

Sistema de riego automático

Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas



Álvaro García Rodríguez

Marcos Stephan Peralvo German

Contenido

[1.- PRIMERA ITERACIÓN 2](#_Toc33860304)

[1.1.- Introducción 2](#_Toc33860305)

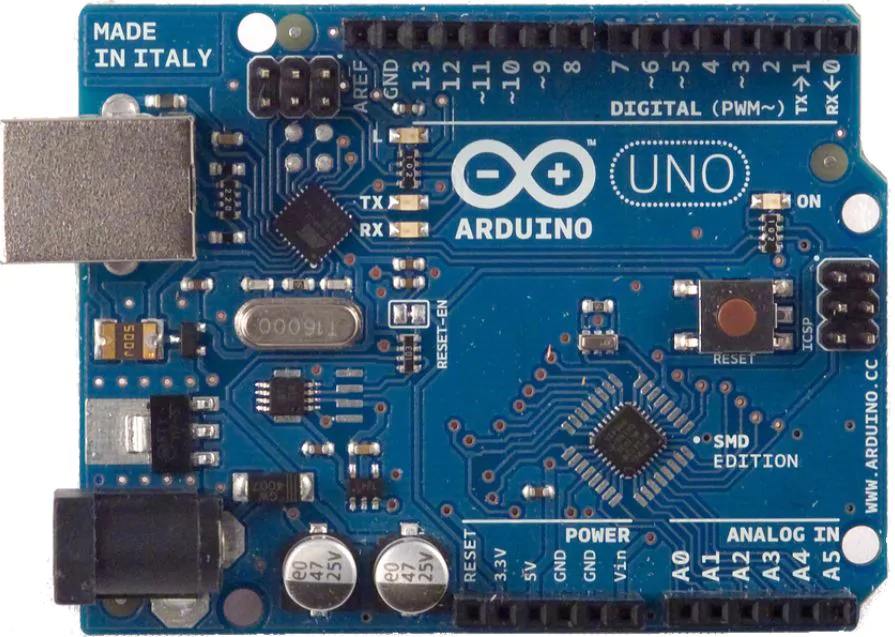
# 1.- PRIMERA ITERACIÓN

## 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 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

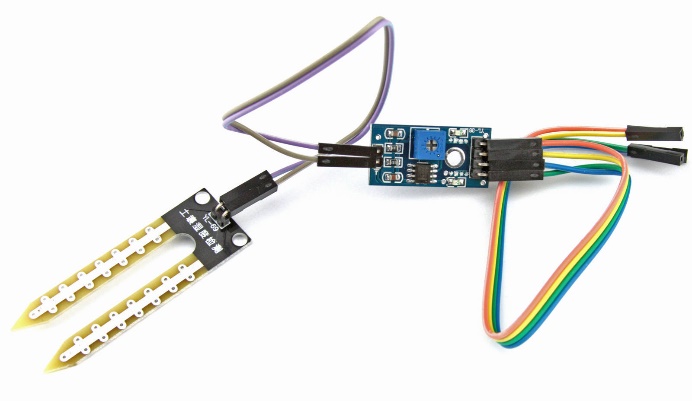


Imagen que contiene circuito, electrónica

Descripción generada automáticamente

Sensor de humedad Arduino Sensor de temperatura Arduino