# 개발 사양서

과정명	사물인터넷(IOT) 자동화 시스템
프로젝트 주제	아두이노를 이용한 스마트팜 및 애플리케이션 개발
팀명	Auto Farm
팀 원	권혁주, 김성욱, 김정훈

## 목 차

I. 개요	
1. 서론 1) 과제 명 2) 프로젝트 배경 3) 목적(기대효과) 4) 개발환경 5) 세부사항	P-1
<ol> <li>개발내용</li> <li>구상도</li> <li>회로도</li> <li>개발 히스토리</li> <li>애플리케이션 구성</li> </ol>	P-3
II. 부속서 1. 타 스마트팜 분석 2. 회의록	P-8 P-9
Ⅲ. 마무리 1. 총평	P-11

### 개 요

### 1. 서론

### 1) 과제 명

아두이노를 이용한 스마트 팜 및 애플리케이션 개발

#### 2) 프로젝트 배경

「사물인터넷(IOT) 자동화 시스템 개발과정」을 수강함으로써, 임베디드를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 가짐으로 이 프로젝트를 선정하여 수행하게 됨.

### 3) 목적 및 기대효과

사물인터넷(IOT)을 활용할 수 있고, 임베디드 시스템에 대해 이해할 수 있다. 아울러 애플리케이션을 통해 라즈베리 파이와 아두이노를 제어할 수 있다.

#### 4) 개발환경

OS	Windows10, 리눅스
언어	C++, python, Android Java
IDE	Arduino IDE 1.8.16, Android Studio
사용 보드	Arduino UNO, Arduino MEGA, Raspberry Pl

## 5) 세부사항

• 팀장 : 권혁주

• 팀원 : 김성욱, 김정훈

• 주요 부품 리스트

구분	부품 명	수량	구분	부품 명	수량
1	Arduino UNO	1 EA	10	브레드 보드	1 EA
2	Arduino MEGA	1 EA	11	모터드라이버 모듈	1 EA
3	Raspberry Pl	1 EA	12	2채널 릴레이 모듈	1 EA
4	LCD 모듈	2 EA	13	4채널 릴레이 모듈	1 EA
5	식물 생장용 LED	1 EA	14	온습도 센서	2 EA
6	드라이기	1 EA	15	토양수분 센서	1 EA
7	서브 모터	2 EA	16	조도 센서	1 EA
8	와이파이모듈	2 EA	17	팬(DC모터)	1 EA
9	LED	3 EA	18	수중 펌프 모터	1 EA

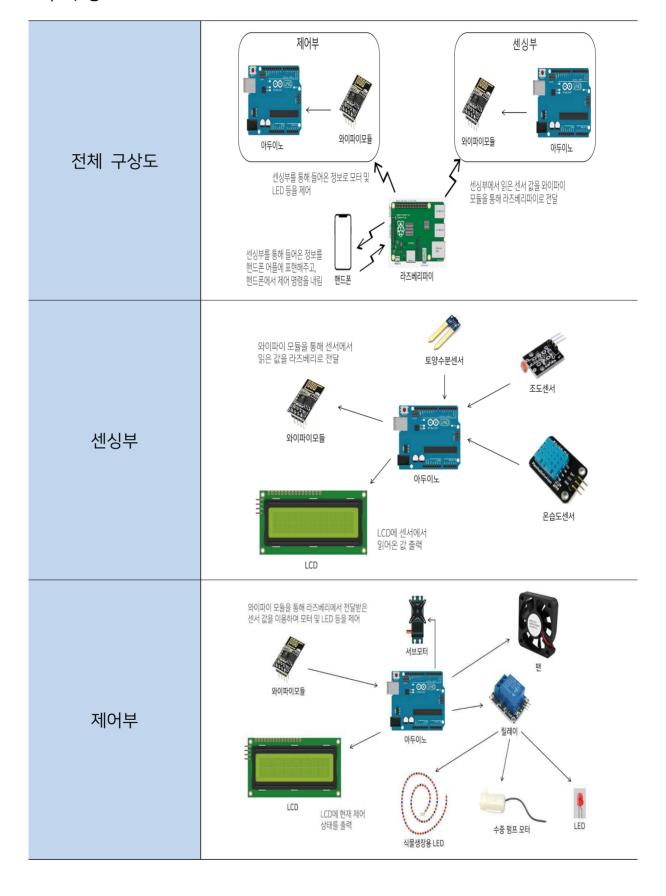
#### • 일정

월별		11월			
주차별		1	2	3	4
	아이디어 제시 및 주제 선정			•	
L!! C	역할분담 및 계획 수립			•	•
	스마트 팜 시제품 제작 및 구현			•	•
내용	구상도 작성				•
	목표 사용자 분석 및 이해				•
	타 스마트 팜 분석				•

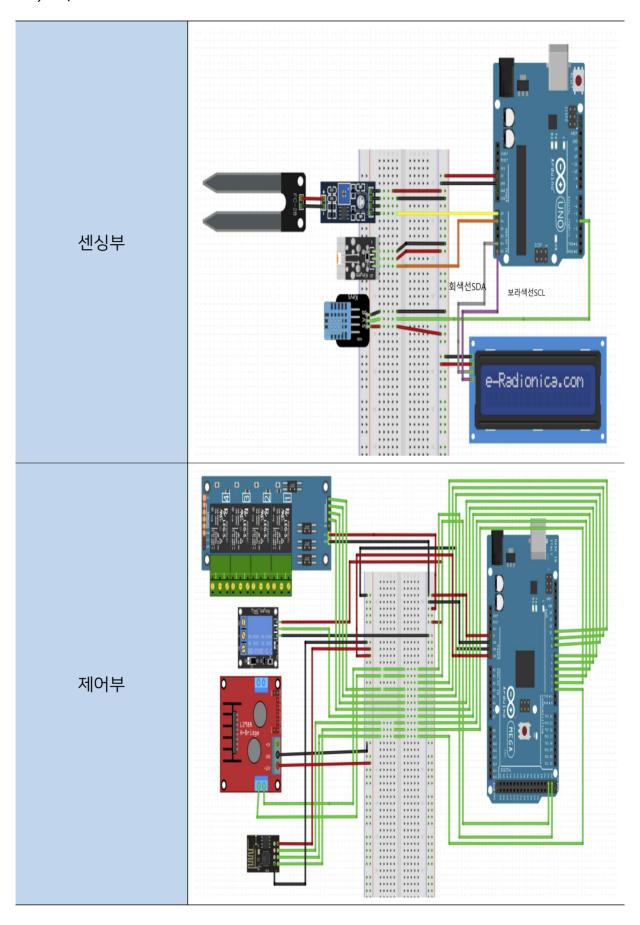
월별		12월				
	주차별		2	3	4	5
	개발계획서 작성	•				
LIIO	라즈베리파이 라우터 및 웹서버 개발	•	•			
	애플리케이션 개발	•	•	•		
내용	아두이노 센싱 및 제어부 개발	•	•	•		
	기능 테스트 및 피드백		•	•	•	
PPT 작성 및 발표준비					•	•

## 2. 개발내용

## 1) 구상도



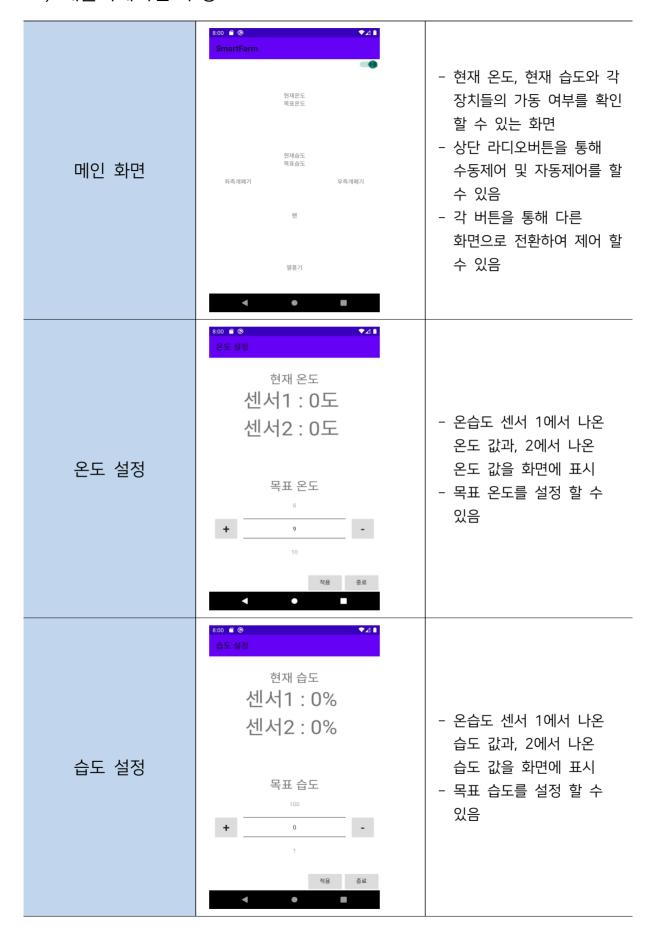
## 2) 회로도



## 3) 개발 히스토리

		21.12.02
	- 데모 버전 개발	- 21.12.03
	- WIFI 연결	- 21.12.07
	- Data 송신부 개발	- 21.12.08
	- Data 송신부 수정	- 21.12.09
Sensing	- LCD출력시 delay 현상 해결	- 21.12.10
	- delay 함수 사용으로 인해 생긴 서버	
	전송 delay 문제 해결	- 21.12.13
	– WIFI ID, PASSWORD 변경	- 21.12.20
	- Test 완료	- 21.12.23
	- 최적화 진행	- 22.01.06
	- 데모 버전 개발	- 21.12.13
	- WIFI 연결	
	- PI에서 송신한 Data 수신부 개발	- 21.12.14
	– Manual Controller 개발	- 21.12.15
Controller	– Auto Controller 개발	- 21.12.20
	- LED 및 수중펌프 모터 제어 개발	- 21.12.21
	- 릴레이 제어부 수정	
	– Setter, Getter 개발	- 21.12.22
	- Test 완료	- 21.12.23
	- 데모 버전 개발	- 21.12.03
	- Sensing 수신부 개발	- 21.12.07
	- Sensing 일괄 수신으로 수정	- 21.12.09
Web Server	- Sensing Data 입력 기능 조정	- 21.12.10
vveb Server	- Controller Data 송신부 개발	- 21.12.14
	- App Data 송수신부 개발	- 21.12.15
	- Controller Getter, Setter 개발	- 21.12.21
		_
	- 데모 버전 개발 Web Conver 저소 및 데이딩 소시	- 21.12.03
	- Web Server 접속 및 데이터 수신	- 21.12.07
	- Layout 조정 및 기능 추가	- 21.12.10
	- 현재 온습도 표시 기능 추가	- 21.12.14
애플리케이션	- Fan, Heater 기능 추가	- 21.12.15
	- 개폐기, 팬, 열풍기 On Off 여부 추가	- 21.12.16
	- 팬 속도조절 기능 추가	- 21.12.17
	- 개폐기 Activity 추가	- 21.12.20
	- Test 완료	- 21.12.23
Router	- AP 개발 완료	- 21.12.02
	•	

#### 4) 애플리케이션 구성





# Ⅱ 부속서

## 1. 타 스마트 팜 분석

제품 명	비피랩 아두이노 스마트팜 만들기
제품 구성	Seption of the second of the s
제품 회로도	
제품 장·단점	<ul> <li>장점: 간단하게 구성이 가능하며, 아두이노에 대한 관련 지식이 없어도 쉽게 접근이 가능하다. 또한, 회로도 및 코딩이 공개되어 있어 누구든 할 수 있다는 장점이 있다.</li> <li>단점: 조작의 간단함에 비례하여 사용자가 실제로 통제할 수 있는 부분이 적다. 또한, 애플리케이션이 없어 핸드폰으로 조작이 불가능하다.</li> </ul>
프로젝트와의 비교	- 애플리케이션으로 조작 가능하며, 사용자의 요청에 따라 수동조작, 자동 조작이 가능하다. 또한, 애플리케이션에서 아두이노에서 센싱 값을 확인 할 수 있고, 입력 값 수는 같으나 제어 할 수 있는 범위가 더 크다.

## 2. 회의록

팀 명	오토팜	일시 : 2021-11-18
참 석 자	권혁주, 김성욱, 김정훈	
결정사항	주제 및 부품 선정	
내 용	각 팀원들이 하고 싶은 주제를 제시하고 참고하여 부품 선정 및 구매하고, 추후 하였다.	고, 투표로 선정 하였다. 시제품을 필요한 부품은 회의를 거쳐 구매하기로

팀 명	오토팜	일시 : 2021-11-25	
참 석 자	권혁주, 김성욱, 김정훈		
결정사항	역할 분담 및 계획 수립		
내 용	회의를 거쳐 각자 맡고 싶은 파트를 정 구상과 애플리케이션의 레이아웃 대해 개발 일정에 대해 회의를 진행하여 기년 따라 추후 일정을 조정하기로 하였다.		

팀 명	오토팜	일시 : 2021-12-09		
참 석 자	권혁주, 김성욱, 김정훈			
결정사항	각 팀원 별 진행 상황 보고 및 대책 호	각 팀원 별 진행 상황 보고 및 대책 회의		
내 용	각 팀원 별 진행 사항을 보고하고, 추후 일정에 대해 회의를 하였다. 그리고 협업을 위해 Git을 사용하기로 결정 하였다.			

팀 명	오토팜	일시 : 2021-12-16	
참 석 자	권혁주, 김성욱, 김정훈		
결정사항	각 팀원 별 진행 상황 보고 및 대책 회의		
내 용	- Sensing : Web Server와 통신 완료 및 Sensing Data 전달 완료 - Controller : Web Server와 통신 완료 및 Sensing Data 수신 완료 - Web Server : Sensing 및 Controller Data 송수신 완료 - Application : 레이아웃 구성 및 기능 구현 완료		

팀 명	오토팜	일시 : 2021-12-22
참 석 자	권혁주, 김성욱, 김정훈	
결정사항	발표 전 최종 보고 및 테스트	
내 용	각 팀원이 담당 파트 최종본을 공유 · 주고받음으로써 마무리하였다.	병합하고, 완성본에 대한 피드백을

## Ⅲ 마무리

### 1. 총평

- 권혁주 : 프로젝트의 팀장을 맡으며 행동 하나, 말 하나가 프로젝트와 팀에 미칠수 있는 영향이 크다는 것을 깨달았을 때 '프로젝트를 성공적으로 끝낼수 있을까?' 라는 걱정을 많이 했다. 그러면서 팀장의 역할을 돌아보고, 개발 및 팀원들의 전반적인 것도 관리해야 한다는 것을 느끼게 되었다. 아울러 라즈베리파이, 아두이노, 앱을 통합하여 개발한다는 것에 어려움을 많이 느끼며 부족한 부분을 채워 나가는데 많은 시간을 쏟은 것같다. 이 프로젝트를 통해 팀원 모두 각자 겪은 경험을 밑거름 삼아 좋은 결과가 있기를 바란다.
- 김성욱 : 이번 팀 프로젝트를 통해 결과물을 내는 과정에 있어 배운 점이 많은 것 같다. 코드를 작성함에 있어 수정 사항들을 고려하지 않고 생각나는 대로 짤 경우, 코드의 결합도는 높아지나 추가 수정 사항이 있을 경우 코드의 유연성이 부족하며, 반대로 수정 사항이나 변할 수 있는 것들을 중심으로 코딩을 짜면 유연성을 얻을 수 있으나 복잡성이 증가할수 있다는 생각이 들었다. 앞으로 개발자로서 프로젝트를 진행할 경우이 중간의 밸런스를 맞출 수 있도록 꾸준히 공부해야 할 필요성을 느꼈다
- 김정훈 : 앱에서 아두이노, 라즈베리파이에서 이르기까지 복합적인 플랫폼과 언어를 사용하며 스스로의 학습 정도를 되돌아보게 되고, 새로이 부족한점과 개선점을 찾게 되었다. 프로젝트를 진행하면서 가장 크게 느꼈던 것은 같은 팀원들과의 커뮤니케이션이 가지는 중요성이었는데, 공동 작업에 있어서 사소한 사항의 누락이나 잘못된 전달 사항이 야기할 수있는 문제의 심각성을 체감한 덕분에 한결 적극적인 태도로 임하는 자세를 함양하게 되었다.