



SISTEMA DE RIEGO AUTOMÁTICO

Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas



ÁLVARO GARCÍA RODRÍGUEZ
MARCOS STEPHAN PERALVO GERMAN

Contenido

1.- PRIMERA ITERACIÓN	2
1.1.- Introducción.....	2

1.- PRIMERA ITERACIÓN

1.1.- Introducción

El proyecto por realizar consistirá en un sistema de riego automático.

Para la realización de este, se estima que se utilizará una placa Arduino, una placa WiFi NodeMCU ESP8266, un sensor de humedad, un sensor de temperatura, una mini bomba de agua y algunos diodos LEDs para informar al usuario del estado de la tierra a regar, por ejemplo: rojo si la tierra está seca, verde si la tierra está húmeda.

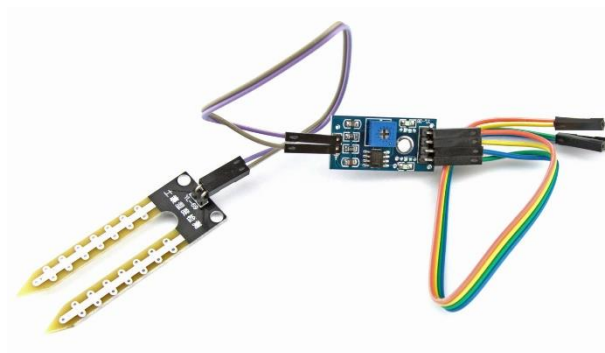
A lo largo de la realización del proyecto, se verá si implementar alguna variación de este y/o algunas recomendaciones del profesor.



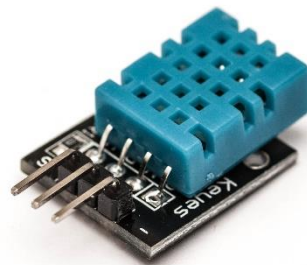
Arduino



NodeMCU ESP8266



Sensor de humedad Arduino



Sensor de temperatura Arduino



Mini bomba de agua



Diodos LEDs