**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT TP.HCM**

**KHOA ĐIỆN – ĐIỆN TỬ**

**BỘ MÔN KỸ THUẬT MÁY TÍNH – VIỄN THÔNG**



**BÁO CÁO ĐỒ ÁN**

**MÔN HỌC: ĐỒ ÁN MÔN HỌC 2**

ĐỀ TÀI:

**THIẾT KẾ VÀ ỨNG DỤNG HỆ THỐNG FIRMWARE OVER-THE-AIR (FOTA) CHO PHÒNG LAB TỪ XA**

**GVHD: TS. Đỗ Duy Tân**

**SVTH:**

**Ngô Trọng Nghĩa - 21161155**

**Hồng Lý Trung Nhân - 21119109**

*TP.HCM, tháng 10 năm 2024*

**LỜI CẢM ƠN**

**MỤC LỤC**

[CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN ĐỀ TÀI 1](#_Toc179406055)

[**1.1. TỔNG QUAN** 1](#_Toc179406056)

[**1.2. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI** 1](#_Toc179406057)

[**1.3. MỤC TIÊU ĐỀ TÀI** 1](#_Toc179406058)

[**1.4. CÁC NGHIÊN CỨU TRƯỚC ĐÓ** 2](#_Toc179406059)

[**1.5. GIỚI HẠN ĐỀ TÀI** 2](#_Toc179406060)

[**1.6. BỐ CỤC ĐỒ ÁN** 2](#_Toc179406061)

[CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT 3](#_Toc179406062)

[**2.1. TỔNG QUAN VỀ FOTA** 3](#_Toc179406063)

[**2.2. GIỚI THIỆU VỀ GIAO THỨC HTTP** 3](#_Toc179406064)

[**2.3. GIỚI THIỆU VỀ BOOTLOADER** 3](#_Toc179406065)

[**2.4. GIỚI THIỆU PHẦN CỨNG SỬ DỤNG** 3](#_Toc179406066)

[**2.4.1. STM32F103C8T6** 3](#_Toc179406067)

[**2.4.2. ESP32-CAM** 3](#_Toc179406068)

[**2.4.3. LCD 16x2 và Module I2C PCF8574T** 3](#_Toc179406069)

[**2.4.4. Quang trở** 3](#_Toc179406070)

[**2.4.5. Led ma trận 8x8 và IC 74HC595** 3](#_Toc179406071)

[**2.4.6. Led 7 đoạn và IC 74HC138** 3](#_Toc179406072)

[**2.4.7. Led đơn** 3](#_Toc179406073)

[**2.4.8. Cảm biến nhiệt độ DS18B20** 3](#_Toc179406074)

[**2.5. GIỚI THIỆU PHẦN MỀM SỬ DỤNG** 3](#_Toc179406075)

[**2.5.1. STM32CUBEMX** 3](#_Toc179406076)

[**2.5.2. Microsoft Visual Studio Code** 3](#_Toc179406077)

[**2.5.3. KeilC** 3](#_Toc179406078)

[**2.5.4. Django Framework** 3](#_Toc179406079)

[**2.5.5. Microsoft SQL Server** 3](#_Toc179406080)

[CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ HỆ THỐNG 3](#_Toc179406081)

[**3.1. ĐẶC TẢ HỆ THỐNG** 3](#_Toc179406082)

[**3.1.1. Chức năng hệ thống** 3](#_Toc179406083)

[**3.1.2. Mô hình tổng quát của hệ thống** 3](#_Toc179406084)

[**3.1.3. Sơ đồ khối và nguyên lý hoạt động của hệ thống** 3](#_Toc179406085)

[**3.2. THIẾT KẾ PHẦN CỨNG** 3](#_Toc179406086)

[**3.2.1. Sơ đồ hệ thống phần cứng** 3](#_Toc179406087)

[**3.2.2. Sơ đồ nguyên lý kit học tập** 3](#_Toc179406088)

[**3.3. THIẾT KẾ PHẦN MỀM** 3](#_Toc179406089)

[**3.3.1. Chương trình bootloader cho STM32** 3](#_Toc179406090)

[**3.3.2. Chương trình cho ESP32-CAM** 3](#_Toc179406091)

[**3.3.3. Giao diện và chức năng trên Website** 3](#_Toc179406092)

[CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ VÀ ĐÁNH GIÁ 3](#_Toc179406093)

[CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN 3](#_Toc179406094)

[**5.1. KẾT LUẬN** 3](#_Toc179406095)

[**5.2. HƯỚNG PHÁT TRIỂN** 3](#_Toc179406096)

**DANH MỤC HÌNH ẢNH**

**DANH MỤC BẢNG BIỂU**

**DANH SÁCH CÁC TỪ VIẾT TẮT**

# CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN ĐỀ TÀI

* 1. **TỔNG QUAN**

Trong bối cảnh các thiết bị nhúng đang phát triển không ngừng nói chung cũng như các vi xử lý, vi điều khiển nói riêng và cũng như mọi vật đều có thể kết nối internet, kèm với những tính năng hiện đại và được ứng dụng ở hầu hết các lĩnh vực trong đời sống hiện nay. Thiết bị nhúng luôn hiện diện xung quanh mỗi con người, từ những thứ đơn giản cho đến những thứ phức tạp, từ kích cỡ vô cùng nhỏ cho đến rất lớn. Cho nên các xu hướng chính cho thiết bị nhúng là để phục vụ một hoặc nhiều việc gì đó và được sử dụng rộng rãi ở trong công nghiệp, nông nghiệp, dân dụng, và cả công cụ cũng như là phương tiện di chuyển như xe hơi, xe máy. Việc cập nhật thêm tính năng, giao diện với mục đích là phát triển những sản phẩm đã bán ra thị trường. Nhà sản xuất luôn luôn tìm cách nâng tầm thương hiệu của họ bằng cách nâng cấp sản phẩm đó ở một vài năm với mục đích giữ chân khách hàng. Để làm được điều đó, họ không thể nào lấy lại sản phẩm từ người dùng và nâng cấp chúng được, từ đó công nghệ cập nhật chương trình từ xa (FOTA) đã ra đời. Với tình hình công nghệ luôn luôn phát triển, thì chính nơi giúp cho công nghệ này phát triển cũng phải đi lên, chính các trường đại học, cao đẳng, hay các trung tâm đào về lĩnh vực nhúng cũng như vi điều khiển. Đề tài này sẽ tập trung làm sao có thể được tìm hiểu, nghiên cứu, học tập các hệ thống nhúng ở xa.

* 1. **LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI**

Đề tài này hướng đến nhóm đối tượng là sinh viên các ngành về kỹ thuật điện tử, có các môn học liên quan về lập trình vi điều khiển cũng như là hệ thống nhúng và nó mang lại cho người dùng sự tiện lợi về mặt giáo dục cũng như là chi phí có thể để tự mua cho mình công cụ học tập. Thay vì phải mất nhiều chi phí cho việc học tập cũng như nghiên cứu, thì sinh viên có thể sử dụng hệ thống này như là nơi để các bạn có thể nghiên cứu thêm sau giờ học. Ngoài ra, hệ thống này còn phù hợp cho các tình huống khó khăn khi cần phải lập trình trực tiếp khi có dụng cụ chẳng hạn như là dịch bệnh, thiên tai,…

* 1. **MỤC TIÊU ĐỀ TÀI**

Đối với đề tài “**THIẾT KẾ VÀ ỨNG DỤNG HỆ THỐNG FIRMWARE OVER-THE-AIR (FOTA) CHO PHÒNG LAB TỪ XA”** sẽ có những mục tiêu sau:

* Mô hình kit phát triển sử dụng vi điều khiển STM32F103C8T6 cũng với các ngoại vi.
* Trang web với mục đích đưa file hex cũng như quản lý người dùng và trạng thái của kit thông qua camera của ESP32-CAM.
* Chức năng nạp code từ xa cho vi điều khiển STM32F103C8T6 bằng ESP32-CAM.
* Xử lý trường hợp có nhiều hơn 1 người dùng cùng truy xuất vào 1 bộ kit.
  1. **CÁC NGHIÊN CỨU TRƯỚC ĐÓ**

Trước đó cũng đã có một bài báo nghiên cứu có đề tài **“CẬP NHẬT CHƯƠNG TRÌNH TỪ XA CHO THIẾT BỊ NHÚNG CÓ INTERNET”** của nhóm tác giả đến từ Đại học Bách Khoa Đà Nẵng. Đề tài này đang hướng đến cập nhật chương trình từ xa cho một bộ datalogger để với mục đích là để phát triển hệ thống này từ xa nếu như có lỗi về chương trình của bộ datalogger này. Kèm theo đó là phương pháp để triển khai hệ thống có sử dụng FOTA và kiểm tra thời gian cập nhật đối với những tệp tin thực thi có nhiều dung lượng khác nhau. Vì vậy, sau khi tìm hiểu các đề tài có liên quan trên, nhận ra rằng là có quá ít đề tài sẽ tập trung về mặt giáo dục cho nên sẽ phát triển một đề tài liên quan đến giáo dục.

* 1. **GIỚI HẠN ĐỀ TÀI**

Đề tài này sẽ tập trung làm thế nào để quản lý 1 kit phát triển cũng như lập trình từ xa cho nên để đảm bảo có thể đáp ứng về mặt thời gian cũng như những mặt khác thì đề tài này được giới hạn ở những khía cạnh như sau:

* Website sẽ tập trung về mặt tính năng cũng như hoạt động bên trong, cho nên sẽ không tập trung về mặt giao diện cũng như hiệu ứng tương tác trên website.
* Kit phát triển cũng sẽ không có quá nhiều module đặc biệt sẽ không có các module tương tác trực tiếp như là nút nhấn, biến trở cũng như các module cần nhiều về khả năng tương tác trực tiếp. Các tính năng này sẽ được nghiên cứu, hiện thực hóa nếu đề tài này còn nhiều hướng phát triển sau này.
  1. **BỐ CỤC BÁO CÁO**

Báo cáo được phân bổ thành năm chương như sau**:**

**Chương 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI**.

Trình bày tổng quan, lý do chọn đề tài, mục tiêu của đề tài này, liệt kê ra những nghiên cứu trước đó, giới hạn, và bố cục báo cáo.

**Chương 2:** **CƠ SỞ LÝ THUYẾT**

Trình bày các lý thuyết, các phương pháp để thực hiện đề tài.

**Chương 3:** **THIẾT KẾ HỆ THỐNG**

Đặc tả hệ thống, làm rõ các chức năng, thiết kế và thi công sản phẩm.

**Chương 4:** **KẾT QUẢ VÀ ĐÁNH GIÁ**

Trình bày kết quả đạt được và các trường hợp kiểm thử của hệ thống nhằm đánh giá khả năng hoạt động của hệ thống.

**Chương 5:** **KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN**

Dựa vào Chương 4, từ đó rút ra kết luận và đưa ra các hướng phát triển tiếp theo.

# CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1. **TỔNG QUAN VỀ FOTA**
2. **GIỚI THIỆU VỀ GIAO THỨC HTTP**
3. **GIỚI THIỆU VỀ BOOTLOADER**
4. **GIỚI THIỆU PHẦN CỨNG SỬ DỤNG**
5. **STM32F103C8T6**
6. **ESP32-CAM**
7. **LCD 16x2 và Module I2C PCF8574T**
8. **Quang trở**
9. **Led ma trận 8x8 và IC 74HC595**
10. **Led 7 đoạn và IC 74HC138**
11. **Led đơn**
12. **Cảm biến nhiệt độ DS18B20**
13. **GIỚI THIỆU PHẦN MỀM SỬ DỤNG**
14. **STM32CUBEMX**
15. **Microsoft Visual Studio Code**
16. **KeilC**
17. **EasyEDA**
18. **Django Framework**
19. **Microsoft SQL Server**

# CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ HỆ THỐNG

1. **ĐẶC TẢ HỆ THỐNG**
2. **Chức năng hệ thống**
3. **Mô hình tổng quát của hệ thống**
4. **Sơ đồ khối và nguyên lý hoạt động của hệ thống**
5. **THIẾT KẾ PHẦN CỨNG**
6. **Sơ đồ hệ thống phần cứng**
7. **Sơ đồ nguyên lý kit học tập**
8. **THIẾT KẾ PHẦN MỀM**
9. **Chương trình bootloader cho STM32**
10. **Chương trình cho ESP32-CAM**
11. **Giao diện và chức năng trên Website**

# CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ VÀ ĐÁNH GIÁ

# CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

1. **KẾT LUẬN**
2. **HƯỚNG PHÁT TRIỂN**