

Domótica en hoteles

Emiliano Abascal Gurría A01023234

Enrique Lira Martinez A01023351



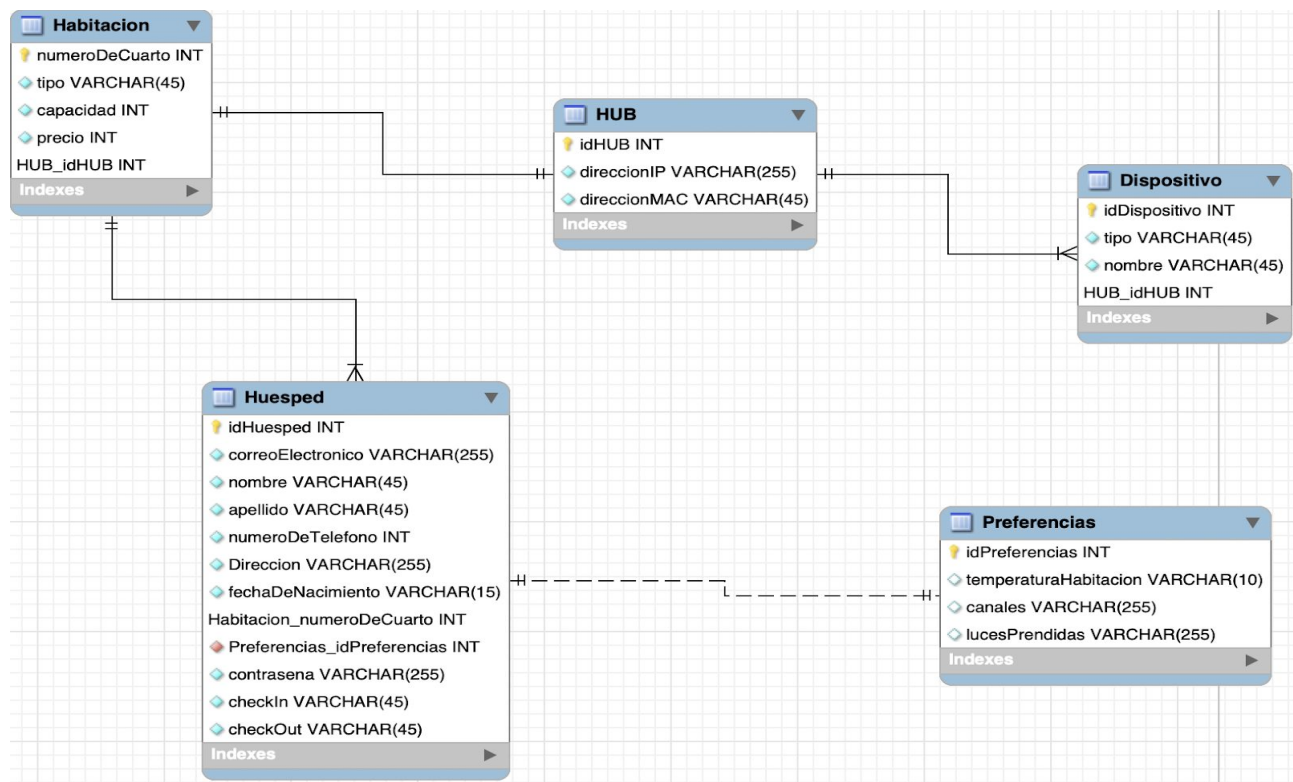
25/10/2018

INTRODUCCIÓN

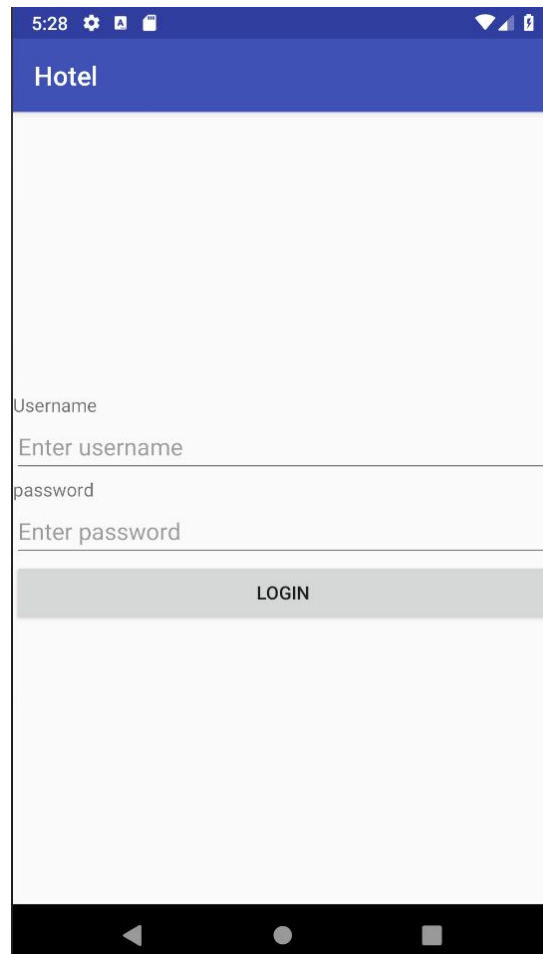
Nuestro proyecto es diseñar un sistema para que los huéspedes de un hotel puedan controlar diferentes elementos de su cuarto como la televisión, aire acondicionado, luces, etc... pero también con la finalidad de aprender de los huéspedes para generar preferencias y que los elementos del cuarto empiecen a realizar automatizaciones basados en las preferencias del huésped.

Asimismo el huésped también debería poder crear automatizaciones personalizadas que se van a guardar aunque el huésped haya acabado su estadía, esto con el propósito de que cuando el huésped regrese mantenga estas automatizaciones aunque sea en otro cuarto.

Diseño de la base de datos del servidor



Funcionalidad



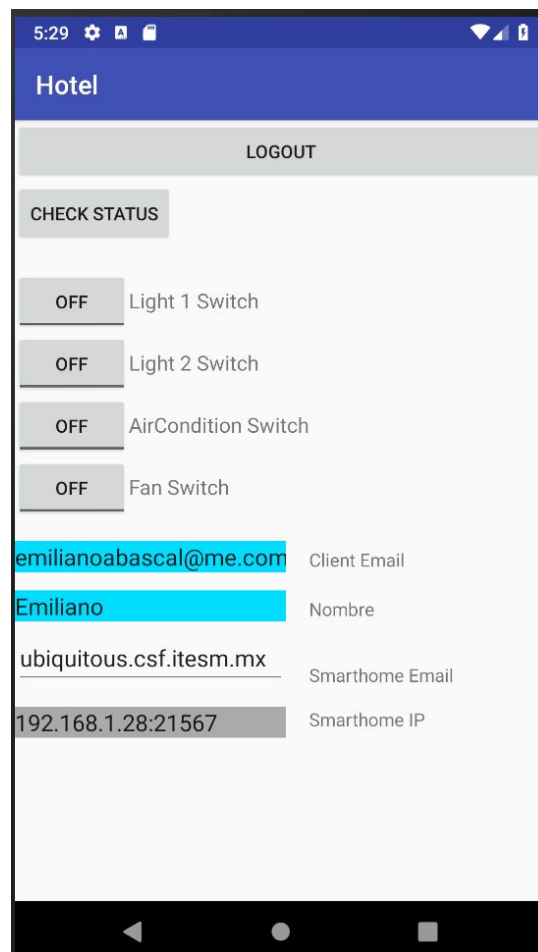
The screenshot shows a mobile application interface for a login screen. At the top, there is a blue header bar with the word "Hotel" in white. Below the header, the screen is white and contains two input fields. The first field is labeled "Username" and has a placeholder text "Enter username". The second field is labeled "password" and has a placeholder text "Enter password". Below these fields is a grey button with the text "LOGIN" in white. At the bottom of the screen, there is a black navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

En nuestra primera pantalla realizamos un login en la que pedimos el correo electrónico y la contraseña. Estos datos son extraídos de nuestro web services ubicados en nuestro servidor de ubiquitous, por medio de un post mandamos a llamar una función en nuestro servidor llamada `userlogin.php` la cual verifica si el usuario está en la base de datos y nos manda un json, este puede ser de error o el que contiene una serie de datos como

(nombre, apellido, correoElectronico, numeroDeCuarto, Preferencias_idPreferencias, checkIn, checkOut, idHub, direccionIP)

Dentro de nuestra aplicación por medio de la librería volley con la cual analizamos el

json y lo convertimos en un string para que pueda ser almacenado en la base de datos SQLite de esta manera guardamos los datos para ser usados en nuestra aplicación .



En nuestra segunda pantalla tenemos una vista sencilla la cual contiene las luces y sus respectivos controles, la información de estos dispositivos se obtiene del Volley que se hizo anteriormente ya que en el json viene el id del Hub, ya que se tiene el id, el teléfono se conecta directamente al Hub para empezar a controlarlo, en la pantalla se pueden ver por ahora algunos elementos que se encuentran en el JSON con el propósito de ver si funciona pero cabe mencionar que esos campos no se encontraran en la versión final.