#### Facultad de Ciencias Universidad Nacional de Ingeniería

# Diseño e Implementación de un sistema de monitoreo medioambiental

v. 1.0.0

Moreno Vera, Felipe Adrian felipe.moreno.vera@gmail.com

December 15, 2016

## Contenido



Introducción Motivación

Estado del arte Plataformas IoT

Tecnologías utilizadas web Application rest Web Services

Patrón de desarrollo Model-View-Controller

Análisis del sistema
Diagrama de clases
Actores del sistema
Diagrama de CU

Plataforma web

### Introducción Motivación



► La motivación por el cual se decidió esta temática es debido a la enorme cantidad de software, librerias y frameworks que realizan este trabajo usando otras tecnologías para la obtención y actualización en un determinado tiempo (podría ser tiempo real), además de la gran necesidad que se tiene de un software que brinde información de manera amigable y de fácil uso.

# Estado del arte



► Es un software de plataforma web el cual brinda servicios sobre loT, es decir, puedes crear conectividad con dispostivios cualersquiera, los cuales brindan alguna información que tu quieras y el ClearBlade, usando el protocolo MQTT y SDK de desarrollo, te notificará sobre cambios (encendido apagado, data, conectividad) en los dispostivitos asociados, es decir, CLearBlade funciona como broker web Socket MQTT.





Figure: ClearBlade service

# Estado del arte



► Es un software de plataforma web el cual brinda servicios storage para cualquier dispostivo afiliado y que tenga conectividad a internet para almacenamiento, los protocolos que usa Hologram para el envio son bluetooth, wifi y GSM, los cuales lo envian a su plataforma web, almacenándola para posteriormente mostrar la información obtenida en su dashboard.

# Estado del arte



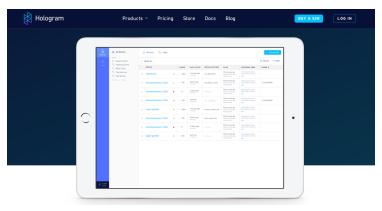


Figure: Hologram plataform service



### Patrón de desarrollo

El patrón de desarrollo sobre el cual se ha planteado el diseño de la implementación de la plataforma web es MVC (movel-view-controller).

### Sistema controlador de versiones

Para el desarrollo de una plataforma, una libreria, un paquete o un proyecto en general, lo más recomendable es guardar las modificaciones o correcciones de errores según aparecen durante la etapa de implementación.



## Sistema de gestión de base de datos

Para la implementación de la base de datos, se tomará en cuenta el tamaño de información y desarrollo de una plataforma, una libreria, un paquete o un proyecto en general, lo más recomendable es guardar las modificaciones o correcciones de errores según aparecen durante la etapa de implementación.

# Inyección de dependencias

Es un patrón de diseño orientado a objetos, en donde se asignan objetos a una clase en lugar de que la misma clase instancie el objeto, utilizado para la implementación de la aplicación web haciendo llamadas a diversos componentes necesarios para el funcionamiento.



### Definición

El MVC es un patrón de desarrollo para implementar interfaces de usuario en equipos o dispositivos. Divide una aplicación de software en tres partes interconectadas, con fin de separar las representaciones internas de información que se presenta o se acepta del usuario.



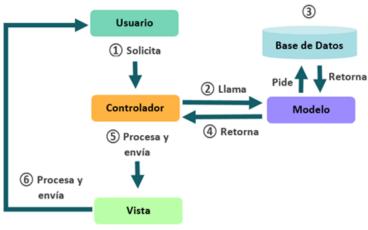


Figure: Patrón MVC



## MongoDB

▶ Base de dato NoSQL, es decir, no relacional, mediante la cual se pueden añadir colecciones de datos de estructura heterogénea.

```
db.usuarios.insert({
    "id_usuario":"U0001",
    "f_registro":"2016-05-09",
    "h_registro":"21:44:10",
    "password":"123456"
})
```

Figure: documento de un usuario en MongoDB



## AngularJS

Se utilizó el lenguaje de programcación javascript, así como en framework AngularJS, mediante el cual utilizando su ingenio de desarrollo, se realiza inyección de dependencias de los diversos componentes (ya sea de bootstrap o vendor).

## Go language

Se utilizó el lenguaje de programcación go, desarrollado por google para levantar un servicio cliente en un puerto determinado, la cual será la web que interactuará con el usuario.

# Tecnologías utilizadas

Sistemas de control de versiones



### Github

▶ Se utilizó el sistema controlador de versiones git, mediante el cual tenemos un registro de las modificaciones en base a los commits realizados, en caso de modificary tener fallas, podremos regresar a la versión anterior (antes de cometer la falla).



#### **HTTP**

 Se utilizó el protocolo de comunicación HTTP para las consultas entre el servicio cliente al servicio rest.

```
Controller Action method

http://localhost:1234/home/index/100 Id parameter value

Controller Action method

http://localhost:1234/home/index

Routing in MVC
```

Figure: routing de los urls del servicio rest

# Tecnologías utilizadas

Procolo de comunicación

### **MQTT**

► Se planteó la utilización de este protocolo para la actualización de los datos obtenidos en tiempo real.

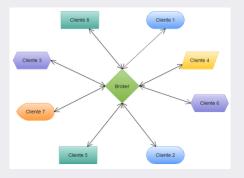


Figure: broker de mqtt

# Tecnologías utilizadas Procolo de comunicación



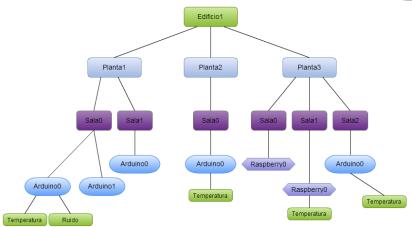


Figure: publica/suscribe

# Análisis del sistema

Diagrama de clases

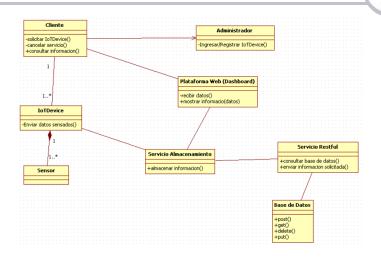


Figure: Diagrama de clases del sistema

Actores del sistema

- Administrador Es el actor encargado de la administración de los usuarios. Es el único usuario que no tiene loTDevice registrados.
- Usuario Es el actor que ha solicitado un servicio al sistema, es decir, está al pendiente de la información sensada mostrada por el sistema dependiendo de los dispositivos que el mismo usuario haya solicitado.
- ▶ **loTDevice** Es el actor que envia la información que capta de los sensores y los envía al actor de almacenamiento.
- Dashboard Es el actor encargado de mostrar la información sensada y almacenada.
- Restful Es el actor que se encarga de realizar y devolver respuestas según las peticiones del actor dashboard, así como también consultar el storage.
- ► Storage Es el actor encargado del almacenaje de la información

## Análisis del sistema Diagrama de casos de uso



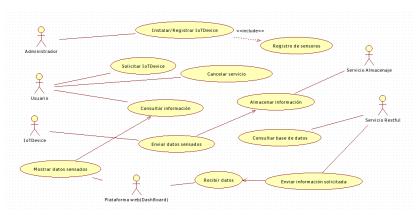


Figure: Diagrama de los actores de casos de uso

Información de los dispositivos

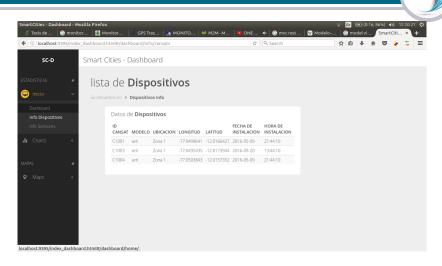


Figure: vista de la información de los IoTDevice

Información de los sensores por dispositivo

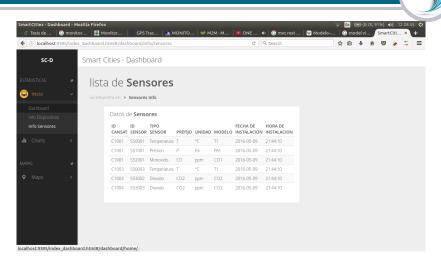


Figure: vista de la información de los IoTDevice y sus respectivos sensores

Información de los sensores por tipo de sensor

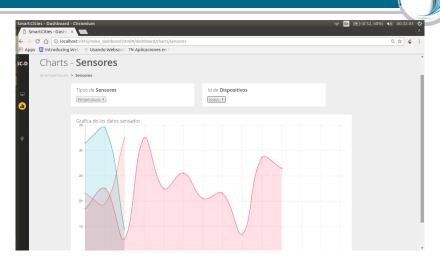


Figure: vista de la información de los loTDevice obtenida de un tipo de sensor determinado

# Plataforma web Datos sensados por dispositivo

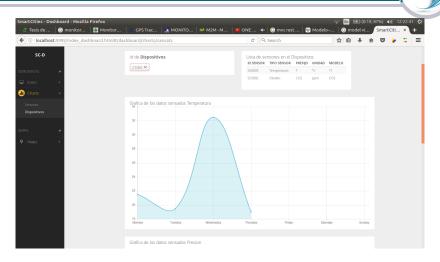


Figure: vista del muestreo de datos por dispositivo

## Plataforma web Ubicación de los dispositivos

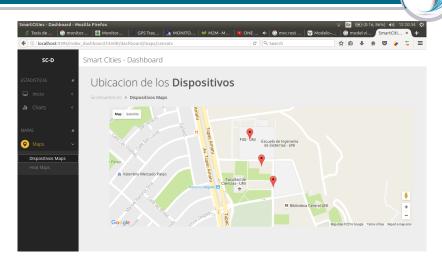


Figure: vista de las localizaciones de cada loTDevice



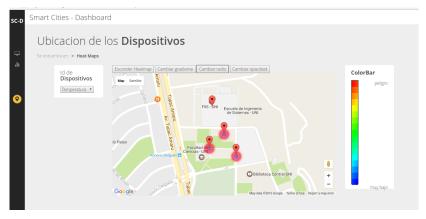


Figure: vista del mapa de calor de los loTDevice



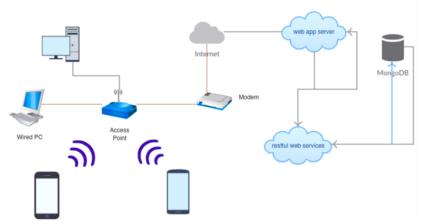


Figure: vista general de los servicios utilizados de la plataforma web

