



UNLaM

Sistemas Operativos Avanzados 2019

SMARTIQUIN

Sistemas Embebidos - Android

Profesores

- Barillaro, Sebastián
- Carnuccio, Esteban
- De Luca, Graciela
- García, Gerardo
- Valiente, Waldo A.
- Volker, Mariano

Integrantes

- Alberto, Gisele Romina 34.154.196
- Benítez, Gerardo Abel 25.883.409
- Coradini, Gonzalo Fabián 38.946.395
- Vázquez, Lucía Maité 40.886.803

Índice de Contenidos

Introducción	2
Detalle de la Implementación	2
Descripción	2
Diseño Incremental	3
Hardware Utilizado	3
Software Utilizado	3
Componentes	4
Diagramas de bloques	7
Diagrama de conexión	9
Manual de usuario	9
Android	11
Activities:	11
Sensores:	12
Persistencia de datos:	12
Conexión con el arduino:	13
Fuentes	13

Introducción

Smartiquín es un botiquín de madera que te facilita la gestión de los medicamentos que estás tomando: te sugerirá qué medicamento ingerir dependiendo de si es mañana o noche -a modo de recordatorio-, te contará la cantidad de veces que ingeriste determinado medicamento a lo largo del día, te respalda diciendote si falta algún medicamento y te informará si hay demasiada humedad dentro. Para todo esto, Smartiquín estará conectado a una aplicación móvil por donde podrás ver los datos anteriormente comentados. Además, el sistema cuenta con una apertura supervisada y segura: necesitarás la aplicación móvil para pedir que el botiquín se destrabe y puedas acceder a su contenido (necesitarás también la aplicación para hacer el bloqueo); de ésta forma, se restringe el acceso a los medicamentos al usuario de la aplicación, manteniéndolos fuera del alcance de los niños.

Detalle de la Implementación

Descripción

El arduino y la aplicación móvil se comunicarán mediante bluetooth. Los medicamentos se colocarán arriba de los switches, con los que se interpretará una ingesta.

El electroimán se mantendrá energizado de forma que trabe la puerta y, al mandarle una señal desde la aplicación, ya sea a través del respectivo botón o habilitando el shake del celular, el arduino desmagnetiza el imán destrabando la puerta.

En el botiquín habrá un sensor de luz y otro de humedad: el primero se colocará en el interior para determinar si dentro del botiquín se encuentran las luces encendidas.

El segundo se colocará en el interior y se utilizará para efectivizar, cuando la humedad supere cierto valor apto, el envío de una notificación al usuario y la reproducción de un sonido de alerta con el buzzer.

Los leds se dispondrán en el frente del botiquín, uno para informar si la puerta está cerrada o abierta, y los demás para ver fácilmente la disponibilidad de los medicamentos sin tener que abrir la aplicación ni el botiquín.

Diseño Incremental

Para la primera versión del proyecto usamos 3 switchs como actuadores y los leds rojo, verde y blanco como actuadores.

En esta etapa implementamos

- Switchs
- Leds

Aquí probamos encender y apagar los leds pulsando los switchs y funciona correctamente.

En un primer incremento añadimos el sensor de humedad DHT11.

En un segundo incremento agregamos un buzzer el cual probamos su funcionamiento con los pulsadores (que ya estaban implementados).

A partir de aquí, agregamos al proyecto el electroimán el cual necesitaba un relé para controlarlo junto a una fuente de 12v (para el electroimán) y otra de 5v (para el relé).

Por último agregamos el módulo Bluetooth conectado a la fuente de 5v.

Hardware Utilizado

Arduino UNO R3	Buzzer activo
Protoboard de 150 puntos	Electroimán 12v
Sensor de humedad DHT11	Relay
3 Switch fin de carrera	Cargador 5v
Fotoresistor LDR	Cargador 12v
Luces LED	Cables de conexión
Módulo Bluetooth HC-05	Resistencias

Software Utilizado

Arduino IDE 1.8.9

Android Studio 3.4.1

Componentes

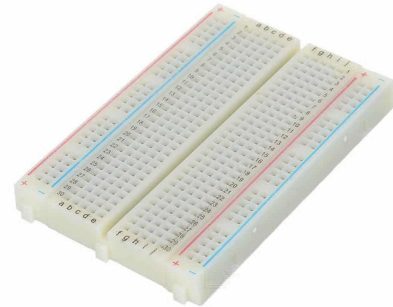
Arduino Uno



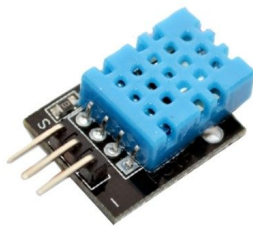
Arduino es una plataforma de prototipos electrónicos de código abierto basada en hardware y software flexibles y fáciles de usar. Arduino puede sentir el entorno mediante la recepción de entradas desde una variedad de sensores y puede afectar a su alrededor mediante el control de luces, motores y otros artefactos. Para programar el microcontrolador se utiliza el lenguaje de programación Arduino (basado en Wiring) y el software arduino (IDE).

Protoboard

Tablero con orificios conectados eléctricamente entre sí de manera interna, en el cual se pueden insertar componentes electrónicos y cables para el armado y prototipado de circuitos electrónicos



Sensor de humedad DHT 11



Sensor digital que nos permite medir la humedad relativa y la temperatura.

En Smartiquín es utilizado para medir la humedad dentro del botiquín.

Switch final de carrera

Es un interruptor eléctrico que se acciona por muy poca fuerza física, a través del uso de un mecanismo de punto de inflexión, a veces llamado mecanismo de sobre-centro.

En Smartiquín es utilizado para controlar la cantidad y el estado de los medicamentos del botiquín.



Fotoresistor LDR



Componente cuya resistencia varía en función de la luz que recibe. Cuanto mayor sea la intensidad de luz que incide en la superficie del LDR menor será su resistencia y en cuanto menor sea la luz mayor será la su resistencia.

En Smartiquín es utilizado para comprobar que la luz del interior del botiquín no esté encendida cuando no sea necesario.

Luces led

Es un componente electrónico de dos puntas que permite la circulación de energía a través de él en un solo sentido.

Estos diodos LED son semiconductores y, cuando los electrones pasan a través de ellos, se convierten en luz.

En Smartiquín se utilizan para iluminar el botiquín y indicar el estado del botiquín (si se encuentra abierto o cerrado).



Módulo Bluetooth HC-05



El módulo bluetooth HC-05 viene configurado de fábrica para trabajar como maestro o esclavo. En el modo maestro puede conectarse con otros módulos bluetooth, mientras que en el modo esclavo queda a la escucha peticiones de conexión.

Este módulo bluetooth nos permite realizar un enlace inalámbrico entre el botiquín y un dispositivo Android, desde el cual controlaremos las características del Smartiquín.

Buzzer Activo

Es un dispositivo que generan un sonido de una frecuencia determinada y fija cuando son conectados a tensión

En Smartiquín es utilizado para informar al usuario cuando el nivel de humedad del botiquín supera un rango máximo, como de informarle cuando no repuso los medicamentos en el botiquín.



Relay



Dispositivo electrónico que se usa para el control o switcheo de cargas de potencia. Permite controlar el encendido y el apagado de cualquier aparato que se conecte a una fuente de alimentación externa. El relé hace de interruptor y se activa/desactiva mediante una entrada de datos. Gracias a esto se puede controlar el encendido de cualquier aparato.

En Smartiquín es usado junto a un electroimán para controlar el encendido y apagado de este.

Electroimán

Dispositivo eléctrico que permite atraer objetos ferromagnéticos mediante el empleo de un campo magnético. Este puede ser encendido y apagado a voluntad, simplemente actuando sobre la corriente suministrada.

En Smartiquín es utilizado, junto a un relé, para bloquear y desbloquear la puerta del botiquín.



Diagramas de bloques

Diagrama físico

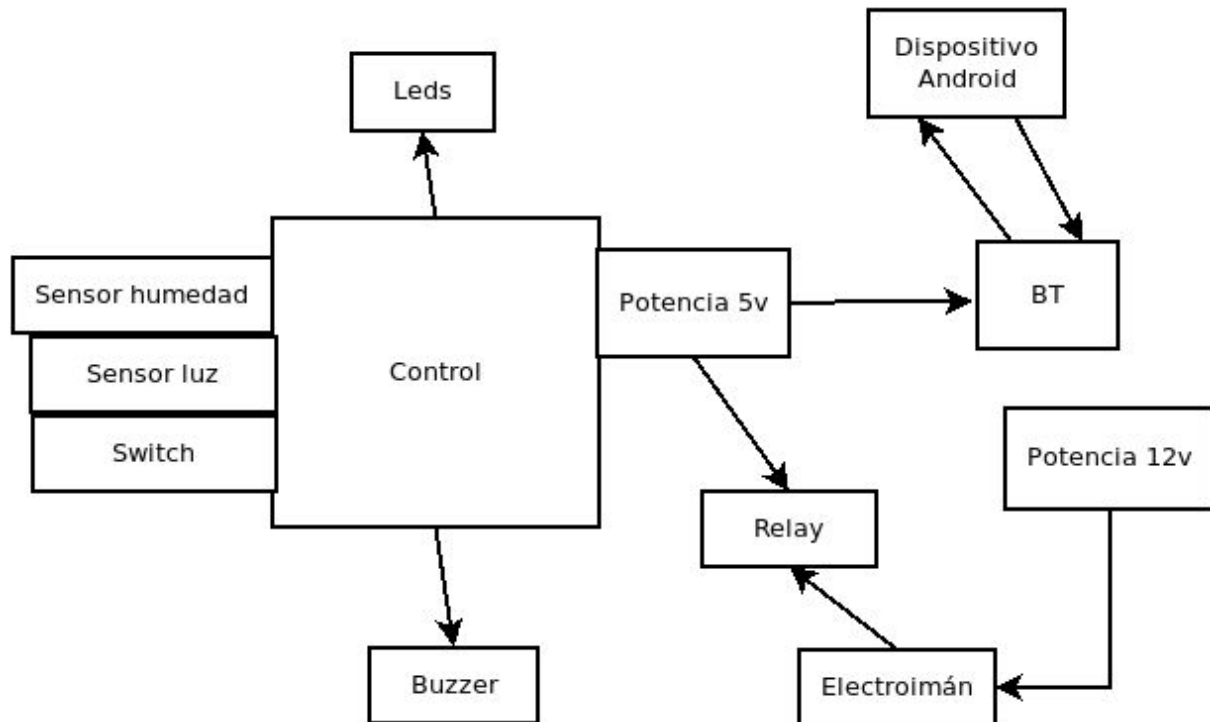


Diagrama funcional

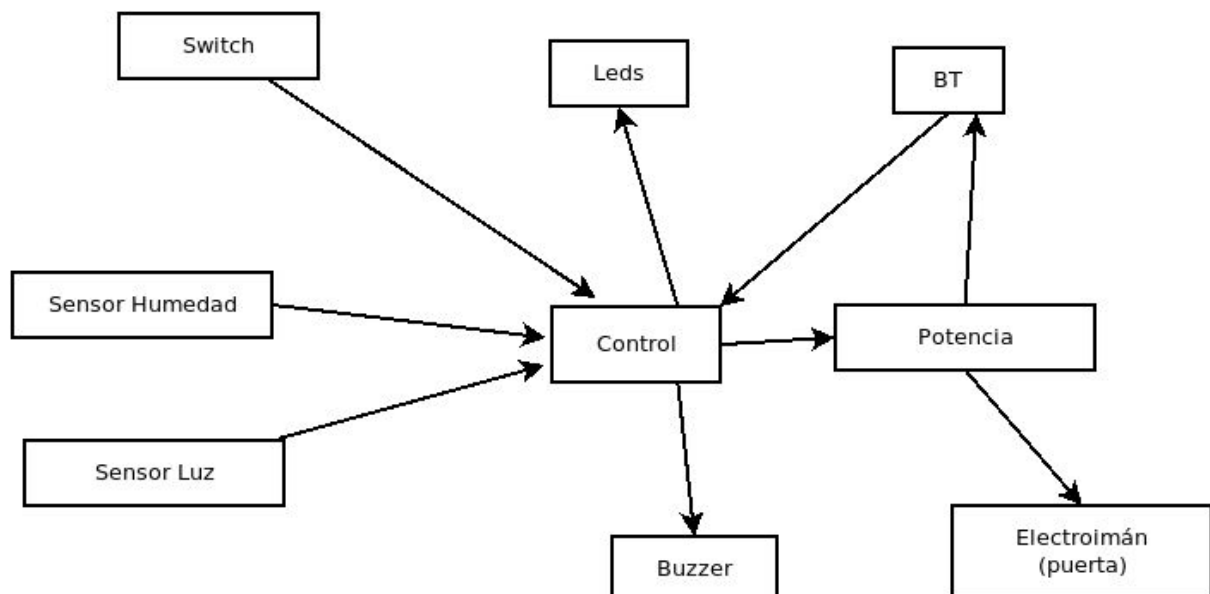


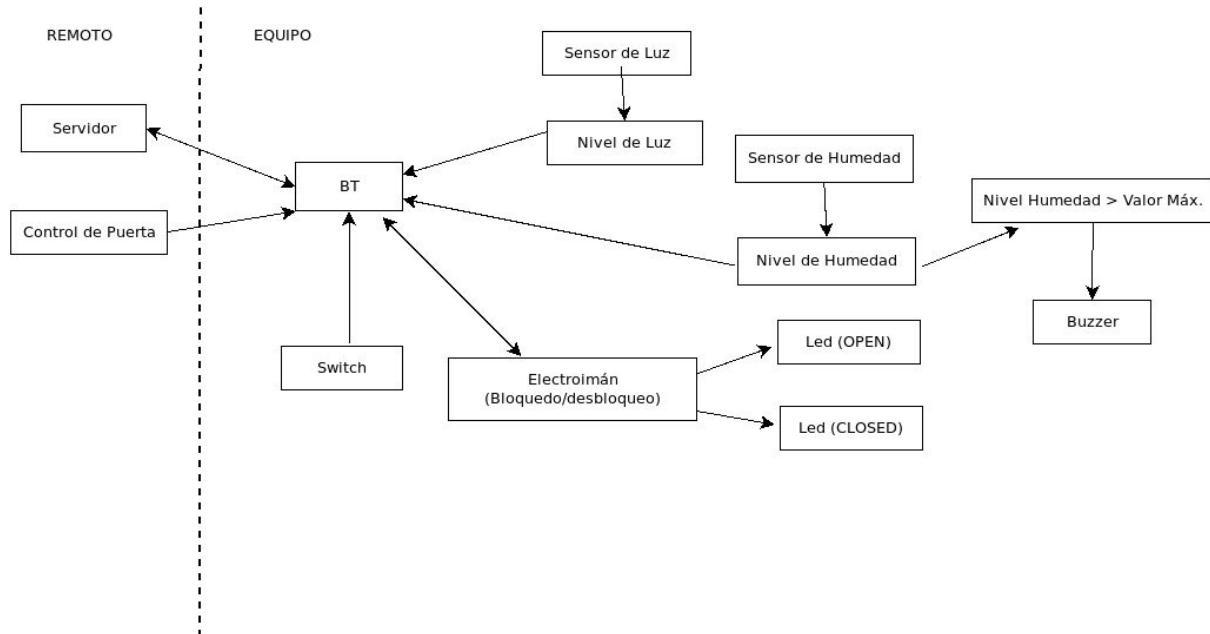
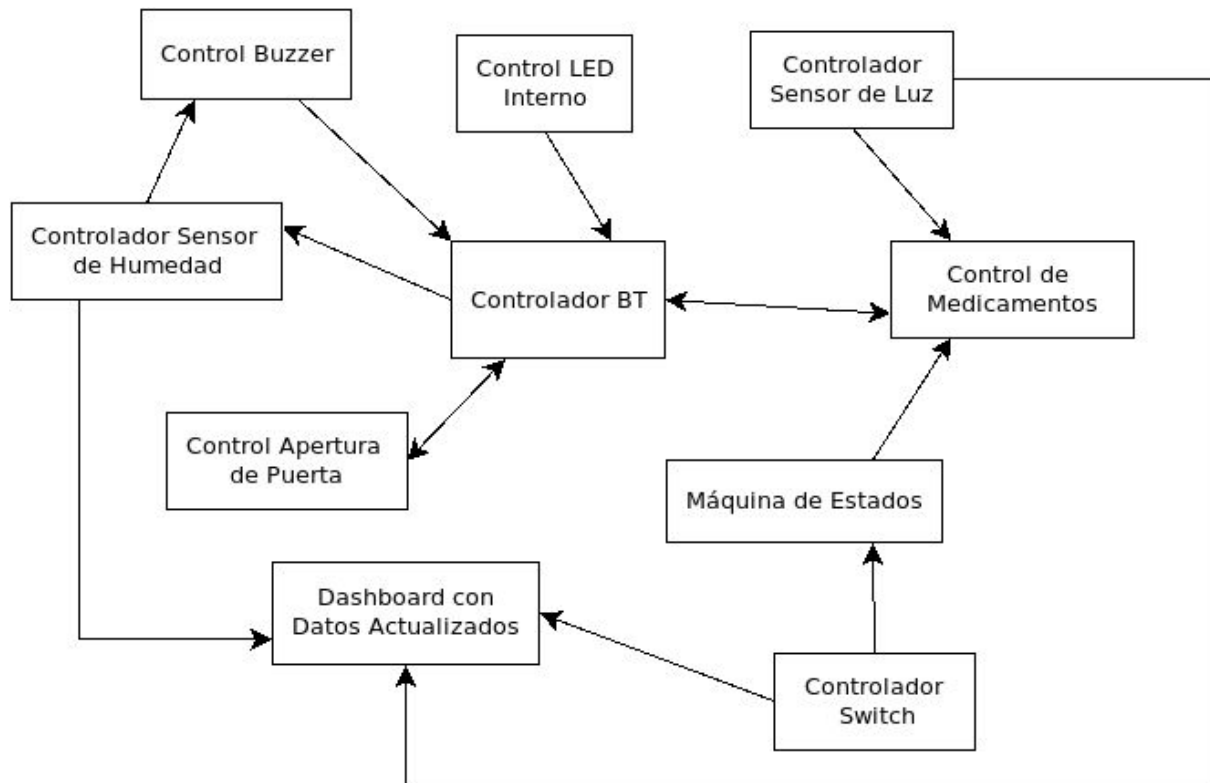
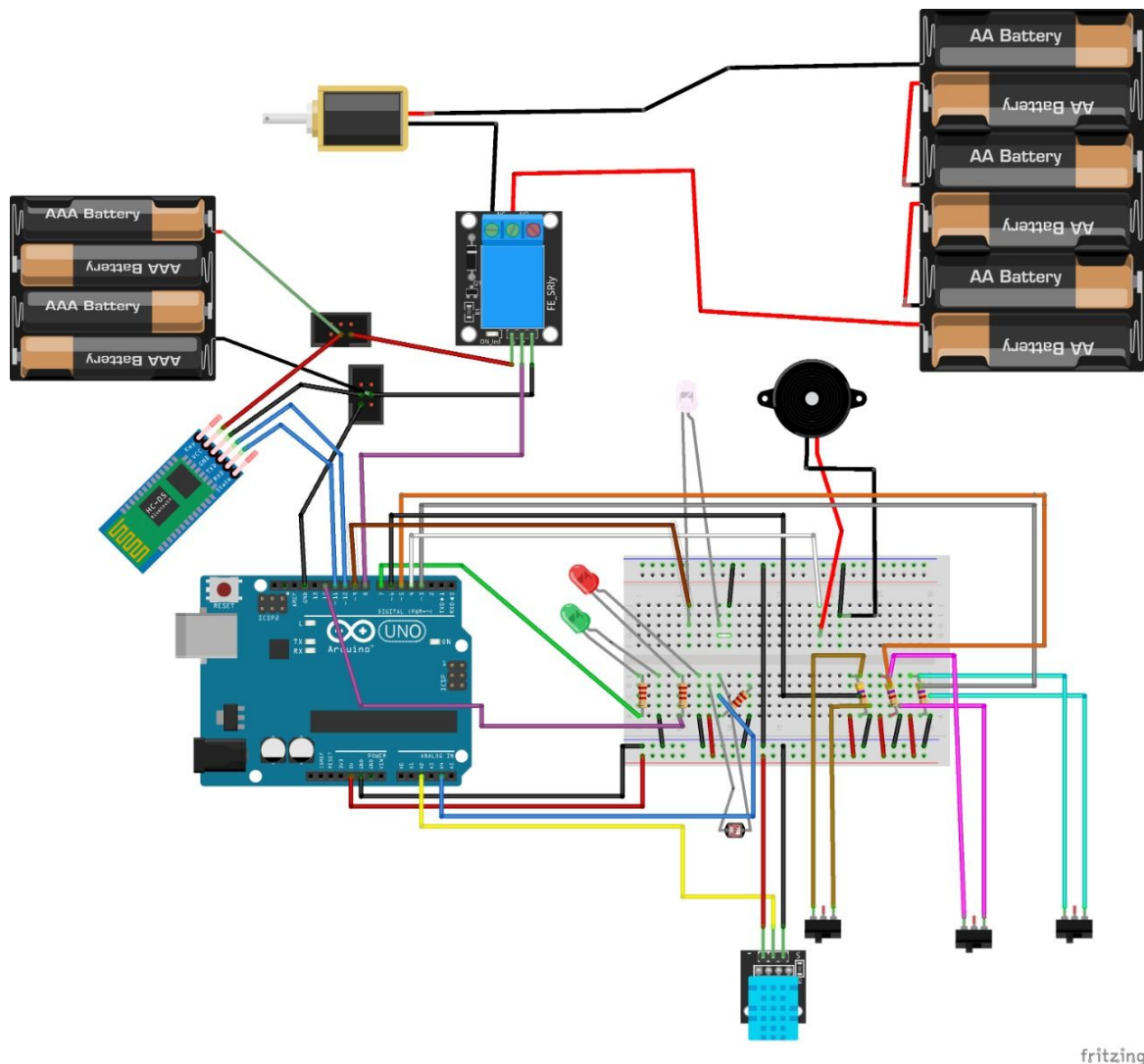
Diagrama lógico**Diagrama de software**

Diagrama de conexión



fritzing

Manual de usuario

Primeros pasos:

1) Conexion Android-Smartiquín

- El usuario encenderá el Smartiquín.
- El usuario descargara e ingresara a la aplicación de Smartiquín en su dispositivo android (*).
- Debe permitir el encendido del bluetooth.
- A continuación deberá presionar “Conectar con Arduino”.
- Luego de unos segundos el Smartiquín estará conectado exitosamente con su dispositivo Android.

(*) Versión mínima de android : android 6.0 MarshMallow

Eventos

1. Apertura/Cierre del botiquín

- Desde el dispositivo Android , el usuario deberá presionar el botón Abrir/Cerrar para abrir o cerrar el botiquín.
- Opcionalmente podrá optar por activar la apertura/cierre por shake (Agitar el celular).
- Activando esta opción, el usuario deberá agitar levemente el celular hacia cualquier lado.
- Cuando el movimiento sea considerado como una agitación, el dispositivo emitirá una vibración confirmando que la apertura/cierre del botiquín es correcta.

2. Ingreso de medicamentos

- En el botiquín, el usuario colocará el envase del medicamento en cualquiera de las tres posiciones disponibles (*).
- En la aplicación, el usuario deberá ingresar al registro de medicamentos y agregar el medicamento colocado en el paso anterior.
- Ingresa al formulario donde ingresara:
 - *Posicion* : Numero de slot en cual se colocó el medicamento.
 - *Nombre*: Nombre del medicamento
 - *Laboratorio*: Nombre del laboratorio del medicamento
 - *Fecha de Vencimiento*: Fecha de caducidad del medicamento. Debe ser una fecha válida entre 2019 y 2039.
 - *Cantidad de Medicamentos*: Cantidad de pastillas que se colocaron en el slot del botiquín.
 - *Cantidad Mínima*: Cantidad límite en la cual se avisará al usuario en que debe reponer el medicamento.
 - *Horario dia/noche*: Recordatorio que avisara al usuario cuando debe tomar el medicamento.
- Una vez completado estos campos, se presiona “Aceptar” y el medicamento quedará registrado.

(*) Nota: Solo se tiene 3 posiciones para colocar el medicamento. Una vez completos estos slots no será posible controlar más medicamentos, aunque estos se encuentren en el botiquín.

3. Humedad elevada

- Al detectarse elevada niveles de humedad en el botiquín, este avisará al usuario encendiendo una alarma.
- Cuando esto ocurra, se activara un sensor de proximidad, de manera que el usuario podrá detener esta alarma acercando la mano al dispositivo android.

4. Luz encendida en el interior del botiquín

- Si ocurre que las luces del interior del botiquín quedan encendidas, se avisará al usuario encendiendo una alarma
- Cuando esto ocurra, se activará un sensor de proximidad, de manera que el usuario podrá detener esta alarma acercando la mano al dispositivo android.

Android

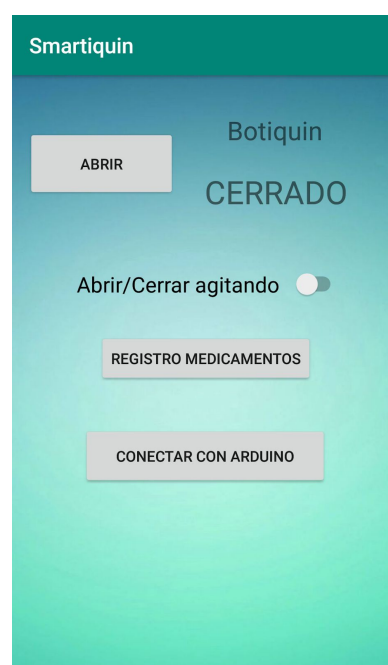
La aplicación en android ofrece una completa interacción y control con los medicamentos que se encontraran en el Smartiquín. Para esto se contará con registros que estarán asociados a los diferentes switch del botiquín. El usuario cargará los registros con la información de los medicamentos (como su nombre, laboratorio, fecha de vencimiento, cantidad de medicamentos), además ingresará el ciclo horario en el que debe tomar sus medicamentos y la aplicación le informará mediante una notificación.

Activities:

La aplicación cuenta con 3 activities las cuales son:

MainActivity

Activity principal en la cual se tiene las opciones de apertura del botiquín (Con un botón o con un shake), el acceso a los registros de medicamentos y la conexión con el arduino.



RegisterActivity

Activity en la cual tendremos la información de los medicamentos registrados que se encuentran en nuestro botiquín. Se podrá ver la información de los medicamentos registrados.

The screenshot shows the 'Medicamentos' screen in the Smartiquin app. It features a teal header with the app name 'Smartiquin'. Below the header, the title 'Medicamentos' is displayed. The main content area contains three empty input fields, each with a placeholder text '<Vacio>'. At the bottom, there is a button labeled 'AGREGAR MEDICAMENTO'.

Form Activity

Activity en la cual se realiza el registro de la información de los medicamentos que se encuentran el botiquín.

The screenshot shows the 'Registro de Medicamento' screen in the Smartiquin app. It features a teal header with the app name 'Smartiquin'. Below the header, the title 'Registro de Medicamento' is displayed. The main content area contains a dropdown menu for 'Posicion' with the value '1' selected. Below this, there are several input fields for 'Nombre', 'Laboratorio', 'Fecha de Vencimiento', 'Cantidad de Medicamentos', 'Cantidad Minima', and 'Hora de alerta'.

The screenshot shows the 'Medicamento' screen in the Smartiquin app. It features a teal header with the app name 'Smartiquin'. Below the header, the title 'Medicamento' is displayed. The main content area contains a dropdown menu for 'Posicion' with the value '1' selected. Below this, there are several input fields for 'Nombre', 'Laboratorio', 'Fecha de Vencimiento', 'Cantidad de Medicamentos', 'Cantidad Minima', and 'Hora de alerta'. At the bottom, there are two buttons: 'ACEPTAR' and 'CANCELAR'.

Sensores:

Para el funcionamiento de la aplicación utilizamos los siguientes sensores del dispositivo android:

Acelerómetro

Utilizando el acelerómetro logramos simular un shake con el cual, cuando el usuario active esta función, podrá abrir o cerrar el botiquín solamente agitando levemente el dispositivo android.

Para realizar esto, cuando se detecta un cambio en algunos de los tres ejes del dispositivo (X, Y, Z), verificamos si el valor obtenido sobrepasa un límite prefijado. Si lo hace este movimiento es tomado como una agitación y por lo tanto permite cambiar el estado del botiquín de abierto a cerrado o cerrado a abierto.

Sensor de luz

El sensor es utilizado para captar la luz presente en la habitación al momento de abrir el botiquín, de manera que si hay poca luz en la habitación se encenderá un led, dentro del botiquín, para iluminar su interior.

Sensor de proximidad

El sensor de proximidad entrará en acción al momento en que el buzzer, que se encuentra en el botiquín, comience a sonar debido a los factores a cual esté expuesto. En ese instante el sensor de proximidad se activará y el usuario podrá detener el sonido de alarma del botiquín aproximando la mano hacia el dispositivo android.

Persistencia de datos:

Para conservar los registros de los medicamentos, ya que estos se perdían cuando la aplicación era detenida o destruida, optamos por elegir SQLite para conservar los datos en una base de datos que se encontrada en cada dispositivo android.

Cada registro es guardado en la base de datos, recuperado y actualizado dependiendo de la necesidad concreta de la aplicación en cada operación que se realice, manteniendo así la persistencia de los datos en nuestra aplicación.

Conexión con el arduino:

La conexión entre el dispositivo Android y el Smartiquín es realizada mediante Bluetooth. El celular funciona como maestro y se conecta al módulo bluetooth que se encuentra en el arduino.

De esta manera podemos enviar la información necesaria entre el arduino y el dispositivo android.

Fuentes

Arduino: <https://www.arduino.cc/>

Android: <https://developer.android.com/>