



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
2.2. Descripción del protocolo MQTT	6
2.2.1. Uso de WebSockets en MQTT	8
2.2.2. Broker MOSQUITTO	9
2.3. Descripción del protocolo HTTP	9
2.4. Componentes del sistema	10
2.5. Sistemas de contenedores Docker	10
2.5.1. Uso de Docker-compose	11
2.6. Introducción a las bases de datos	12
2.6.1. Descripción de MySQL	12
2.7. Frameworks/librerías para desarrollo web/móvil	15
2.7.1. Librerías Node.js, Express y JWT	15
2.7.2. Librería Eclipse Paho	15
2.7.3. Framework Ionic/Angular, Capacitor y Android Studio	15
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 API REST para aplicación Web	21
3.5.2. Descripción de API MQTT para la mensajería de la aplicación móvil	21
3.6. Página Web(frontend)	21
3.6.1. Estructura y organización del software	21
3.6.2. Acceso de usuario	21
3.6.3. Monitoreo del sistema	21
3.6.4. Gestión de tareas programadas	21
3.6.5. Estadísticas del sistema	21
3.7. Aplicación Móvil	21

3.7.1.	Estructura y organización del software	21
3.7.2.	Configuración del broker y acceso de usuario	21
3.7.3.	Modo administrador	21
3.7.4.	Modo médico	21
3.7.5.	Modo enfermera	21
3.7.6.	Interacción médico-enfermera	21
3.8.	Contraste con los requerimientos	21
4.	Ensayos y resultados	23
4.1.	Generación del sistema de pruebas	23
4.2.	Pruebas unitarias	23
4.2.1.	Pruebas del servidor Mosquitto	23
4.2.2.	Pruebas unitarias de la API Rest	24
4.3.	Integración del sistema	25
4.3.1.	Instalación del sistema en una instancia de AWS	25
4.3.2.	Generación/instalación de la aplicación móvil	25
4.3.3.	Equipo simulador de llamadores	25
4.3.4.	Resultados de utilizar el sistema	25
5.	Conclusiones	27
5.1.	Notas sobre el sistema desarrollado	27
5.2.	Trabajo futuro	27
	Bibliografía	29

Índice de figuras

1.1. Infraestructura Hospitalaria.	1
1.2. Componentes del sistema.	4
2.1. Esquema de un sistema MQTT.	7
2.2. Uso de WebSockets con MQTT.	8
2.3. Pila de comunicaciones en un navegador.	9
2.4. División del sistema.	11
2.5. Página de gestión phpMyAdmin.	13
3.1. Tabla Usuarios.	18
3.2. Tabla Camas.	18
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
4.1. Imagen de MQTT Explorer.	23
4.2. Logueo en el sistema con Postman.	24
4.3. Rechazo de logueo.	24

Índice de tablas

1.1. Modelo de capas IoT	2
2.1. Comandos SQL	13
2.2. Tabla 1 Ejemplo SQL	14
2.3. Tabla 2 Ejemplo SQL	14

***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 cómputo se extiende a objetos, sensores y elementos cotidianos no considerados computadoras, permitiéndoles generar, intercambiar y consumir datos con un mínimo de intervención humana [2].

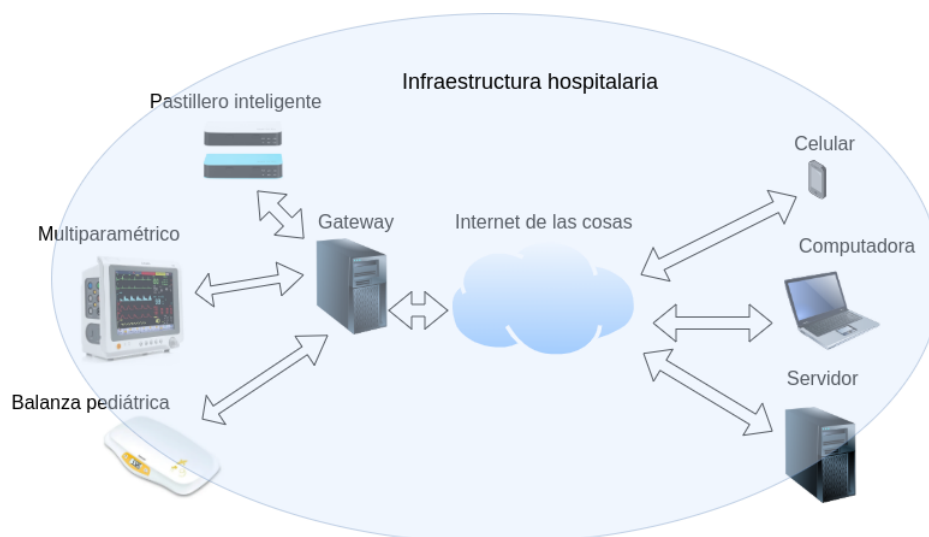


FIGURA 1.1. Infraestructura Hospitalaria.

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 que 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 1.1 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 anterior, 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 HIPAA (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.

El alcance del trabajo consiste en:

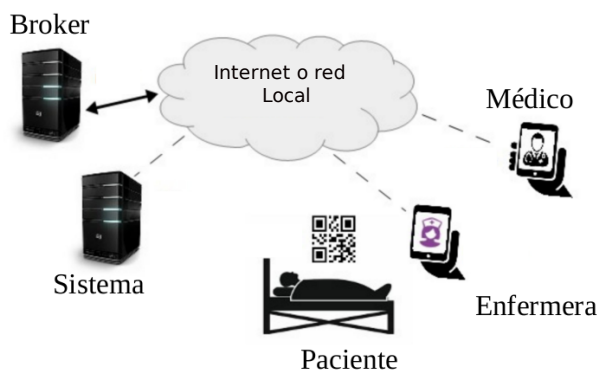


FIGURA 1.2. Componentes del sistema.

- 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

En la ingeniería de software existe una arquitectura llamada cliente/servidor, en el cual la tarea a desarrollar se distribuye entre los proveedores de servicios o recursos y quienes los consultan llamados clientes o demandantes. En la programación web, se suele dividir el modelo en 2 partes: *backend* y *frontend*.

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 subsecciones 2.6, 2.5, 2.5.1, 2.7.1, 2.7.2 se explicará el funcionamiento del *backend*.

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. El equipo que desarrolla el *frontend* consiste en programadores diseñadores UX/UI (del

ingles *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 2.7.3, se presenta una breve introducción.

2.2. 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 CONNACK 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 2.1 se presentan todos los componentes de una red MQTT:

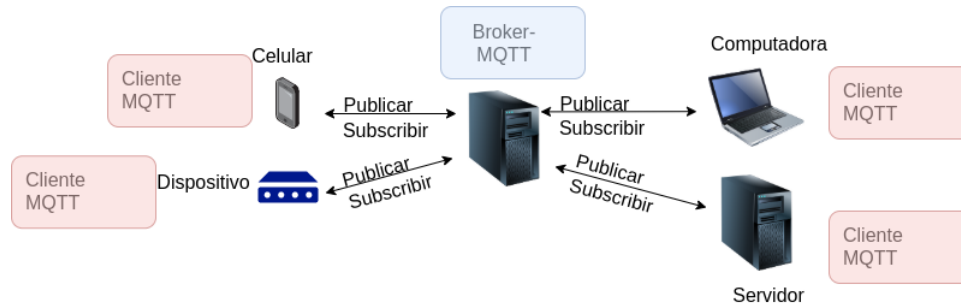


FIGURA 2.1. Esquema de un sistema MQTT.

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:

- 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].

La carga útil del mensaje debe ser codificada en UTF-8 (*8-bit Unicode Transformation Format*, Formato Unicode de Codificación de 8-bits) [7].

MQTT 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 "PUBREL" mensaje, 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 "PUBREL" mensaje. 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.

2.2.1. 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 teléfono 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 2.2 se muestra conceptualmente como se encapsula la información del protocolo MQTT dentro de una trama WebSocket:

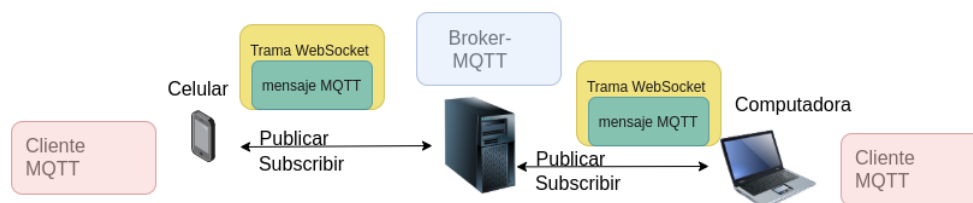


FIGURA 2.2. Uso de WebSockets con MQTT.

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.

2.2.2. 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.

2.3. 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 2.3 se observa donde se ubica el protocolo dentro del modelo de comunicación TCP/IP.

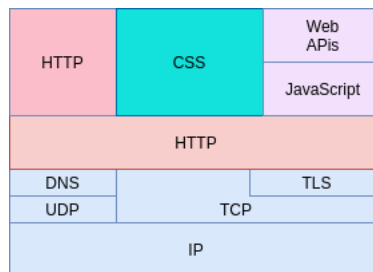


FIGURA 2.3. Pila de comunicaciones en un navegador.

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 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 es muy importante en referencia a la seguridad.

2.4. Componentes del sistema

El 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 operaciones.
- 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 se 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 2.4 se presenta un esquema general según esta división.

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].

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].

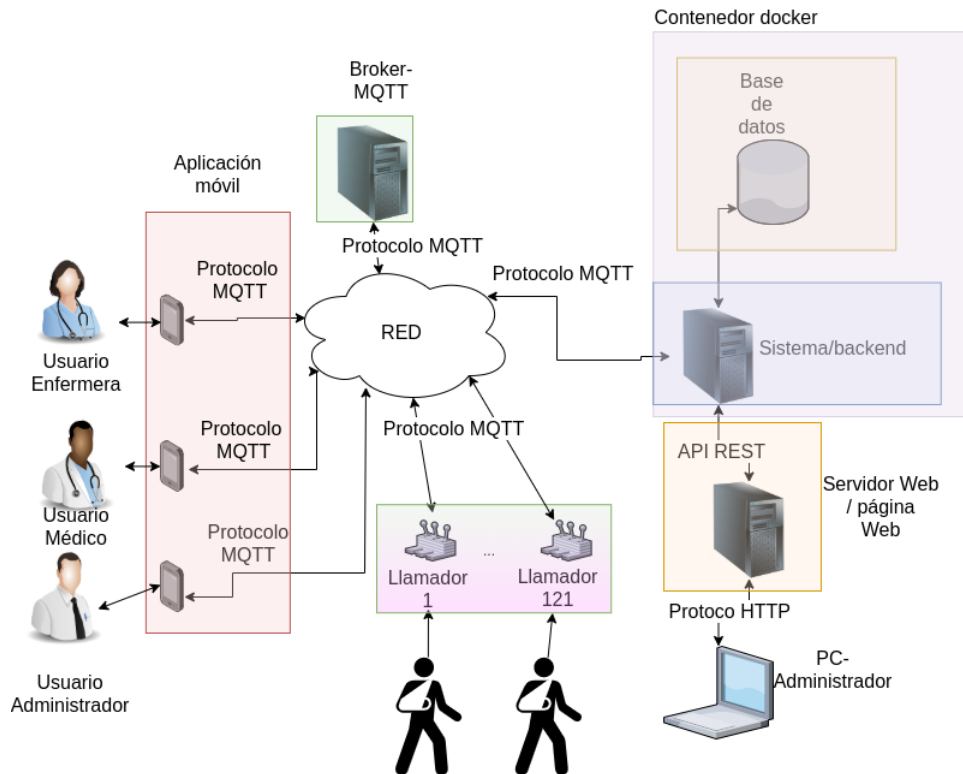


FIGURA 2.4. División del sistema.

Resumo brevemente las partes del ecosistema Docker, para información más detallada consultar[19] o bien [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 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.

Como ejemplo, en [21] se presenta un archivo para ejecutar un contenedor *Wordpress* junto con una base de datos MySQL.

2.6. Introducción a las bases de datos

Que es un dato? Es un elemento o característica que permite hacer la descripción de un objeto [22].

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 [21].

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 con contribuciones de 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 estan diseñadas para manejar grandes volumentes de datos [22].

2.6.1. Descripción de MySQL

En este trabajo se seleccionó el DBMS MySQL. Es un sistema de gestión de bases de datos con mas de 10 millones de instalaciones. Fue desarrollado a mediados de la decada 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 2.5 se puede observar la interfaz:

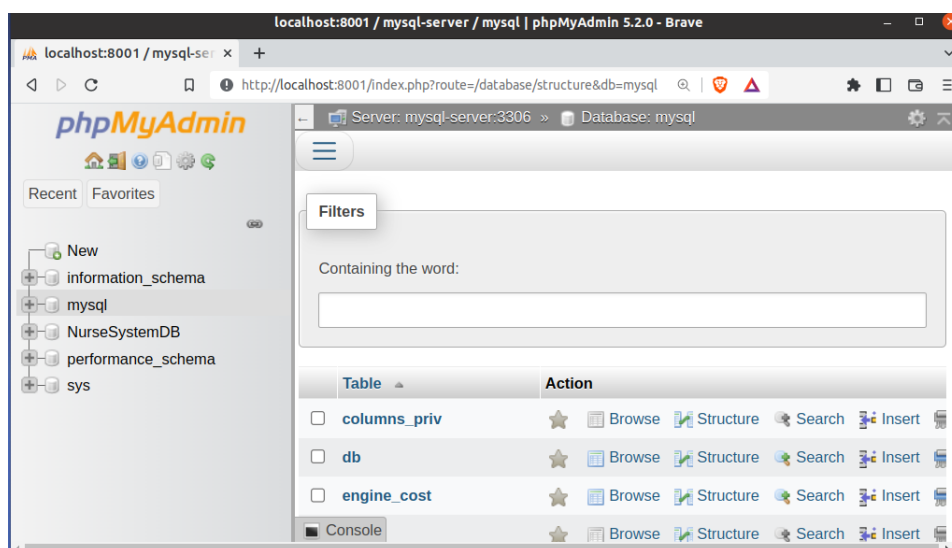


FIGURA 2.5. Página de gestión phpMyAdmin.

Las sentencias SQL finalizan siempre con el símbolo ‘;’.

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

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 multiples tablas

Ejemplo de uso, suponiendo 2 tablas:

TABLA 2.2. TABLA1 para el ejemplo 1

PacienteId	Nombre
1	Pedro
2	Juan

TABLA 2.3. TABLA2 para el ejemplo 1

PacienteId	Apellido
1	Perez
2	Salvador

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
```

Uno de las multiples 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
```

Existe muchas referencias sobre programación con MySQL, para un estudio mas profundo se puede utilizar tutoriales como [9].

2.7. Frameworks/librerías para desarrollo web/móvil

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], el cual es un *runtime environment* (entorno de ejecución) de javascript. Node.js se encuentra orientada a eventos asíncronos y está diseñada para crear aplicaciones de red escalables.

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

Para más información sobre Node.js consultar [24].

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 incorporar software *Middleware*.

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 estándar RFC 7519.

2.7.2. Librería Eclipse Paho

Para interconectar el programa servidor escrito en Node.js con el broker MQTT se utiliza la librería PAHO MQTT [27].

En las aplicaciones móviles se utilizó un wrapper (rsup - MQTT) que utiliza la misma librería [28].

2.7.3. Framework Ionic/Angular, Capacitor y Android Studio

Drifty.co introdujo Ionic en el año 2013 [29]. 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 [30]. 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 microfono, la cámara, la información de posicionamiento. Junto con Ionic se utiliza Capacitor [31], 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

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 del sistema. El único requisito es que se encuentre instalado en la misma red que los clientes (en un sistema 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`:

```
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

En este archivo, se especifica los puertos que se utilizará, en este caso, el puerto 9001 con el protocolo Websockets. Se permite la interconexión de cualquier cliente y el archivo donde se guardará un log de todos los eventos se encuentra en la ubicación `/var/log/mosquitto/mosquitto.log`.

3.3. Sistema Docker

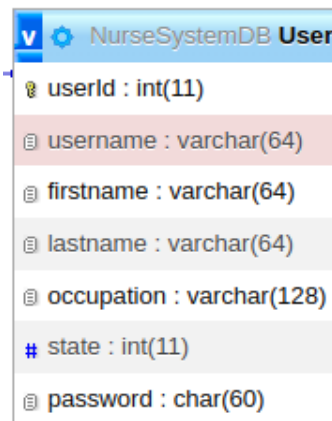
El archivo docker-compose.yml contiene los siguientes servicios instalados:

- servidor mysql:

3.4. Base de datos del sistema

En esta sección se describirán las distintas tablas que se almacenan en la base de datos y son útiles para el sistema.

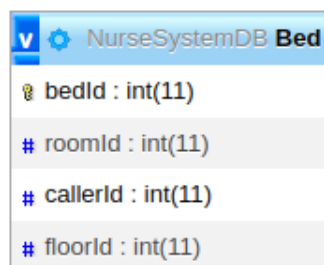
1. Tabla usuarios (*User*): tabla que contiene la información de los usuarios del sistema. El campo id se incrementa automáticamente, es decir, al incorporar un nuevo usuario al sistema la base de datos asigna el id (se utiliza este campo como llave primaria). En el campo contraseña se almacena el hash de la misma (generado con Bcrypt [32]). 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.



NurseSystemDB Bed	
🔑	bedId : int(11)
#	roomId : int(11)
#	callerId : int(11)
#	floorId : int(11)

FIGURA 3.2. Tabla Camas.

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**, **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).

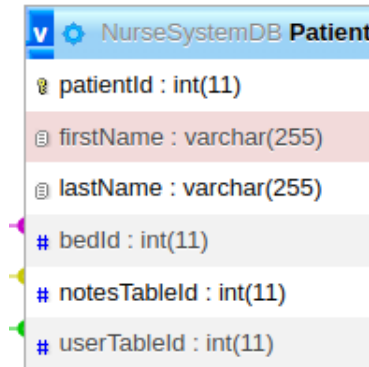


FIGURA 3.3. Tabla pacientes.

- 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.

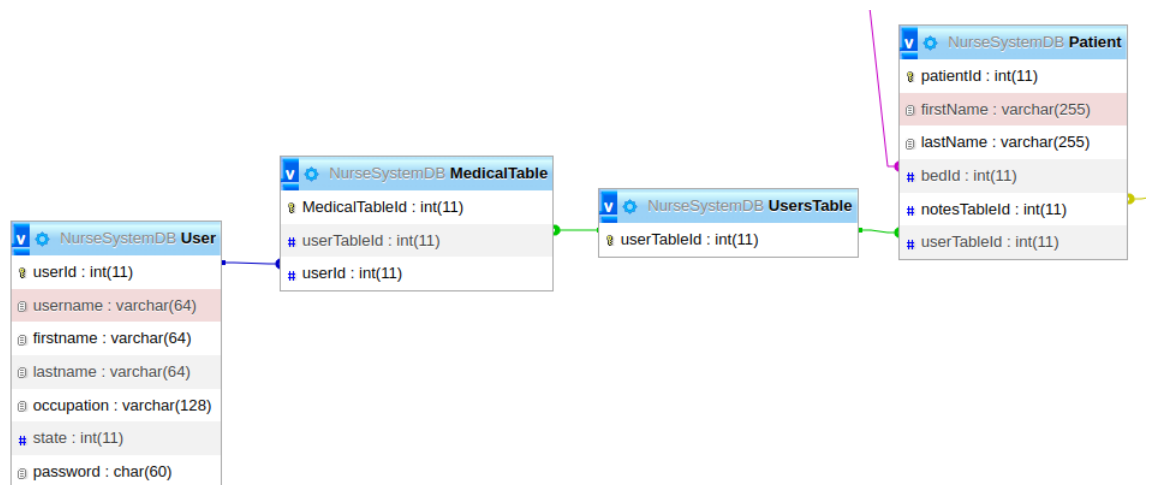


FIGURA 3.4. Relación médicos-pacientes.

- 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.

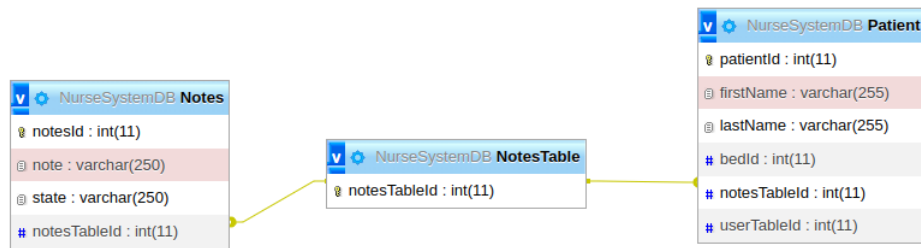


FIGURA 3.5. Relación notas-pacientes.

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 **diario** 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).

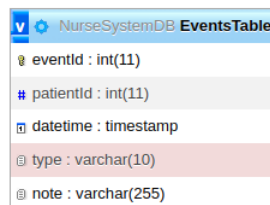


FIGURA 3.6. Tabla de eventos programados.

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.

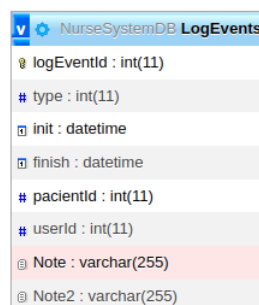


FIGURA 3.7. Tabla de registro de eventos.

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 string 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

3.5.1. Descripción de API REST para aplicación Web

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

3.6. Página Web(frontend)

3.6.1. Estructura y organización del software

3.6.2. Acceso de usuario

3.6.3. Monitoreo del sistema

3.6.4. Gestión de tareas programadas

3.6.5. Estadísticas del sistema

3.7. Aplicación Móvil

3.7.1. Estructura y organización del software

3.7.2. Configuración del broker y acceso de usuario

3.7.3. Modo administrador

3.7.4. Modo médico

3.7.5. Modo enfermera

3.7.6. Interacción médico-enfermera

3.8. Contraste con los requerimientos

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].

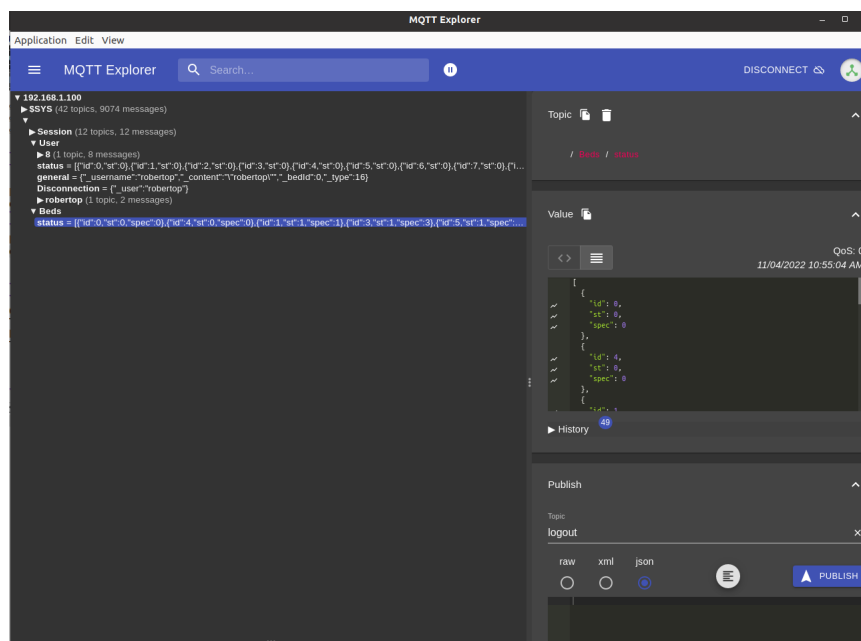


FIGURA 4.1. Imagen de MQTT Explorer.

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.

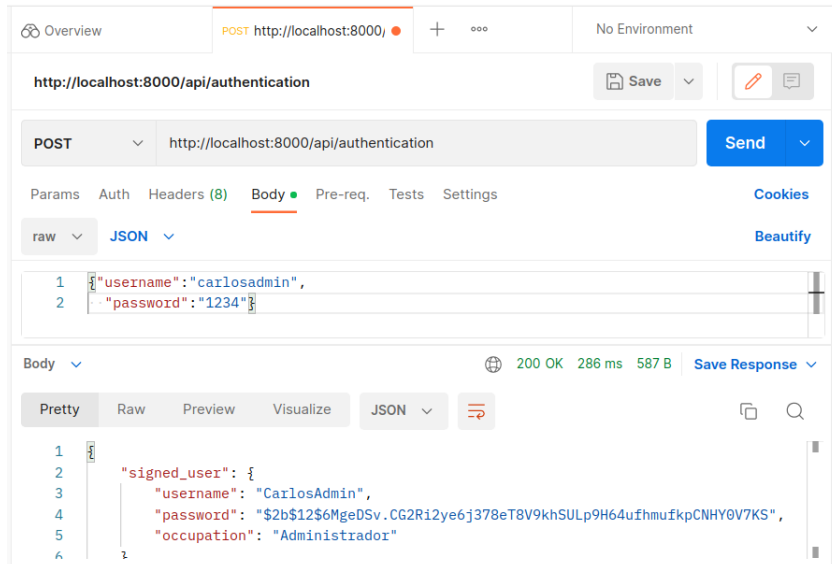


FIGURA 4.2. Logeo en el sistema con Postman.

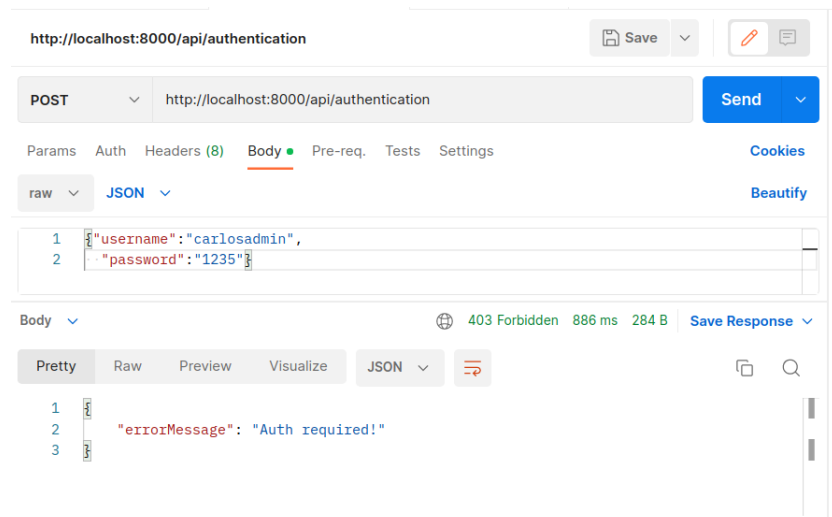


FIGURA 4.3. Rechazo de logeo.

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.

4.3.2. Generación/instalación de la aplicación móvil

4.3.3. Equipo simulador de llamadores

4.3.4. Resultados de utilizar el sistema

Capítulo 5

Conclusiones

5.1. Notas sobre el sistema desarrollado

5.2. Trabajo futuro

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] Oracle. *What is a Database*. <https://www.oracle.com/database/what-is-database/>. Ene. de 2022. (Visitado 15-10-2022).
- [22] 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).
- [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] Eclipse Foundation. *Eclipse Foundation*. <https://www.eclipse.org/paho/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [28] BYUNGI(skt t1 byungi). *Rsup MQTT Elegant wrapper for the paho mqtt client*. <https://www.npmjs.com/package/rsup-mqtt/>. Ene. de 2019. (Visitado 30-02-2022).
- [29] JavaTpoint. *Ionic History*. <https://www.javatpoint.com/ionic-history>. Ene. de 2019. (Visitado 30-10-2022).
- [30] OpenJS Foundation. *Electron-Build cross-platform desktop apps with JavaScript, HTML, and CSS*. <https://www.electronjs.org/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [31] Ionic Open Source. *A cross-platform native runtime for web app*. <https://capacitorjs.com/>. Ene. de 2022. (Visitado 30-10-2022).
- [32] Cardozo et al. *node.bcrypt.js*. <https://www.npmjs.com/package/bcrypt>. 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).