

Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas

PROYECTO: POOLMATIK

Miembros: Jose Adrian Diaz Navarro, Jesús Lobato Salas

Índice

- 1. Introducción
- 2. Componentes
- 3. Diseño
- 4. Análisis competencia

1.- Introducción

Se basa en monitorear y actuar sobre el mantenimiento de la piscina.

- Medir los niveles de cloro y PH
- Medir cantidad de productos químicos
- Controlar temperatura
- Control toldo
- Control cubre piscinas
- Control de depuradora
- Control de la iluminación

1.-Introducción

El servidor se encargará de recopilar los niveles de ph, cloro y temperatura para actuar en consecuencia y conseguir los niveles óptimos en cada momento. El sistema podrá controlar los niveles de productos químicos que quedan en el tanque y mediante machine learning calcule cuándo se acabará dicho producto.

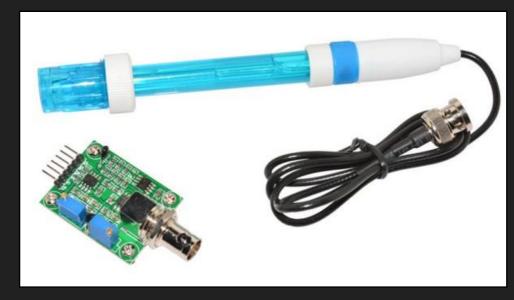
1.-Introducción

Además todos estos datos podrán consultarse remotamente desde un dispositivo con conexión a internet y accionar manualmente el encendido de la depuradora, recogida o desplegado del cubrepiscinas y toldo y selección de los niveles deseados de ph, cloro y temperatura.



O Control PH y cloro





O Control nivel de productos químicos

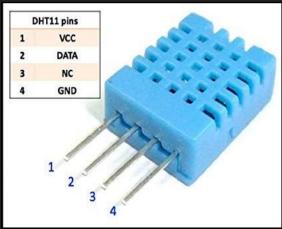


Control toldo y cubrepiscinas

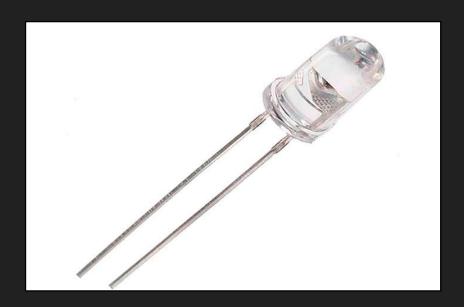


O Control de temperatura

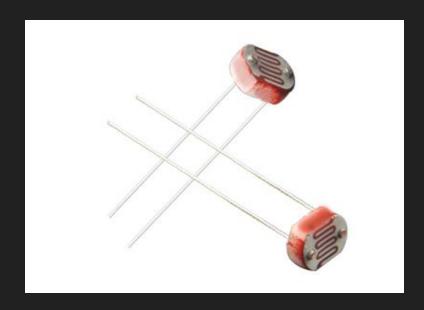




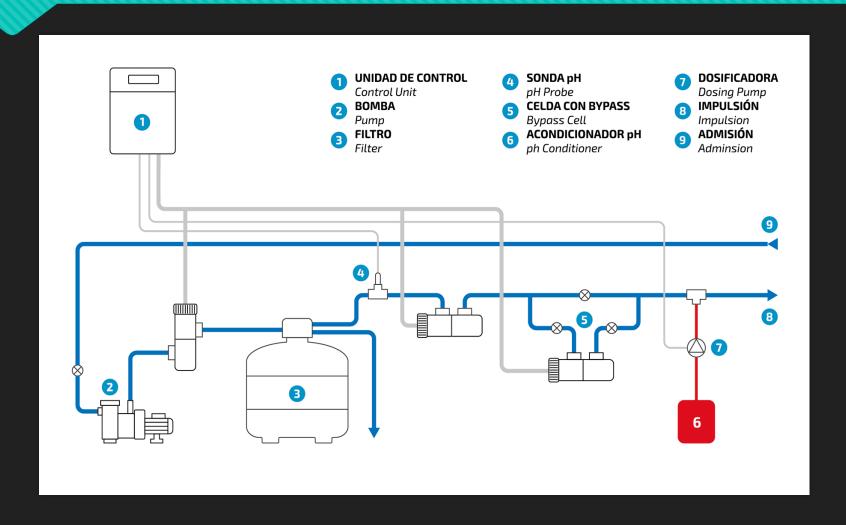
Control depuradora



Control iluminación



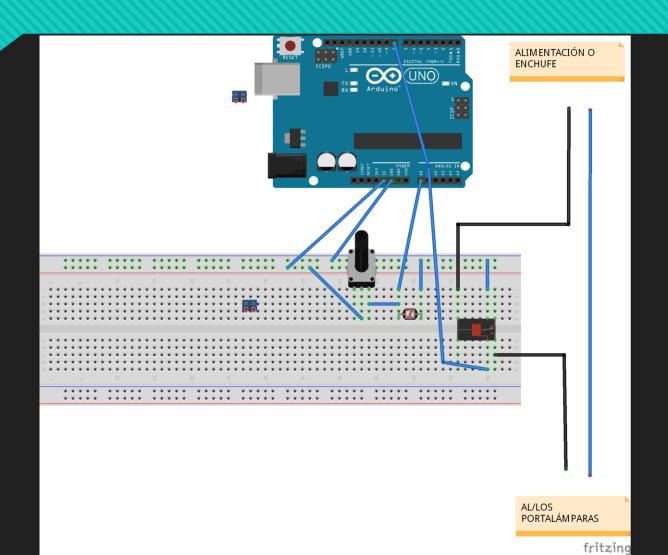
3.Diseño



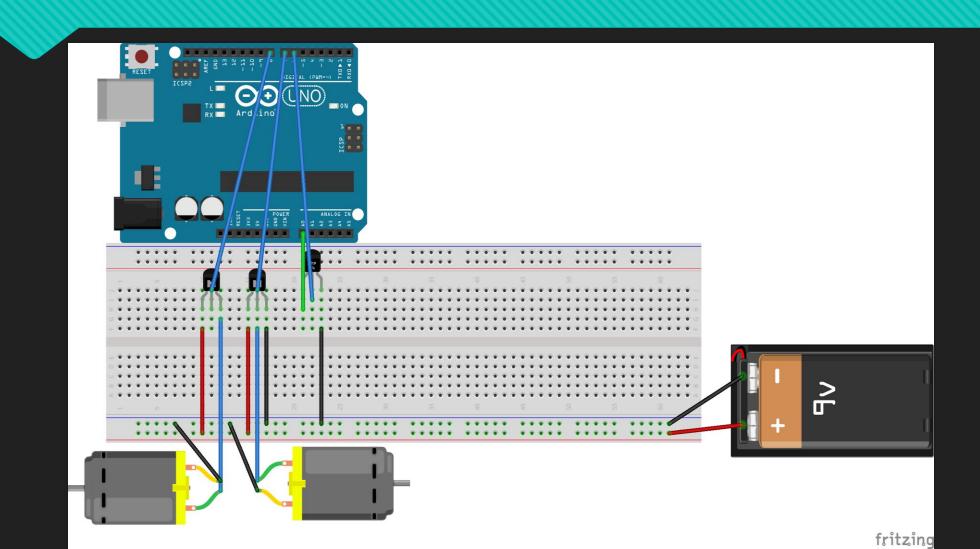
3.Diseño



3.-Diseño



3.-Diseño



4. Análisis Competencia

La competencia ofrece productos de entre 700-2000 €

- O NodeMCU 8€
- sensor luz y transistores aprox. 4€
- sensor ph y cloro 12€ y 30€ respectivamente.
- o sensor ultrasonidos 4€
- o total 58 €