

**DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA NAVALE, ELETTRICA, ELETTRONICA E DELLE TELECOMUNICAZIONI**

**CORSO DI STUDIO IN INGEGNERIA ELETTRONICA E TECNOLOGIE DELL’INFORMAZIONE**

Tesi di Laurea Triennale

Ottobre 2020

**Progetto e implementazione di un sistema embedded per il controllo di presenza da remoto**

Candidato: Laura Triglia

Sebastiano Gioia

Relatore: Prof. Riccardo Berta

**Sommario**

Lo scopo di questo lavoro di tesi è quello di illustrare il sistema progettato per monitorare una stanza e notificare eventuali nuove presenze nella stanza stessa. I rilevamenti di presenza collezionati vengono mandati all’API Measurify, tramite la quale uno smartphone, ad essa opportunamente associato, viene notificato della nuova presenza nella stanza. Il progetto include anche la realizzazione di un’applicazione smartphone per la visione delle stesse notifiche. L’applicazione è stata creata tramite Android Studio con il tool Flutter.

Per la realizzazione del progetto è stata utilizzata una scheda Arduino, un sensore PIR per la rilevazione di presenze nella stanza, la libreria EdgeEngine che aiuta ad interagire la scheda Arduino con il cloud di Measurify. È stata scelta una piattaforma Arduino perché è un buon sistema embedded per la realizzazione di questo sistema.

1. **Introduzione**

La realizzazione di questo progetto nasce dalla necessità di monitorare e notificare la presenza in una stanza tramite un semplice sistema di allarme. L’idea di base era quella di avere un sistema in grado di notificare in tempo reale una nuova presenza nella stanza designata. Da qui è nata l’idea dell’implementazione di un modulo capace di trasmettere le informazioni dal nostro sistema hardware al telefono cellulare associato. Il tutto è gestito dall’API Measurify, il cuore del progetto attorno al quale sono state costruite tutte le implementazioni che verranno mostrate. Un’API (application program interface) è un insieme di procedure atte all’espletamento di più compiti. Con l’utilizzo di un’API la finalità è quella di ottenere un’astrazione di più alto livello, di solito tra l’hardware e il programmatore o tra il software basso e quello ad alto livello semplificando così il lavoro di programmazione. Proprio per questo motivo si è scelto di utilizzare un’API, quale Measurify.

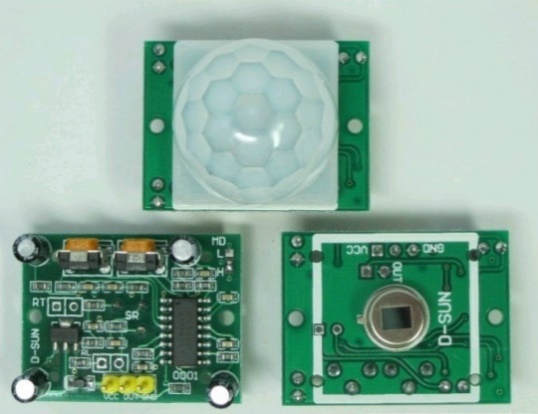
Il primo obiettivo del progetto era quello di avere una comunicazione tra il sistema hardware, formato dalla scheda Arduino e il sensore PIR, con Measurify tramite internet (protocollo http?). Per fare ciò è stato pensato di utilizzare la libreria EdgeEngine, nella programmazione del codice della scheda Arduino. EdgeEngine è una libreria frutto di un lavoro di tesi a cura di Luca Lazzaroni e Andrea Mazzara, da cui è nata una collaborazione SECSI. In tale collaborazione noi abbiamo di fatto sperimentato la funzionalità di tale libreria essendo stati alcuni fra i primi che l’hanno usata a “scatola nera”, cioè come utilizzatori finali. Ulteriori dettagli verranno spiegati in seguito.

Altro punto cardine di questo progetto è stato l’utilizzo del tools Flutter combinato con la tecnologia di Google, “Firebase Cloud Messagging”. Flutter ci ha permesso di costruire l’applicazione, la quale, collegata con Measurify, crea il collegamento tra l’hardware impiegato nel rilevamento della presenza e la ricezione delle notifiche sul telefono associato. Nel concreto si è scelto quindi di implementare nell’applicazione, grazie a Firebase Cloud Messagging, le notifiche push, così da avere una simulazione il più possibile fedele a una situazione reale. La scelta delle notifiche push, ovvero notifiche che arrivano anche se l’applicazione è in background, è stata fatta proprio per rendere il sistema di allarme il più efficace possibile. È ovviamente di interesse avere un allarme che ci notifica immediatamente nel momento in cui è stata rilevata una presenza nella stanza.

Il sistema verrà ampliamente discusso e dettagliato nei prossimi capitoli.

1. **Metodi e strumenti utilizzati**

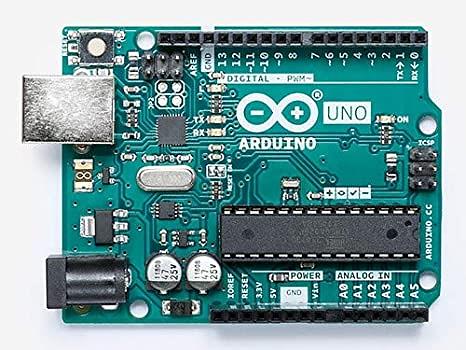
Affinché questo progetto fosse realizzabile, è stato necessario avvalersi di differenti strumenti sia hardware, sia software. Iniziando dai componenti elettronici il sistema si basa su un rivelatore di presenza PIR come nella figura 1. Un sensore PIR, o sensore ad infrarossi passivo è un sensore elettronico che misura i raggi infrarossi irradiati dagli oggetti nel suo campo di vista. Il suo funzionamento è piuttosto semplice: tutti gli oggetti con temperatura superiore allo zero assoluto emettono energia sotto forma di radiazioni luminose; la maggior parte delle volte queste radiazioni sono invisibili all'occhio umano, poiché aventi una frequenza inferiore al nostro spettro di frequenze luminose visibile, ma possono essere rilevate tramite specifici dispositivi elettronici progettati a tal scopo. Il termine *passivo* si riferisce al fatto che i PIR non emettono energia in nessuna forma ma lavorano esclusivamente rilevando l’energia sprigionata dagli oggetti. È dunque sembrato il componente elettronico più adatto al sistema che stavamo progettando.



*Figura 1*: Sensore PIR

IO non ricordo che collegavamo il MODULO ESP direttamente al PIR senza arduinoIl cuore hardware del progetto è ovviamente la scheda Arduino Uno, la quale permette tramite le sue molteplici funzionalità di creare in modo relativamente semplice un sistema più complesso. Essendo Arduino una scheda elettronica intuitiva da utilizzare e il “Wiring” il suo linguaggio di programmazione, il quale si basa sul linguaggio C, (il codice viene programmato e installato sulla scheda utilizzando Arduino IDE, il quale è open-source), la scelta di utilizzare tale scheda risulta la più semplice da utilizzare, nonché la più completa.

La scheda Arduino Uno, basata su un microcontrollore, possiede 14 pin digitali programmabili come ingressi o uscite e 6 ingressi per la sola acquisizione ed elaborazione di segnali analogici (non possono essere quindi usati come output di segnali analogici). Inoltre, poiché il linguaggio “Wiring” è molto simile al C/C++, la programmazione diventa piuttosto semplice.

*Figura 2*: Scheda Arduino UNO *Figura 3*: Esempio ambiente di sviluppo Arduino

Essendo la scheda Arduino Uno sprovvista di un modulo Wi-Fi è necessario integrare il sistema con una scheda Wi-Fi, per poter collegare lo stesso in internet in modo da far comunicare il sensore con l’API. La scheda Wi-Fi utilizzata in questo progetto è basata su ESP32 che integra un modulo per comunicare con protocollo Wi-Fi 802.11 b/g/n, un modulo per comunicare via Bluetooth dual-mode (classico e BLE) e 34 pin GPIO. Supporta una velocità di trasmissione di dati fino a 150 Mbps, ha una potenza di uscita sull’antenna pari a 20,5 dBm per garantire la massima portata. Dispone inoltre di interfacce per sensori di temperatura, touch sensor, SD card, UART, SPI, SDIO, I2C, LED PWM, Motor PWM, I2S, IR, connettore micro USB, pulsante di Boot e pulsante di reset.

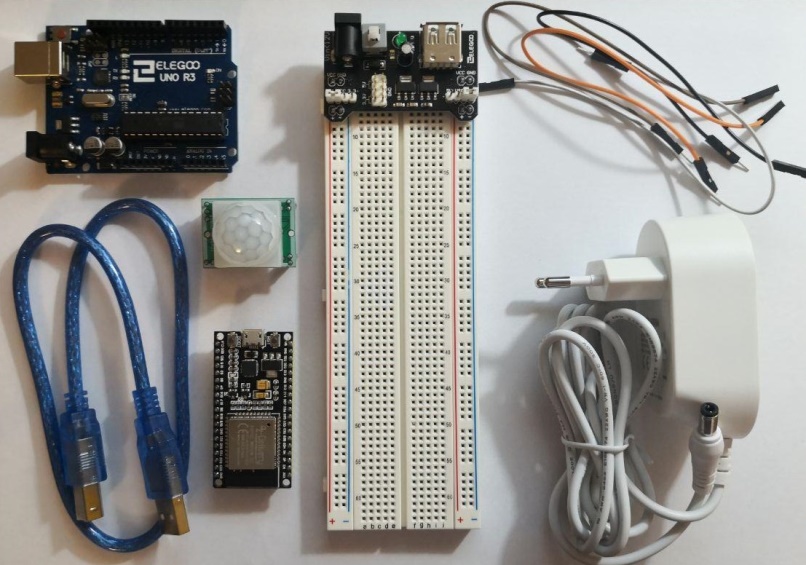


*Figura 4*: Scheda Wi-Fi Esp32

I componenti appena mostrati sono i principali componenti elettronici necessari allo sviluppo del progetto, ma non solo i soli. È stato ovviamente necessario l’utilizzo di ulteriori componenti quali

* Una breadboard, strumento utilizzato per creare prototipi di circuiti elettrici. A differenza della basetta millefori, che è base di rame con tanti fori (da qui il nome) su cui vengono saldati i componenti e i collegamenti che formano il prototipo, la breadboard non richiede saldature ed è completamente riutilizzabile poiché è strutturata in modo da avere delle linee di continuità che servono a collegare i componenti in modo “plug and play”.
* Un alimentatore per poter fornire l’energia necessaria al sistema
* RIVEDEREUn modulo power supply, che fornisce in uscita una doppia alimentazione di 5V e 3,3V e le cui uscite sono protette da cortocircuito. La tensione di alimentazione del modulo può essere fornita attraverso un qualsiasi carica batterie per cellulari l’importante è deve essere compresa tra 6,5 V e 12 V, altra fonte di alimentazione possibile è attraverso la presa USB tipo Micro B, presente protetta da fusibile le tensioni d'uscita non sono regolabili ma fisse di potenza, ma i due valori scelti sono validi per la maggior parte delle applicazioni.
* Jumper maschio-femmina

Tutti gli strumenti hardware sopracitati sono mostrati in figura 5.



*Figura 5*: Componenti hardware del progetto

Dal punto di vista software il punto focale del progetto è basato sull’uso dell’API Measurify. Tale API, creata in laboratorio dal Prof. Riccardo Berta, si basa su alcuni concetti fondamentali:

* Thing: si tratta di una “cosa” (una persona, un ambiente, un oggetto, ecc) per la quale si sta facendo una misurazione. Nel caso specifico di questo progetto la thing corrisponde alla stanza dove si trova il sensore.
* Feature: riguarda ciò che viene misurato (la temperatura, l’umidità, il peso, ecc). Nel caso specifico del nostro progetto si tratta dell’ingresso nella stanza, caratterizzato dal
* Device: si tratta di un dispositivo (hardware/software) che può misurare una certa dimensione (feature) su una determinata cosa (thing). Nel caso specifico di questo progetto il device è il sensore PIR che rileva la presenza nella stanza
* Measurement: si tratta di una misura effettuata da un dispositivo (device) per una certa dimensione (feature) su una determinata cosa (thing).

1. **Sperimentazione e risultati**

Contenuto chiarito dal titolo

1. **Contributo personale e considerazioni conclusive**

Contenuto chiarito dal titolo

1. **Riferimenti bibliografici**

[1] N. Cognome, “Titolo”, rivista, volume, numero, pagine, mese, anno

[2] N. Cognome, Titolo, Casa Editrice, anno, edizione, luogo di pubblicazione