



CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN INTERNET DE LAS COSAS

MEMORIA DEL TRABAJO FINAL

Desarrollo de Aplicación Hospitalaria con MQTT

Autor:

Ing. Gustavo Adrián Bastian

Director:

Mg. Ing. Ericson Joseph Estupiñan Pineda (Surix S.R.L)

Jurados:

Sergio Burgos (UTN, Facultad Regional Paraná)

Daniel Iván Cruz Flores (UBA, Facultad de Ingeniería)

Luis Mariano Campos (Conicet)

*Este trabajo fue realizado en la Ciudad de Santo Tomé, Santa Fé,
entre Octubre de 2021 y Diciembre de 2022.*

Resumen

La presente memoria describe el desarrollo de un sistema para ser utilizado por enfermeros y médicos en el ámbito hospitalario implementado con un protocolo de bajo consumo de recursos. El trabajo se realizó para satisfacer una necesidad de la empresa Surix SRL.

La arquitectura del sistema está compuesta por cinco elementos principales que fueron abordados durante la carrera: un broker que gestiona los mensajes, una base de datos con información de los pacientes, un programa que genera acciones basado en distintos eventos, una aplicación web que permite la gestión de la base de datos y una aplicación móvil.

Agradecimientos

En primer lugar agradezco al director de este trabajo final, Mg. Ing. Ericson Estupiñán por la guía y los consejos brindados durante este tiempo.

Así mismo, agradezco a Sergio Starkoff por proporcionar la idea originaria del trabajo y por la confianza ofrecida desde un primer momento.

No puedo olvidar agradecer a los docentes, por el incalculable valor de realizar muy buenos contenidos para las clases y por la excelente predisposición para responder mis dudas.

Agradezco también a mis compañeros/as por demostrar mucho interés en las asignaturas y participar activamente en las clases.

Especialmente agradezco a mi familia, que comprendieron el tiempo que debía dedicarle al estudio, brindándome apoyo moral y humano. Y a Lucila y Alejo, quienes me brindaron mucho amor y ternura.

Índice general

Resumen	I
Agradecimientos	III
1. Introducción general	1
1.1. Internet de las Cosas y las actividades hospitalarias	1
1.2. Motivación	2
1.3. Estado de arte	3
1.4. Objetivos y alcance	3
2. Introducción específica	5
2.1. Descripción de tecnologías web para IoT	5
2.1.1. Breve introduccion a tecnologías de backend	5
2.1.2. Breve introduccion a tecnologías frontend	6
2.2. Componentes del sistema	6
2.3. Descripción del protocolo MQTT	8
2.3.1. Uso de WebSockets en MQTT	10
2.3.2. Broker Mosquitto	10
2.4. Descripción del protocolo HTTP	10
2.5. Sistemas de contenedores Docker	11
2.5.1. Uso de Docker-compose	12
2.6. Introducción a las bases de datos	13
2.6.1. Descripción de MySQL	13
2.7. Frameworks/librerías para desarrollo web/móvil	14
2.7.1. Librerías Node.js, Express y JWT	15
2.7.2. Framework Ionic/Angular, Capacitor y Android Studio	16
3. Diseño e implementación	17
3.1. Generación del entorno base para el desarrollo del sistema de backend	17
3.2. Broker Mosquitto	17
3.3. Sistema Docker	18
3.4. Base de datos del sistema	18
3.5. Sistema de gestión	21
3.5.1. Descripción de las clases para monitoreo del sistema	22
3.5.2. Descripción de API MQTT para la mensajería de la aplicación móvil	24
3.5.3. Descripción de API REST para aplicación Web	26
3.6. Página Web	28
3.6.1. Estructura y organización del software	29
3.6.2. Acceso de usuario	30
3.6.3. Monitoreo del sistema	31
3.6.4. Gestión de tareas programadas	32

3.6.5. Estadísticas del sistema	32
3.7. Aplicación Móvil	33
3.7.1. Estructura y organización del software	33
3.7.2. Configuración del broker y acceso de usuario	35
3.7.3. Modo administrador	36
3.7.4. Modo médico	37
3.7.5. Modo enfermera	38
3.7.6. Interacción médico-enfermera	41
3.8. Contraste con los requerimientos	42
3.8.1. Cumplimiento de requerimientos	42
4. Ensayos y resultados	45
4.1. Generación del sistema de pruebas	45
4.2. Pruebas unitarias	45
4.2.1. Pruebas del servidor Mosquitto	45
4.2.2. Pruebas unitarias de la API Rest	46
4.3. Integración del sistema	47
4.3.1. Instalación del sistema en una instancia de AWS	47
4.3.2. Generación/instalación de la aplicación móvil en ANDROID	47
4.3.3. Equipo simulador de llamadores	49
4.3.4. Resultados de utilizar el sistema	49
5. Conclusiones	51
5.1. Notas sobre el sistema desarrollado	51
5.1.1. Cumplimiento de planificación original	51
5.1.2. Gestión de riesgos	51
5.1.3. Recursos aprendidos durante la carrera:	51
5.2. Proximos pasos	52
Bibliografía	53

Índice de figuras

1.1. Infraestructura hospitalaria.	1
1.2. Componentes del sistema.	4
2.1. División del sistema.	7
2.2. Esquema de un sistema MQTT.	9
2.3. Uso de WebSockets con MQTT.	10
2.4. Pila de comunicaciones en un navegador.	11
2.5. Estructura general de Docker. ¹	12
2.6. Página de gestión phpMyAdmin.	14
3.1. Tabla Usuarios.	18
3.2. Tabla Camas.	19
3.3. Tabla pacientes.	19
3.4. Relación médicos-pacientes.	19
3.5. Relación notas-pacientes.	20
3.6. Tabla de eventos programados.	20
3.7. Tabla de registro de eventos.	20
3.8. Estructura de directorio (backend).	21
3.9. Página web.	28
3.10. Estructura de carpetas página web.	29
3.11. Monitoreo de camas.	31
3.12. Tareas programadas.	32
3.13. Relación paciente tratamiento.	32
3.14. Estructura de código fuente de la aplicación móvil.	33
3.15. Pantalla inicial, configuración y acceso de la aplicación.	35
3.16. Pantallas de administración.	36
3.17. Diagrama de estados en modo médico.	37
3.18. Modo médico	38
3.19. Diagrama de estados en modo enfermera.	39
3.20. Recepción de tarea	40
3.21. Captura de QR en la aplicación	41
3.22. Ejecución de tarea	41
4.1. Imagen de MQTT Explorer.	45
4.2. Logueo en el sistema con Postman.	46
4.3. Rechazo de logueo.	46
4.4. Simulador de llamadores.	49

Índice de tablas

1.1. Modelo de capas IoT	2
2.1. Comandos SQL	15
2.2. Tabla 1 Ejemplo SQL	15
2.3. Tabla 2 Ejemplo SQL	16
3.1. Tipos de mensajes MQTT	25

***Dedicado a todas las personas que participaron en mi
formación humana.***

Capítulo 1

Introducción general

En este capítulo se presentan las necesidades de los sistemas hospitalarios junto con nociones sobre el Internet de las cosas y el protocolo MQTT. Además se mencionan las motivaciones, el estado de arte y el alcance del trabajo.

1.1. Internet de las Cosas y las actividades hospitalarias

En la actualidad, el avance de la Internet de las Cosas (IoT de *Internet of Things*) y la disminución de costos asociados a la tecnología hacen factible su incorporación a distintos contextos de la vida cotidiana. Un campo de mucho interés es el de infraestructuras hospitalarias inteligentes [1].

El término Internet de las Cosas fue utilizado por primera vez en 1990 para describir un sistema cuyos componentes del mundo físico se conectaban a la Internet mediante sensores. En la actualidad se utiliza el término para referirse a escenarios donde la conectividad en red y la capacidad de computo se extiende a objetos, sensores y elementos cotidianos no considerados computadoras, permitiéndoles generar, intercambiar y consumir datos con un mínimo de intervención humana [2].

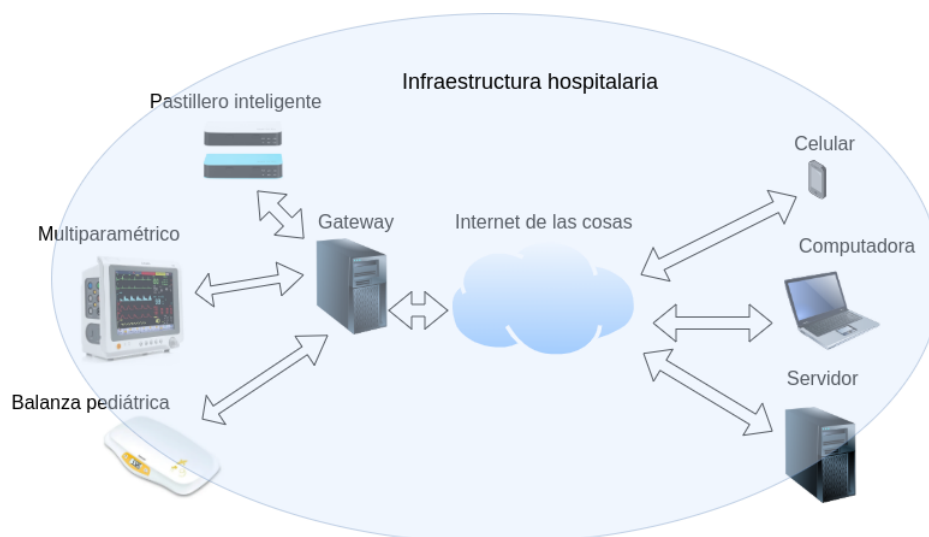


FIGURA 1.1. Infraestructura hospitalaria.

Si consideramos a las diferentes personas como un elemento más de un sistema, el ámbito hospitalario cuenta con numerosas entidades que interactúan entre sí como ser: médicos, pacientes, enfermeros, personal de limpieza, personal de

seguridad, personal administrativo, dispositivos de iluminación, dispositivos sonoros, herramientas médicas, puertas, ventanas, ventiladores, acondicionadores de aire, termómetros, etc. Un entorno de estas cualidades es ideal para gestionar con IoT, ya que permite mejorar la calidad del servicio de la salud [1].

Los principales beneficios de aplicar Internet de las Cosas son dos [1]:

- Cuidado clínico: el uso de sensores inteligentes permite monitorear el estado de los pacientes automáticamente. Como ejemplo se puede mencionar: cada quince minutos tomar la presión arterial del paciente y guardarla en una base de datos, cada una hora medir la temperatura y almacenar su valor en una base de datos, etc. Con los datos obtenidos se pueden generar mejores diagnósticos y tratamientos. El hecho de automatizar la gestión de los datos y la utilización de algoritmos de Inteligencia Artificial para los diagnósticos disminuye el tiempo análisis y la posibilidad de errores. El objetivo final es efectuar tratamientos preventivos en momentos iniciales de la presencia de síntomas.
- Monitoreo remoto: otro beneficio muy importante radica en el hecho de que al estar almacenado en una red (o en la nube), la disponibilidad de la información facilita la consulta de la misma por parte de los médicos en todo momento, permitiendo actuar de manera eficiente y rápida ante eventos.

Un sistema de estas características posee un modelo de capas, presentado en [3] que separa los conocimientos en cinco categorías con responsabilidades bien definidas: negocio, aplicación, procesamiento, red y percepción. La tabla 3.1 presenta las funciones reducidas de cada modelo:

TABLA 1.1. Modelo de capas sistema IoT.

Capa	Función
Negocio	Establecer reglas y controlar sistema
Aplicación	Interactuar con el usuario
Procesamiento	Almacenar y analizar los datos obtenidos
Red	Transportar datos entre dispositivos
Percepción [3]	Realizar mediciones o acciones

1.2. Motivación

En Argentina muchos hospitales están retrasados en su progreso tecnológico. Por dicha razón, todos los avances en este campo son necesarios. Por lo explicado en la sección 1.1, el gestionar la institución con un sistema de IoT es de suma utilidad.

Surix S.R.L fabrica un sistema IP de llamado a enfermera que está basado en el protocolo SIP. Este consiste en un servidor central y terminales que se encuentran en las habitaciones del hospital. La aplicación principal se ejecuta en una computadora o bien en una tablet y monitorea el estado de las habitaciones. La principal motivación para migrar el protocolo radica en el alto costo de hardware que genera el agregar dispositivos a su sistema actual. En este contexto, se encargó la realización de este trabajo.

1.3. Estado de arte

En el mercado internacional se encontró un producto similar desarrollado por la firma TigerConnect (antes llamada TigerText), *TigerConnect Clinical Collaboration Platform* (Plataforma de Colaboración Clínica TigerConnect) [4], cuyas principales características se detallan a continuación:

- Aplicación de Mensajería para celulares y estaciones de trabajo.
- Solución en la nube asegurando disponibilidad en un 99.99 %.
- Mensajería por texto asegurada con encriptación.
- Homologado por HIPPA (del inglés, *Health Insurance Portability and Accountability Act*, ley de Portabilidad y Responsabilidad del Seguro Médico) [5].
- Certificado HITRUST (es un framework para gestionar riesgos utilizado por muchas redes de salud y hospitales [6]).
- Control administrativo total, permitiendo a los administradores gestionar usuarios, configuraciones y políticas de seguridad por medio de una consola. Los usuarios pueden ser cargados utilizando plantillas csv, y en caso de robo o extravío de dispositivo, prohibir el acceso.
- Posibilidad de incorporar mensajería de voz como servicio extra.
- Mensajes a grupos de personas.

Entre las diferencias que posee la solución presentada en este trabajo con respecto a la disponible en el mercado se encuentra el hecho de utilizar MQTT como protocolo base permite incorporar con muy poco esfuerzo dispositivos IoT de mediciones paramétricas de los pacientes ya que la estructura de la red así lo permite. Por otra parte, la solución desarrollada presenta de base la posibilidad de transmisión de audio.

1.4. Objetivos y alcance

El sistema resultante de este trabajo está orientado a gestionar las relaciones entre pacientes, enfermeras y médicos. Un diagrama reducido puede observarse en la figura 1.2.

Los componentes del sistema son:

- Broker MQTT: permite gestionar los mensajes entre los elementos del sistema.
- Base de datos: donde alojar información de reportes de habitaciones, personal y datos relevantes al paciente.
- Página web para configuración: permite gestionar usuarios, camas, pacientes, observar estado del sistema.
- Aplicación móvil multiplataforma: permite a los usuarios enfermeros interactuar con el sistema y con los médicos. La aplicación es capaz de identificar la cama correspondiente (mediante lectura de símbolos QR) y de transmitir mensajes de voz en caso de ser necesario.

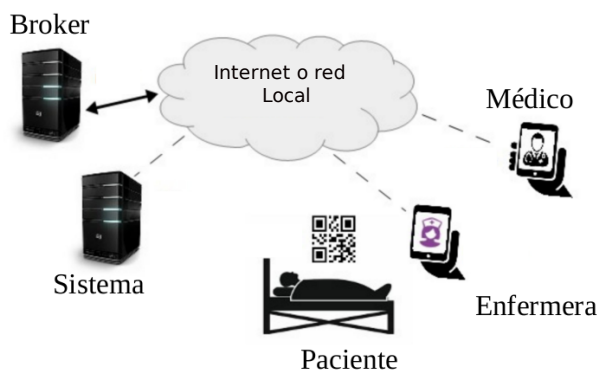


FIGURA 1.2. Componentes del sistema.

El alcance del trabajo consiste en:

- Confección de un plan de trabajo.
- Selección y configuración de un broker MQTT.
- Desarrollo local de una página web de configuración, que permite asignar médicos a pacientes, asignar tareas programadas a pacientes, asignar códigos QR a camas, asignar tratamientos a pacientes, asignar especialidades a los usuarios enfermeros.
- Desarrollo local de una aplicación móvil con 3 modos de funcionamiento: modo médico, con envío/recepción de audio/texto/alarmas, modo enfermera con envío/recepción de audio/texto/alarmas y escaneo de QR para identificar paciente, y modo sistema que permite el monitoreo de habitaciones.
- Código documentación de las aplicaciones realizadas.

El presente trabajo no incluye:

- Manuales de las distintas aplicaciones.
- Traducciones a distintos idiomas de las aplicaciones.
- Sistema llamador.
- Análisis de tráfico en la red.
- Análisis de seguridad(no se certifica).
- Contratación de base de datos remota.
- Contratación e instalación de servidores remotos.

Capítulo 2

Introducción específica

En este capítulo se presentan las bases teóricas que sustentan el trabajo realizado. Se describen distintas soluciones a cada una de las partes del sistema.

2.1. Descripción de tecnologías web para IoT

Los sistemas web utilizan (en su mayoría) una arquitectura cliente/servidor en donde se subdivide las tareas a desarrollar en dos partes. El cliente solicita una acción y el servidor la ejecuta. Las acciones pueden ser obtener información para mostrar en una pantalla, modificar un valor en una base de datos, obtener información para reproducir un sonido o un video, etc. En la programación web, se suele dividir el modelo en 2 partes: *backend* y *frontend*.

2.1.1. Breve introducción a tecnologías de backend

El *backend* generalmente se encarga de almacenar y gestionar la información [3]. En el contexto de este trabajo, el *backend* se comunica con los clientes utilizando 2 protocolos: *Message Queuing Telemetry Transport* (en adelante MQTT) y HTTP. El primero se utilizó para interactuar con los clientes móviles y el segundo se utilizó para brindar los servicios a la página web de configuración.

El protocolo MQTT [7] se ha probado como un protocolo confiable, altamente eficiente y ampliamente utilizado en sistemas IoT [8].

MQTT es un protocolo open source simple, liviano y orientado a dispositivos con pocos recursos y baja velocidad de transmisión. Está basado en la pila TCP/IP (del inglés *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*, Protocolo de control de transmisión /Protocolo de Internet), se implementa en la capa de aplicación y utiliza mensajería bajo el patrón de publicación/subscripción. Las ventajas que provee es la posibilidad de agregar accesorios rápidamente con bajo costo de software, hardware e implementación [8].

En la referencia [8] se realiza un estudio en profundidad del desempeño de varios protocolos de IoT: MQTT, CoAP (*Constrained Application Protocol*, Protocolo de Aplicaciones Restringido), AMQP (*Advanced Message Queuing Protocol*, Protocolo de Encolamiento de Mensajes Avanzado) y HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*, Protocolo de Transferencia de Hipertexto). Se menciona que MQTT es ampliamente utilizado pero muy poco estandarizado en comparación con los demás, y se resalta el hecho que tiene limitaciones en lo referido a seguridad.

En las subcciones 2.6, 2.5, 2.5.1, 2.7.1 se explicará el funcionamiento del backend.

2.1.2. Breve introducción a tecnologías frontend

El *frontend* es la parte del programa o del dispositivo con la que interactúa el usuario. Son tecnologías que se ejecutan en un navegador o en una aplicación de teléfono celular (también llamado teléfono inteligente, o *smartphone*). El equipo que desarrolla el *frontend* consiste en programadores diseñadores UX/UI (del inglés *User Experience / User Interface*, Experiencia de Usuario/Interfaz de Usuario) y diseñadores gráficos. Las más conocidas tecnologías que se utilizan son: el lenguaje de programación Javascript, HTML (*HyperText Markup Language*, Lenguaje de Marcas de Hipertexto) y CSS (*Cascading Style Sheets*, Hojas de Estilo en Cascada) [3]. Si se desea profundizar en estas tecnologías, existen muchos sitios web donde se ofrecen referencias de las mismas (ver, por ejemplo: [9]).

En los últimos años, se busca facilitar el diseño de *frontend* mediante librerías como React [10], JQuery [11] o Frameworks como ser Vue [12], Angular [13], Ionic [14]. En este trabajo se seleccionó la combinación Ionic/ Angular para el desarrollo de la página Web y de la aplicación móvil. En la sección 2.7.2, se presenta una breve introducción.

2.2. Componentes del sistema

Al sistema desarrollado se lo puede descomponer en seis partes definidas:

- Broker MQTT: servidor encargado de gestionar los mensajes.
- Base de datos: almacena información relevante de los pacientes, usuarios y sistema.
- Servidor de base de datos: proporciona una API (*Application Programming Interface*, interfaz de programación de aplicaciones) del tipo REST (*representational state transfer*, transferencia de estado representacional) que permite la modificación/consulta de la base de datos desde un dispositivo web. La API provee *endpoints* (puntos de acceso en español) que permiten realizar distintas operaciones como ser carga, consulta, alteración o eliminación de información.
- Servidor web/ página web: entrega información a un browser para que pueda mostrar una página web de administración del sistema y de carga de la base de datos.
- Sistema: recibe los mensajes MQTT y responde/actúa acorde a las peticiones.
- Cliente browser: muestra en la pantalla de una computadora o dispositivo la página web de administración.
- Cliente teléfono: permite a médicos y enfermeras interactuar con el sistema.

Como se puede observar, se trata de un sistema distribuido y sus partes pueden estar ubicadas en distintas localidades.

Con el objetivo de facilitar el desarrollo se utilizó un sistema de contenedores que permite correr tres de las 6 partes: la base de datos, el servidor de base de datos y el sistema propiamente dicho. Además agrupó los subsistemas que modifican la base de datos en una sola aplicación que provee ambos servicios: el sistema

y el servidor REST. En la figura 2.1 se presenta un esquema general según esta división.

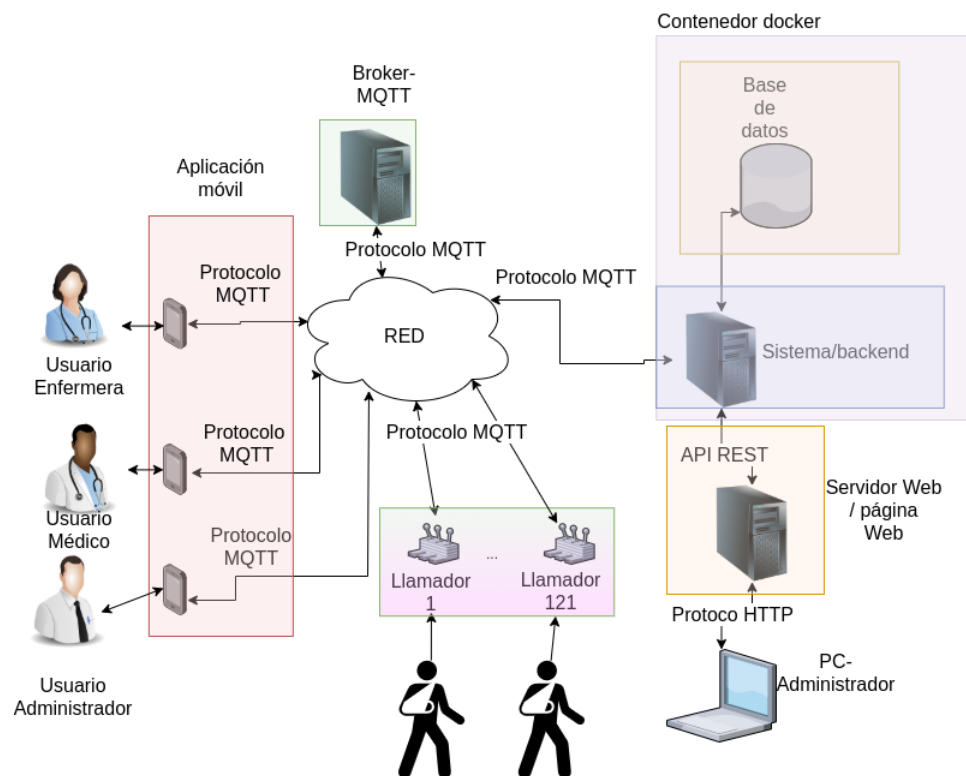


FIGURA 2.1. División del sistema.

2.3. Descripción del protocolo MQTT

MQTT fue introducido en 1999 por IBM y Eurotech. Es un protocolo de mensajería por suscripción/publicación especialmente diseñado para la comunicación M2M(*Machine to Machine*, Máquina a Máquina) en dispositivos con bajos recursos [7].

Para poder explicar el funcionamiento del protocolo es necesario incorporar conceptos definidos en la especificación [7]:

- Mensaje: datos transmitidos mediante el protocolo MQTT a través de la red por la aplicación. Cuando un mensaje es transmitido, el mismo contiene datos útiles ("*payload*"), un campo que identifica la Calidad de Servicio (*Quality of Service*, QoS), ciertas propiedades y un nombre de tópico.
- Cliente: programa o dispositivo que utiliza MQTT.
- Servidor o Broker: programa o dispositivo que actúa como intermediario entre clientes que publican mensajes y clientes que han realizado suscripciones.
- Sesión: una interacción entre cliente y servidor con estados bien definidos.
- suscripción: una suscripción implica un filtrado de tópicos y una máxima calidad de servicio. Una suscripción está asociada a una sola sesión y una sesión puede poseer varias suscripciones.
- Nombre de tópico: etiqueta que se adjunta a un mensaje la cual es comparada con las suscripciones conocidas en el servidor.
- Filtro de tópico: es una expresión contenida dentro de la suscripción para indicar interés, por parte del cliente, en uno o más tópicos.
- Suscripción con comodín o *Wildcard* : es una expresión contenida dentro de la suscripción que contiene un carácter especial o comodín, como ser '+' o '#', que representan un nivel único y nivel múltiple respectivamente.

En este protocolo, el funcionamiento es el siguiente:

Al iniciar la conexión, el cliente envía un mensaje CONNECT al broker y este contesta con un CONNECTACK y un código de estado. El broker mantiene abierta la conexión hasta que el cliente envía un comando de desconexión o la conexión se pierde por algún motivo. Los puertos estándar son 1883 para comunicación no encriptada y 8883 para comunicación encriptada utilizando TLS/SSL [3].

Luego el cliente MQTT publica mensajes en un broker MQTT, los cuales son recibidos por los clientes suscriptos o bien retenidos para una futura suscripción [7]. En la figura 2.2 se presentan todos los componentes de una red MQTT:

La conexión MQTT siempre es entre cliente y broker, nunca entre clientes directamente.

Cada mensaje es publicado en una dirección conocida como "tópico". Los clientes pueden suscribirse a múltiples tópicos y recibir todos los mensajes publicados en cada tópico. MQTT es un protocolo binario y normalmente requiere un encabezado fijo de dos *bytes* y un dato útil ("*payload*") de hasta 256 MB [8].

Ejemplos de tópicos:

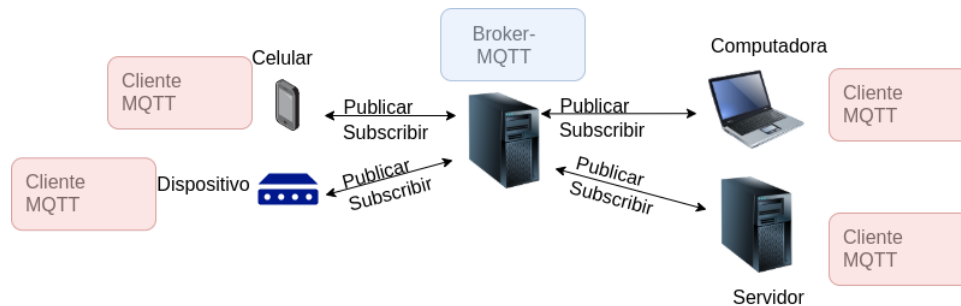


FIGURA 2.2. Esquema de un sistema MQTT.

- 1: /user/1/question
- 2: /user/1/#
- 3: /user/+/question

En el ejemplo 1, en caso de suscribirse a ese tópico, el cliente recibirá todos los mensajes publicados en el subtópico "question". En el ejemplo 2, el cliente recibirá todos los mensajes dirigidos al usuario 1. En el ejemplo 3, el cliente que se suscriba a ese tópico recibirá los mensajes enviados a "question" independientemente del número de usuario.

Utiliza usualmente TCP/IP como protocolo de transporte y puede implementar TLS/SLL para seguridad. Por lo que el servicio cliente-broker es del tipo orientado a la conexión. También puede utilizar otros protocolos de red con soporte bidireccional y sin pérdidas de datos [3] [7] .

Por otro lado, el protocolo posee tres niveles de calidad de servicio ("QoS", del inglés *Quality of Service*) que permite seleccionar la fiabilidad de la entrega de los mensajes [7][15] :

- Calidad 0: el mensaje se entrega como máximo una vez, sino no se entrega. Es el modo mas rápido de entrega.
- Calidad 1: el mensaje se entrega como mínimo una vez. El mensaje se almacena localmente en el emisor y el receptor hasta que se procese. Si no se confirma la recepción se envía de nuevo con el distintivo "DUP" establecido hasta que se reciba acuse de recibo.
- Calidad 2: el mensaje se entrega exactamente una sola vez. El mensaje se almacena localmente en el emisor y el receptor hasta que se procese. El emisor recibe un mensaje acuse de recibo. Si el emisor no recibe un acuse de recibo, el mensaje se envía de nuevo con el distintivo DUP establecido hasta que se reciba un acuse de recibo. En el segundo par de transmisiones, el remitente indica al destinatario que puede completar el proceso del mensaje, "PUBREL". Si el remitente no recibe un acuse de recibo del mensaje "PUBREL", el "PUBREL" se envía de nuevo hasta que se recibe un acuse de recibo. El remitente suprime el mensaje que ha guardado cuando recibe el acuse de recibo al mensaje "PUBREL" .

El receptor puede procesar el mensaje proporcionado en la primera o segunda fase, no tiene que volver a procesarlo. Si el receptor es un intermediario, publica el mensaje a los suscriptores. Si el receptor es un cliente, el mensaje se entrega a la aplicación de suscriptor. El receptor devuelve un mensaje

de finalización al emisor para comunicarle que ha terminado de procesar el mensaje.

2.3.1. Uso de WebSockets en MQTT

Actualmente no es posible utilizar MQTT natural en un *browser* o navegador debido a la imposibilidad de abrir una conexión TCP pura.

Una solución a este problema puede ser transmitir el mensaje MQTT sobre una conexión WebSocket lo que permite que un *browser* pueda utilizar todas las características del protocolo directamente. Esto es muy útil en el caso de las aplicaciones de telefono móvil [16].

WebSocket es un protocolo de red que provee comunicación bidireccional entre un *browser* y un servidor web. El protocolo fue estandarizado en 2011 y es soportado por todos los navegadores modernos. Como MQTT, el protocolo WebSocket está basado en TCP. En la figura 2.3 se muestra conceptualmente como se encapsula la información del protocolo MQTT dentro de una trama WebSocket:

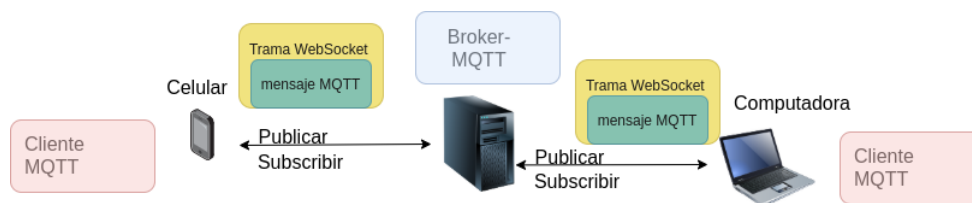


FIGURA 2.3. Uso de WebSockets con MQTT.

En MQTT sobre WebSockets, el mensaje MQTT se transfiere a través de la red y es encapsulado por una o más tramas WebSockets. La ventaja de este método de transmisión es que provee una comunicación bi-direccional, ordenada y sin pérdidas [16].

Para poder utilizar MQTT sobre WebSockets el Broker debe ser capaz de manejar WebSocket nativos.

Para mejorar la seguridad, se puede implementar TLS utilizando WebSockets seguros para encriptar toda la conexión.

2.3.2. Broker Mosquitto

Existen muchos brokers MQTT disponibles. Para este trabajo se seleccionó Eclipse Mosquitto como Broker ya que es de código abierto con licencia EPL/EDL que implementa MQTT en sus versiones 5.0, 3.1.1 y 3.1. [17].

Otra característica que lo hace muy conveniente es que se encuentra disponible en los repositorios de varias distribuciones de Linux.

2.4. Descripción del protocolo HTTP

HTTP es un protocolo que nos permite realizar una petición de datos y recursos como ser documentos HTML que pueden mostrarse en navegadores. Es la base de cualquier intercambio en la red [18]. En la figura 2.4 se observa donde se ubica el protocolo dentro del modelo de comunicación TCP/IP :

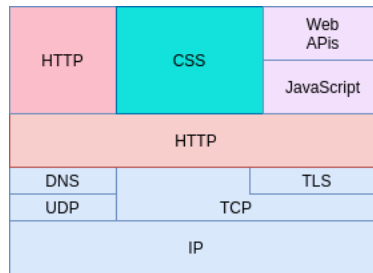


FIGURA 2.4. Pila de comunicaciones en un navegador.

HTTP se basa en el modelo cliente-servidor: las peticiones son enviadas por una entidad al servidor, el cual gestiona y responde.

Entre las características principales figuran [18]:

- Es sencillo.
- Puede expandirse.
- Es un protocolo de sesiones pero no de estados: no guarda ningún dato entre dos peticiones en la misma sesión.
- Las conexiones se realizan en la capa de transporte por lo que quedan fuera del protocolo HTTP.

La secuencia de la comunicación entre el cliente y el servidor es la siguiente [18]:

1. Se abre conexión TCP: la conexión TCP se utiliza para hacer una petición, o varias, y recibir la respuesta. El cliente puede abrir una conexión nueva, reusar la existente o abrir varias a la vez hacia el servidor.
2. Hacer una petición HTTP: los mensajes HTTP son legibles en texto plano.
3. Se lee la respuesta enviada por el servidor.
4. Se cierra o reusa la conexión.

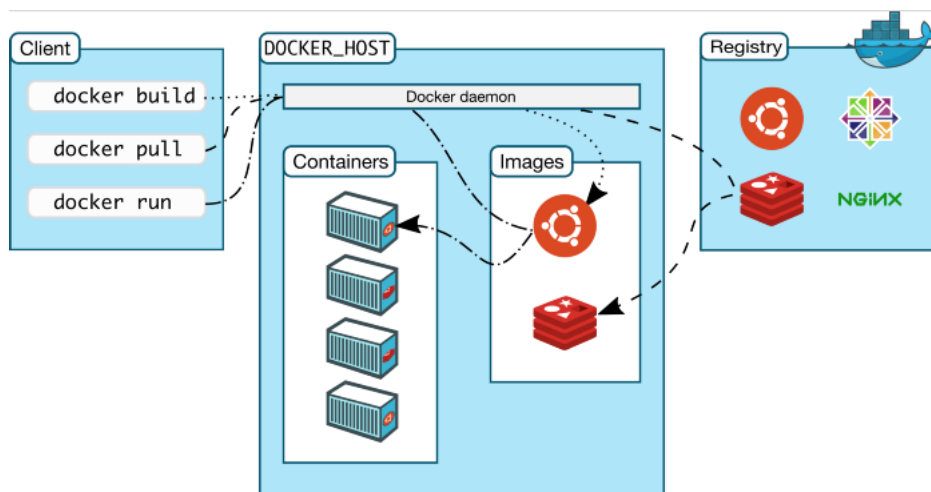
En el encabezado del mensaje HTTP se puede introducir información de la sesión. Lo cual resulta muy importante en referencia a la seguridad.

2.5. Sistemas de contenedores Docker

Desde los orígenes de la programación, existió una necesidad de abstraer la aplicación desarrollada de la plataforma en la que se ejecuta. Múltiples avances se fueron dando desde ese entonces: sistemas operativos con interfaces de aplicaciones estandar, librerías portables y lenguajes interpretados en máquinas virtuales son algunos de ellos.

Docker es un proyecto de código abierto que permite automatizar el despliegue de aplicaciones dentro de contenedores de software proporcionando una capa de abstracción y automatización. Fue desarrollado por Docker Inc. y su primera versión fue liberada en 2013. Está escrito en el lenguaje Golang y actualmente es un estandar en la industria del Software [19].

¹Imagen tomada de [19]

FIGURA 2.5. Estructura general de Docker.¹.

Un contenedor de software es un componente aislado que se ejecuta como un proceso mas dentro del sistema operativo del host y posee todas las dependencias y requerimientos que la aplicación necesita para funcionar correctamente. Por cada contenedor en ejecución hay un proceso ejecutandose en el sistema [19].

Las partes que componen del ecosistema Docker pueden resumirse de la siguiente manera [19][20]:

- *Images*: son plantillas que describen el contenedor. Se componen de una base y sobre estas se modifica según necesidad.
- *Containers*: son instancias de ejecución de una imagen. Se pueden iniciar, detener, mover o eliminar mediante comandos. Se puede conectar un contenedor a una o mas redes.
- *Networks*: Docker utiliza una interfaz virtual para comunicarse con la red del equipo host.
- *Volumes*: permiten generar espacios de almacenamiento dentro de cada contenedor, el funcionamiento es similar a las carpetas compartidas en las máquinas virtuales.
- *Registry*: un registro almacena imágenes de docker. Dockerhub es un registro público que cualquiera puede utilizar.

Para poder correr un contenedor docker es necesario ejecutar el comando:

CÓDIGO 2.1. Ejecución de contenedor.

```
>docker-run --[parametro1] --[parametro2] ...
nombre_contendor:version
```

2.5.1. Uso de Docker-compose

Docker Compose es una herramienta del ecosistema Docker que sirve para definir aplicaciones multicontenedor. La configuración se guarda en un archivo de texto llamado "docker-compose.yml". Con esta herramienta se facilita el paso de parámetros al contenedor y posibilita generar imágenes complejas utilizando e interconectando distintos contenedores.

2.6. Introducción a las bases de datos

Se define un dato como un elemento o característica que permite hacer la descripción de un objeto [21]. En el contexto de los sistemas de Internet de las Cosas, es la mínima expresión de información que se puede gestionar.

Una base de datos es una colección de datos (o información) organizados, estructurados y almacenados electrónicamente en un sistema de computadoras. En su mayoría son controladas por un DBMS (*database management system*, sistema gestor de bases de datos). Los datos, el DBMS y la aplicación que está asociada a ellos, conforman el llamado sistema de base de datos, o base de datos en forma abreviada [22].

Durante los años 80 se popularizó el tipo de base de dato relacional, cuya información se organizaba como un conjunto de tablas con columnas y filas. Este tipo de base de datos provee la forma más eficiente y flexible de acceder a información estructurada.

En 1970, IBM junto a Oracle desarrollaron un lenguaje de programación llamado SQL (*Structured Query Language*, Lenguaje de Colas Estructurado). Su principal objetivo era manipular, encolar, definir datos y proveer control de acceso en las bases de datos relacionales. Este lenguaje es ampliamente utilizado hoy en día, aún cuando surgen nuevos.

Se podría empezar a clasificar las bases de datos en relacionales y no relacionales. Las primeras utilizan SQL como su lenguaje de programación y entre ellas podemos encontrar: PostgreSQL, MySQL y SQL Server. Las segundas no utilizan un lenguaje SQL, ya que no trabajan en base a estructuras definidas, poseen una gran escalabilidad y están diseñadas para manejar grandes volúmenes de datos [21].

2.6.1. Descripción de MySQL

En este trabajo se seleccionó el DBMS MySQL. Es un sistema de gestión de bases de datos con más de 10 millones de instalaciones. Fue desarrollado a mediados de la década de los 90, y es de uso libre. Es potente, rápido y altamente escalable [23].

Existen tres formas de interactuar con una base de datos MySQL: utilizando la consola, a través de una interfaz web como phpMyAdmin y mediante un lenguaje de programación.

En la figura 2.6 se puede observar la interfaz:

Los comandos más utilizados en SQL se observan en la tabla 2.1 [23]:

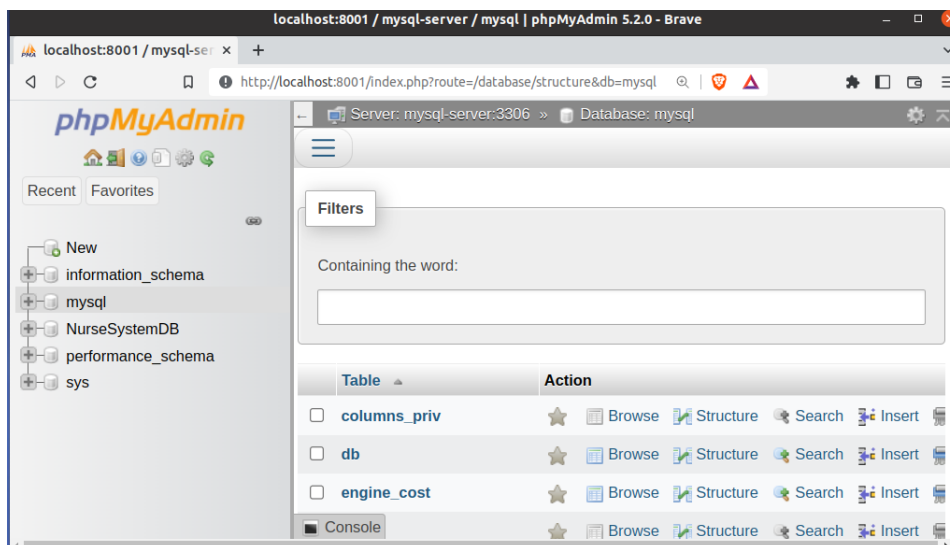


FIGURA 2.6. Página de gestión phpMyAdmin.

Ejemplo de uso, suponiendo 2 tablas:

Si se quiere obtener el nombre y apellido del paciente con pacienteId igual a 1, una forma de obtenerlo es ejecutando el código:

CÓDIGO 2.2. Ejecución de comando sql

```
>SELECT Nombre,Apellido FROM TABLA1 as TB1 \
JOIN TABLA2 as TB2 ON TB1.pacienteId=TB2.pacienteId \
WHERE TB1.pacienteId=1;
>Pedro Perez
```

Una de las múltiples ventajas que poseen los motores de bases de datos relacionales es la posibilidad de realizar transacciones. Las mismas consisten en secuencias de operaciones que se ejecutan en orden y se completan con éxito.

CÓDIGO 2.3. Secuencia de transacción SQL.

```
>BEGIN;
>SELECT Nombre FROM TABLA1;
>SELECT Apellido FROM TABLA2;
>COMMIT;
>Pedro
>Juan
>Perez
>Salvador
```

2.7. Frameworks/librerías para desarrollo web/móvil

En esta sección se presentan las librerías y frameworks que se utilizaron para el desarrollo.

TABLA 2.1. Comandos básicos SQL.

Comando	Función
ALTER	Modificar una base de datos o una tabla
BACKUP	Copia de seguridad de una tabla
\c	Cancelar la entrada
CREATE	Crear la base de datos
DELETE	Borrar una fila de una tabla
DESCRIBE	Describir columnas de una tabla
DROP	Eliminar una base de datos o una tabla
EXIT	Salir.
GRANT	Cambiar permisos de un usuario
INSERT INTO..VALUES	Insertar datos
RENAME	Cambiar nombre de una tabla
USE	Usar una base de datos
UPDATE	Actualizar un registro existente
SELECT	Consultar una fila
JOIN... ON	Consultar múltiples tablas

TABLA 2.2. TABLA1 para el ejemplo 1.

PacienteId	Nombre
1	Pedro
2	Juan

2.7.1. Librerías Node.js, Express y JWT

El trabajo realizado utiliza como lenguaje de programación Javascript para las tareas del backend. Para generar el servidor se utiliza Node.js [24], que es un *runtime environment* (entorno de ejecución) de Javascript. Node.js se encuentra orientado a eventos asíncronos y está diseñado para crear aplicaciones de red escalables.

Ademas de la alta velocidad de ejecución, Node.js posee un bucle de eventos (*Event loop*), que permite gestionar múltiples clientes de forma asíncrona. La principal ventaja que posee el método de bucle de eventos de Node.js con respecto al método tradicional (que se valían de programación basada en hilos) es que no escala la cantidad de memoria a utilizar a medida de que se aumentan las conexiones.

Por ultimo, es importante mencionar que Node.js posee un gestor de paquetes/librerías llamado NPM, que permite fácilmente incorporar piezas de software probadas a los proyectos.

Para el ruteo de los endpoints con los que se comunica la página web se utiliza Express.js [25] que es una infraestructura web rápida, minimalista y flexible para Node.js.

Express.js facilita la creación de la API (*Application Program Interface*, Interfaz de Programación de Aplicaciones), así como la incorporación de software *Middleware*.

TABLA 2.3. TABLA2 para el ejemplo 1.

PacienteId	Apellido
1	Perez
2	Salvador

Con respecto a la seguridad para el acceso de la página web, existen dos métodos: por medio de *cookies* o por medio de web *tokens*. Se seleccionó utilizar el segundo y para ello se utiliza JWT [26] que implementa el estandar RFC 7519.

2.7.2. Framework Ionic/Angular, Capacitor y Android Studio

Drifty.co introdujo Ionic en el año 2013 [27]. Nació originalmente para desarrollar aplicaciones móviles con Angular 1 pero hoy en día permite desarrollar para dispositivos celulares, páginas web progresivas y aplicaciones de escritorio junto con Electron [28]. Ionic permite trabajar con Vue, React y Angular en su última versión.

Este framework posee muchos *plugins*(o software de ayuda) que permiten acceder a los recursos de los dispositivos móviles como ser su micrófono, la cámara, la información de posicionamiento, entre otros. Junto con Ionic se utiliza Capacitor [29], que es un runtime nativo para iOS, Android y aplicaciones web progresivas.

El código que genera Ionic debe compilarse para generar el archivo ejecutable(ya sea .ipa para iOS o .apk para Android). Para ello, se utilizan los entornos de desarrollo Xcode para iOS, y Android Studio para Android.

Por ejemplo, el método de desarrollo para una aplicación que se ejecutará en un dispositivo Android es el siguiente:

1. Desarrollo: se genera el código fuente en una pc.
2. Prueba virtual en el navegador: se realiza debug localmente, utilizando los comandos ionic serve o ionic-lab
3. Prueba en el dispositivo: se genera un *build*(construcción de software) y se carga Android Studio. Luego se descarga en el dispositivo.

Capítulo 3

Diseño e implementación

En este capítulo se explica como se utilizaron las herramientas mencionadas en el capítulo 2 para resolver los objetivos del trabajo presentados en el capítulo 1.

3.1. Generación del entorno base para el desarrollo del sistema de backend

En esta sección se presentan las distintas partes que componen el sistema. Es necesario aclarar que es un sistema distribuido, por lo que la página web de configuración, el *backend*, el *broker* y las aplicaciones móviles pueden estar en distintos dispositivos físicamente. La única condición necesaria es que se encuentren en una red que permite la conexión entre ellos. La red puede ser una red local (implementada con router) o bien internet.

3.2. Broker Mosquitto

El broker Mosquitto es una parte central del sistema ya que se encarga de distribuir los mensajes entre los distintos elementos. El único requisito es que se encuentre instalado en la misma red que los clientes (en un dispositivo que no requiere de muchos recursos). Su instalación, en un entorno operativo Ubuntu se realiza con los siguientes comandos:

```
1 sudo apt-get install mosquitto mosquitto-clients
2 sudo systemctl enable mosquitto.service
```

CÓDIGO 3.1. Instalación/lanzamiento del broker Mosquitto

Para configurarlo se debe editar el archivo : `/etc/mosquitto/mosquitto.conf`, donde se especificó los puertos que se utilizó, en este caso, el puerto 9001 con el protocolo Websockets. Se permitió la interconexión de cualquier cliente y el archivo donde se guarda el log de todos los eventos se encuentra en la ubicación `/var/log/mosquitto/mosquitto.log`:

```
1 log_dest file /var/log/mosquitto/mosquitto.log
2
3 include_dir /etc/mosquitto/conf.d
4 listener 9001
5 protocol websockets
6 allow_anonymous true
```

CÓDIGO 3.2. Contenido archivo mosquitto.conf

3.3. Sistema Docker

Para iniciar el contenedor *Docker* se ejecuta el comando : "*Docker-compose up*". Este comando busca en el archivo *docker-compose.yml* la información de los distintos servicios que debe inicializar y su configuración.

Los siguientes servicios son instalados :

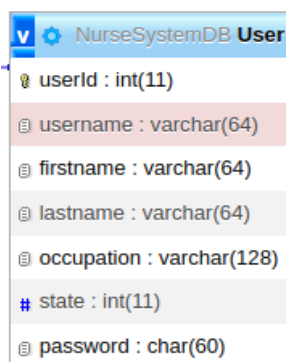
- servidor mysql: se utiliza la imagen: 5.7. Utiliza el puerto 3036 para las comunicaciones.
- servidor mysql-admin: se utiliza la imagen: phpmyadmin/phpmyadmin. Se configura el puerto 8001:80 para servir la aplicación.
- backend node: se utiliza la imagen abassi/nodejs-server:10.0-dev.

Por otra parte, se configura una red interna *NurseSystem-net* que hace de *bridge* (puente) con la red del sistema host.

3.4. Base de datos del sistema

En esta sección se describen las distintas tablas que se almacenan en la base de datos y son útiles para el sistema. Estas tablas pueden ser observadas y editadas con el frontend *phpMyAdmin* (pero no es recomendable).

1. Tabla usuarios (*User*): tabla que contiene la información de los usuarios del sistema. El campo *id* se incrementa automáticamente, es decir, al incorporar un nuevo usuario al sistema la base de datos asigna el *id* (se utiliza este campo como llave primaria). En el campo contraseña se almacena el hash de la misma (generado con *Bcrypt* [30]). En el campo ocupación se almacena uno de valores: *Enfermero*, *Médico*, *Administrador*. El campo estado (*State*) se utiliza en versiones posteriores del sistema.



NurseSystemDB User	
🔑	userId : int(11)
📄	username : varchar(64)
📄	firstname : varchar(64)
📄	lastname : varchar(64)
📄	occupation : varchar(128)
#	state : int(11)
📄	password : char(60)

FIGURA 3.1. Tabla Usuarios.

2. Tabla Camas (*Bed*): tabla que contiene la información de las camas como ser su identificación (como en el ítem anterior se incrementa automáticamente y es clave primaria), ubicación (piso y cuarto) y el número de dispositivo llamador.
3. Tabla Paciente (*Patient*): tabla que contiene la información de los pacientes. En esta tabla el *id* no se incrementa automáticamente (ya que puede ser asignado manualmente por el administrador). Además, los campos *bedId*,

NurseSystemDB Bed	
bedId	int(11)
roomId	int(11)
callerId	int(11)
floorId	int(11)

FIGURA 3.2. Tabla Camas.

notesTableId y *userTableId* contienen claves foraneas que identifican un elemento de la tabla *Bed* (cama), *notesTable* (tablas de notas) y *userTable* (tablas de médicos relacionados al paciente).

NurseSystemDB Patient	
patientId	int(11)
firstName	varchar(255)
lastName	varchar(255)
bedId	int(11)
notesTableId	int(11)
userTableId	int(11)

FIGURA 3.3. Tabla pacientes.

4. Relación médicos-pacientes : para generar la relación se utilizan un par de tablas intermedias que permiten que un mismo paciente posea varios médicos tratándolo. Además, un paciente puede utilizar a los mismos médicos de otro paciente... es una de las ventajas de las bases de datos relacionales.

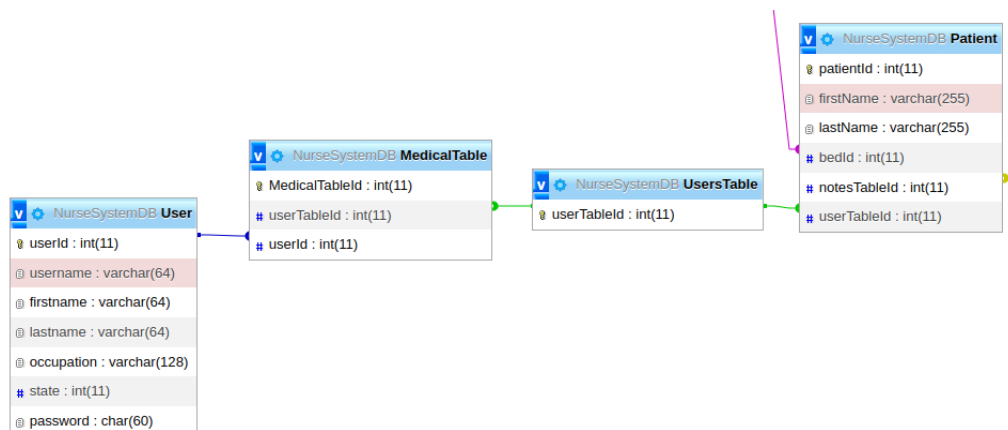


FIGURA 3.4. Relación médicos-pacientes.

5. Relación tabla de notas- pacientes: como en el caso anterior, se utiliza una tabla de notas generales con una tabla intermedia que los indexa. En este caso y como es particular de cada paciente no se puede repetir.

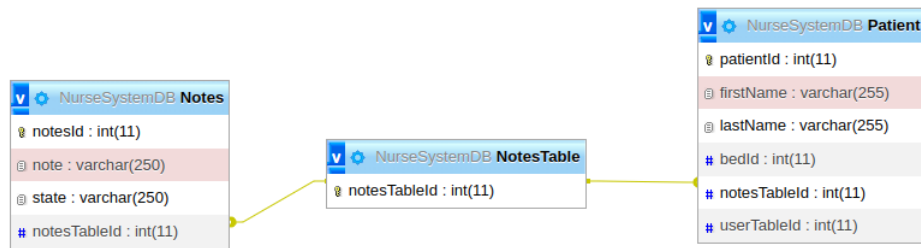


FIGURA 3.5. Relación notas-pacientes.

6. Tabla de eventos programados: En esta tabla se cargan las tareas programadas para un paciente. El identificador se incrementa al generarse, el nro de paciente es enviado por el cliente, el campo tipo de evento puede ser *diario*, *mensual* o *anual* y el campo datetime a la hora que se requiere que se realice. El campo nota es donde se coloca la tarea a realizar (Por ejemplo, suministrar X gramos de medicamento Y).

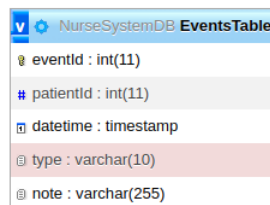


FIGURA 3.6. Tabla de eventos programados.

7. Tabla de log eventos: En esta tabla se guardan los eventos relacionados con un paciente. El id se asigna al guardarse el evento. El tipo puede ser *tarea programada* o *llamada paciente*. El id del paciente, el id de usuario y la nota se cargan por el usuario que finalizó la acción.

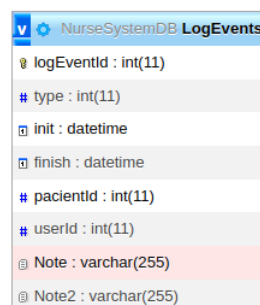


FIGURA 3.7. Tabla de registro de eventos.

8. Tabla de especialidades (*SpecTable*): En esta tabla se las distintas especialidades que poseen todos los enfermeros.
9. Tabla de especialidades de enfermeros (*NurseSpecTable*): En esta tabla se relacionan a los enfermeros con su Id y las distintas especialidades que pueden realizar. Un enfermero puede poseer más de una especialidad.
10. Tabla de tratamientos de pacientes (*PatientSpecTable*): En esta tabla se relacionan a los pacientes con su Id y una tratamiento(se obtiene de la SpecTable).

11. Tabla de códigos QR (*QRbed*): En esta tabla se almacenan en texto los códigos QR correspondientes a las camas para su reconocimiento.
12. Tabla de prioridades (*PriorityTable*): En esta tabla el administrador puede asignar prioridades a las distintas camas del sistema, las prioridades son de 5 niveles, siendo 5 la más alta prioridad.

3.5. Sistema de gestión

Se diseñó el sistema backend fragmentándolo en tres partes:

- Monitoreo: clases que ayudan a publicar a todos los clientes MQTT los estados del sistema (usuario logeados y estados de habitaciones/pacientes)
- Respuestas al cliente página web: expone una API para que los administradores del sistema puedan incorporar usuarios, pacientes, camas ... observar estadísticas, etc.
- Respuestas al cliente MQTT: se suscribe a los tópicos correspondientes para responder consultas.

En la figura 3.8 se presenta la estructura de directorios del backend.

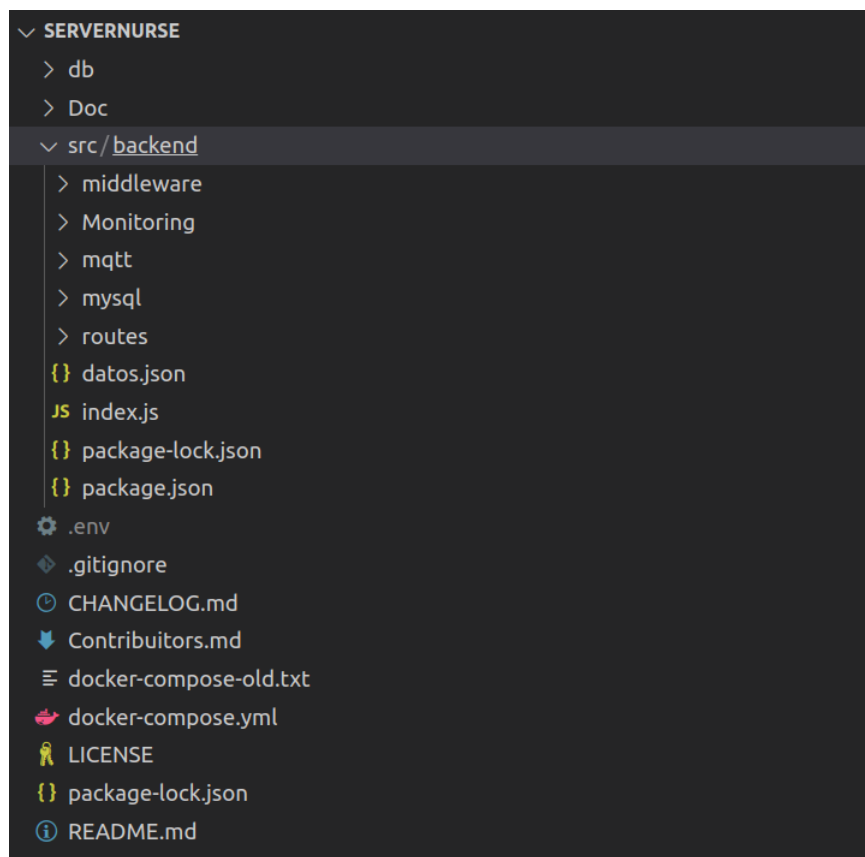


FIGURA 3.8. Estructura de directorio (backend).

La descripción de los contenidos de cada carpeta es:

- middleware: contiene el programa que filtra el acceso a la api desde el la página web.

- **Monitoring:** contiene clases con información del estado del sistema que se actualiza cada cierto tiempo. Cada una de estas clases contiene una lista de todos los elementos y se presenta a los tópicos correspondientes.
- **mqtt:** contiene clases que se encargan de procesar y responder los mensajes que se reciben por medio del protocolo MQTT.
- **mysql:** contiene la clase con el *pool* ("grupo") de conexiones a la base de datos. El objetivo es poder reutilizar conexiones por distintos usuarios.
- **routes:** contiene las rutas de express para acceder a la base de datos desde las peticiones por HTTP.

3.5.1. Descripción de las clases para monitoreo del sistema

Las siguientes son clases que se utilizan para reportar mediante MQTT los estados del sistema. Para resumir se presentan los elementos principales, pero no las funciones que las componen.

- **Monitoreo de camas 3.3:**
Una clase llamada *Bedslist* la cual contiene una lista de elementos json con información de cada cama (se instancia al iniciar el backend).

```
1 class BedsList {  
2     constructor() {  
3         this.bedlist=[{id:0,st:0,spec:0}];  
4     }  
5 ...}
```

CÓDIGO 3.3. Clase Bedlist

Los componentes de cada elemento son

1. id: identificador de cama.
2. st: estado de la cama. Puede poseer los siguientes estados:
 - 0: no ocupada.
 - 1: ocupada.
 - 2: llamando paciente.
 - 3: llamada aceptada por enfermero.
 - 4: enfermero atendiendo.
 - 5: tarea programada.
 - 6: enfermero solicitando ayuda.
3. spec: número de tratamiento del paciente en la cama (es utilizado por los clientes enfermeros para filtrar si pueden o no atenderlo).

■ *Monitoreo de usuarios:*

Una clase *UserList* la cual contiene una lista de elementos json con información de cada usuario (se instancia al iniciar el backend):

```
1 constructor () {
2     this . UserList = [{ id : 0 , st : 0 } ];
3
4 }
5 ... }
```

CÓDIGO 3.4. Clase Userlist

Los componentes de cada elemento son

1. id: identificador de usuario.
2. st: estado de usuario. Puede poseer los siguientes estados:
 - 0: no logeado.
 - 1: logeado.

■ *Monitoreo de eventos programados:*

Esta clase se utiliza para presentar a los clientes las notas de tareas programadas que se lanzan. Es una lista que se vacía cuando la tarea finaliza (sirve para mantener ordenadas las tareas programadas).

```
1 constructor () {
2     this . CalendarList = [{ calendarId : 0 , bedId : 0 , note : null } ];
3
4 }
5 ... }
```

CÓDIGO 3.5. Clase CalendarList

Los componentes de cada elemento son

1. calendarId: identificador de evento.
2. bedId: número de cama.
3. note: Nota de la tarea (obtenida de la base de datos).

■ *Monitoreo de paciente-usuario-tipo de evento:*

Esta clase se utiliza para en todo momento saber quien está atendiendo a un paciente.

```
1 constructor () {
2     this . beduserlist = [{ bedId : 0 , userId : 0 , type : 0 } ];
3
4 ... }
```

CÓDIGO 3.6. Clase BedsUserList

Los componentes de cada elemento son

1. bedId: número de cama.
2. userId: número de usuario.
3. type: tipo de evento: 1 llamador, 2 calendario.

3.5.2. Descripción de API MQTT para la mensajería de la aplicación móvil

El archivo principal es `mqtt.js` (dentro de la carpeta `mqtt`) y contiene la inicialización de la conexión inicial al broker, el lanzamiento de las tareas de monitoreo (publicación de las listas antes definidas en los tópicos específicos) y la escucha de los mensajes. Una vez recibido un mensaje, dependiendo del tipo del mismo se deriva los mismo a la clase correspondiente que realiza el tratamiento.

```

1 var client = mqtt.connect(process.env.MQTT_CONNECTION)
2 //listening to messages
3 client.on('connect', function () {
4   client.subscribe('/User/#', function (err) {
5     if (err) {
6       console.log("error:"+err);
7     }
8   })
9
10  client.subscribe('/Pacient/#', function (err) {
11    if (err) {
12      console.log("error:"+err);
13    }
14  })
15  client.subscribe('/Beds/#', function (err) {
16    if (err) {
17      console.log("error:"+err);
18    }
19  })
20
21  //task that will publish beds state each second
22  setInterval(publishBedStates, 10000);
23  //task that will publish users state
24  setInterval(publishUserStates, 15000);
25 })

```

CÓDIGO 3.7. Tareas ejecutadas por `mqtt.js`

El sistema recibe mensajería por medio de tres tópicos principales: *User*, *Pacient* y *Beds*. Por otra parte, se utilizan variables de entorno como ser `MQTT_CONNECTION`, que contiene informacion de la IP del broker y el puerto del mismo.

Por último, dentro de esta función se setean dos temporizadores para ejecutar las funciones `publishBedStates` y `publishUserStates` que publican los listados de los estados de camas y usuarios cada cierto tiempo.

En general, contenido útil de los mensajes MQTT tiene la siguiente forma:

```

1
2 payload={_username: "xxx", _content: "xxx", _bedId: xx, _type: x}

```

CÓDIGO 3.8. Formato mensaje MQTT

La descripción de los campos es la siguiente:

- `_username`: nombre del usuario que envió el comando
- `_content`: contenido
- `_bedId`: numero de cama a la que se hace referencia
- `_type`: tipo de mensaje

El tipo de mensaje permite al sistema derivar a las clases correspondientes las tareas a realizar.

TABLA 3.1. Tipos de mensajes del sistema.

Tipo	Descripción
1	Login.
2	Logout.
3	Escribir nota a paciente.
4	Solicitar información de paciente de una cama.
5	Solicitar notas del paciente.
7	Mensaje de texto entre usuarios.
8	Solicitar información de cama (ubicación).
9	Solicitando información de camas de cada médico.
10	Solicitar información de un paciente de una cama.
11	Chequeo de QR.
12	Aceptación de parte de una enfermera.
13	Finalización de trabajo.
14	Solicitar ayuda.
16	Especialización de enfermera.
17	Consultar tabla de médicos asignada a paciente.
18	Eliminar nota de paciente.
19	Cancelar visita.
20	Notas de evento calendario.
22	Mensaje de audio entre usuarios.

Las distintas clases que se utilizan son:

1. beds: consulta a la base de datos información relacionada a las camas.
2. patient: consulta a la base de datos información relacionada a los pacientes.
3. users: consulta a la base de datos información relacionada a los usuarios (funciones de logueo y deslogueo).
4. calendar: consulta a la base de datos información relacionada a los eventos programados.
5. nurse: consulta a la base de datos información sobre las especialidades de los enfermeros.

Todas estas clases responden en un tópico correspondiente a los clientes que consultan.

Las excepciones al formato general de los mensajes vienen dadas por:

- Mensaje de último testamento: informa que un usuario se desconectó. En su *payload* contiene información del nombre de usuario y se publica en el tópico *"/User/Disconnect"*.
- Mensaje de llamador: informa que un dispositivo llamador fue accionado por un paciente. En su *payload* contiene información del número de llamador y se publica en el tópico *"/Beds/Caller – events"*.

3.5.3. Descripción de API REST para aplicación Web

La API del trabajo utiliza Express junto con Cookie-parser.

En este trabajo se utiliza un *middleware* (capa de software intermedia entre los recursos y la consulta de los usuarios), el cual consiste en una función que realiza el control de acceso a los endpoints. Por definición la página web de configuración solo puede ser accedida por los usuarios administradores, para lograr autenticación el *backend* utiliza las librerías *jsonwebtoken* [31] y *bcrypt* [30].

Se denomina ruteo a la forma que un *endpoint* (punto de acceso, en español) de una aplicación responde a las peticiones de los clientes. En las aplicaciones express, el objeto express posee métodos que realizan las operaciones sobre la base de datos o el sistema.

```

1 app.use('/api/patient',auth.isAuthenticated,routerPatient);
2 app.use('/api/user',auth.isAuthenticated,routerUser);
3 app.use('/api/messages',auth.isAuthenticated,routerMessages);
4 app.use('/api/notes',auth.isAuthenticated,routerNotes);
5 app.use('/api/beds',auth.isAuthenticated,routerBeds);
6 app.use('/api/usersTable',auth.isAuthenticated,routerUsersTable);
7 app.use('/api/medicalTable',auth.isAuthenticated,routerMedicalTable);
8 app.use('/api/QR',auth.isAuthenticated,routerQR);
9 app.use('/api/events',auth.isAuthenticated,routerEvents);
10 app.use('/api/logEvents',auth.isAuthenticated,routerLogEvents);
11 app.use('/api/Statistics',auth.isAuthenticated,routerStatistics);
12 app.use('/api/authentication',routerAuthenticate);
13 app.use('/api/specTable',auth.isAuthenticated,routerSpecTable);
14 app.use('/api/nurseSpecTable',auth.isAuthenticated,routerNurseSpecTable);
15 app.use('/api/treatment',auth.isAuthenticated,routerPatientSpecTable);

```

CÓDIGO 3.9. Rutas express

La ruta authentication se utiliza para entregar un *token* al cliente, en dicha función se verifica que el usuario sea administrador.

```

1 routerAuthenticate.post('/', async function(req, res) {
2   if (req.body) {
3     var user = req.body;
4     await pool.query('Select username,password,occupation from User
WHERE username=?',[user.username], async function(err, result,
fields) {
5       if (err) {
6         var response = JSON.stringify(response_conform);
7         res.status(403).send({
8           errorMessage: 'Auth required!'});
9         return;
10      }
11      else{
12        try{
13          testUser.username=result[0].username;
14          testUser.password=result[0].password;
15        } catch (e){res.status(403).send({
16          errorMessage: 'Auth required!'});
17          return;
18        }
19        await bcrypt.compare(user.password, result[0].
password, (err, resultComp)=> {
20
21          if ((resultComp==true ) &&(result[0].occupation
=="Administrador") ){

```



```

22         var token = jwt.sign(user, process.env.
JWT_SECRET,{
23             expiresIn: process.env.JWT_EXP_TIM
24         });
25         res.status(200).send({
26             signed_user: result[0],
27             token: token
28         });
29         } else {res.status(403).send({
30             errorMessage: 'Auth required!'
31         }); }
32     })
33 }
34 })
35 } else {
36     res.status(403).send({
37         errorMessage: 'Please provide username and password'
38     });
39 }
40
41 })

```

CÓDIGO 3.10. Logueo web

Luego, la función *auth.isAuthenticated(request,response,next)*, dentro del archivo *./middleware/authentication* filtra el acceso solo a la página web con un usuario administrador logueado.

```

1 exports.isAuthenticated = async(req, res,next)=> {
2     let authHeader = (req.headers.authorization || '');
3     if (authHeader.startsWith("Bearer ")) {
4         token = authHeader.substring(7, authHeader.length);
5     } else {
6         return res.send({ message: 'No Auth' });
7     }
8     if (token) {
9         jwt.verify(token, process.env.JWT_SECRET, function(err) {
10             if (err) {
11                 console.log("Alguien cambio el token, no es valido");
12                 return res.json({ message: 'Invalid Token' });
13             } else {
14                 console.log("Validado el token y todo ok");
15                 return next();
16             }
17         });
18     } else {
19         return res.send({ message: 'No token' });
20     }
21 }

```

CÓDIGO 3.11. Control de token

Cada recurso posee su ruta correspondiente. Esta forma de organizar el código permite que se incorporen funcionalidades al *backend* de forma sencilla.

3.6. Página Web

La página web de administración consiste en un *dashboard* (tablero de control) que permite al usuario administrador gestionar el sistema. Es implementada utilizando el framework Ionic/Angular, con el lenguaje de programación Typescript y las principales áreas de la visualización se observa en la figura 3.9.



FIGURA 3.9. Página web.

En el área menú se presentan las distintas utilidades de la página:

- Login: acceso al sistema. El visitante ingresa su nombre de usuario y contraseña y se le otorga los permisos correspondientes (la conexión recibe el *token* del *backend*).
- MQTT: permite editar o probar la conexión al broker MQTT del sistema. Es necesario si se desea monitorear el estado de los usuarios o camas en tiempo real.
- Monitoreo: se visualiza el estado de las camas o de los usuarios en tiempo real.
- Camas: permite editar información de las camas como ser código QR, número de llamador, cuarto y piso.
- Usuarios: permite agregar, editar o dar de baja usuarios.
- Pacientes: permite agregar, editar o dar de baja pacientes.
- Log Eventos: permite observar el listado de eventos que se hayan guardado en la base de datos.
- Calendario: permite observar o agregar tareas rutinarias asignadas a un paciente.
- Estadísticas: permite observar el número de intervenciones de un enfermero, la distribución de especialidades dentro del grupo de enfermeros y la

distribución de tratamientos requeridos por los pacientes. Con esta información el administrador puede notificar sobre necesidades de mayor capacitación en un tema para los enfermeros.

3.6.1. Estructura y organización del software

El software web generado contiene dos versiones: una para un entorno de desarrollo y otra para un entorno productivo. En este desarrollo, las características del entorno se encuentran en una carpeta `"/src/environments"`.

Para ejecutar la aplicación en la máquina local se debe ejecutar el comando: `"ionic lab"`, mientras que para compilar la página productiva se debe ejecutar `"ionic build prod"`. El resultado de la construcción se encuentra dentro de la carpeta `"/www"`.

Todo el código de la aplicación se encuentra en la carpeta `"/src/app"` y se presenta una captura en la figura 3.10.

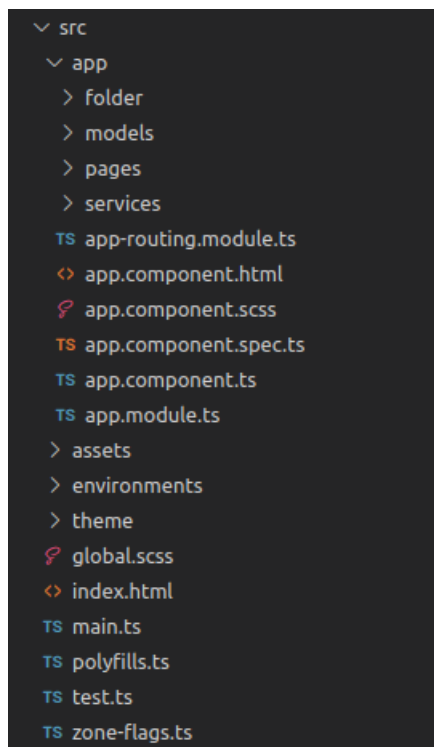


FIGURA 3.10. Estructura de carpetas página web.

Dentro de la carpeta `models` se encuentran las distintas clases que se utilizan para la comunicación con el backend. Las características se presentan a continuación:

- `bed-status`: gestiona información del estado de las camas ("ocupada", "llamando",...) y del tratamiento que utiliza el paciente.
- `bed`: gestiona información de las camas.
- `calendarEvent`: se utiliza para gestionar información de tareas programadas.
- `logEvent`: se utiliza para gestionar información de eventos realizados.
- `medicalTable`: relaciona un usuario con una tabla de médicos.

- `message-model`: modelo de mensaje que se transmite a través de MQTT.
- `message`: modelo de mensaje almacenado en base de datos(no utilizado).
- `note`: modelo de nota para un paciente(no utilizado en la aplicación web).
- `nurseSpec`: clase que se utiliza para observar las especialidades de los distintos enfermeros. Propiedades: numero, numero de especialidad y nombre de especialidad.
- `patient`: clase que contiene información del paciente (id, nombre, apellido, cama, índice en la tabla de notas, índice en la tabla de médicos)
- `patientTreat`: clase que relaciona un paciente con un tratamiento. Propiedades: índice, número de paciente, número de tratamiento y nombre de tratamiento.
- `qr`: relaciona un índice con un texto (se utiliza para guardar / recuperar índices de qr)
- `spec`: clase que contiene una especialidad/tratamiento. Contiene un índice y un texto con el nombre.
- `user-status`: clase que permite obtener desde el sistema el estado de los usuarios (identificación de usuario y estado "logueado "no logeado").
- `user`: contiene información del usuario (nombre, apellido, ocupación, contraseña, nombre de usuario).

Dentro de la carpeta *pages* se encuentran las distintas secciones de acción de la página (se presentan en el área de presentación/trabajo).

Dentro de la carpeta *services* se organizan los distintos servicios.

Dentro de la carpeta *folder* se encuentra el layout principal de la página.

La aplicación posee un módulo principal llamado "app.module". Utilizando el angular-router, se redirecciona desde cualquier página a una deseada y se presenta dentro del campo de visualización / edición de la pantalla principal.

3.6.2. Acceso de usuario

Un usuario no puede acceder a las distintas utilidades de la página si no se encuentra logeado o si no es administrador. Todas las consultas al backend necesitan poseer el (token) de autenticación en su encabezado. Esto se logra mediante el servicio interceptor:

```

1 export class AuthInterceptorService implements HttpInterceptor {
2
3   constructor(private _router: Router) { }
4
5   intercept(req: HttpRequest<any>, next: HttpHandler): Observable<
     HttpEvent<any>> {
6     if (req.url.includes("/authenticate")){
7       return next.handle(req);
8     }
9     const token: string = localStorage.getItem('token');
10    let request = req;
11    if (token) {
12      request = this.addToken(request, token);
13      return next.handle(request)

```

```

14     .pipe(catchError((error: HttpErrorResponse) => {
15         let errorMsg = '';
16         if (error.error instanceof ErrorEvent) {
17             console.log('Client Error');
18             errorMsg = `Error: ${error.error.message}`;
19         }
20         else {
21             console.log('Server Error');
22             errorMsg = `Error Code: ${error.status}, Message: ${error.
message}`;
23         }
24         console.log(errorMsg);
25         return throwError(errorMsg);
26     })
27 );
28 } else {
29     return next.handle(request)
30     //if i have no token navigate to login
31     this._router.navigate(['/login']);
32 }
33 }
34
35 private addToken(request: HttpRequest<any>, token: string) {
36     return request.clone({
37         setHeaders: {
38             'Authorization': `Bearer ${token}`
39         }
40     });
41 }
42 }

```

CÓDIGO 3.12. Inserción de token

3.6.3. Monitoreo del sistema

Si se quiere monitorear al sistema, es necesario configurar la ubicación del *broker* dentro de la solapa MQTT. El monitoreo de camas se observa en la figura 3.11. El sistema reporta el estado de las camas cada un segundo (o cuando hay un cambio abrupto) y el estado de los usuarios cada un segundo y quinientos milisegundos.



FIGURA 3.11. Monitoreo de camas.

3.6.4. Gestión de tareas programadas

Si se desea generar un nuevo evento programado, se completa el formulario y se presiona enviar.

← VOLVER

Nota colocar vacuna brazo derecho

Tipo Mensual ▾

ENVIAR

November 2022 ▾ < >

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Time 3:21 PM

FIGURA 3.12. Tareas programadas.

El backend guarda en la base de datos la nueva tarea y genera la acción correspondiente.

3.6.5. Estadísticas del sistema

En esta función se puede observar la cantidad de atenciones por enfermero guardadas en la base de datos, la relación entre las distintas especialidades y la relación entre tratamientos y pacientes. Para generar las graficas se utiliza HighCharts [32].

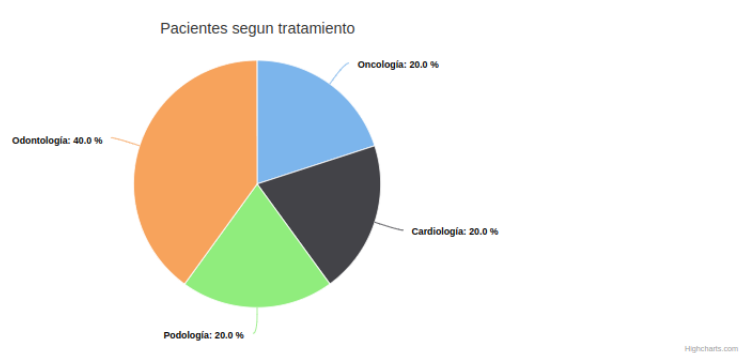


FIGURA 3.13. Relación paciente tratamiento.

3.7. Aplicación Móvil

En esta sección se presenta la funcionalidad de la aplicación móvil y algunos detalles de la implementación.

3.7.1. Estructura y organización del software

La estructura de archivos del proyecto es la presentada en la figura 3.14.

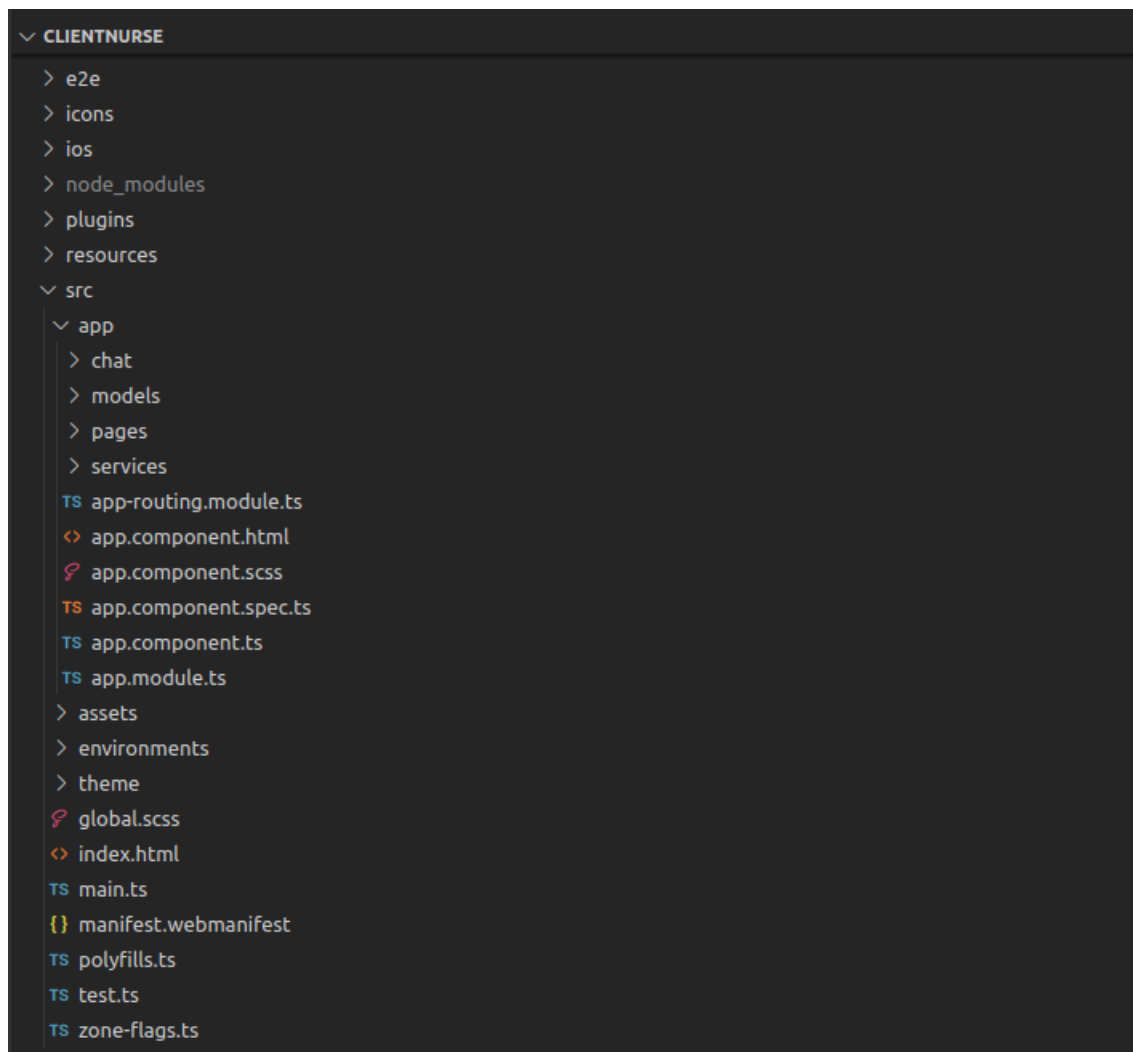


FIGURA 3.14. Estructura de código fuente de la aplicación móvil.

El código de las distintas páginas por las que navega el usuario se encuentra dentro de `./src/app/pages`. Los modelos ("clases") utilizados se encuentran en la carpeta `./src/app/models` y los servicios en la carpeta `./src/app/services`. La carpeta `./src/app/chat` contiene la primera versión de la intercomunicación entre enfermeros-médicos que simulaba una sala de reunión (similar a la ofrecida por el producto en el mercado). Luego se migró a la definitiva, que cumple estrictamente con lo solicitado en un principio, pero por solicitud del cliente, no se eliminó la carpeta.

Como se mencionó en secciones anteriores, la aplicación móvil interactúa con el backend solo utilizando websockets MQTT.

La aplicación posee un módulo principal llamado "app.module". Utilizando el angular-router, se redirecciona desde cualquier página a una deseada. En el código ??

```
1 const routes: Routes = [  
2   {  
3     path: 'home',  
4     loadChildren: () => import('./pages/home/home.module').then( m => m.  
      HomePageModule)  
5   },  
6   {  
7     path: '',  
8     redirectTo: 'home',  
9     pathMatch: 'full'  
10  },  
11  {  
12    path: 'mqtt-config',  
13    loadChildren: () => import('./pages/mqtt-config/mqtt-config.module')  
      .then( m => m.MqttConfigPageModule)  
14  },  
15  {  
16    path: 'login',  
17    loadChildren: () => import('./pages/login/login.module').then( m =>  
      m.LoginPageModule)  
18  },  
19  ...
```

CÓDIGO 3.13. Fragmento de las rutas de la aplicación móvil

3.7.2. Configuración del broker y acceso de usuario

Cuando se inicia la aplicación se presenta una pantalla con dos pulsadores, uno redirige a la página de configuración del broker MQTT y otro a la página de ingreso.

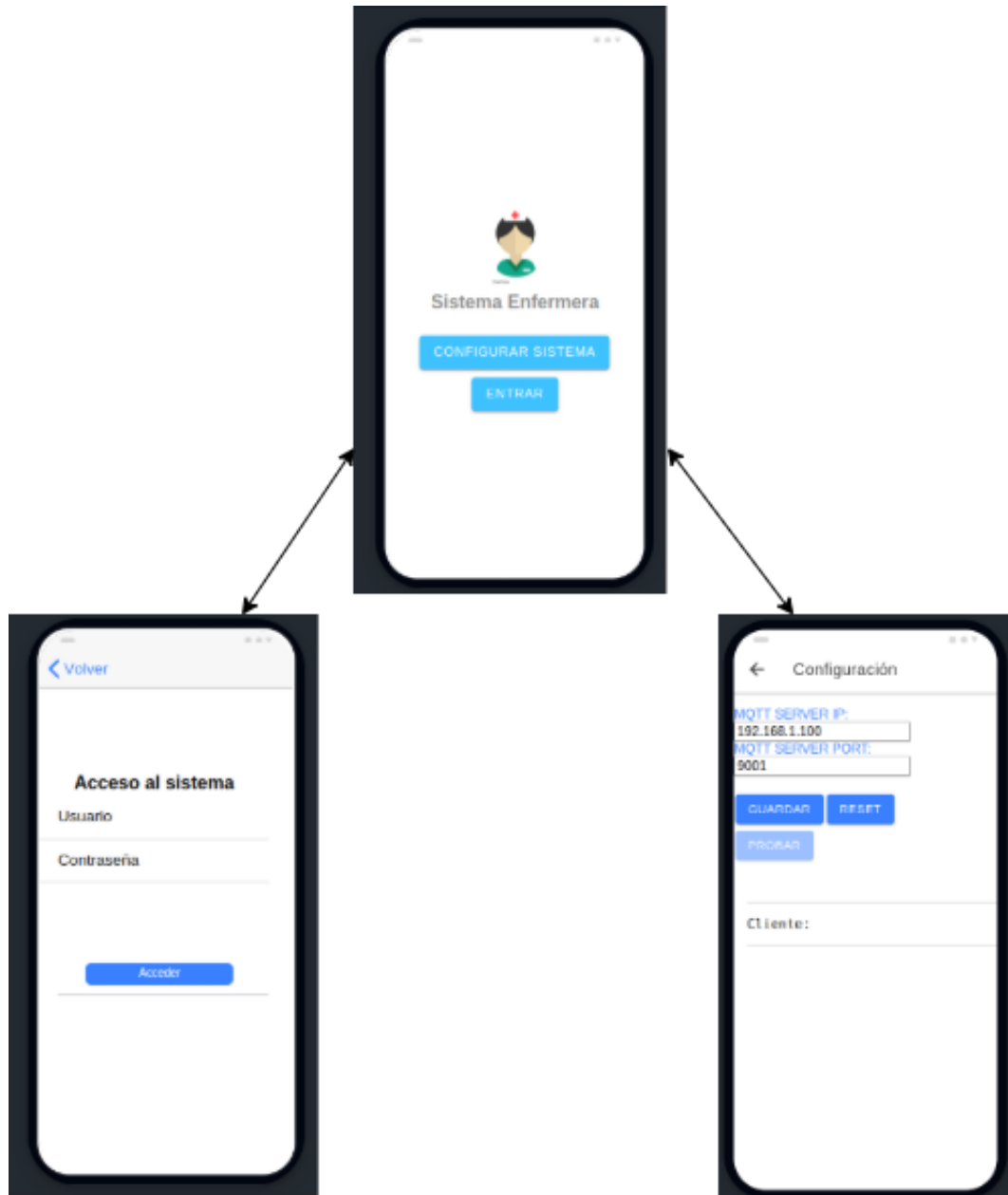


FIGURA 3.15. Pantalla inicial, configuración y acceso de la aplicación.

En la página de configuración se ingresa la ip del broker del sistema y el puerto. Luego se puede probar la comunicación y guardar los parametros en el localStorage del dispositivo.

```

1  /**
2   * Saving port values to localStorage
3   */
4  public saveValues = async () => {

```

```
5     this.localSto.saveValuesString('MQTTSERVER',this.MQTTSERVER);  
6     this.localSto.saveValuesNumber('MQTTPORT',this.MQTTPORT);  
7  };
```

CÓDIGO 3.14. Funciones del servicio que guardan en el localStorage

En la página de logueo se ingresan el nombre de usuario, y su contraseña.

La aplicación, publica la información en el tópico `"/User/username"` con el formato de mensaje correspondiente y recibe en `"/Session/nrodesesión"` el número de usuario y el modo de uso. De esta manera la aplicación se configura.

3.7.3. Modo administrador

En el modo administrador se puede monitorear el estado de los usuarios y las camas. Para seleccionar, se presiona el botón correspondiente.

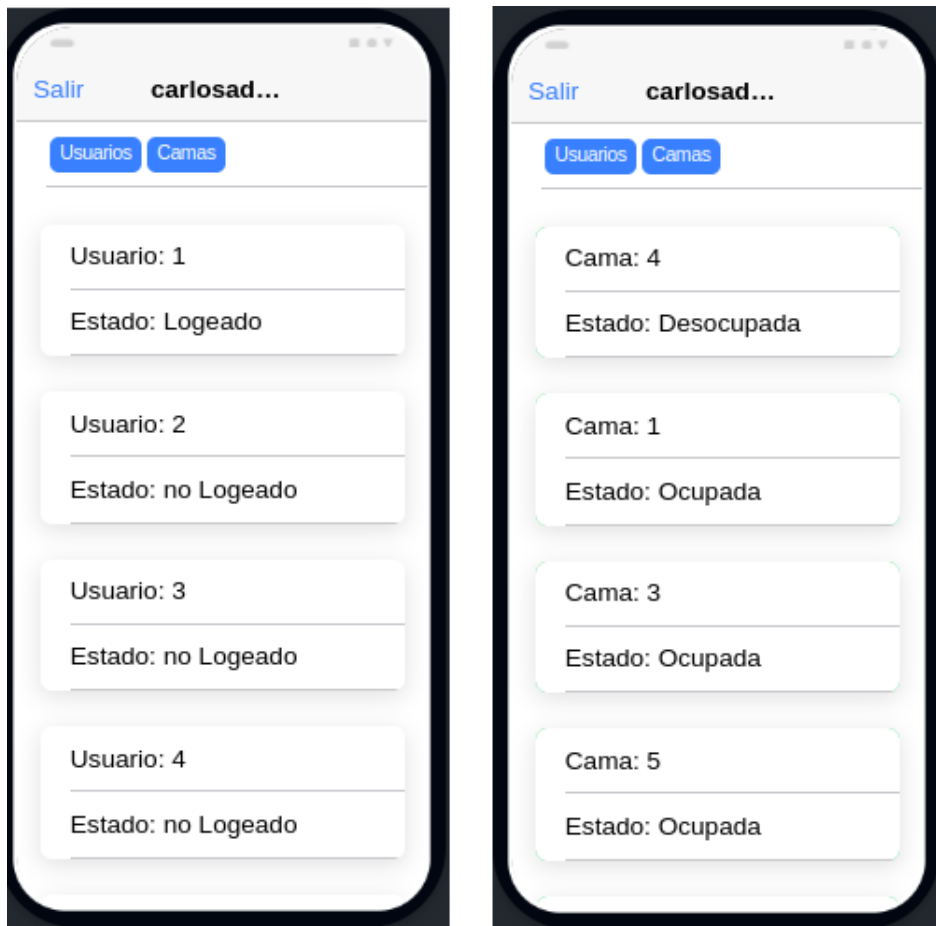


FIGURA 3.16. Pantallas de administración.

El orden en que se presentan las camas tienen que ver con la prioridad que se les asignó a cada una.

3.7.4. Modo médico

Al ingresar en modo médico, la aplicación queda en modo espera hasta que el usuario decida que hacer. Un diagrama de estados se presenta en la figura 3.17.

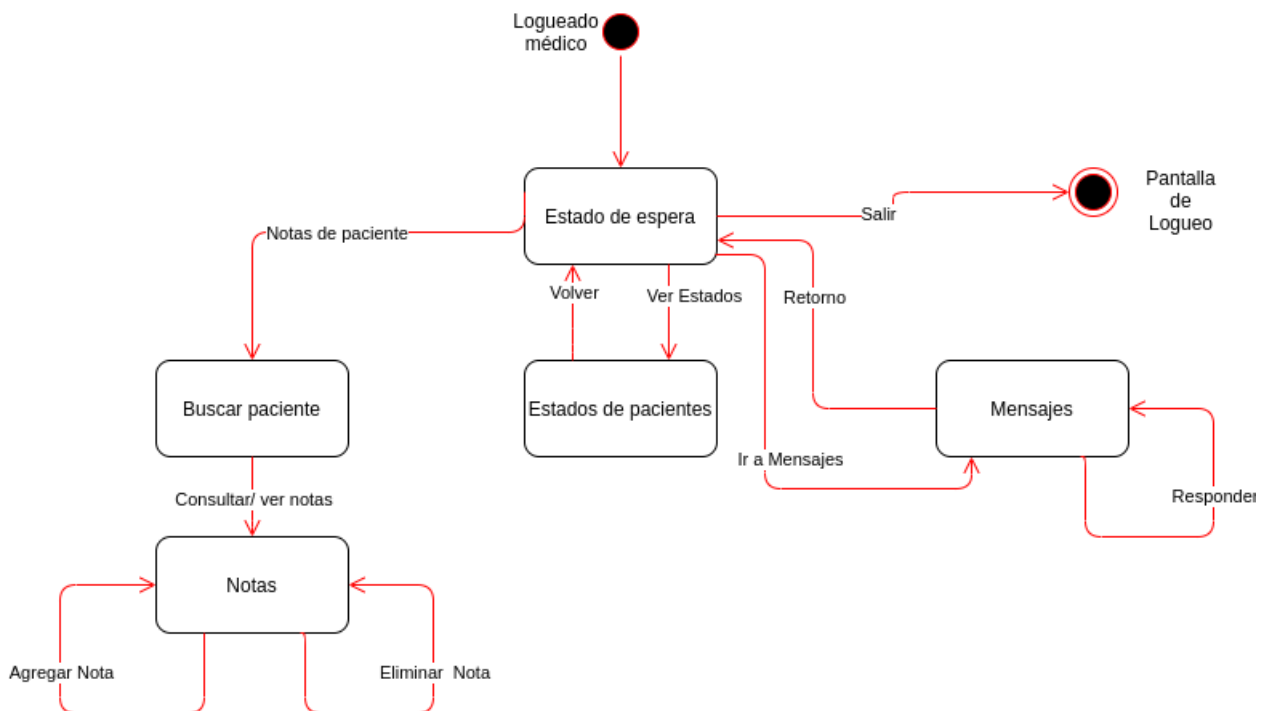


FIGURA 3.17. Diagrama de estados en modo médico.

Las acciones que puede realizar un médico son:

- Actualizar una nota de un paciente: para la gestión de estos mensajes se utiliza el tópico `"/Pacient/id"` donde `id` es el número de paciente. Cuando el médico solicita información del paciente (nombre, apellido y número) se responde en `"/Pacient/id/info"`. Cuando se consulta las notas se responde en `"/Pacient/id/notes"` y cuando se quiere ingresar una nueva nota se publica en `"/Pacient/id/newNote"`
- Responder a una consulta de una enfermera.
- Monitorear las camas con los pacientes que le fueron encargados: simplemente filtra por sus pacientes el listado publicado en `"/Beds/status"`

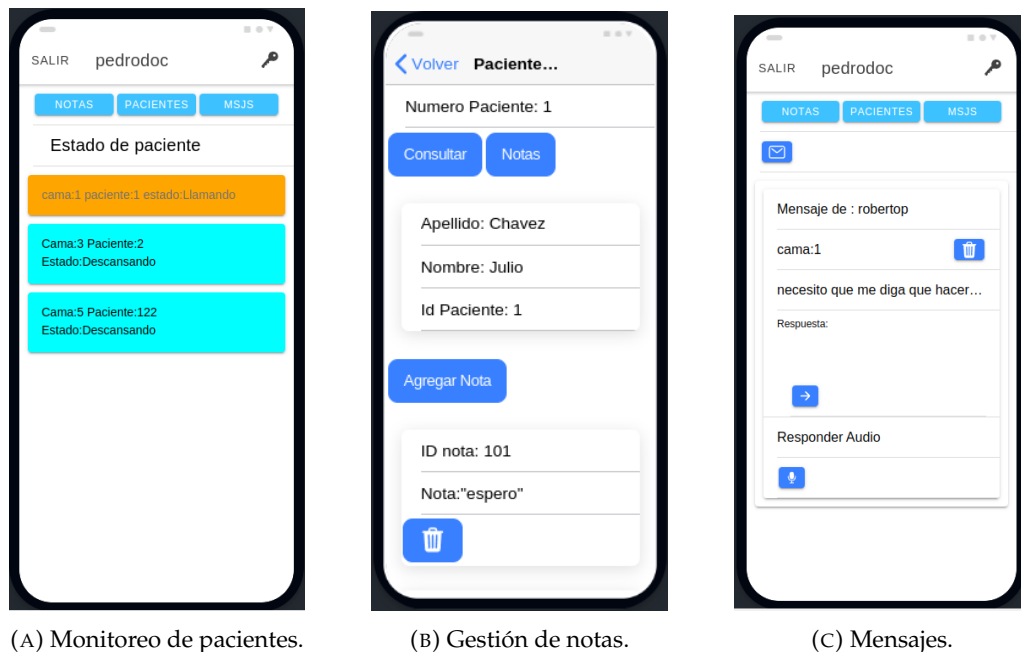


FIGURA 3.18. Modo médico

3.7.5. Modo enfermera

Es el modo más complejo por la cantidad de opciones que se pueden presentar.

Al ingresar en modo enfermera, se consulta por la especialización del enfermero correspondiente y la respuesta se obtiene de escuchar en el tópico `"/User/userId/Specs"` donde `userId` se recibió al loguearse.

Para el usuario, la aplicación queda en modo espera hasta que se reciba una notificación de necesidad de atención. Un diagrama de estados se presenta en la figura 3.19.

La aplicación se encuentra escuchando al tópico MQTT `"/Beds/status"`, y filtra los estados (solo acepta estados con llamadas, llamadas programadas o ayuda) y por especialidad del enfermero. De esta manera, cuando un enfermero acepta una tarea, automáticamente se actualiza el backend y ningún otro enfermero puede aceptarla.

Cuando arriba la notificación, se presenta una tarjeta con dos botones: información de la cama y aceptación. En caso que la enfermera desee consultar donde se encuentra (piso y habitación) debe presionar el boton información. En caso que decida ir a la habitación, debe presionar aceptar. Al presionar aceptar automáticamente el estado de la cama cambia a desplazandose a la habitación (la información proviene del sistema que recibió la aceptación y cambió el estado de la habitación).

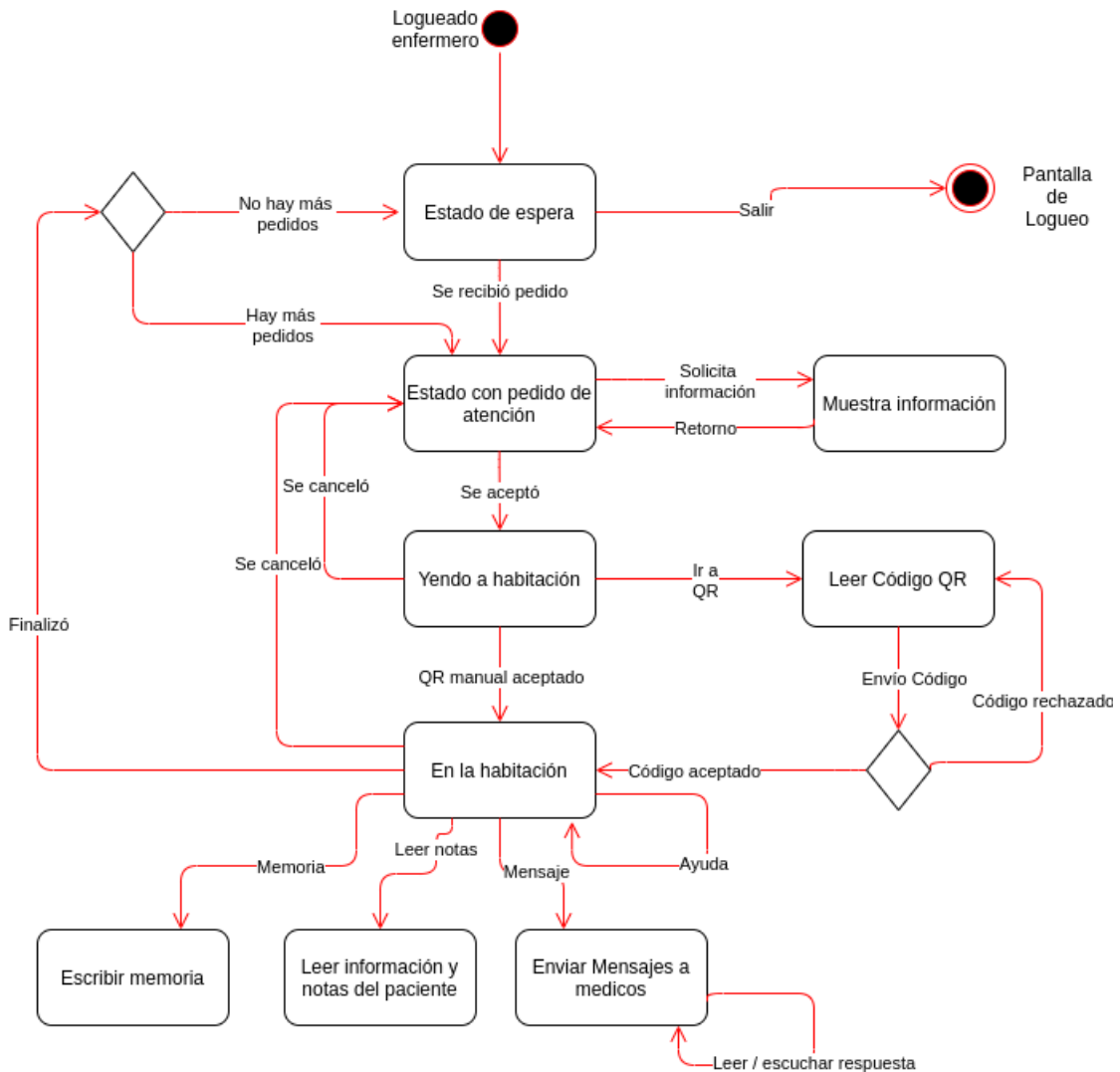
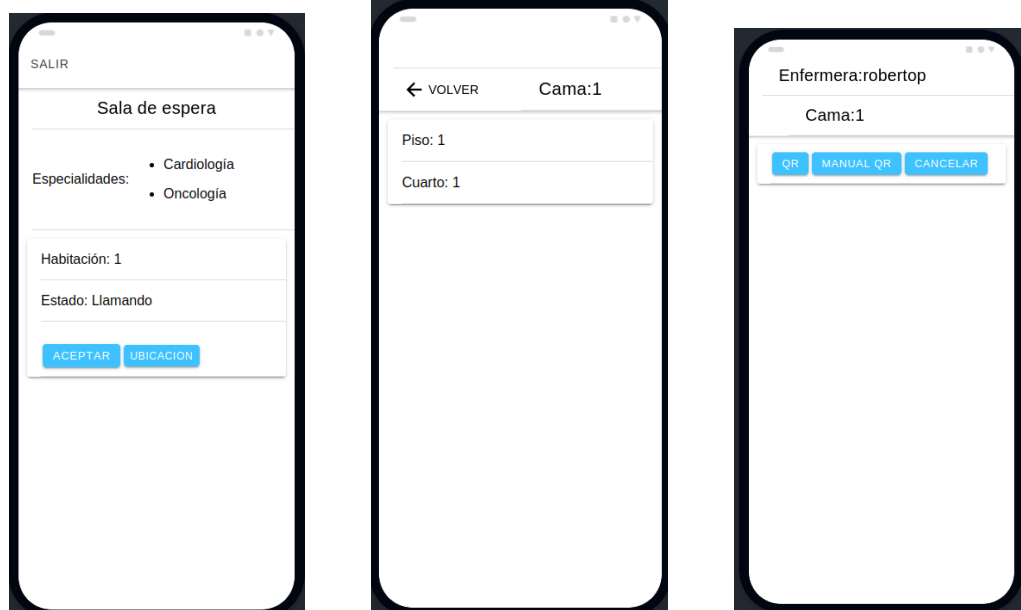


FIGURA 3.19. Diagrama de estados en modo enfermera.

Cuando el usuario se encuentra frente al paciente, puede ingresar el código correspondiente a la cama manualmente o bien leer el código qr con el celular.

Una vez que se aceptó desde el sistema el código de la cama, en la aplicación se presenta una pantalla con distintos botones que permiten realizar las siguientes acciones:

1. Cancelar: envía al sistema automáticamente la solicitud de cancelar la tarea. El sistema vuelve a colocar a la cama en situación de llamada.
2. Listo: envía al sistema automáticamente la solicitud de finalizar la tarea. El sistema coloca a la cama en situación de ocupada.
3. Notas: consulta al sistema las notas referidas al paciente.
4. Mensajes: permite enviar audio o texto a un médico.
5. Ayuda: solicita al sistema que marque a la cama como con solicitud de ayuda para que otros enfermeros puedan socorrer al usuario.



(A) Se recibe petición.

(B) Solicita información.

(C) Tarea aceptada.

FIGURA 3.20. Recepción de tarea

6. Memoria: Permite incorporar un texto que se almacena junto con la tarea al presionar Listo.

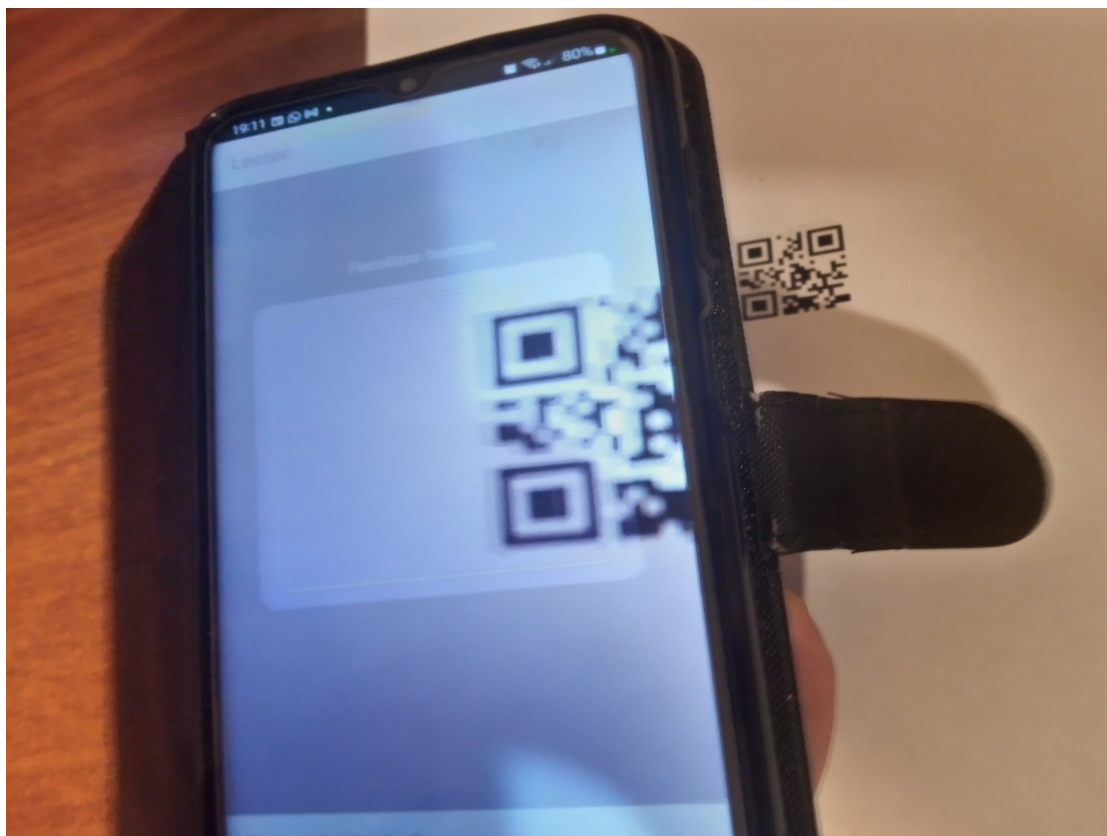
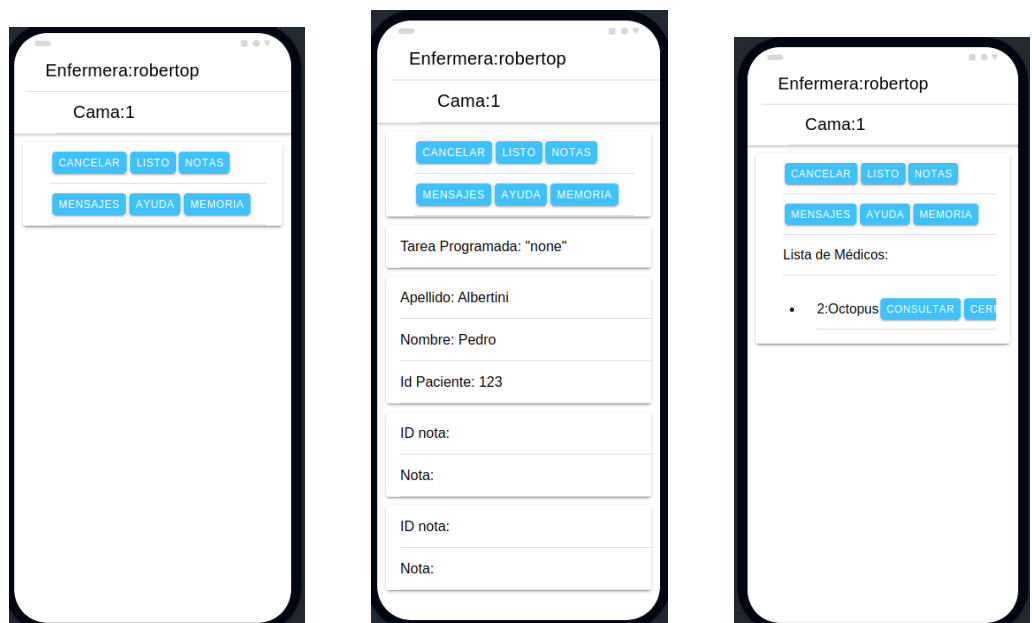


FIGURA 3.21. Captura de QR en la aplicación



(A) Menu dentro de habitación.

(B) Solicita información y notas.

(C) Abriendo menú de mensajes.

FIGURA 3.22. Ejecución de tarea

3.7.6. Interacción médico-enfermera

3.8. Contraste con los requerimientos

3.8.1. Cumplimiento de requerimientos

En esta subsección se detalla el grado de cumplimiento de los requerimientos relevados en el plan de proyecto.

1. Requerimientos del servidor:

1.1 debe tener instalado el broker mosquitto.

Verificación: Se muestra el funcionamiento del servidor utilizando la aplicación MQTT explorer.

2. Requerimientos de la base de datos:

2.1 Debe poseer una base de datos relacional.

2.2 Debe poseer las siguientes tablas: eventos, pacientes, médicos, enfermeras.

2.2 La base de datos debe poseer datos cargados por default.

Verificación: Se muestra el contenido de la base de datos con la aplicación phpMyAdmin.

3. Requerimientos de la página web

3.1 Debe ser cliente del broker MQTT.

Verificación: Se presenta la configuración del broker. Se presenta el monitoreo de las habitaciones y los usuarios conectándose al broker.

3.2 La página debe poseer funciones de consulta o modificación de la base de datos.

Verificación: Se muestra como la página web permite cambiar contraseñas de usuarios y otros parámetros.

3.3 La página debe permitir observar estadística de pacientes y enfermeras.

Verificación: Se muestra como la página web permite observar distintas gráficas.

3.4 La página debe contener acceso con usuario y contraseña para cada persona.

Verificación: Se muestra como la página web permite loguear los distintos usuarios. (*) Cumplimiento parcial: solo permite loguear al usuario administrador.

4. Requerimientos de la aplicación móvil

4.1 y 4.2 La aplicación debe poseer tres modos de uso: médico, enfermera y sistema.

Verificación: Se ingresa a la aplicación en los distintos modos.

4.3 La aplicación en modo enfermera debe permitir leer código QR.

Verificación: Se ingresa a la aplicación en modo enfermera y siguiendo los pasos se obtiene el código QR.

4.4 La aplicación en modo enfermera debe descargar información relevante del paciente.

Verificación: Se ingresa a la aplicación en modo enfermera y siguiendo los pasos se descarga las notas del paciente.

4.5 La aplicación en modo sistema debe mostrar las habitaciones sin atención, según una tabla de prioridades y en caso de igualdad de prioridades mostrar según un orden de llamada.

(*)Cumplimiento parcial: se muestra las habitaciones con una tabla de prioridades pero no según el orden de llamadas.

Verificación: Se ingresa a la aplicación en modo enfermera y siguiendo los pasos se descarga las notas del paciente.

4.6 El modo de usuario médico y el modo usuario enfermera deben poder enviar mensajes de texto o sonido.

Verificación: Se transmiten distintos audios entre participantes.

5. Requerimientos de la documentación

5.1 Documento con información relativa a la base de datos: detalles de la misma y API para acceder.

Verificación: Se observa la presencia de la información en el repositorio de GitHub.

5.2 Memoria del proyecto con diagramas de aplicación móvil y página web.

Verificación: se verifica con este documento.

6. Requerimientos de la integración del sistema

6.1 El sistema debe integrar el funcionamiento del servidor con la base de datos, aplicación web y aplicaciones móviles.

Verificación: se verifico el funcionamiento en un laboratorio con 4 usuarios y un simulador de 8 llamadores durante una semana.

(*)Cumplimiento parcial: Validación: No se pudo validar el sistema en un nosocomio.

7. Requerimientos de la entrega del producto:

7.1 El Código fuente del servidor debe ser subido a dockerhub y compartido con la comunidad.

(*)Cumplimiento parcial: Validación: Se subió el código fuente del servidor a Github.

7.2 El Código fuente de la aplicación debe ser subido a GitHub y compartido con la comunidad.

Validación: Se subió el código fuente del servidor a Github.

Capítulo 4

Ensayos y resultados

En este capítulo se menciona los ensayos realizados así como

4.1. Generación del sistema de pruebas

La idea de esta sección es explicar cómo se hicieron los ensayos, qué resultados se obtuvieron y analizarlos.

4.2. Pruebas unitarias

4.2.1. Pruebas del servidor Mosquitto

Para simular mensajes y observar el comportamiento de cada una de las partes del sistema se utilizó la herramienta MQTT explorer [33].

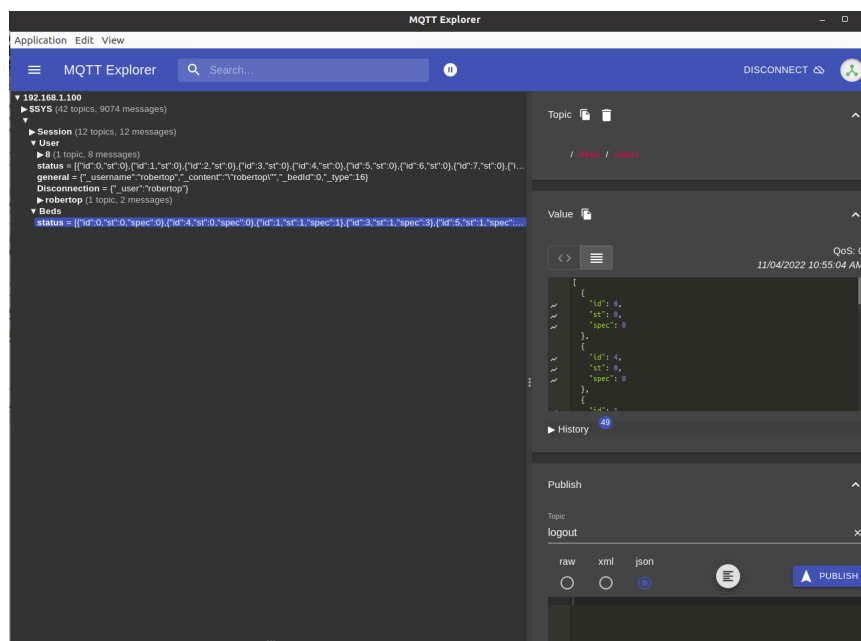


FIGURA 4.1. Imagen de MQTT Explorer.

Esta herramienta fue no solo muy útil para realizar ensayos sino también para realizar el desarrollo de las funcionalidades propiamente dichas.

4.2.2. Pruebas unitarias de la API Rest

Para simular el logeo y la consulta a la base de datos se utilizó la herramienta PostMan [34] y la consola de administrador de phpMyAdmin mencionada en 2. En la 4.2 se observa el *token* devuelto por el backend al logearse con las credenciales correspondientes y en 4.3 se observa la respuesta al ingresar una contraseña inadecuada.

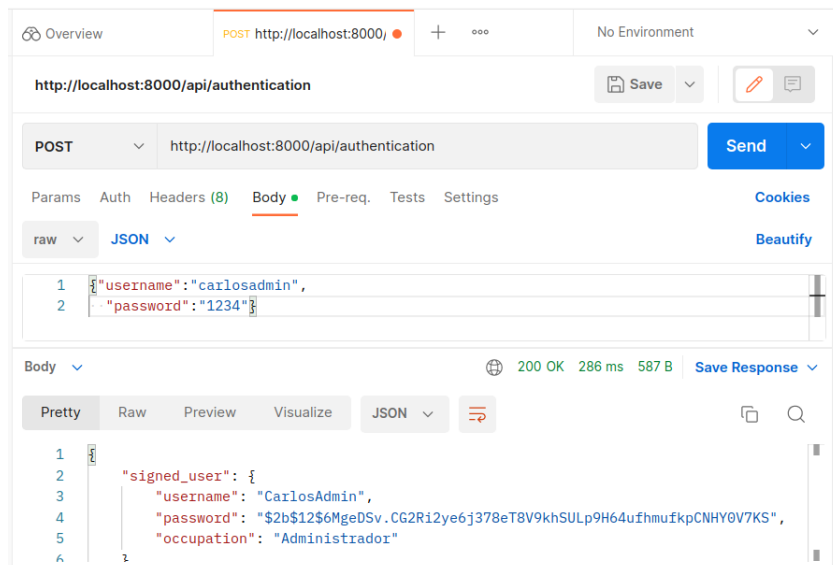


FIGURA 4.2. Logeo en el sistema con Postman.

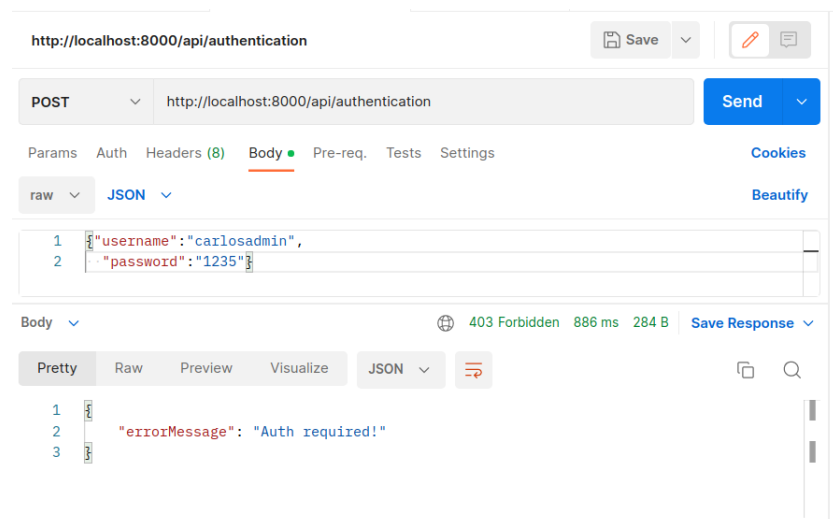


FIGURA 4.3. Rechazo de logeo.

Durante el desarrollo, se deshabilitó la opción de logeo para facilitar las pruebas.

4.3. Integración del sistema

4.3.1. Instalación del sistema en una instancia de AWS

Con el objetivo de no incorporar costos en las pruebas, se generó una instancia Free Tier en Amazon Web Services, en la cual se instaló Ubuntu, el broker Mosquitto, el backend, la página Web y un servidor NGINX para que funcione como proxy inverso. También se contrató el servicio route 53 que permite customizar las políticas de ruteo. De esta manera, se puede acceder al sistema desde cualquier dispositivo móvil conectado a una red. Los pasos para configurar el sistema backend en la instancia EC2 con ubuntu consisten en:

- Logearse en la instancia con ssh.
- Instalar el Git:
`"sudo apt-get install git"`
- Instalar el broker Mosquitto:
`"sudo apt-get install mosquitto"`
- Configurar según 3.2.
- Instalar Docker y Docker-compose
- Descargar el backend desde GitHub
- Copiar en la instancia la base de datos comprimida y descomprimir dentro de la carpeta /db
- Ejecutar Docker-compose up

Los pasos para configurar la página web:

- Compilar la página web: dentro de el proyecto ejecutar:
`"ionic build"`
- Comprimir la carpeta www
- Logearse con ssh en la instancia EC2

4.3.2. Generación/instalación de la aplicación móvil en ANDROID

Para poder descargar el archivo ejecutable a un dispositivo ANDROID se debe generar el archivo .apk correspondiente. Para ello seguir los siguientes pasos:

- Generar código con ionic capacitor:
`"ionic cap build android"`
- Abrir Android estudio, modificar el AndroidManifest.xml
- Generar el bundle o en su defecto, conectar el celular en modo debug y descargar la aplicación.

```

1      <!-- Permissions -->
2
3      <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
4      <uses-permission android:name="android.permission.
5      READ_EXTERNAL_STORAGE" />
6      <uses-permission android:name="android.permission.
7      WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
8      <uses-permission android:name="android.permission.
9      ACCESS_NETWORK_STATE" />
10     <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE"
11     />
12
13     <uses-permission android:name="android.permission.WAKE_LOCK" />
14     <uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE"
15     />
16     <uses-permission android:name="android.permission.CAMERA" />
17     <uses-sdk tools:overrideLibrary="com.google.zxing.client.android" />
18     <uses-permission android:name="android.permission.RECORD_AUDIO" />
19
20     <application
21         android:allowBackup="true"
22         android:icon="@mipmap/ic_launcher"
23         android:label="Enfermera"
24         android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
25         android:supportRtl="true"
26         android:theme="@style/AppTheme"
27         android:usesCleartextTraffic="true"
28         android:hardwareAccelerated="true">
29         <!-- Mqtt Service -->
30         <service
31             android:enabled="true"
32             android:name="org.eclipse.paho.android.service.MqttService"
33             android:exported="false"
34         />
35     ...

```

CÓDIGO 4.1. Modificaciones al Android Manifest.

4.3.3. Equipo simulador de llamadores

Se desarrollo un dispositivo que simula los llamadores con un microcontrolador ESP32, una fuente y un teclado matricial. Presionando una tecla, genera un evento en MQTT. El código y el esquemático del mismo se encuentra en [32]

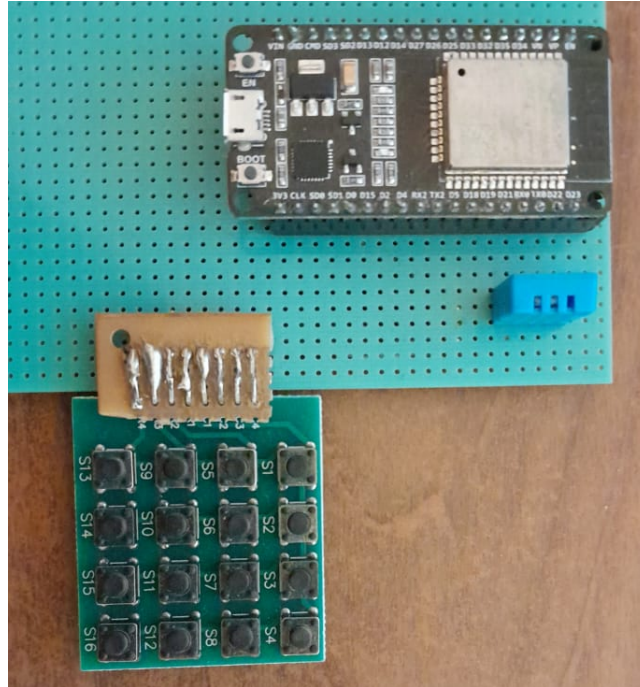


FIGURA 4.4. Simulador de llamadores.

4.3.4. Resultados de utilizar el sistema

El sistema permaneció funcionando de manera normal durante una semana completa, generando los eventos programados y permitiendo la interacción de dispositivos.

Capítulo 5

Conclusiones

5.1. Notas sobre el sistema desarrollado

En este capítulo se analiza el proyecto en su totalidad , el trabajo realizado y los pasos a seguir.

El principal aporte que presenta el proyecto consiste en el modelo que se propuso para el sistema de backend, con dos APIs totalmente separadas para interactuar con la base de datos. De esta manera, si se quiere escalar el proyecto , se pueden agregar funcionalidades de manera independiente a la página de administración y a la aplicación móvil. Otro aporte importante es el uso de MQTT para una aplicación de estas características con el modelo de subscripción a tópicos.

Se pudo lograr cumplir con los requerimientos en un porcentaje alto.

5.1.1. Cumplimiento de planificación original

No se pudo seguir con la planificación original ya que se presentaron situaciones no contempladas en la misma. Se enumeran a continuación:

1. Agregado de funcionalidades necesarias pero no contempladas en un inicio.
2. Configuración de los dispositivos para la aplicación.

5.1.2. Gestión de riesgos

El principal riesgo que se previó era la imposibilidad de desarrollar la aplicación para dispositivos IOS debido a la ausencia de un equipo en el cual desarrollar y otro para testear. Efectivamente se cumplió y no se pudo llegar a satisfacer ese requerimiento.

5.1.3. Recursos aprendidos durante la carrera:

En el desarrollo del trabajo se utilizaron las siguientes herramientas presentadas durante el trayecto de la carrera:

- Gestión de proyectos: se elaboró un plan de trabajo y el relevamiento de requerimientos.
- Protocolos de Internet, Protocolos de IoT y Diseño de aplicaciones para IOT: se utilizaron los conceptos aprendidos sobre MQTT en estas materias.
- Arquitectura de datos: se utilizó los conceptos sobre bases de datos enseñados en esta asignatura.

- Ciberseguridad en Internet de las Cosas: se utilizaron los conceptos sobre seguridad enseñados en esta materia, principalmente en la página web de configuración.
- Testing de sistemas de IoT: se utilizó la técnica de testing del backend utilizando Postman enseñada en esta materia.
- Diseño de páginas Web, Diseño de aplicaciones multiplataformas y Diseño de aplicaciones para Iot: se utilizaron los frameworks, las técnicas y los lenguajes de programación enseñados en estas materias.

5.2. Proximos pasos

Este trabajo sirve de base para la implementación de un sistema de gestión hospitalaria general. Los items que se pueden mejorar son:

- Generar el código para que la aplicación corra en IOS.
- Utilizar una base de dato clave-valor para reemplazar la lista de usuarios en el monitoreo del backend.
- Mejorar la seguridad utilizando TLS en el broker Mosquitto (por una razón de tiempo no se pudo desarrollar).
- En el logeo de eventos se guardan números de referencia de usuario que realizó la acción y número de paciente. Se puede utilizar otra identificación suplementaria como ser nombre y apellido.
- La estadística que se consulta a la base de datos es mínima. Se puede analizar otras cosas como ser duración promedio, pacientes con mayor tiempo de atención, etc.
- Desarrollar un dispositivo llamador que se pueda utilizar en ámbitos hospitalarios.

Bibliografía

- [1] Sankeerthana Neelam. «Internet of Things in Healthcare». En: (2017).
- [2] Lyman Chapin Karen Rose Scott Eldridge. «The Internet of Things: an Overview». En: (2015).
- [3] Carlos Ruben Domenje. «Sistema de gestión remota de dispositivo conversor Modbus a MQTT». En: (2021).
- [4] TigerConnect. *Secure Healthcare Communication and Collaboration*. <https://tigerconnect.com/products/clinical-collaboration/>. Dic. de 2021. (Visitado 25-10-2022).
- [5] Juliana De Groot. *What is HIPAA Compliance?* <https://digitalguardian.com/blog/what-hipaa-compliance>. Abr. de 2022. (Visitado 25-10-2022).
- [6] MATT HALBLEIB. *What is HITRUST Compliance?* <https://www.securitymetrics.com/blog/what-hitrust-compliance>. Dic. de 2021. (Visitado 25-10-2022).
- [7] OASIS. *MQTT Version 5.0. Edited by Andrew Banks, Ed Briggs, Ken Borgendale, and Rahul Gupta. 07 March 2019. OASIS Standard.* <https://docs.oasis-open.org/mqtt/mqtt/v5.0/os/mqtt-v5.0-os.html>. <https://docs.oasis-open.org/mqtt/mqtt/v5.0/mqtt-v5.0.html>. Mar. de 2019. (Visitado 02-07-2022).
- [8] Vasil Sarafov. «Comparison of IoT Data Protocol Overhead». En: (2018).
- [9] W3schools. *MySQL Tutorial*. <https://www.w3schools.com/mysql/default.asp/>. Ene. de 2021. (Visitado 20-01-2022).
- [10] Meta Platforms. *React*. <https://es.reactjs.org/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [11] OpenJS Foundation. *jQuery, write less, do more*. <https://jquery.com/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [12] Evan You. *The Progressive JavaScript Framework*. <https://vuejs.org/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [13] Google. *The modern web developer's platform*. <https://angular.io/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [14] <https://ionicframework.com/>. *The mobile SDK for the Web*. <https://ionicframework.com/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [15] IBM. *Calidades de servicio proporcionadas por un cliente MQTT*. <https://www.ibm.com/docs/es/ibm-mq/9.1?topic=concepts-qualities-service-provided-by-mqtt-client>. Ago. de 2022. (Visitado 30-09-2022).
- [16] HiveMQ. *MQTT over WebSockets - MQTT Essentials Special*. <https://www.hivemq.com/blog/mqtt-essentials-special-mqtt-over-websockets/>. Abr. de 2015. (Visitado 02-04-2022).
- [17] Eclipse Foundation. *Eclipse Mosquitto An open source MQTT broker*. <https://mosquitto.org/>. Ene. de 2022. (Visitado 15-03-2022).

- [18] Mozilla.org. *Generalidades del protocolo HTTP*. <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTTP/Overview>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [19] Agustin Bassi. *Introducción al ecosistema Docker*. https://www.gotoiot.com/pages/articles/docker_intro/index.html. Feb. de 2021. (Visitado 15-01-2022).
- [20] Mauricio Collazos. *Una guía no tan rápida de Docker y Kubernetes*. <https://medium.com/ingeniería-en-tranqui-finanzas/una-guía-no-tan-rápida-de-docker-y-kubernetes-933f5b6709df>. Jun. de 2018. (Visitado 15-02-2022).
- [21] Atlantic Technologies. *¿Como se dividen las bases de datos y qué función tiene cada una?* <https://en.atlantictech.io/blog/base-de-datos-como-se-dividen>. Ene. de 2021. (Visitado 20-10-2022).
- [22] Oracle. *What is a Database*. <https://www.oracle.com/database/what-is-database/>. Ene. de 2022. (Visitado 15-10-2022).
- [23] Robin Nixon. *Aprender PHP, MySQL y JavaScript, 5ta edición*. Marcombo, 2019.
- [24] Fundación OpenJS. *Node.js*. <https://nodejs.org/en/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [25] Fundación OpenJS. *Express Infraestructura web rápida, minimalista y flexible para Node.js*. <https://expressjs.com/es/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [26] Auth0. *JWT*. <https://jwt.io/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [27] JavaTpoint. *Ionic History*. <https://www.javatpoint.com/ionic-history>. Ene. de 2019. (Visitado 30-10-2022).
- [28] OpenJS Foundation. *Electron-Build cross-platform desktop apps with JavaScript, HTML, and CSS*. <https://www.electronjs.org/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [29] Ionic Open Source. *A cross-platform native runtime for web app*. <https://capacitorjs.com/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [30] Cardozo et al. *node.bcrypt.js*. <https://www.npmjs.com/package/bcrypt>. Ene. de 2022. (Visitado 30-09-2022).
- [31] Okta Inc. *jsonwebtoken*. <https://www.npmjs.com/package/jsonwebtoken>. Ene. de 2018. (Visitado 30-09-2022).
- [32] Highcharts. *Highcharts*. <https://www.highcharts.com/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-09-2022).
- [33] Thomas Nordquist. *MQTT-Explorer - An all-round MQTT client that provides a structured topic overview*. <http://mqtt-explorer.com/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-09-2022).
- [34] PostMan. *PostMan : Build APIs together*. <https://www.postman.com/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-09-2022).