

Proyecto para optar al título de

**Ingeniero Civil en Informática**

PROFESOR PATROCINANTE:

CHRISTIAN LAZO RAMIREZ

INGENIERO EN GESTIÓN INFORMATICA

DOCTOR EN INGENIERÍA TELEMATICA

PROFESOR INFORMANTE 1:

NOMBRE DEL INFORMANTE 1

TÍTULOS Y GRADOS DEL INFORMANTE 1

PROFESOR INFORMANTE 2:

NOMBRE DEL INFORMANTE 2

TÍTULOS Y GRADOS DEL INFORMANTE 2

**IGNACIO JÉLVEZ HERNÁNDEZ**

VALDIVIA – CHILE

2020

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN PROTOTIPO DE UNA RED DE SENSORES INALÁMBRICA PARA LA MEJORA DE PRODUCCIÓN DE MINITUBÉRCULOS DE PAPA**

**ÍNDICE**

[ÍNDICE DE TABLAS III](#_Toc59657807)

[ÍNDICE DE FIGURAS IV](#_Toc59657808)

[RESUMEN VI](#_Toc59657809)

[ABSTRACT VII](#_Toc59657810)

[1. Introducción 1](#_Toc59657811)

[1.1. Contexto 2](#_Toc59657812)

[1.2. Objetivos 3](#_Toc59657813)

[1.2.1. Objetivo General 3](#_Toc59657814)

[1.2.2. Objetivos Específicos 3](#_Toc59657815)

[1.3. Impacto esperado del proyecto 4](#_Toc59657816)

[2. Marco teorico 5](#_Toc59657817)

[3. Dispositivos y tecnologías 7](#_Toc59657818)

[3.1. Microcontroladores 7](#_Toc59657819)

[3.2. Conexión a internet y red 9](#_Toc59657820)

[3.3. Sensores 15](#_Toc59657821)

[3.4. Energía 22](#_Toc59657822)

[3.5. Bases de datos 26](#_Toc59657823)

[3.6. Tecnologías para el desarrollo 29](#_Toc59657824)

[4. Arquitectura y solución 34](#_Toc59657825)

[4.1. Descripción de la problemática 34](#_Toc59657826)

[4.2. Solución propuesta 35](#_Toc59657827)

[4.3. Metodología 36](#_Toc59657828)

[4.4. Especificación de requisitos 39](#_Toc59657829)

[4.4.1. Requerimientos funcionales 39](#_Toc59657830)

[4.4.2. Requerimientos no funcionales 40](#_Toc59657831)

[4.5. Casos de uso 40](#_Toc59657832)

[4.6. Modelo de procesos 43](#_Toc59657833)

[4.7. Descripción de los actores del sistema 44](#_Toc59657834)

[4.8. Arquitectura del sistema 44](#_Toc59657835)

[4.8.1. Hardware 44](#_Toc59657836)

[4.8.2. Software 48](#_Toc59657837)

[5. Pruebas 55](#_Toc59657838)

[5.1. Validación con soluciones existentes 55](#_Toc59657839)

[5.2. Plantas y crecimiento 55](#_Toc59657840)

[5.3. Retardo en toma de datos 59](#_Toc59657841)

[5.4. Consumo de energía 60](#_Toc59657842)

[5.5. Limitantes 60](#_Toc59657843)

[6. Mejoras 62](#_Toc59657844)

[6.1. Cambios de sensores 62](#_Toc59657845)

[6.2. Mejoras de algoritmos 62](#_Toc59657846)

[6.3. Definición de la solución final 63](#_Toc59657847)

[7. Conclusión 64](#_Toc59657848)

[8. Referencias 65](#_Toc59657849)

[ANEXOS 66](#_Toc59657850)

[Anexo A: Visita a invernadero 66](#_Toc59657851)

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Página

Tabla 1: Comparación placas Arduino 8

Tabla 2: Comparación placas basadas en ESP8266 10

Tabla 3: Comparación tecnologías para red inalámbrica. 14

Tabla 4: Comparación entre bases de datos relacionales y no relacionales 28

Tabla 5: Precios Firebase Realtime Database 30

Tabla 6: Comparativa de características entre aplicaciones móviles hibridas y nativas 31

Tabla 7: Niveles de Madurez Tecnologica NASA y Unión Europea 36

Tabla 8: Descripción caso de uso “Ver datos de los sensores” 40

Tabla 9: Flujo normal de los eventos caso de uso “Ver datos de los sensores” 40

Tabla 10: Descripción caso de uso "Ver gráficas de los sensores" 41

Tabla 11: Flujo normal de los eventos caso de uso "Ver gráficas de los sensores" 41

Tabla 12: Descripción caso de uso “Configurar sensores a mostrar” 42

Tabla 13: Flujo normal de los eventos caso de uso “Configurar sensores a mostrar” 43

Tabla 14: Datos obtenidos por ambos prototipos 57

Tabla 15: Valores iniciales y finales experimento "Prototipo en refrigerador" 60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura DDS DDDDDDDDDSF Página

Figura 1: Cultivo Hidropónico 2

Figura 2: Cultivo Aeropónico 2

Figura 3: Plantas de papa al interior del invernadero Aeroponics 3

Figura 4: Arduino UNO 8

Figura 5: Rapsberry Pi 3 B+ 9

Figura 6: ESP-01 10

Figura 7: NodeMCU 10

Figura 8: Módulo XBee-PRO ZB S2C 12

Figura 9: Módulo Z-Uno 12

Figura 10: SX1276 14

Figura 11: TTGO LoRa32 14

Figura 12: Sensor YL-69/YL-38 16

Figura 13: Sensor de humedad de suelo capacitivo 17

Figura 14: Sensor LM35 17

Figura 15: Sensor DS18B20. 18

Figura 16: Sensor DHT11 19

Figura 17: Sensor DHT22 19

Figura 18: Fotorresistencia LDR 20

Figura 19: Sensor ML8511 20

Figura 20: Sensor YF-S201 21

Figura 21: Sensor de PH Gravity 21

Figura 22: Opciones de alimentación de Arduino 23

Figura 23: Opciones de alimentación de NodeMCU 24

Figura 24: Esquema de alimentación de Arduino usando panel solar 25

Figura 25: Ejemplo estructura de datos en tabla SQL 26

Figura 26: Ejemplo estructura de documento JSON 27

Figura 27: Servicios disponibles en Firebase 29

Figura 28: Funcionamiento del sistema de control de temperatura 34

Figura 29: Flujo de datos del sistema 36

Figura 30: Diagrama de secuencia caso de uso “Ver datos de los sensores” 41

Figura 31: Diagrama de secuencia caso de uso "Ver gráficas de los sensores" 42

Figura 32: Diagrama de secuencia caso de uso "Configurar sensores a mostrar" 43

Figura 33: Diagrama de proceso del prototipo 44

Figura 34: Prototipo usando Arduino UNO, vista interior 45

Figura 35: Prototipo usando Arduino UNO, vista exterior 45

Figura 36: Prototipo usando NodeMCU, vista superior 46

Figura 37: Diagrama de conexión usando Arduino UNO y ESP-01 47

Figura 38: Diagrama de conexión usando NodeMCU 47

Figura 39: Formato sketch en lenguaje de programación Arduino 48

Figura 40: Interfaz generada por Native Base en sistema iOS y Android 49

Figura 41: Diagrama de secuencia del prototipo 50

Figura 42: Vista de los datos en la interfaz de Firebase Realtime Database 51

Figura 43: *VirtualDom* de React Native 51

Figura 44: React Native Bridge 52

Figura 45: Estructura de archivos del proyecto aplicación móvil 52

Figura 46: Iconos de navegación en la aplicación móvil 53

Figura 47: Vista inicio de la aplicación 53

Figura 48: Vista configuración de la aplicación 54

Figura 49: Dispositivos midiendo al interior y a la intemperie 55

Figura 50: Datos obtenidos por el prototipo en la intemperie 56

Figura 51: Datos obtenidos por el prototipo en un al interior de una casa 57

Figura 52: Plantas a 3 días de iniciado el experimento 58

Figura 53: Crecimiento de plantas al exterior, luego de 8 días 58

Figura 54: Crecimiento de plantas al interior, luego de 8 días 58

Figura 55: Grafica Resultados del experimento “Prototipo en refrigerador” 59

RESUMEN

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus sed hendrerit lorem. Pellentesque sed lectus faucibus, mattis magna in, sagittis sapien. Quisque et libero ex. Integer eget urna vehicula, efficitur elit quis, auctor ipsum. Praesent mollis, ligula at congue convallis, mauris erat pharetra ex, non dictum orci urna et lacus. Proin pharetra sapien congue metus dictum accumsan. Nulla mollis metus eget velit tempus, a pellentesque eros ultricies. Nam tincidunt at enim id congue. Curabitur egestas non velit a imperdiet.

Proin ultricies, tellus ac mollis pulvinar, quam erat eleifend tellus, at efficitur leo felis et ipsum. Donec ut leo ornare, tincidunt lorem ut, iaculis felis. Pellentesque malesuada condimentum lacus. Quisque eget tincidunt massa. Nunc aliquam lobortis dapibus. Aliquam erat volutpat. Quisque interdum, erat ac lobortis ullamcorper, dolor erat venenatis sem, quis viverra dolor leo eu nulla. Aenean efficitur nisl nec mi elementum, nec mattis nibh semper. Ut auctor nunc quis magna varius ultricies.

Donec eu vehicula nulla, vitae tempus velit. Maecenas mi libero, euismod sed lacus quis, rhoncus posuere eros. Nulla vel volutpat erat, eu vehicula elit. Phasellus a dolor vitae ligula mattis dignissim ac eu augue. Praesent non enim sit amet mi sollicitudin dictum et sed dui. Aenean ullamcorper hendrerit pellentesque. Vivamus cursus turpis in sem facilisis, ac varius mi malesuada. Quisque sed nisl sed quam tincidunt hendrerit sit amet quis neque. Nulla lobortis, arcu vel fermentum pharetra, nisl lectus eleifend diam, id elementum dui velit ut sapien. Aliquam hendrerit metus vitae lorem tincidunt dapibus.

Phasellus libero nibh, commodo at dignissim nec, ultricies non enim. Donec fermentum vitae diam et consequat. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec hendrerit finibus elit, id blandit odio. Nulla porttitor justo pharetra, gravida enim ut, iaculis leo. Praesent tempus ex venenatis lorem bibendum posuere id nec urna. Etiam rutrum porttitor dolor, placerat pharetra mauris euismod congue. Nulla nisl nibh, aliquam non maximus in, accumsan et risus. Nunc dignissim fringilla turpis in dignissim. Curabitur facilisis, ipsum a ultricies luctus, nisl quam mollis mi, id ultricies nibh velit in nibh. In hac habitasse platea dictumst. Nam semper, metus porttitor aliquam molestie, neque elit mollis ex, et imperdiet nisl sem nec diam.

ABSTRACT

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus sed hendrerit lorem. Pellentesque sed lectus faucibus, mattis magna in, sagittis sapien. Quisque et libero ex. Integer eget urna vehicula, efficitur elit quis, auctor ipsum. Praesent mollis, ligula at congue convallis, mauris erat pharetra ex, non dictum orci urna et lacus. Proin pharetra sapien congue metus dictum accumsan. Nulla mollis metus eget velit tempus, a pellentesque eros ultricies. Nam tincidunt at enim id congue. Curabitur egestas non velit a imperdiet.

Proin ultricies, tellus ac mollis pulvinar, quam erat eleifend tellus, at efficitur leo felis et ipsum. Donec ut leo ornare, tincidunt lorem ut, iaculis felis. Pellentesque malesuada condimentum lacus. Quisque eget tincidunt massa. Nunc aliquam lobortis dapibus. Aliquam erat volutpat. Quisque interdum, erat ac lobortis ullamcorper, dolor erat venenatis sem, quis viverra dolor leo eu nulla. Aenean efficitur nisl nec mi elementum, nec mattis nibh semper. Ut auctor nunc quis magna varius ultricies.

Donec eu vehicula nulla, vitae tempus velit. Maecenas mi libero, euismod sed lacus quis, rhoncus posuere eros. Nulla vel volutpat erat, eu vehicula elit. Phasellus a dolor vitae ligula mattis dignissim ac eu augue. Praesent non enim sit amet mi sollicitudin dictum et sed dui. Aenean ullamcorper hendrerit pellentesque. Vivamus cursus turpis in sem facilisis, ac varius mi malesuada. Quisque sed nisl sed quam tincidunt hendrerit sit amet quis neque. Nulla lobortis, arcu vel fermentum pharetra, nisl lectus eleifend diam, id elementum dui velit ut sapien. Aliquam hendrerit metus vitae lorem tincidunt dapibus.

Phasellus libero nibh, commodo at dignissim nec, ultricies non enim. Donec fermentum vitae diam et consequat. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec hendrerit finibus elit, id blandit odio. Nulla porttitor justo pharetra, gravida enim ut, iaculis leo. Praesent tempus ex venenatis lorem bibendum posuere id nec urna. Etiam rutrum porttitor dolor, placerat pharetra mauris euismod congue. Nulla nisl nibh, aliquam non maximus in, accumsan et risus. Nunc dignissim fringilla turpis in dignissim. Curabitur facilisis, ipsum a ultricies luctus, nisl quam mollis mi, id ultricies nibh velit in nibh. In hac habitasse platea dictumst. Nam semper, metus porttitor aliquam molestie, neque elit mollis ex, et imperdiet nisl sem nec diam.

# Introducción

El crecimiento de las plantas se ve afectado principalmente por factores climáticos [https://repository.agrosavia.co/handle/20.500.12324/22033], como la temperatura, la humedad o las precipitaciones, así como también la calidad del aire, que afecta a la parte aérea de la planta, gases como el dióxido de carbono (CO2), el dióxido de azufre (SO2) o el monóxido de carbono (CO) puede afectar, e incluso provocar daños a las plantas cuando se encuentran en concentraciones altas.

Las plantas también se pueden ver afectadas a enfermedades, en las raíces se pueden provocar infecciones que hacen que estas se pudran, lo que las imposibilita para absorber agua y nutrientes del suelo. Las infecciones en las hojas pueden provocar manchas, tizones, etc., lo que interfiere en la fotosíntesis.

<http://bibliotecadigital.ciren.cl/bitstream/handle/123456789/32023/Manual%20de%20papa%20para%20la%20araucan%c3%ada%20Manejo%20de%20cultivo%2cenfermedades%20y%20almacenaje%2011-05-2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>]

Los tubérculos y en especial las papas no están exentas de estas afecciones, las papas que se producen en el sur de Chile se ven afectadas principalmente por:

* Costra negra: se producen manchas negras en el tubérculo, la planta tiende a producir tubérculos deformes y menos cantidad.
* Sarna: Afecta la piel del tubérculo alterando su apariencia y calidad, sin disminuir el rendimiento.
* Pudrición seca y Pudrición húmeda: pudrición que se produce en el almacenaje de la semilla o cuando se encuentra sembrada, los tubérculos son inutilizables.
* Tizón: uno de los hongos más dañinos para estos tubérculos, puede dañar la planta en pocos días y provoca una especie de pudrición en las papas.

El crecimiento de estas y por lo tanto el rendimiento de los cultivos puede ser modificado por acción humana, y para ello se utilizan diferentes técnicas.

* Para la prevención de enfermedades se utilizan mejoras genéticas, donde se modifican los genes de las plantas mediante diferentes técnicas, como el cruzamiento de especies o mutaciones inducidas al azar que les otorgan características a las plantas que las plantas antecesoras no tenían como resistencia a patógenos, sequía, mayor cantidad de vitaminas, etc. [https://www.uchile.cl/noticias/163779/mejoramiento-genetico-de-las-plantas-que-beneficios-tiene]
* [https://www.mapa.gob.es/ministerio/pags/biblioteca/revistas/pdf\_vrural/Vrural\_2000\_101\_40\_43.pdf] Nuevas técnicas de cultivos, como la hidroponía (ver figura 1); que consiste en colocar las plantas en sistemas que las sustenten y donde sus raíces se mantengan sumergidas en agua, por lo general contenedores plásticos donde se mantiene agua y nutrientes minerales, o los cultivos aeropónicos (ver figura 2); que son sistemas hidropónicos más modernos, donde las raíces se mantienen “colgando” en el aire y los nutrientes se proveen por especies de aspersores, esto permite optimizar el uso de agua y proveer de más oxígeno a las raíces.

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 1: Cultivo Hidropónico | Aeroponics Farming - Smartenup - Innovative Research And Technologies.  Figura 2: Cultivo Aeropónico |

* [https://www.researchgate.net/publication/50375084\_Plants\_under\_continuous\_light] Control de los ritmos circadianos de las plantas, existen plantas que pueden crecer más rápido si se ven expuestas a luz durante todo el tiempo, en cambio otras pueden dañarse.
* [https://codexverde.cl/la-importancia-de-monitorear-cultivos-ante-el-cambio-climatico-que-enfrenta-chile/] Monitoreo y análisis de datos, el monitoreo permite producir plantas de forma mas eficiente, ya que se controlan las variables que afectan a los cultivos, reduce riesgos (como plantas que se sequen) y la recolección y análisis de datos permite generar estadísticas y efectuar estudios del comportamiento de la producción.

## Contexto

Aeroponics es un invernadero dedicado a la producción de semillas de varias especies de tubérculos de papa, mediante la técnica de la Aeroponía (ver figura). La planta de producción se encuentra ubicada en el sector de Cayumapu, comuna de Valdivia y cuenta con alrededor de 8 invernaderos. Actualmente trabajan 14 personas, distribuidos entre gerentes, supervisores, equipo técnico y asistente contable.

Para que la planta tenga un desarrollo óptimo debe tener una temperatura estable, lo que se logra con estos aspersores que mantienen la temperatura, pero esta solo se realiza de forma estimativa, ya que la temperatura se toma en los estanques que almacena el agua y no directamente en las plantas. La medición constante de la temperatura permitirá mejorar el sistema de riego y mantener una temperatura más estable. Otras variables de interés, cuyas mediciones sería importante incorporar en el también son humedad, caudal de agua, radiación solar, etc.



Figura 3: Plantas de papa al interior del invernadero Aeroponics

## Objetivos

### Objetivo General

Desarrollar un prototipo de extracción de datos de un invernadero mediante dispositivos IoT, capaz de registrar información útil para los agricultores sobre los parámetros de interés (temperatura, humedad, caudal de agua, radiación UV, etc) que podrían mejorar la producción de semillas de papas.

### Objetivos Específicos

1. Adquirir conocimientos respecto al uso de soluciones IoT en proyectos de *Smart-farming*, sensores utilizados y tecnologías de conexión entre ellos e internet.
2. Diseñar una arquitectura para la solución que tenga en consideración los requerimientos de la empresa.
3. Implementar una solución que permita recuperar datos sobre los parámetros de interés y almacenarlos.
4. Validar los resultados entregados por la solución mediante la comparación de los datos obtenidos con soluciones existentes.

## Impacto esperado del proyecto

Este proyecto pretende apoyar la automatización de los procesos al interior del invernadero, mediante la obtención de datos en tiempo real para verificar el estado de las plantas, también en un futuro el análisis de los datos que se almacenen debería permitir aumentar la producción, reducir las pérdidas, utilizar menos agua y fertilizantes, etc.

Aeroponics tiene una capacidad de producción potencial anual de un millón de minitubérculos, basado en 18.000 plantas en la suma de todos sus invernaderos. Esto, en tres temporadas de producción.

En un principio el proyecto será aprovechado por este productor, pero en un futuro se podría llegar a otros productores locales que estén dispuestos a invertir en estas tecnologías.

# Marco teorico

Se efectuó una breve revisión bibliográfica para determinar el estado del arte en el cultivo de tubérculos utilizando la técnica de la Aeroponía, así como también el uso de microcontroladores y sensores en la agricultura, a partir de ello es posible indicar lo siguiente.

Con respecto a la producción de tubérculos utilizando Aeroponía:

[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S0718-58392020000100118] En [CITA] se hace hincapié en la necesidad de nuevos tipos de cultivos, que puedan hacer frente a los problemas para producir alimento, como son la mala calidad de los suelos, la mala calidad del agua y las plagas, esto principalmente en los países en vías de desarrollo. En la producción de papas la Aeroponía permite tasas de crecimiento más altas y tubérculos de papa saludables, uniformes y vigorosos. Esto puede producir hasta 10 veces el rendimiento de los sistemas de producción convencionales. Además, este tipo de cultivos brinda protección contra plagas y enfermedades transmitidas por el suelo. En los invernaderos donde se utiliza esta técnica la temperatura no debe ser superior a los 30°C ni inferior a 4°C en el día, en la noche la temperatura optima es de 10°C a 15°C, la humedad se debe mantener estable ya que las variaciones bruscas afectan el crecimiento de los tubérculos. También se considera medir pH y nutrientes como Nitrógeno, Fosforo, Calcio y Magnesio; que son los que se introducen en la solución de alimento para las plantas.

[https://link.springer.com/article/10.1007%2FBF02410099] En [CITA] se comparan diferentes tipos de cultivos, concretamente los cultivos tradicionales, la hidroponía y la Aeroponía, donde se destaca que la hidroponía permite producir tubérculos de mejor calidad en menos tiempo que los cultivos tradicionales, además se evita la propagación de enfermedades encontradas en el suelo y se optimizó la producción de tubérculos al mejorar la disponibilidad del agua y los minerales, puesto que estos llegan directamente a la raíz, la Aeroponía tiene aún más puntos a favor, puesto que optimiza la aireación de las raíces, lo que provoca que el rendimiento de las plantas sea aún mayor.

Con respecto a la aplicación de técnicas de monitoreo utilizando sensores y microcontroladores en la agricultura:

[https://www.semanticscholar.org/paper/Monitoring-and-Control-Systems-in-Agriculture-Using-Lakhiar-Jianmin/f428f3d20f42c7c6bb52dead05332e9f371cfe51] En [CITA] se indica que las mediciones en los sistemas aeropónicos deben tener dos frentes, uno respecto al sistema de bombas y pulverizadores, ya que una falla en estos podría provocar que las plantas mueran, el otro es mediciones en las plantas, donde destacan sensores de monitoreo de temperatura, intensidad de luz, pH y conductividad eléctrica.

Destaca el uso de un sistema de sensores y actuadores, donde se midieron parámetros como temperatura, presión, humedad, nivel de agua y pH, un arduino captura y envía la información a un nodo coordinador utilizando redes móviles 3G, el cual activa una alarma sonora en el caso que algún parámetro se salga de los rangos normales.

La mayoría de los estudios que han diseñado sistemas aeropónicos usan una red de sensores inalámbricos utilizando ZigBee, Bluetooth, redes 3G o Wi-Fi y como controladores sistemas Arduino o Rapsberry. Por lo general no se utilizan bases de datos en la nube ni técnicas de big data, para hacer análisis de datos. Se indica que el uso de la nube brinda muchas ventajas al usuario, como la reducción del costo inicial, la asignación de los recursos bajo demanda, reducción de complejidad en la programación back-end, además de un desarrollo fácil y rápido.

El uso de redes inalámbricas de sensores y actuadores permite al agricultor monitorear varios paramentos sin usar instrumentos de laboratorio, además de poder controlar el sistema de forma remota. El almacenamiento de los datos permite a investigadores a tener una mayor comprensión de como los parámetros clave se pueden correlacionar con el crecimiento de las plantas.

[https://www.semanticscholar.org/paper/Automated-Aeroponics-System-Using-IoT-for-Smart-Kerns-Lee/1a787e1b7ab8ef8fb879e8f1bd9a979d127fb0c6]

En general existen sistemas donde se miden variables como PH, temperatura y humedad. En [CITA] se implementó un sistema de monitoreo utilizando una Raspberry PI Zero donde se midieron estos parámetros, y además se activa una bomba para inyectar nutrientes cuando alcanzan un nivel bajo, esto mediante un relé. También se incluye el uso de tecnologías web para la visualización de los datos en tiempo real.

[http://www.ijcrt.org/papers/IJCRT1802075.pdf]

Otras soluciones como las encontradas en [CITA] incorporan además paneles fotovoltaicos para el suministro de energía, así como también automatización de ventiladores para expulsar humedad y la activación de los atomizadores.

# Dispositivos y tecnologías

Actualmente se encuentran diversas alternativas para realizar un prototipo y captar cientos de variables diferentes, almacenarlas, procesarlas y visualizarlas o hacer estudios de todo tipo, en las siguientes secciones se describirán los diversos microcontroladores, tecnologías para interconectar los dispositivos con internet, sensores y opciones para alimentarlos de energía que se estudiaron, finalmente se indica cuales se seleccionaron y las razones para ello. También se encuentra un detalle de tecnologías disponibles para el desarrollo del prototipo y una aplicación móvil.

## Microcontroladores

Un microcontrolador es un circuito integrado, que cuenta con todos los componentes para operar de forma autónoma, tales como memoria, CPU, bus de datos, pines de control, etc [MICROCONTROLADOR]. Estos son de especial utilidad en sistemas de control y monitoreo.

Microcontrolador: https://ti.tuwien.ac.at/ecs/teaching/courses/mclu/theory-material/Microcontroller.pdf

Actualmente se encuentran multitud de placas de microcontroladores en el mercado, pero existen 2 empresas que se han popularizado en los últimos años, utilizarlas hace mas fácil la integración con otros sistemas y facilita obtener sensores compatibles.

**Arduino** [**https://www.arduino.cc/en/Guide/Introduction**](https://www.arduino.cc/en/Guide/Introduction)

Arduino es una plataforma de creación de electrónica de código abierto, basada en hardware y software libre, lo que permite que cualquier persona pueda utilizar las placas, desarrollar software o crear sus propias placas personalizadas.

El proyecto nació el año 2005 en el Interaction Design Institute Ivrea en Ivrea, Italia, (https://spectrum.ieee.org/geek-life/hands-on/the-making-of-arduino) con el objetivo de permitir que principiantes y profesionales creen dispositivos que permitan interactuar con el entorno.

Las placas arduino cuentan con un conjunto de pines de entrada y salida programables, los que se pueden utilizar para conectar dispositivos como sensores, botones, etc. Estas se programan utilizando el lenguaje de programación Arduino (basado en wiring, que tiene una sintaxis similar a C/C++) dentro del software Arduino IDE, aunque también se pueden utilizar otras plataformas.

Esta plataforma se hizo especialmente popular debido a su sencillez a la hora de realizar los prototipos, su bajo costo y la posibilidad de programar en computadores con los sistemas operativos más famosos (Windows, Mac y Linux).

Entre las placas más populares tenemos Arduino UNO (la placa más popular, ver figura), Arduino Zero, Arduino Mega, Arduino Nano, también se pueden ampliar sus capacidades mediante el uso de *shields*, las que se montan sobre la placa y añaden funciones como Wifi, conectividad 3G, relés, pantallas, etc.



Figura 4: Arduino UNO

En la siguiente tabla se resumen las principales características de estas placas, esto será de utilidad para la decisión de la placa a utilizar.

Tabla 1: Comparación placas Arduino

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Modelo Arduino | **UNO** | **Zero** | **Mega** | **Nano** |
| Microcontrolador | ATmega328P | ATSAMD21G18 | ATmega2560 | ATmega328 |
| Voltaje Operación | 5 V | 3.3 V | 5 V | 5 V |
| N° Pines Digitales | 14 | 20 | 54 | 22 |
| N° Pines Analógicos | 6 | 6 | 16 | 8 |
| Salida 3.3V | SI | SI | SI | SI |
| Salida 5V | SI | SI | SI | SI |
| Frecuencia de reloj | 16 MHz | 48 MHz | 16 MHz | 16 MHz |
| Precio | ~ 15 USD | ~ 40 USD | ~ 40 USD | ~ 20 USD |

**Rapsberry**

[REF: https://raspberrypi.cl/que-es-raspberry/ ] Rapsberry Pi es una computadora de bajo consto y tamaño compacto, puede utilizarse conectándola a un monitor, teclado y mouse, cuenta con un sistema operativo Linux.

Esta fue creada el 2012 por la Raspberry Pi Foundation, originalmente pensado para promover y enseñar las ciencias básicas de la computación en las escuelas y universidades de Reino Unido.

Actualmente el modelo más popular es la Rapsberry Pi 3 B+ (Ver Figura), que puede conseguirse por alrededor de 30 USD, además de pequeño computador puede utilizarse para hacer proyectos de electrónica, ya que cuenta con puertos GPIO, entre sus principales características se tienen:

* Procesador ARM BCM2837B0.
* 1GB RAM LPDDR2.
* Wifi 2.4GHz y 5 GHz, Bluetooth 4.2 y Ethernet.
* 40 pines GPIO digitales, para uso análogo se requiere un conversor.
* Requiere 5V/2.5A para poder funcionar.
* Puerto HDMI, 4 USB 2.0.



Figura 5: Rapsberry Pi 3 B+

<https://www.xataka.com/basics/arduino-raspberry-pi-que-cuales-sus-diferencias>

<https://www.arrow.com/es-mx/research-and-events/videos/the-top-10-development-platforms-dev-kits-2018>

## Conexión a internet y red

Si bien la mayoría de los modelos Rapsberry cuentan con conexión Wifi y Bluetooth, y existen modelos Arduino que son compatibles con Wifi mediante el uso de un *shield*, existen otras alternativas para formar una red entre los dispositivos que se encontrarán realizando las mediciones. En esta sección se describirán las principales tecnologías inalámbricas, además de dispositivos que podrían permitir conectarse a las placas de microcontroladores mencionados en la sección anterior para dotarlos de conectividad inalámbrica que no tienen, o en su defecto ser reemplazados por estos porque cuentan con un microcontrolador integrado y pines de entrada/salidas suficientes para la necesidad.

Nota: En las tecnologías que no se indican dispositivos, esto es debido a que en Chile no tiene buena disponibilidad de estas redes no se buscaron dispositivos compatibles.

* + 1. **Wifi**

Wifi es una de las tecnologías inalámbricas más conocidas, se encuentra estandarizado por la IEEE, el último estándar disponible es el 802.11ax. Una de sus mayores virtudes es la interoperabilidad entre todos los dispositivos certificados, así como la cantidad de dispositivos compatibles. El alcance de las redes Wifi depende de varios factores como son la banda de frecuencia, la salida de potencia de radio, sensibilidad del receptor, ganancia y tipo de antena, etc. También es posible ampliar su alcance con el uso de antenas o repetidores direccionales.

Entre sus características destacan:

* Alcance Geográfico: Alrededor de 100 metros.
* Transmisión de datos: Hasta 600Mbit/s con 802.11n, 6 Gbps con 802.11ac y 9Gbps con 802.11ax.
* Opera en la banda de frecuencia de 2.4 GHz y 5GHz.
* Utiliza el protocolo TCP/IP

Entre los dispositivos que se pueden usar para el uso de esta tecnología tenemos los basados en el ESP8266:

El ESP8266 es un chip de bajo costo WIFI, fabricado por la empresa china Espressif, el primer chip se hizo conocido el año 2014, en el módulo ESP-01 (Ver figura), este se encontraba diseñado para ser usado como un dispositivo independiente, con 2 pines GPIO digitales donde se pueden conectar sensores o actuadores, o como complemento a un Arduino, por ejemplo, como se verá más adelante este es uno de los usos que se le da a ese dispositivo.

Existen varias placas basadas en módulos ESP, entre las más populares tenemos el ESP-01, ESP-12, NodeMCU (Ver figura) y Wemos D1

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 6: ESP-01 | NodeMCU v2 - Lua based ESP8266 development kit  Figura 7: NodeMCU |

En la siguiente tabla se encuentra una comparativa entre las placas basadas en el ESP8266.

Tabla 2: Comparación placas basadas en ESP8266

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Modelo Placa | **ESP-01** | **ESP-12** | **NodeMCU** | **Wemos D1** |
| Pines GPIO | 2 | 11 | 11 | 11 |
| Pines análogos | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Uso con *protoboard* | Se requiere adaptador | Se requiere adaptador | Listo para usar | Difícil (tiene formato Arduino) |
| Operación | Independiente o como complemento a Arduino. | Independiente | Independiente | Independiente |
| Conexión PC | Conversor Serial | Conversor serial | Micro USB | Micro USB |
| Precio | ~ 3 USD | ~ 6 USD | ~ 6 USD | ~ 6 USD |

* + 1. **Bluetooth**

Tal como Wifi, Bluetooth es una de las tecnologías más usadas en la electrónica de consumo, se ha utilizado crecientemente en entornos industriales, principalmente por su bajo coste.

Entre sus características se cuentan:

* Alcance Geográfico: Alrededor de 10 metros.
* Transmisión de datos: hasta 50 Mbit/s
* Opera en la banda ISM de 2.4GHz.

A las placas Arduino se les puede añadir conectividad bluetooth mediante el uso de módulos como HC-05 o HC-06 para el envío de mensajes entre estos.

* + 1. **Zigbee**

Zigbee es una tecnología inalámbrica diseñada para aplicaciones donde se requiere una baja tasa de envío de datos y maximizar la vida útil de las baterías, se caracteriza por la poca necesidad de componentes electrónicos en la construcción de los dispositivos, en el ámbito donde se prevé tenga más fuerza es en la domótica.

Entre sus características se cuentan:

* Alcance Geográfico: hasta 100 metros en exteriores y alrededor de 30 metros en interiores.
* Transmisión de datos: hasta 256 kbit/s.
* Opera en las bandas: 868 MHz en Europa, 915 en Estados Unidos y 2,4 GHz en todo el mundo.
* Soporta 3 tipos de topologías de red: estrella, malla y árbol.

Los módulos más utilizados para usar esta red en prototipaje son los módulos Xbee (ver figura), estos se pueden utilizar de forma independiente, ya que cuentan con módulos de entrada/salida y conversores análogos, o mediante conexión serial con arduino, estos se deben programar directamente con software que provee Digi, su fabricante. Estos módulos se pueden encontrar a partir de los 30 USD aprox.



Figura 8: Módulo XBee-PRO ZB S2C

* + 1. **Z-Wave**

Protocolo de comunicaciones inalámbricas utilizado principalmente para domótica, se considera la competencia más directa de Zigbee.

Entre sus características se cuentan:

* El alcance de la comunicación de los nodos es de alrededor de los 30 metros.
* Los dispositivos Z-wave son todos compatibles entre si, por lo que deben estar certificados para funcionar.
* Se soportan saltos de información de hasta 4 veces entre nodos de la red.
* Funciona en las bandas 800-900 MHz.

Una de las placas que se puede utilizar para esta red es Z-Uno (Ver Figura), esta es una placa de expansión con certificación Z-Wave basada en Arduino, también se puede usar en otras placas como Rapsberry.

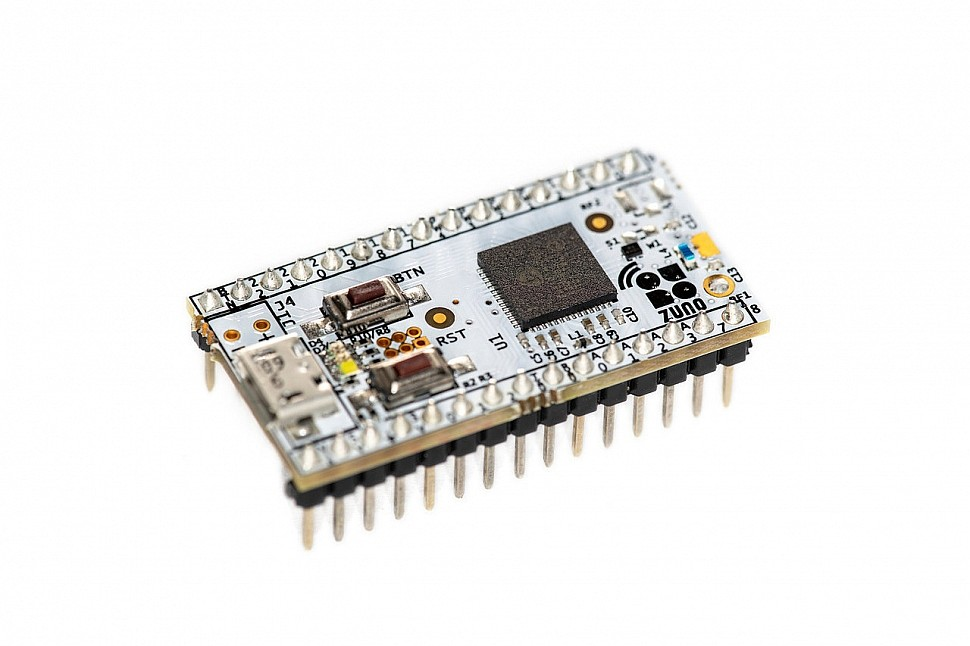


Figura 9: Módulo Z-Uno

Entre sus características se tiene:

- Transmisión a 9.6/40/100 kbps.

- Funciona en diferentes bandas según la región donde se compre.

- Precio: Alrededor de US$ 60.

* + 1. **SIGFOX**

Sigfox es una solución de conectividad celular pensada para comunicaciones de baja velocidad y consumo de energía, está basado en una infraestructura de antenas y estaciones base, ofrecida por el proveedor de servicios de el mismo nombre, para usarlo se debe estar en una ubicación con cobertura y un dispositivo que se encuentra apto para conectarse a la red administrada por SIGFOX Network Operator (SNO). Es un negocio similar a los de los operadores de telecomunicaciones celulares, pero enfocado en IoT.

Características:

* Utiliza bandas ISM.
* Transmisión de datos: 10 bps a 1000 bps.
* Consumo de energía: Se han logrado autonomías de hasta 15 años usando baterías.
* ­Gestión basada en la nube.
* Alcance Geográfico: 30-50 km en zonas rurales, 3-10 km en zonas urbanas.
* En Chile SNO tienen disponibilidad en algunas zonas, se encuentra operado por WND Chile.
  + 1. **Lora**

LoraWAN es la capa de red de estándar abierto gobernada por LoRa Alliance. Sin embargo, no está realmente abierto ya que el chip subyacente para implementar una pila completa de Lora WAN solo está disponible a través de Semtech. Básicamente, LoRa es la capa física: el chip. LoRaWAN es la capa MAC: el software que se coloca en el chip para permitir la conexión en red. Lora es una buena red para soluciones IoT, se pueden construir soluciones propias, donde el dueño puede configurar y administrar su propia red.

Características:

* Transmisión de Datos: de 250bps a 50Kbps
* Alcance geográfico: de 10 a 15Km
* Duración de baterías: de 10 a 20 años
* Encriptación: AES 128

Para poder utilizar LoRa se pueden usar dispositivos que funcionan de forma independiente como el SX1276 o TTGO-LoRa (ver figura), a los cuales se les puede conectar directamente los sensores o módulos específicos para arduino, además de *shields*, todos estos se encuentran a partir de los 20 USD, además se requiere el uso de un Gateway, los que tienen un costo cercano a los 100 USD.

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 10: SX1276 | Figura 11: TTGO LoRa32 |

* + 1. **Narrowband**

NB-IOT es una iniciativa del 3GPP, organización encargada de definir diferentes estándares de sistemas de tecnología celular, este se creó como respuesta a SIGFOX para implementarse en redes LTE, para el uso en dispositivos que requieran un bajo consumo de energía y baja transferencia de datos. En Chile solo se han realizado pruebas en medidores de consumo de agua, utilizando la red de 700MHz de Telefónica.

* + 1. **Resumen**

Después de revisar las principales placas de desarrollo disponibles y las tecnologías de red para la realización del prototipo se seleccionaron las que se utilizaran en este, para el uso del microcontrolador se utilizará Arduino, debido a su bajo coste, además que su propósito es claramente el desarrollo de prototipos, a diferencia de Rapsberry que está enfocado en ser usado como pequeños computadores para tareas definidas, en específico se utilizará la placa Arduino Uno, debido a que cuenta con un número de pines suficiente y es la de menor costo de las placas Arduino revisadas, además la mayoría de documentación existente se basa en el uso de esta placa, lo que facilitará el desarrollo.

Para la selección de las tecnologías de red podemos descartar:

* Z-Wave: Existe solo un dispositivo que se puede utilizar y tiene un alto costo, la red tiene poco alcance (cerca de 30 metros) y se requiere utilizar un controlador que cuente con esta tecnología para interconectar los dispositivos.
* SIGFOX: En Chile existe un operador que provee esta tecnología, pero no se encuentra disponible en muchas zonas del sur.
* Narrowband: No existe una red disponible en Chile para su uso.

En la siguiente tabla se tiene un resumen de las tecnologías de red que tienen factibilidad:

Tabla 3: Comparación tecnologías para red inalámbrica.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tecnología | **Wifi** | **Bluetooth** | **Zigbee** | **LoRa** |
| Alcance | ~ 100 metros | ~ 10 metros | ~ 30-100 metros | ~ 10 km |
| Consumo Energía (*Standby*) | > 35 mA @ 3.3V | > 40 mA @ 3.3V | > 33 mA @ 3.3V | > 1.6 mA @ 3.3V |
| Velocidad transmisión datos | Alta, ~50 Mbps en 2.4 Ghz | Baja, < 0.05 Mbps | Baja, < 0.256 Mbps | Baja, ~ 250bps - 50Kbps |
| Variedad dispositivos | Alta | Baja | Baja | Media |
| Precio | < 6 USD | ~ 3 USD | ~ 30 USD | > 20 USD |

Como se puede apreciar en la tabla la tecnología Bluetooth se puede descartar debido a su bajo alcance, LoRa tiene un excelente consumo energético, incluso cuando se está en *standby* sin opciones para reducir el consumo de energía, pero los dispositivos tienen un costo más alto y el rango de alcance de la señal es muchísimo más alto que lo que se requiere para invernaderos que están a unas decenas de metros de distancia, Zigbee se encuentra similar en características a Wifi en general, aunque Wifi tiene más velocidad de transmisión (que para el uso que se le va a dar no es relevante, debido a que se enviaran unos pocos *kilobytes* cada cierto tiempo), los módulos Zigbee son más caros y se pueden obtener con solo un fabricante, además un punto de acceso Wifi para conectar los prototipos y subir la información a internet tienen un menor costo que los con tecnología Zigbee, por lo que Wifi parece la mejor elección para este caso.

Los dispositivos Wifi a utilizar para realizar prototipos serán 2, un ESP-01 conectado a un Arduino UNO y un NodeMCU de forma independiente, de esta manera se podrán probar las capacidades de ambos y definir cuál puede resultar mejor, NodeMCU tiene a favor que tiene un costo muy bajo, pero Arduino cuenta con un mayor número de pines analógicos, por lo que se podría conectar un mayor número de sensores de este tipo.

Finalmente se puede agregar que el entorno de programación para todos estos dispositivos es el mismo (Arduino IDE), por lo que el código usado en Arduino junto con ESP-01 será fácilmente portable a NodeMCU y viceversa.

## Sensores

En general podemos encontrar 2 tipos de soluciones, las comerciales y el *open hardware*, las comerciales son sensores que ofrecen empresas para operar con dispositivos específicos, normalmente utilizando software propietario que no se puede modificar. Las soluciones open hardware son mas económicas, existe mas variedad de dispositivos y una comunidad de usuarios y desarrolladores que aporta con mejoras y software para utilizar, pero se requiere de mas conocimiento para utilizarlos, puesto que son los usuarios quieres deben realizar las soluciones y no una empresa que ofrece todo en un paquete *plug and play*.

* + 1. **Soluciones Comerciales**

<https://www.apogeeinstruments.com/sq-522-ss-modbus-digital-output-full-spectrum-quantum-sensor/#product-tab-description>

<https://www.detectores.cl/tienda/detector-dioxido-carbono-3-salidas-analogas/>

COLOCAR SENSOR DE CO2 INDUSTRIAL O COMERCIAL

* + 1. **Soluciones *Open Hardware***

En la siguiente sección se muestran algunos sensores que pueden ser de utilidad en el desarrollo del prototipo, estos son principalmente sensores de humedad, luz y temperatura, para finalmente indicar los que seleccionaron para el desarrollo de los prototipos.

* + - 1. **Sensores de humedad**

**YL-69/YL-38**

Este sensor se utiliza para medir la humedad del suelo (ver figura), consiste en una sonda YL-69 con dos terminales separados adecuadamente y un módulo YL-38 que contiene un circuito comparador LM393, un led de encendido y otro de activación de salida digital. [https://www.taloselectronics.com/blogs/tutoriales/sensor-de-humedad-del-suelo-yl38-y-yl69, revisado 14 nov]

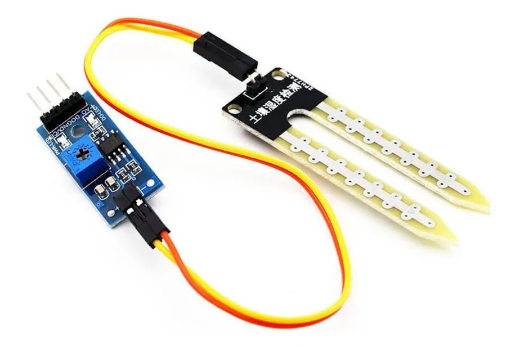


Figura 12: Sensor YL-69/YL-38

Características:

* Tensión de Alimentación: 3.3 V / 5 V.
* Doble Salida: Análoga y digital.
* Corriente: 35 mA.
* Vida útil electrodo sumergido: 3 a 6 meses.
* Precio: ~ 3 USD

**Sensor de humedad de suelo capacitivo**

Este sensor de humedad (ver figura) es capaz de medir la humedad del suelo donde es insertado, mediante detección capacitiva. Esta construido con un material resistente a la corrosión, por lo que tiene una alta durabilidad, la señal analógica que entrega es proporcional a la humedad del suelo.

[https://maxelectronica.cl/temperatura-y-humedad/519-sensor-capacitivo-de-humedad-de-suelo-v12.html, revisado 14 nov]

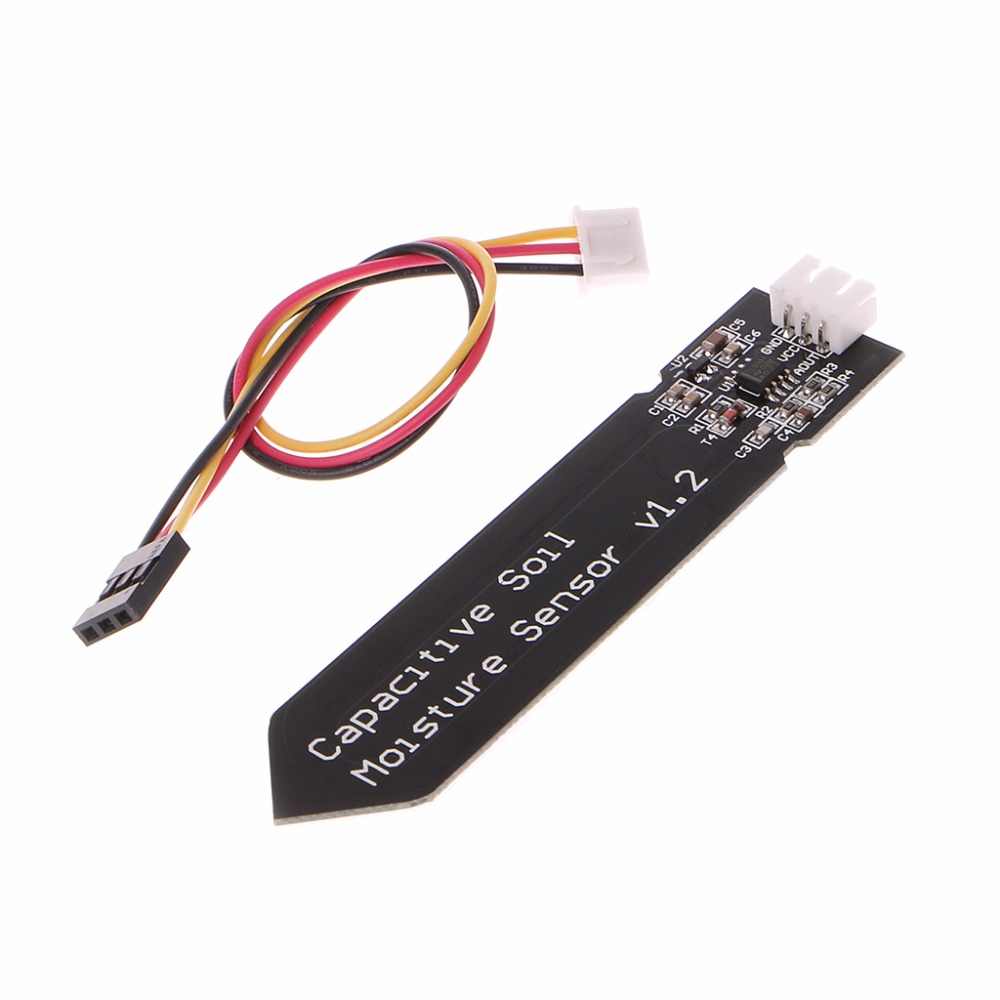


Figura 13: Sensor de humedad de suelo capacitivo

Características:

* Voltaje de alimentación: 3.3V - 5V DC
* Corriente operación: 5mA
* Voltaje de la señal de salida: 0 a 5V (Analógico)
* Vida útil: 3 años mín.
* Precio: ~ 3 USD
  + - 1. **Sensores de temperatura**

**LM35**

[https://www.hwlibre.com/lm35/] El LM35 es uno de los sensores de temperatura más populares, envía una señal analógica proporcional a la temperatura ambiental. La circuitería viene encapsulada en plástico.



Figura 14: Sensor LM35

Características:

* Envía señal analógica
* Calibrado para grados Celsius.
* Tensión de precisión garantizada de 0.5ºC a 25ºC.
* Baja corriente de alimentación (60 μA).
* Voltaje de trabajo entre 4 y 30v.
* Precio: ~ 1 USD

**DS18B20**

[https://www.luisllamas.es/temperatura-liquidos-arduino-ds18b20/] El sensor de temperatura DS18B20 es un sensor idóneo para medir temperatura en ambientes húmedos o debajo del agua, puesto que viene en forma de sonda impermeable (ver figura).



Figura 15: Sensor DS18B20.

Características:

* Alimentación de 3V a 5V
* Utiliza el protocolo 1-Wire
* Precisión de ±0,5ºC en temperaturas entre -10°C y 85°C
* Resolución programable: 9-bit, 10-bit, 11-bit o 12-bit (por defecto)
* Precio: ~ 4 USD
  + - 1. **Sensores de temperatura y humedad**

**DHT11**

[https://www.hwlibre.com/dht11/] El DHT11 (ver figura) es un sensor que incluye medición de temperatura y humedad, tiene una alta fiabilidad y estabilidad debido a su señal digital calibrada.

Características:

* Alimentación de 3,5V a 5V
* Consumo de corriente de 2,5mA
* Señal de salida digital
* Rango de temperatura de 0ºC a 50ºC
* Precisión para medir temperatura a 25ºC de unos 2ºC de variación
* La resolución para medir temperatura es de 8-bit, 1ºC
* La humedad puede medir desde 20% RH hasta los 90% RH
* Con precisión para la humedad del 5% RH para temperaturas que se encuentren entre 0-50ºC
* Precio: ~ 2 USD

**DHT22**

[https://www.hwlibre.com/dht22/] El DHT22 (ver figura) es una versión mejorada del DHT11, puesto que capta un mayor rango de temperatura y humedad con precisión, además puede realizar hasta dos mediciones por segundo, a diferencia del DHT11 que realiza solo una.

Características:

* Alimentación de 3,5V a 5V
* Consumo de corriente de 2,5mA
* Señal de salida digital
* Rango de temperatura de -40ºC a 125ºC
* Precisión para medir temperatura a 25ºC de 0.5ºC de variación
* La resolución para medir temperatura es de 8-bit, 0,1ºC
* La humedad puede medir desde 0% RH hasta los 100% RH
* Con precisión para la humedad del 2-5% RH para temperaturas que se encuentren entre 0-50ºC
* La resolución es de 0,1% RH, no puede captar variaciones por debajo de esa
* Frecuencia de muestreo de 2 muestras por segundo: 2Hz
* Precio: ~ 4 USD

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 16: Sensor DHT11 | Figura 17: Sensor DHT22 |

* + - 1. **Sensores de luz y radiación UV**

**Fotorresistencia LDR**

[https://aprendiendoarduino.wordpress.com/tag/fotoresistencia/] Una fotorresistencia o LDR (ver figura) es un componente electrónico cuya resistencia varía en función de la luz.



Figura 18: Fotorresistencia LDR

La resistencia va disminuyendo a medida que aumenta la luz, las mediciones son estables ya que es un dispositivo relativamente lento, tienen un costo muy bajo, alrededor de 1USD cada 5 unidades.

**ML8511**

[https://maxelectronica.cl/luz-color/167-modulo-ml8511-sensor-de-luz-y-radiacion-ultravioleta-uv-a-uv-b.html] El módulo ML8511 (ver figura) es un sensor de luz ultravioleta (UV), funciona al emitir una señal analógica en relación con la cantidad de luz UV detectada.

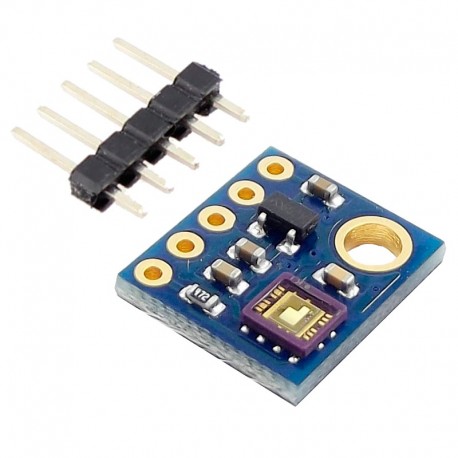


Figura 19: Sensor ML8511

Características:

* Alimentación: 3.3V
* Salida analógica
* Longitud de onda captada: 280-390nm
* Precio: ~ 10 USD
  + - 1. **Otros sensores**

**Flujo de agua - YF-S201**

[https://naylampmechatronics.com/blog/47\_tutorial-sensor-de-flujo-de-agua.html]

El sensor YF-S201 (ver figura) es un sensor de flujo de agua, comúnmente utilizado para medir el consumo de agua, internamente tiene un rotor cuyas paletas tienen un imagen y con un sensor de efecto hall se detecta el campo magnético del imán de las paletas (se detecta el número de giros de estas). Existen varios sensores que funcionan de la misma manera, pero este es uno de los mas sencillos y que sirve para flujos de agua bajos.



Figura 20: Sensor YF-S201

* Para utilizar en tubos de 1/2"
* Funciona mediante un sensor de efecto hall que detecta el giro de aspas al interior.
* Alimentación: 5V a 24v DC
* Corriente de operación: 15mA (5V)
* Rango de Flujo: 1~30 Litros/min
* Precio: ~ 10 USD

**PH - Sensor de PH Gravity**

[https://www.mcielectronics.cl/shop/product/kit-sensor-analogo-para-ph-gravity-11001]

El pH es una medida de acidez o alcalinidad de una disolución. El pH indica la concentración de iones hidronio [H3O+] presentes en determinadas sustancias. El pH se considera un factor de crecimiento en las plantas. Existen multitud de sensores que se comercializan en formato de sonda (ver imagen)



Figura 21: Sensor de PH Gravity

Características:

* Alimentación: 5V.
* Rango de medición: 0-14pH.
* Medición de Temperatura: 0-60°C.
* Precisión: ± 0.1 pH (25°c).
* Tiempo de respuesta: ≤ 1 min.
* Precio: ~ 30 USD
  + 1. **Resumen**

Para realizar una primera versión del prototipo se analizarán 3 variables: luz, temperatura y humedad, para lo cual se utilizará el sensor DHT11 y fotorresistencia LDR, esto debido al bajo costo de los sensores (es más barato utilizar un sensor DHT11 que usar sensores de temperatura y humedad económicos por separado), los rangos de temperatura y humedad que pueden medir con precisión se encuentran dentro de los rangos esperados para el interior de un invernadero, por lo que se evaluará el rendimiento de estos sensores y se verificará si es necesario reemplazarlos o complementarlos con el uso de sensores más avanzados, como el de humedad de suelo capacitivo y el sensor sonda DS18B20. Debido a que las pruebas no se podrán realizar en instalaciones en invernadero no se utilizará el sensor de flujo de agua en un principio, debido a que se requiere una instalación de riego para poder probarse.

## Energía

Para alimentar de energía a las placas Arduino y NodeMCU existen varias alternativas, las que se revisarán en esta sección, sus ventajas y desventajas, para así seleccionar la mas adecuada en cada caso y que se ajusta a las condiciones de los invernaderos.

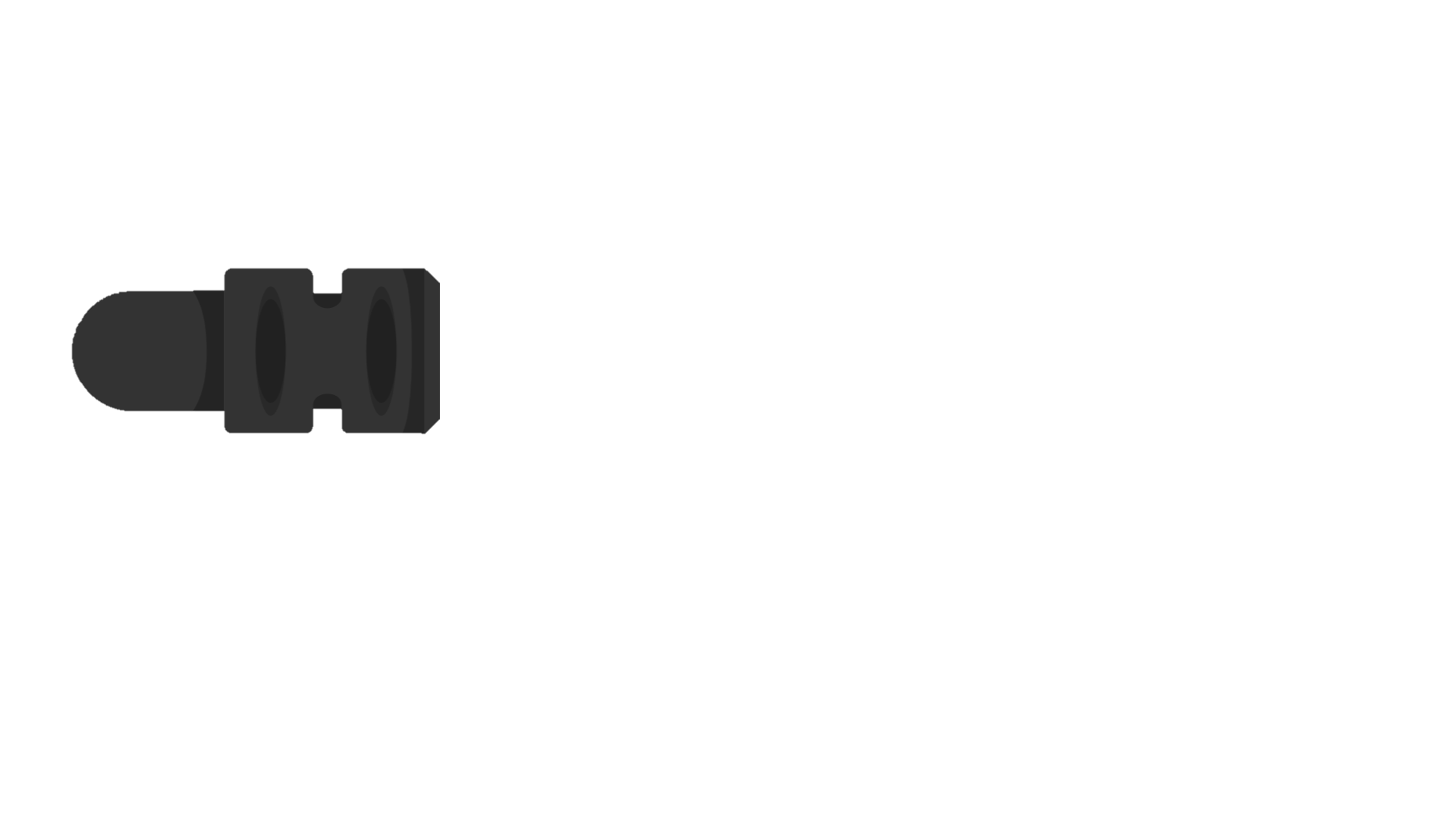
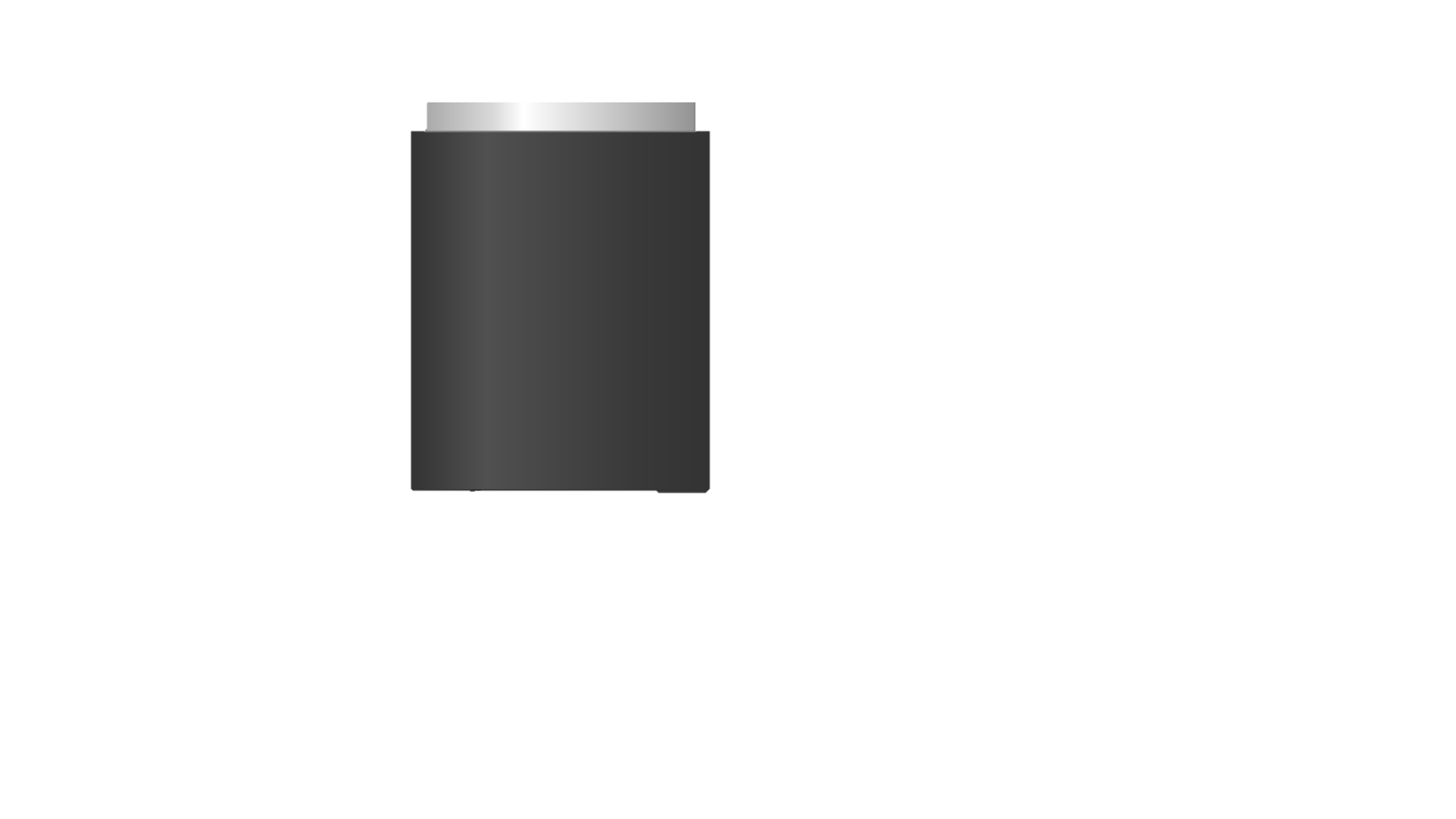
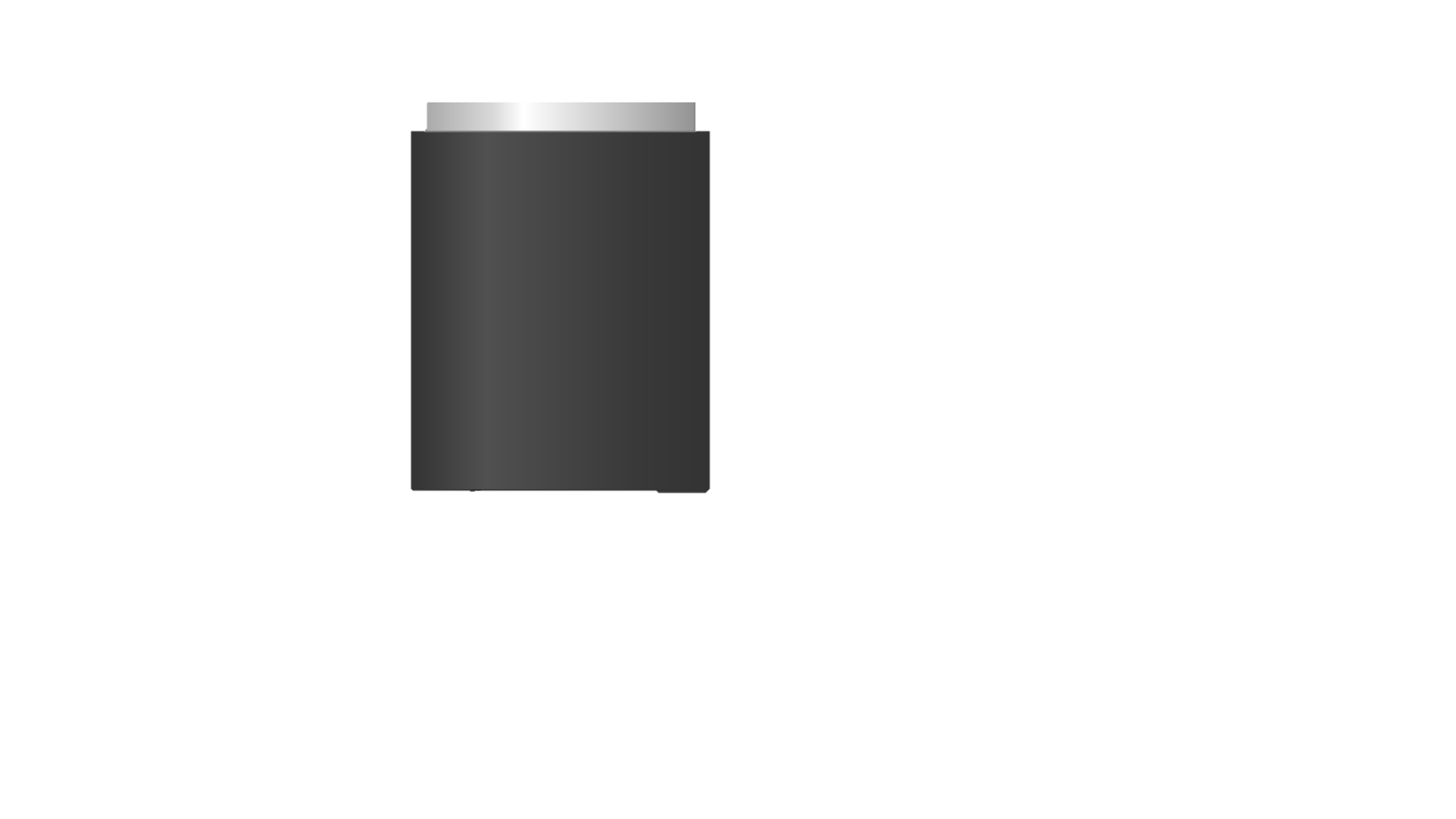
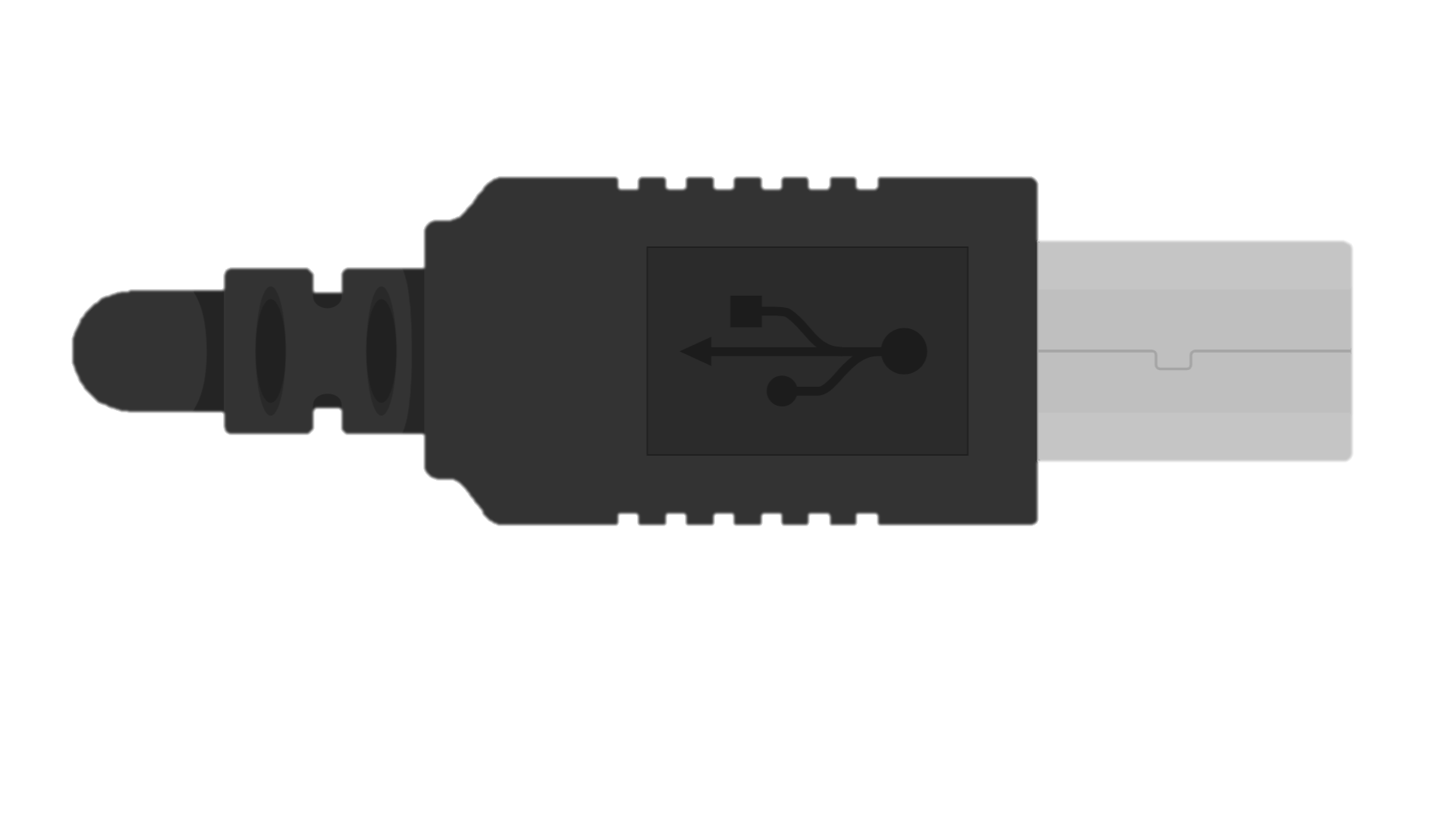
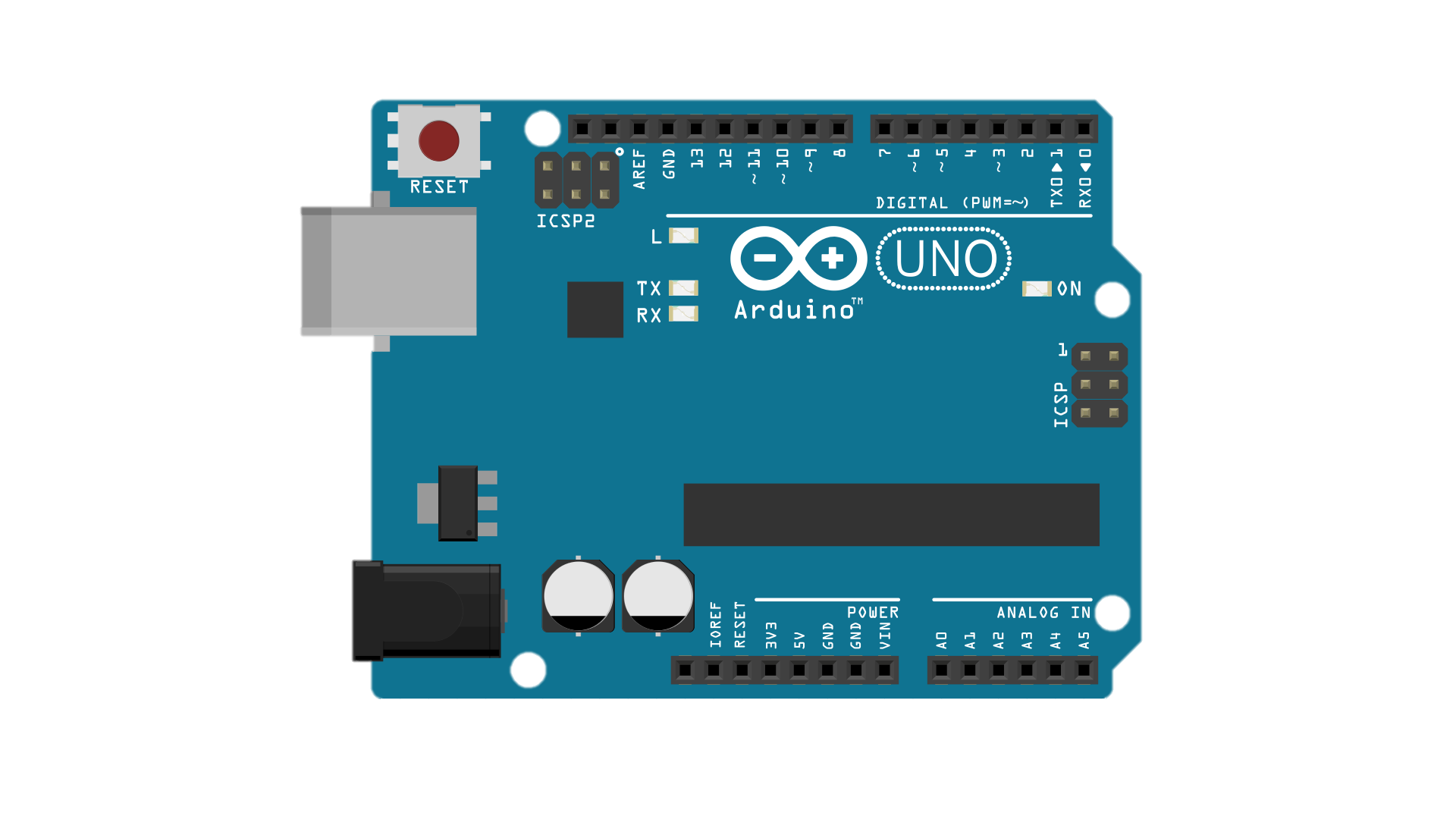
* + 1. **Opciones de alimentación de las placas**

<https://www.geekfactory.mx/tutoriales/tutoriales-arduino/alimentar-el-arduino-la-guia-definitiva/> Explica opciones para conectar arduino (puertos y voltajes)

Para alimentar el Arduino UNO tenemos 3 opciones (ver figura):

1. Alimentar mediante el conector *jack*: Al alimentar por este puerto se debe utilizar un voltaje de 7 a 12 volts DC, voltajes menos pueden provocar que no funcione correctamente, y mayores que el regulador de voltaje del Arduino se sobrecaliente o se queme. Lo recomendable es utilizar un adaptador AC/DC de 7V/1A.
2. Alimentar mediante el puerto USB: Al alimentar por este puerto solo se admiten 5 volts, por lo que se puede utilizar un pc, una batería o un adaptador AC/DC, un fusible del Arduino limite la corriente a 500 mA, por lo que esta forma de alimentación es bastante segura. En contra tiene que existen dispositivos que se pueden conectar que requieren más de 5 volts, por lo que en este caso hay que alimentarlos de manera externa con otra fuente de energía.
3. Alimentar mediante los pines: Se puede alimentar mediante el pin VIN o el pin de 5V. Por el pin VIN se puede alimentar de 7 a 12 volts, pero no se cuenta con protección de inversión de polaridad o daño sobre corriente, por lo que se debe utilizar una alimentación estable, tampoco se debe aplicar simultáneamente voltaje en el Jack, esto dañará la placa. Por el pin 5V se puede alimentar utilizando una fuente estabilizada y regulada a 5 volts cuando no hay cable USB o un adaptador conectados al puerto Jack, tampoco se cuenta con ningún tipo de protección en este pin.

En resumen, el método más seguro es utilizar el puerto USB o en su defecto el Jack, siempre utilizando una fuente de energía estable para tener un funcionamiento correcto y no dañar la placa.



USB : 5 V

Conector Jack: 7-12 V

Pines: 5 V |

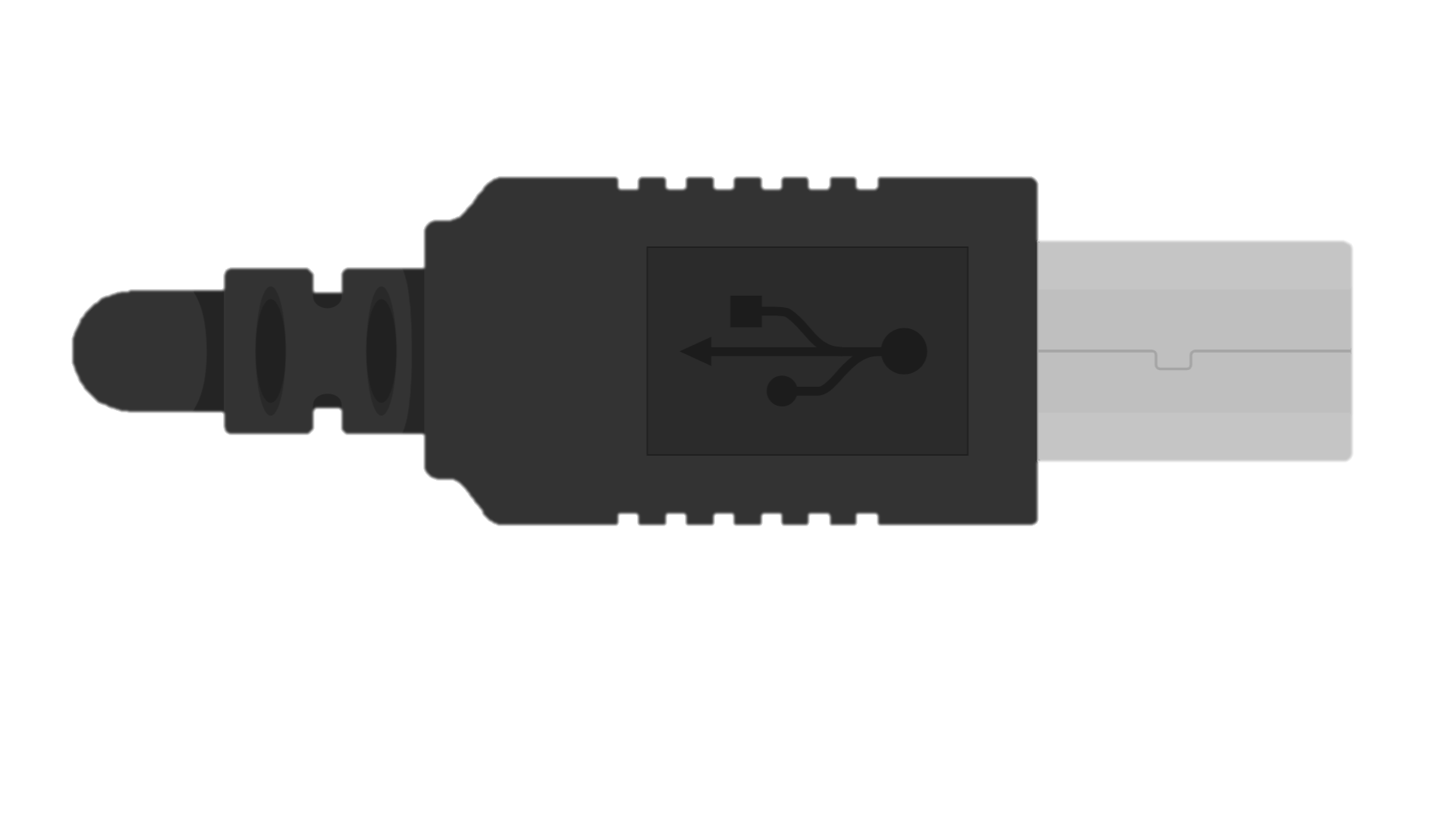
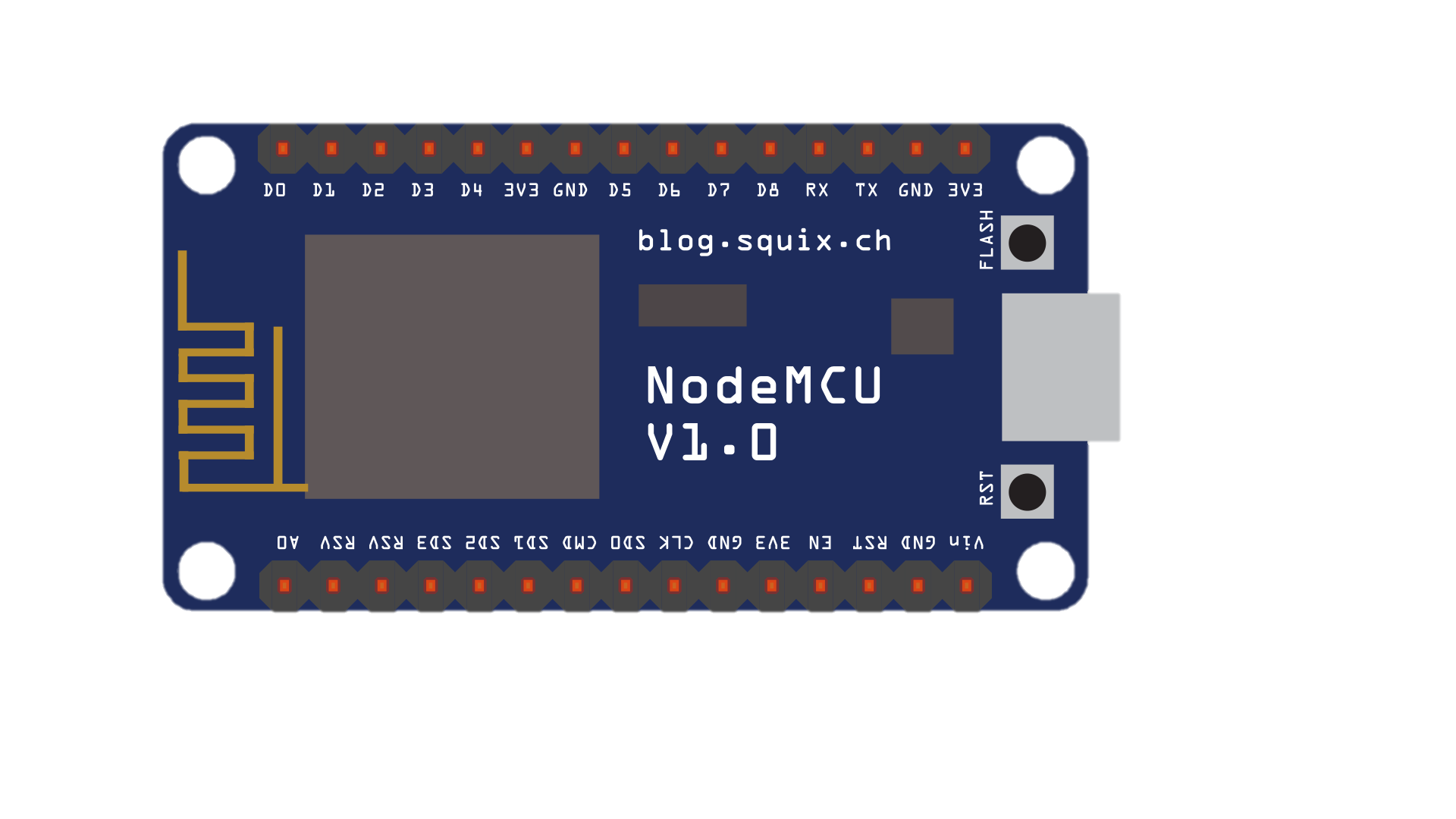
7-12 V

Figura 22: Opciones de alimentación de Arduino

Para alimentar el NodeMCU tenemos 2 opciones (ver figura):

https://programarfacil.com/podcast/nodemcu-tutorial-paso-a-paso/

1. Alimentar el puerto MicroUSB: Se recomienda que se utilice una fuente de 5V/1A para obtener el funcionamiento optimo.
2. Alimentar mediante los pines: Se puede alimentar con 3.3V utilizando cualquier pin de 3.3V, pero si se alimenta utilizando un pin de 3.3V el módulo no podrá entregar más que ese voltaje, por lo que si se requiere conectar algo que requiera 5V el NodeMCU se debe alimentar con 5V. Todos los pines se encuentran protegidos contra subidas de voltaje. También se puede alimentar usando el pin VIN con 5-9V.



USB: 5 V

Pin: 3.3 V

Pin: 3.3 V

Pin: 3.3 V

Pin VIN: 5-9 V

Figura 23: Opciones de alimentación de NodeMCU

* + 1. **Baterías**

<https://www.luisllamas.es/alimentar-arduino-baterias/> Opciones usando baterías

Para el uso de baterías se tienen 3 opciones:

* Utilizar un grupo de baterías AA o AAA: Es una opción sencilla y económica, siempre que se opte por baterías recargables, por ejemplo 4 pilas AA proporcionan 9V con una intensidad máxima de 2A, aunque su capacidad total es en torno a los 1000mAh, por lo que se pueden descargar rápidamente. Esta es una solución óptima para pequeños proyectos con un consumo energético muy bajo.
* Utilizar una batería de 9V: Son una buena opción para Arduino, son fáciles de conseguir y usar, hay adaptadores para conectar la batería al puerto *jack* del Arduino, en NodeMCU es más complejo ya que se deben usar el pin VIN. Como desventajas tienen una baja capacidad (~500mAh), además tienen una baja intensidad de corriente, por lo que al conectar varios sensores podrían tenerse problemas, como no son recargables se vuelve costoso al largo plazo, además de generar contaminación innecesaria.
* Utilizar baterías recargables de 5V (*powerbanks*): El uso de estas baterías es especialmente interesante, puesto que proporcionan el voltaje apropiado para ambos módulos y para el uso de una gran cantidad de componentes (como señores, leds, pantallas o motores), como ya entregan un voltaje regulado no es necesario utilizar reguladores externos, además existen con altas capacidades, por lo que se pueden dejar funcionando por mucho tiempo. Como funcionan a través de puerto USB cuentan con protección por sobrecarga en Arduino y NodeMCU, pero son más caras que las opciones anteriores y la intensidad máxima es un poco baja (~ 1A), aunque suficiente para la mayoría de los usos.
  + 1. **Paneles Solares**

<https://create.arduino.cc/projecthub/iasonas-christoulakis/how-to-power-your-arduino-using-solar-panel-4d29d8> Tutorial para usar un panel solar

Para la utilización de cualquiera de los módulos con un panel solar, se requiere conocer el consumo de energía para elegir un tamaño de panel que pueda generar energía suficiente, así como también una batería que pueda entregar al menos dos días de carga, también se requiere un controlador de carga de la batería y un circuito regulador de voltaje (ver figura).



Figura 24: Esquema de alimentación de Arduino usando panel solar

* + 1. **Resumen**

Luego de revisar las alternativas para alimentar los módulos Arduino y NodeMCU y los posibles usos de cada uno de ellos es necesario aplicar la viabilidad de utilizar estos métodos de alimentación en el contexto de un invernadero, donde puede haber alto porcentaje de humedad y aspersores funcionando sobre los dispositivos. Como se indicó anteriormente, se tienen las siguientes opciones:

* Conectado directamente a la corriente (puede servir, pero las condiciones de humedad complican el “enchufarlo”): Es una excelente alternativa cuando se tiene conexión a la red eléctrica, los adaptadores son baratos y es seguro siempre que se cuente con protección para la humedad en las tomas de alimentación.
* Mediante baterías: También es una buena alternativa, siempre que se utilicen baterías recargables, de lo contrario se estará generando demasiada basura, ya que hay casos donde el consumo de energía es elevado y deben ser reemplazadas en lapsos cortos de tiempo. La mejor opción en este caso es utilizar baterías recargables de 5V, puesto que entregan el voltaje regulado y existen opciones con altas capacidades, lo que permite recargarlas menos veces. Con este método se resguarda la integridad de los componentes, puesto que se pueden instalar en una caja resistente a la humedad.
* Panel solar: Esta opción es la ideal cuando se tienen condiciones para instalar los paneles solares, esto en un invernadero donde existe alta humedad es difícil, puesto que los paneles quedarían descubiertos y se podrían dañar con el tiempo, la mejor opción es instalarlos fuera y cablear hacia los módulos, pero esto puede ser peligroso cuando existen demasiados, puesto que puede haber accidentes con el uso de cables.

A partir de lo expuesto anteriormente el primer prototipo se realizará utilizando una batería de 5V recargable, también es probable que se utilice la conexión directa a la red eléctrica.

Todo esto será realizado conectando directamente los dispositivos a sus respectivos puertos USB, en este caso es la mejor opción, considerando que estos puertos cuentan con protección de sobre corriente en ambos módulos, además no se tendrán altos consumos de energía para requerir de voltajes mayores y los sensores a utilizar requieren alimentación en 5V o 3.3V.

## Bases de datos

Para la realización del proyecto se requiere obtener datos de los sensores, almacenarlos y visualizarlos en tiempo real, por lo que se analizará que base de datos es una mejor opción para el IoT, a continuación, se describen y se entregan pros y contras de las bases de datos relacionales y no relacionales aplicadas al contexto del proyecto.

* + 1. **Bases de datos relacionales (SQL)**

[ORACLE: <https://www.oracle.com/cl/database/what-is-a-relational-database/>]

Una base de datos relacional es un tipo de base de datos que almacena y proporciona acceso a puntos de datos relacionados entre sí. Las bases de datos relacionales se basan en el modelo relacional, almacenando datos en tablas (Ver figura). En una base de datos relacional, cada fila de la tabla es un registro con un ID único llamado clave. Las columnas de la tabla contienen atributos de los datos, y cada registro generalmente tiene un valor para cada atributo, lo que facilita el establecimiento de las relaciones entre los puntos de datos.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **id** | **temperatura** | **humedad** | **luz** | **luz\_uv** |
| 1 | 23.2 | 74 | 57 | 7 |
| 2 | 24.5 | 75 | 68 | 7.2 |

Figura 25: Ejemplo estructura de datos en tabla SQL

Una de las principales características de las bases de datos relacionales es que estas cumplen con las características ACID, esto es:

* Atomicidad: Solo se ejecutan transacciones completas, o se ejecutan todas las acciones o no se ejecuta ninguna.
* Consistencia Solo se ejecutan operaciones que no van a romper la integridad de la base de datos.
* Aislamiento: Una operación no puede afectar a otras que se estén ejecutando.
* Durabilidad: Luego de realizada una operación, esta no se podrá deshacer, aunque falle el sistema.

Entre otras características se tienen:

* Escalabilidad vertical, esto es que para aumentar la capacidad de la base de datos se requiere aumentar las capacidades de la maquina donde se está alojando esta y no aumentando el número de máquinas.
* El rendimiento al realizar consultas puede ser más bajo que en las no relacionales, cuando existen consultas que tienen uniones entre varias tablas de la base de datos, por lo que al aumentar la complejidad de la base de datos se requiere más capacidad de procesamiento.
* No es flexible, debido a que se debe tener una estructura de datos previamente definida, para añadir un nuevo dato esta se debe modificar.

[INFO DEL PAPER EN INGLES] -> https://sci-hub.do/10.1109/ICACA.2016.7887957

* + 1. **Bases de datos no relacionales (NoSQL)**

[MONGO: <https://www.mongodb.com/non-relational-database>]

Las bases de datos no relacionales diferencian de las bases de datos relacionales tradicionales en que almacenan sus datos en forma no tabular. En cambio, las bases de datos no relacionales suelen basarse en estructuras de datos como documentos (ver figura), pero existen varios tipos de bases de datos NoSQL que poseen otras estructuras.

{

"temperatura": "23.2",

"humedad”: "74",

"luz”: "57",

"luz\_uv": "7",

…

}

Figura 26: Ejemplo estructura de documento JSON

Entre sus características se puede destacar:

* Flexibilidad: Las bases de datos no relacionales permiten hacer cambios en el modelo de datos sin necesidad de hacer migraciones, por lo que añadir nuevos datos es más sencillo que en las SQL.
* Escalabilidad horizontal: Se puede aumentar la capacidad aumentando el numero de máquinas, esto es muy utilizado para almacenar información en aplicaciones con Big Data, también se utiliza para tener bases de datos distribuidas.
* Poco soporte a la transaccionalidad, esto puede afectar la integridad de los datos, pero las hace más rápidas al ejecutar consultas.
  + 1. **Resumen**

Luego de revisar los dos principales tipos de bases de datos, es posible comparar los beneficios y contras del uso de estas bases de datos en un proyecto de IoT.

Tabla 4: Comparación entre bases de datos relacionales y no relacionales

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de BD** | **Relacionales** | **No Relacionales** |
| **ACID** | Si | Soportado, pero en pocos SGBD. |
| **Escalabilidad** | Vertical | Horizontal |
| **Flexibilidad** | No | Muy flexible |
| **Rendimiento** | Alto, decae cuando se complejiza la DB. | Alto |
| **Tolerancia a fallos** | No | Si |
| **Madurez** | Alta | Media (se han hecho populares hace pocos años). |

A partir de lo expuesto en la tabla anterior se puede concluir que las bases de datos no relacionales son la mejor opción para el problema que se espera resolver con el prototipo, por lo siguiente:

* Las bases de datos SQL soportan transacciones ACID, mientras que las no relacionales no siempre, esto no es de especial importancia en este proyecto, debido a que no se efectuarán transacciones que puedan afectar la integridad de los datos, ya que solo se escribirán datos de los sensores y se obtendrán para la visualización de los datos.
* La escalabilidad horizontal es más importante en IoT, debido a que cuando crece el número de sensores comúnmente se distribuye la carga de datos entre distintas maquinas, además estos datos pueden obtenerse de distintas ubicaciones, por lo que es útil tener los datos almacenados cerca.
* La flexibilidad de los datos será útil en las iteraciones y mejoras del prototipo, puesto que si se añaden sensores que midan parámetros nuevos no será necesario hacer migraciones en la base de datos.
* Debe existir tolerancia a fallos, por ejemplo, sin un sensor tuvo un problema para entregar un dato se debe poder visualizar los datos de los demás sensores, lo que con una base SQL podría terminar en que no se suban los nuevos datos medidos.
* La diferencia de rendimiento en este caso no es tan relevante, puesto que si se utilizara SQL la base de datos no tendría muchas tablas con relaciones entre ellas.

En la siguiente sección se mostrará la tecnología a utilizar para el desarrollo de la base de datos no relacional (NoSQL).

## Tecnologías para el desarrollo

**3.6.1. Firebase**

[DESCRIPCION <https://www.iebschool.com/blog/firebase-que-es-para-que-sirve-la-plataforma-desarroladores-google-seo-sem/>]

Firebase es una plataforma para el desarrollo de aplicaciones web y móviles desarrollada por Google, es una plataforma en la nube cuya función es desarrollar y facilitar la creación de apps de alta calidad de forma ágil, incluyendo múltiples servicios (ver figura), la plataforma esta disponible para plataformas como iOS, Android y web.

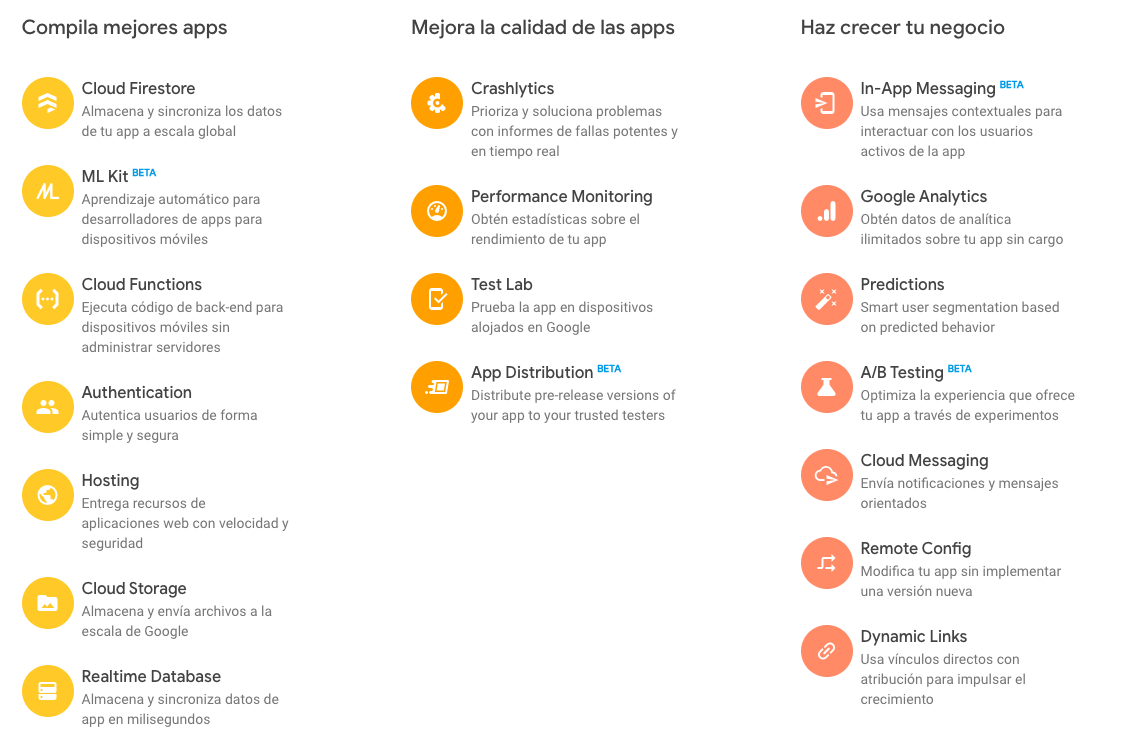


Figura 27: Servicios disponibles en Firebase

Para el desarrollo de aplicaciones tiene funciones como:

* Desarrollo: permite integrar funciones como detección de errores y *testing*, para aumentar la calidad de las aplicaciones.
* Analítica: permite tener un control del rendimiento y del uso de los usuarios de la aplicación, con un panel web de uso gratuito.
* Autenticación: permite autenticar usuarios utilizando únicamente código del lado del cliente (sin utilizar *backend*), incluye autenticación con servicios como Facebook, Github, Google o Microsoft, además de correo electrónico y contraseña.
* Almacenamiento: permite realizar cargas y descargas de archivos desde las aplicaciones conectadas con Firebase.

Además, se incluyen 2 servicios de bases de datos no relacionales:

* Firebase Cloud Firestone: es una base de datos NoSQL, se organiza en forma de documentos agrupados en colecciones, donde se pueden almacenar datos de tipo JSON.
* Realtime Database: [Google https://firebase.google.com/docs/database?hl=es-419 ] Es una base de datos en tiempo real, organizada en forma de árbol JSON, esta proporciona una API para que la información sea almacenada y sincronizada con los dispositivos. Cuenta con integración con aplicaciones Android, iOS, JavaScript, Java, Objetive-C y Swift, también la comunidad ha desarrollado la librería FirebaseArduino [https://github.com/FirebaseExtended/firebase-arduino] que permite la integración de esta base de datos con los microcontroladores basados en Arduino.

La sincronización en tiempo real permite acceder a los datos desde cualquier dispositivo en tiempo real, y que cuando se realiza una modificación a esta se almacena en la nube y se notifica al resto de dispositivos.

Como esta base de datos usa la infraestructura de Google, escala automáticamente según el uso que se le dé, se ofrece un uso básico de esta base de datos de forma gratuita

Para el uso de estos servicios existe un plan gratuito y uno de pago por uso, los precios por el uso de Realtime Database se muestran en la tabla.

Tabla 5: Precios Firebase Realtime Database

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Plan gratuito** | **Pago por uso** |
| **Conexiones simultaneas** | 100 | 200.000 por base de datos |
| **GB almacenados** | 1 GB | 5 USD por cada GB |
| **GB descargados** | 10 GB al mes | 1 USD por cada GB |
| **Varias bases de datos por proyecto** | No | Si |

En las pruebas se analizará el uso que se alcanza almacenando los datos de los sensores en esta base de datos, para estimar los costos que se pueda tener al crecer el número de sensores utilizados, y por ende los datos almacenados y el tráfico web.

<https://medium.com/@sebastianpaduano/firebase-qu%C3%A9-es-y-c%C3%B3mo-usarlo-bfdaed2a3f76>

<https://openwebinars.net/blog/usar-angular-firebase-desarrollo-iot/>

**3.6.2. Desarrollo móvil**

Para el desarrollo de aplicaciones móviles se cuenta con 2 grandes alternativas, el desarrollo de aplicaciones nativas o hibridas.

Las aplicaciones nativas se encuentran desarrolladas utilizando el SDK de cada plataforma (iOS o Android) utilizando los lenguajes de programación Objetive-C o Swift en iOS y Java o Kotlin en Android, estas aplicaciones solo pueden ejecutarse para la plataforma que se desarrollaron y no puede utilizarse código fuente de una plataforma en otra.

Las aplicaciones hibridas son aplicaciones que se desarrollan para mas de una plataforma, utilizando algún framework como Ionic, React Native u otros, utilizando tecnologías web que incluyen HTML, JavaScript y CSS, por lo general estas aplicaciones se desarrollan una sola vez y pueden utilizarse en los sistemas operativos iOS y Android.

Cada una de estas alternativas cuenta con beneficios y contras, los que deben tomarse en cuenta para decidir de que forma se desarrollará una aplicación móvil, considerando que esta deberá estar disponible en los sistemas iOS y Android, en la tabla se resumen algunas de sus características.

Tabla 6: Comparativa de características entre aplicaciones móviles hibridas y nativas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de aplicación** | **Hibrida** | **Nativa** |
| **Tiempo de desarrollo** | Cerca de la mitad de una nativa, se desarrolla una aplicación y puede ser necesario hacer tareas para garantizar compatibilidad. | Doble, hay que hacer una aplicación desde cero para cada sistema. |
| **Experiencia de uso** | Experiencia similar a la nativa, se usan adaptaciones de las UI de cada sistema. | Transiciones fluidas, cambios de vista rápidos, desarrollo de la UI lo provee cada sistema. |
| **Reutilización de código** | Se reutiliza el mismo código en diferentes plataformas. | Se crean funciones duplicadas que realizan la misma función. |
| **Rendimiento** | Rendimiento un poco menor por el uso de entornos virtuales, optimizado por controles nativos (depende del framework) | El máximo rendimiento posible que ofrece el sistema operativo en el dispositivo. |
| **Coste de desarrollo** | Se mantiene al desarrollar para más plataformas. | Crece proporcionalmente según el número de plataformas a desarrollar |
| **Uso recomendado** | Aplicaciones sencillas, las funciones no varían dependiendo del dispositivo, no se requiere de extrema velocidad para mantener la experiencia de usuario. | Aplicaciones con gráficos 3D, uso intensivo de CPU, uso de elementos de hardware como lectores NFC, cámaras. |

[Fuente tabla <https://blog.irontec.com/apps-hibridas-vs-apps-nativas-un-breve-analisis-comparativo-de-tecnologias-moviles/>]

A partir de lo que se ve en la tabla se puede indicar que para este caso la mejor opción es el uso de aplicaciones hibridas, puesto que la aplicación no requiere de avanzadas funciones (principalmente se usara para ver datos de los sensores), lo que no requiere un uso intensivo de la CPU y por lo tanto la diferencia de rendimiento entre ambas opciones no debería ser considerado, además esto permitirá el desarrollo de una sola aplicación que funcionará en los 2 sistemas operativos, como el uso de aplicaciones hibridas por lo general utiliza tecnologías web, la compatibilidad con la base de datos de Firebase se encuentra garantizada.

Entre las tecnologías de desarrollo de aplicaciones hibridas más famosas tenemos:

<http://www.pixelgrafia.com/post/105_los-5-mejores-marcos-de-aplicaciones-hibridas-para-crear-aplicaciones-moviles-en-2020>

[buen resumen https://medium.com/hackernoon/top-10-best-mobile-app-development-frameworks-in-2019-612b95cf930f]

* **Ionic:** Creado el 2013, es un framework que proporciona herramientas para el desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma, se basa en el uso de HTML, JavaScript y CSS, pero también se pueden utilizar frameworks de desarrollo web como Angular, React o Vue, cuanta con un conjunto de elementos de UI como formularios, menús y barras de navegación, este se encuentra construido sobre Angular JS. Utiliza complementos de Cordoba para acceder a funciones como cámara, GPS y linterna.
* **Xamarin:** Creado el 2011, es una plataforma para desarrollar apps para Android, iOS y Windows, desarrollada por Microsoft, genera una interfaz de usuario nativa, esta utiliza los lenguajes de programación C# y .NET.
* **React Native:** Creado el 2015, es un framework para desarrollar aplicaciones móviles en iOS y Android, se basa en el framework React, que utiliza el lenguaje de programación JavaScript y se encuentra desarrollado por Facebook. Esta genera componentes de UI nativos para cada sistema, lo que proporciona interfaces fluidas y rápidas. Actualmente es el framework para desarrollo de aplicaciones móviles mas popular, por lo que cuenta con una basta documentación y apoyo de la comunidad para solucionar prácticamente cualquier problema.
* **Flutter:** Creado el 2017, es un SDK desarrollado por Google, utiliza el lenguaje de programación Dart, utilizando una única base de código para Android e IOS, se encuentra pensado para ser utilizado en el próximo sistema operativo de Google por lo que las funcionalidades aun son reducidas, pero promete ser la base de las aplicaciones Android en un futuro.

A partir de lo indicado anteriormente, se puede indicar que los frameworks maás factibles a utilizar son Ionic y React Native, esto puesto a que como la base del código utiliza tecnologías web en un futuro se podrá reutilizar este código para la realización de una interfaz web si fuese necesario, e incorporar nuevas funcionalidades como análisis de datos.

Se utilizará el framework React Native principalmente por dos razones, ofrece un rendimiento mejor debido a que utiliza componentes nativos, en cambio Ionic puede tener elementos de UI nativos, pero utiliza complementos de Cordoba para algunas interacciones con el sistema, lo que penaliza el rendimiento, además existe experiencia previa con React Native, debido a que ya existen conocimientos en el framework React el tiempo de desarrollo debería ser más corto.

[Ionic vs React native https://blog.logrocket.com/react-native-vs-ionic/#:~:text=React%20Native%20provides%20better%20performance,components%2C%20hence%20providing%20better%20performance. ]

# Arquitectura y solución

En el siguiente capítulo se describe la problemática a resolver por este trabajo, junto con herramientas de ingeniería de software para describir la solución propuesta, también se muestra cómo se efectuó el proceso de desarrollo del prototipo.

## Descripción de la problemática

En el invernadero Aeroponics uno de los parámetros más importantes que se requiere tener controlado es la temperatura, actualmente esta se mide de manera indirecta.

El sistema que provee de los nutrientes a la planta consta de una serie de micro aspersores que pulveriza una solución de agua con los nutrientes necesarios (alimento), para ello se utilizan bombas que alimentan la red de agua, se cuenta con sistemas para calentar y enfriar el agua, se realizan mediciones de temperatura en el estanque para determinar cuándo se debe calentar o enfriar el agua (ver figura).

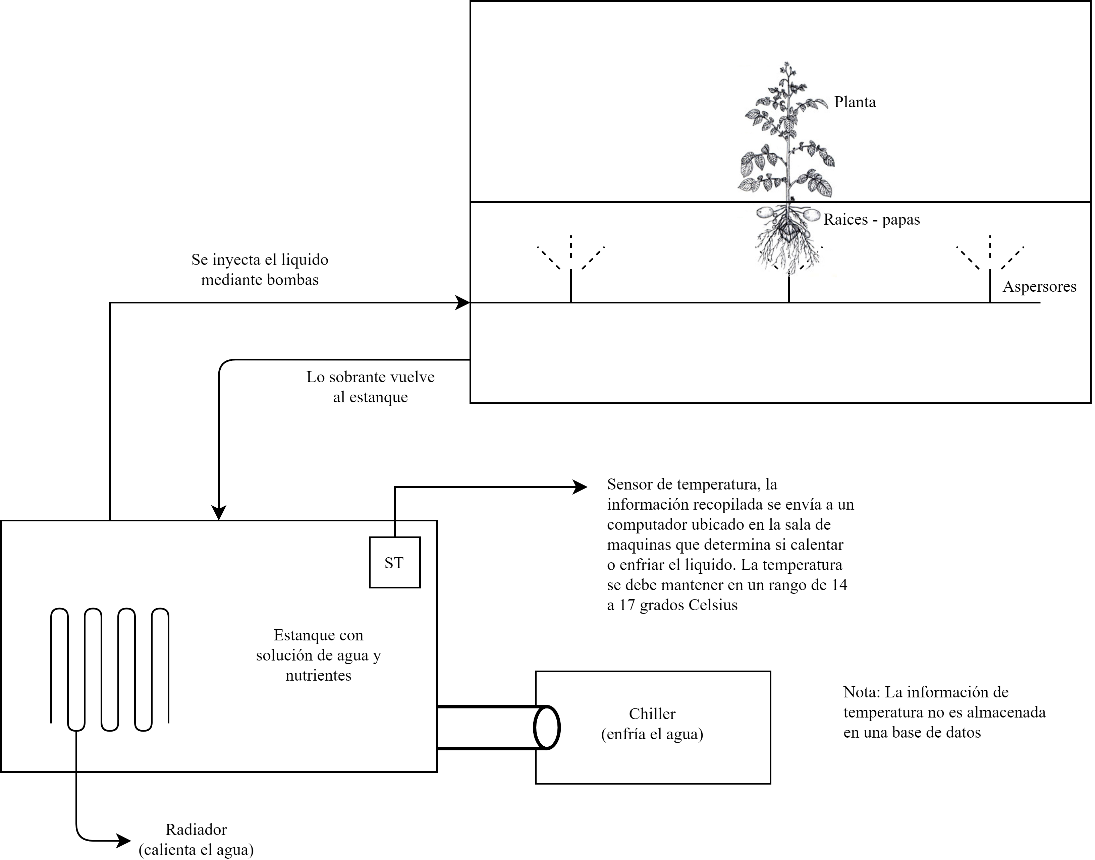


Figura 28: Funcionamiento del sistema de control de temperatura

Actualmente no se almacenan los datos de las mediciones de temperatura, solo se anotan esporádicamente de forma manual, también se tienen termómetros digitales en la superficie del invernadero, pero al igual que las mediciones al interior del estanque no se almacenan en ningún sistema computacional.

Como se ve en la figura no se efectúan mediciones de temperatura en la planta, sino que en el estanque, por lo que la temperatura real de la planta tiende a ser mas alta que la medida en la época de verano y tiende a ser más baja en invierno, ya que en verano la temperatura ambiente en las cercanías de Valdivia puede ser muy superior a 17 grados y en invierno muy inferior a 14 grados, lo que no se tiene en consideración actualmente.

Actualmente existen diferencias en la producción entre los invernaderos, las que se explican en parte por diferencias entre tamaños y tipo de planta. Más aún, en la producción de la primera temporada del 2020 se han encontrado grandes diferencias. Existen plantas que producen 10 minitubérculos y otras que incluso llegan a los 30 minitubérculos.

Dada la ubicación de los invernaderos, alejada del centro urbano, y su tamaño resulta necesario diseñar un sistema de comunicación entre los nodos de la red y la subida de datos a internet.

Este sistema pretende solucionar las problemáticas indicadas, capturando información de parámetros como temperatura y humedad directamente desde las plantas, generar una visualización en tiempo real y almacenar los datos, para que en un futuro sirvan para realizar análisis de estas diferencias en la producción y así hacer modificaciones que permitan optimizar sus procesos.

## Solución propuesta

Se propone desarrollar un prototipo de extracción que sea capaz de registrar información respecto de posibles parámetros de interés (en una primera versión estos serán temperatura, humedad e intensidad de luz), almacenar los datos en una base de datos en la nube y permitir visualizar los datos en tipo real en dispositivos móviles Android e iOS.

A partir del estudio realizado anteriormente se realizarán 2 versiones del prototipo, una utilizando un arduino uno y un ESP01 para conectarlo a internet, usando una conexión Wifi y otra versión utilizara un NodeMCU, ambos conectados a sensores de temperatura y humedad DHT11 y sensores de luz LDR con conversor digital.

Estos prototipos serán mejorados luego de pruebas que se realicen con los prototipos en situaciones simuladas y reales, tanto con el cambio de sensores como con optimizaciones de software. Finalmente se decidirá cual versión del prototipo es mejor para cada caso que se presente.

La base de datos se alojará en servidores de Google, utilizando el servicio Firebase Realtime Database, los datos podrán ser revisados en tiempo real en aplicaciones para Android e iOS las que serán desarrolladas utilizando el framework React Native, la figura muestra el flujo que seguirán los datos en el sistema.

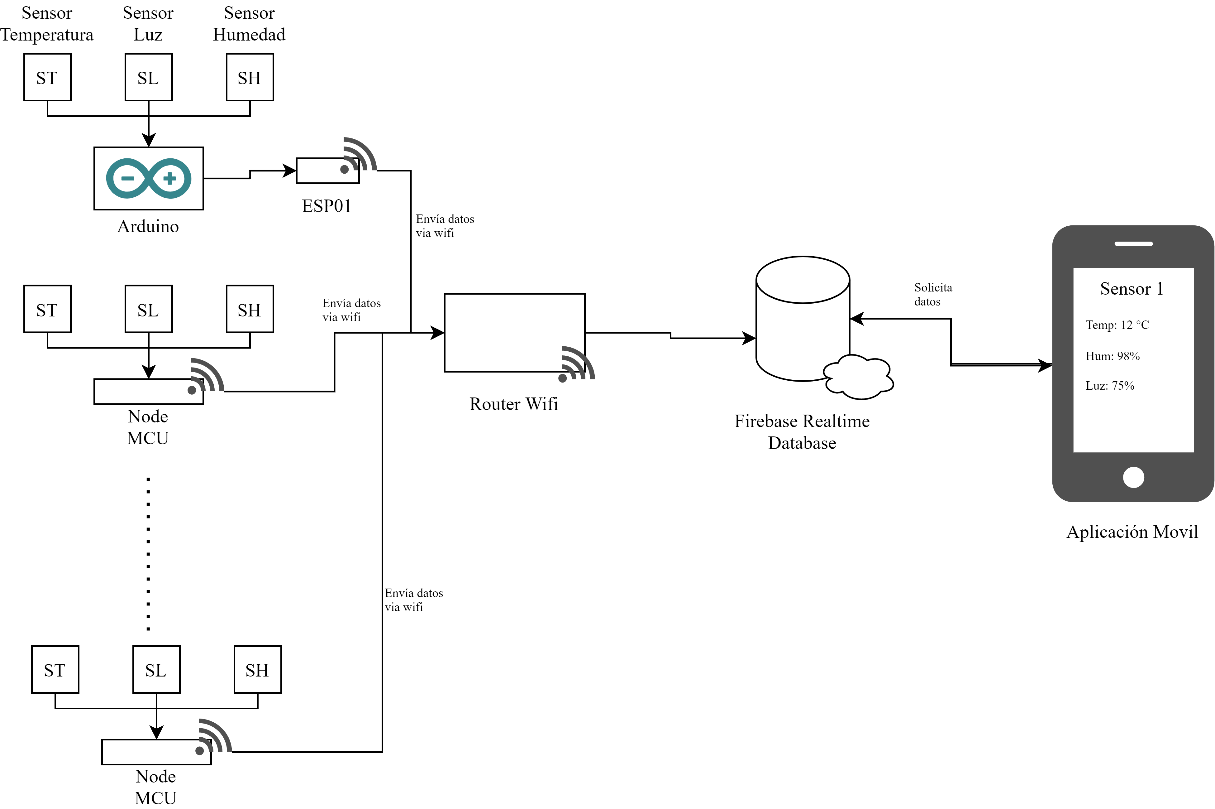


Figura 29: Flujo de datos del sistema

## Metodología

Existe un método para definir el grado de madurez de tecnologías, llamado niveles de madurez tecnológica (<https://artes.esa.int/sites/default/files/TRL_Handbook.pdf>), este concepto fue desarrollado por la NASA durante la década de 1970, existen 2 versiones de esto, una desarrollada por la NASA (https://www.nasa.gov/pdf/458490main\_TRL\_Definitions.pdf) y otra por la Unión Europea, ([https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/h2020/wp/2014\_2015/ annexes/h2020-wp1415-annex-g-trl\_en.pdf](https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/h2020/wp/2014_2015/%20annexes/h2020-wp1415-annex-g-trl_en.pdf)) estas se encuentran divididas por niveles, los que se muestran en la tabla.

Tabla 7: Niveles de Madurez Tecnologica NASA y Unión Europea

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nivel** | **NASA** | **Unión Europea** |
| TRL 1 | Principios básicos observados y documentados | Principios básicos observados |
| TRL 2 | Concepto de tecnología y/o aplicación formulados | Concepto de tecnología formulado |
| TRL 3 | Prueba de concepto de función crítica demostrada en forma analítica y experimental y/o característica | Prueba experimental de concepto |
| TRL 4 | Validación de componentes y/o placas de prueba en entornos de laboratorio | Tecnología validada en laboratorio |
| TRL 5 | Validación de componentes y/o placas de pruebas en un entorno relevante | Tecnología validada en un entorno relevante |
| TRL 6 | Modelo de sistema/subsistema o demostración de prototipo en un entorno relevante. | Tecnología demostrada en un entorno relevante. |
| TRL 7 | Demostración del prototipo del sistema en un entorno espacial | Demostración del prototipo del sistema en un entorno operativo. |
| TRL 8 | Sistema real completado y "calificado para vuelo" mediante prueba y demostración | Sistema completo y calificado |
| TRL 9 | Sistema real "probado en vuelo" a través de operaciones de misión exitosas | Sistema real probado en el entorno operativo |

Para la realización del prototipo se espera llegar al nivel TLR3 o TLR4, esto es realizar una investigación y el desarrollo, además de realizar estudios en laboratorio para validar la solución tecnológica, donde se encontrarán integrados los componentes para comprobar que las piezas funcionan juntas, como se subentiende a partir de la tabla, esto no es una solución final y existen mas pasos a realizar para llegar a ello (un TLR9).

(<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/522/1/metodologias-desarrollo-software.pdf>) Para definir el modelo de desarrollo a utilizar en la realización de este prototipo primero se describirán algunos de los principales modelos de desarrollo. Comúnmente se pueden dividir en dos tipos: las metodologías clásicas y las metodologías agiles.

En las metodologías clásicas se definen los requisitos en un principio, con un plan relativamente detallado, entre sus principales tipos se tienen:

* Cascada: En este modelo se ordenan las etapas del proceso de desarrollo de software de tal manera que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la etapa anterior. Al final de cada etapa se efectúa una revisión para determinar si el proyecto está listo para pasar a la siguiente fase. El modelo de cascada data de la década de 1960.
* Prototipaje: En esta metodología se implementan parcialmente sistemas, con el objetivo de aprender de los requerimientos del sistema, se construyen tan rápido como sea posible. Esta metodología se usa comúnmente en sistemas complejos donde es difícil definir los requisitos en un principio.
* Espiral: Toma como bases las dos metodologías anteriormente, cuenta con cuatro actividades: planificación, análisis de riesgo, ingeniería y evaluación del cliente, actividades que se van repitiendo hasta llegar a la solución final. En cada iteración el producto va ganando madurez, aproximándose cada vez más a la solución final.
* Incremental: En esta metodología se construye el proyecto en etapas incrementales en donde en cada una de ellas se añaden funcionalidades. Las etapas incluyen requerimientos, diseño, codificación, pruebas y entrega. La solución se va mejorando a través de múltiples iteraciones, las partes más importantes del sistema se entregan antes.

Las metodologías agiles son un modelo más adaptativo, donde se trabaja sobre funcionalidades básicas que se definen en un inicio, por lo general no se fijan contratos estrictos, sino que se trabaja directamente con el cliente, estas metodologías se basan en el Manifiesto Ágil, el cual define cuatro valores:

1. Al individuo y sus interacciones más que al proceso y las herramientas.
2. Desarrollar software que funciona más que obtener una documentación exhaustiva.
3. La colaboración con el cliente más que la negociación de un contrato.
4. Responder a los cambios más que seguir una planificación.

Entre los principales tipos de metodologías ágiles se tienen:

* Scrum: Esta metodologia se caracteriza por adoptar una estrategia de desarrollo incremental, en lugar de la planificación y ejecución completa del producto, el desarrollo de los incrementos se hace en bloque temporales cortos (Sprints), donde se desarrolla una parte del software y se entrega al cliente la solución. https://www.scrumguides.org/scrum-guide.html
* Programación extrema (XP): En esta metodología se produce un diseño iterativo e incremental, se programa en parejas, existe integración entre el equipo de desarrollo y el cliente, existen cambios constantes en los requisitos del proyecto y el equipo de desarrollo se adapta a ello. https://www.computerworld.com/article/2585634/extreme-programming.html
* Desarrollo de Software Lean: Es una metodología que se basa en siete principios para desarrollar software, nacida a partir del sistema de producción Toyota, los principios son: optimizar el todo, eliminar desperdicios, calidad en la construcción, aprender constantemente, entregar rápido, involucrar a todo el mundo y seguir mejorando <https://books.google.cl/books?id=hQk4S7asBi4C&pg=PA182&redir_esc=y>.

Para el desarrollo del prototipo se siguió una metodología de tipo incremental <https://www.uv.mx/personal/ermeneses/files/2018/02/Clase8-Modelos_de_procesos_de_desarrollo_de_softwareII.pdf>

, puesto que es la que mejor se adapta para la elaboración de un prototipo donde también es importante realizar documentación, en este proceso se siguió una serie de etapas, cada una dependiente de la anterior, estas son investigación, selección de tecnologías, desarrollo, pruebas, captura de datos, validación y correcciones, esto para una primera iteración, en la luego se suprimirán las etapas de investigación y selección de tecnologías, puesto que ya no son necesarias.

La investigación consiste en una revisión sistemática, donde se buscó responder a las preguntas ¿Qué tecnologías de red en IoT son factibles de utilizar para una pequeña red de sensores inalámbricos que han sido utilizados en *Smart Farm* para subir la información a la nube? y ¿Qué tipos de sensores son más idóneos para realizar mediciones en invernaderos?, parte de aquella investigación se puede ver en las conclusiones del capítulo 3: Dispositivos y Tecnologías, también se efectuó una investigación respecto del estado del arte en la producción de papas y sistemas de cultivos modernos, como es la Aeroponía, cuya revisión se puede encontrar en el capítulo 2: Marco Teórico.

La selección de tecnologías consiste en la búsqueda y selección de microncontroladores y sensores y su posterior adquisición, además de la selección tecnologías de desarrollo para la aplicación móvil.

El desarrollo consiste en las conexiones de los dispositivos y la programación de los sensores, además de la realización de la app móvil.

Las pruebas se realizarán en condiciones simuladas y reales, para determinar parámetros como el tiempo de respuesta de los sensores, consumo de energía y duración de las baterías y verificar cómo se comporta en condiciones climáticas más extremas (una lluvia, por ejemplo).

La captura de datos se realizará paralelo a la etapa de pruebas, donde se capturarán datos durante al menos una semana, para verificar que los datos concuerden con la realidad y que los dispositivos funcionen correctamente durante tiempos prolongados

La validación se realizará de forma teórica, con la revisión de documentos e investigaciones que comparen dispositivos similares a los utilizados con soluciones comerciales, que tienen costos muchísimo más altos.

En la etapa de correcciones se reflexionará respecto de los resultados obtenidos y se efectuaran mejoras, tanto cambios de sensores por otros más completos, como también correcciones a los algoritmos utilizados, para mejorar el consumo de energía o calibrar de mejor manera los sensores, por ejemplo.

## Especificación de requisitos

Para la realización de este proyecto se tienen principalmente 2 módulos, el dispositivo de toma de datos y la aplicación móvil, por lo que los requerimientos funcionales y no funcionales para cada uno de ellos se muestran en las siguientes secciones.

Los requisitos expuestos se obtuvieron de reuniones periódicas que tenía el profesor patrocinante con encargados del invernadero, las que se formalizaron en reuniones semanales entre el profesor patrocinante y el estudiante.

<https://github.com/jelbo96/cerveceriaIngDeSoftware/blob/master/Documentos/Especificacion%20de%20requisitos.pdf>

### Requerimientos funcionales

* + - 1. **Requerimientos del dispositivo de toma de datos**
* RF1: El dispositivo debe medir temperatura y humedad al menos una vez cada minuto.
* RF2: El dispositivo se debe poder conectar a una red wifi.
* RF3: El dispositivo se debe poder alimentar mediante la red eléctrica o baterías externas.
* RF4: El dispositivo debe mostrar los datos en una pantalla integrada.
* RF5: El dispositivo debe enviar los datos a una base de datos que almacene la información.
* RF6: El dispositivo debe reconectarse automáticamente a WiFi luego de una perdida de conexión.
* RF7: El dispositivo deberá indicar una pérdida de conexión.
  + - 1. **Requerimientos de la aplicación móvil**
* RF8: La aplicación debe mostrar la última medición disponible.
* RF9: La aplicación debe permitir seleccionar los sensores a mostrar.
* RF10: La aplicación debe mostrar graficas con datos anteriores.

### Requerimientos no funcionales

* + - 1. **Requerimientos del dispositivo de toma de datos**
* RNF1: El dispositivo deberá poder enviar datos por periodos prolongados.
  + - 1. **Requerimientos de la aplicación móvil**
* RNF2: La aplicación deberá ser compatible con los sistemas operativos iOS y Android en versiones recientes.

## Casos de uso

A continuación, se describen los casos de uso detectados a partir de los requerimientos que se indicaron en la sección anterior, las interacciones de usuario se realizan solo en la aplicación móvil y son tres: ver datos de los sensores, ver graficas de los sensores y configurar sensores a mostrar.

**4.5.1. Ver datos de los sensores**

**Descripción**

Tabla 8: Descripción caso de uso “Ver datos de los sensores”

|  |  |
| --- | --- |
| **Caso de uso:** | **Ver datos de los sensores** |
| **Actores:** | **Usuario** |
| **Precondición:** | **Cuenta con la aplicación instalada y conexión a internet, hay sensores enviando información.** |
| **Resumen:** | **El usuario accede a la aplicación para visualizar el estado actual en las plantas.** |
| **Tipo:** | **Primario** |

**Flujo normal de los eventos**

Tabla 9: Flujo normal de los eventos caso de uso “Ver datos de los sensores”

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Sistema** |
| **El usuario accede a la aplicación** |  |
|  | **Se muestran las secciones de la aplicación** |
| **El usuario selecciona la sección “Monitoreo”** |  |
|  | **Se muestra información asociada a cada sensor (temperatura, humedad, luz).** |
| **Busca el sensor que desea y visualiza la información.** |  |

**Diagrama de secuencia**

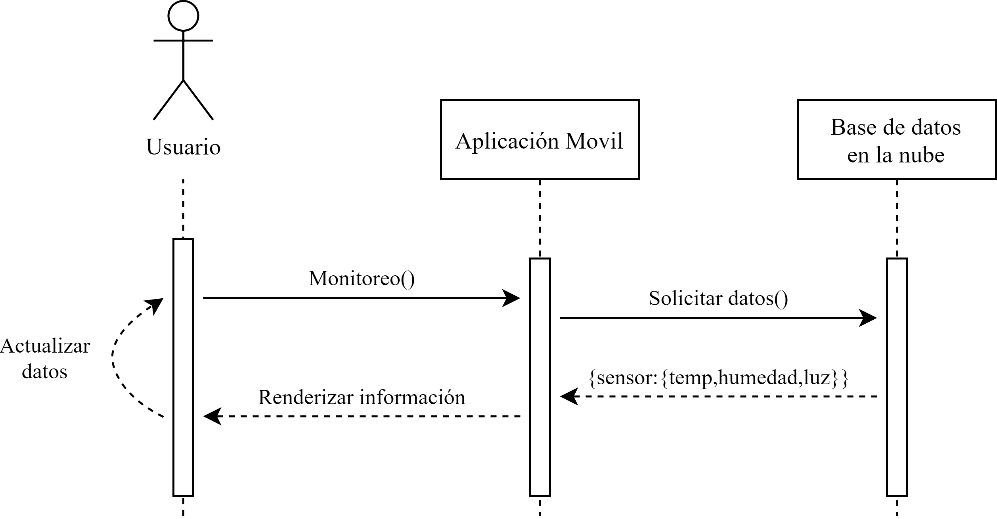


Figura 30: Diagrama de secuencia caso de uso “Ver datos de los sensores”

**4.5.2. Ver gráficas de los sensores**

**Descripción**

Tabla 10: Descripción caso de uso "Ver gráficas de los sensores"

|  |  |
| --- | --- |
| **Caso de uso:** | **Ver gráficas de los sensores** |
| **Actores:** | **Usuario** |
| **Precondición:** | **Cuenta con la aplicación instalada y conexión a internet, existe información histórica.** |
| **Resumen:** | **El usuario ingresa a la aplicación para ver estadísticas históricas de los sensores.** |
| **Tipo:** | **Secundario** |

**Flujo normal de los eventos**

Tabla 11: Flujo normal de los eventos caso de uso "Ver gráficas de los sensores"

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Sistema** |
| **El usuario accede a la aplicación** |  |
|  | **Se muestran las secciones de la aplicación** |
| **El usuario selecciona la sección “Gráficos”** |  |
|  | **Se muestra la lista de sensores** |
| **El usuario selecciona el sensor** |  |
|  | **Se muestran gráficos con datos de la última hora** |
| **El usuario puede cambiar la vista a día o semana** |  |

**Diagrama de secuencia**

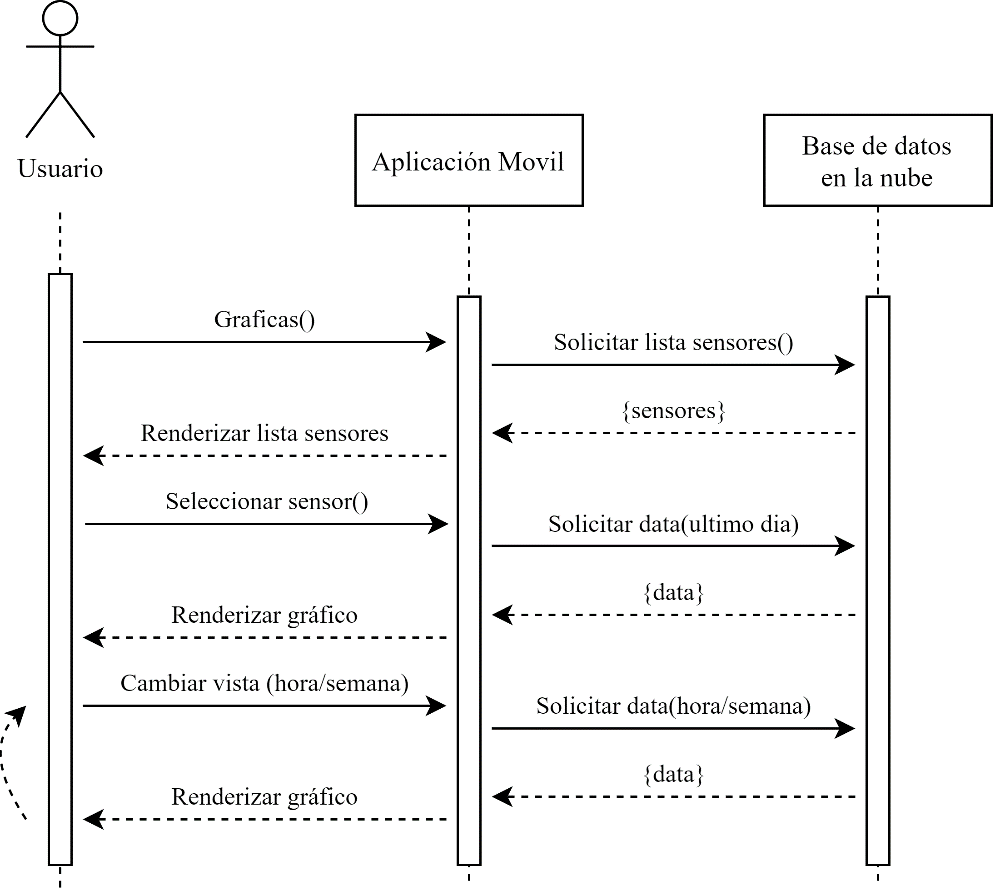


Figura 31: Diagrama de secuencia caso de uso "Ver gráficas de los sensores"

**4.5.3. Configurar sensores a mostrar**

**Descripción**

Tabla 12: Descripción caso de uso “Configurar sensores a mostrar”

|  |  |
| --- | --- |
| **Caso de uso:** | **Configurar sensores a mostrar** |
| **Actores:** | **Usuario** |
| **Precondición:** | **Cuenta con la aplicación instalada y conexión a internet, hay sensores enviando información.** |
| **Resumen:** | **El usuario entra a la aplicación para seleccionar los sensores de los cuales quiere ver información.** |
| **Tipo:** | **Secundario** |

**Flujo normal de los eventos**

Tabla 13: Flujo normal de los eventos caso de uso “Configurar sensores a mostrar”

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Sistema** |
| **El usuario accede a la aplicación** |  |
|  | **Se muestran las secciones de la aplicación** |
| **El usuario selecciona la sección “Configuración”** |  |
|  | **Se muestran los sensores junto a *checkbox*** |
| **El usuario marca los sensores que desea ver** |  |
|  | **Se almacena la configuración en la base de datos, se actualizan las demás vistas de la aplicación con los sensores seleccionados** |

**Diagrama de Secuencia**

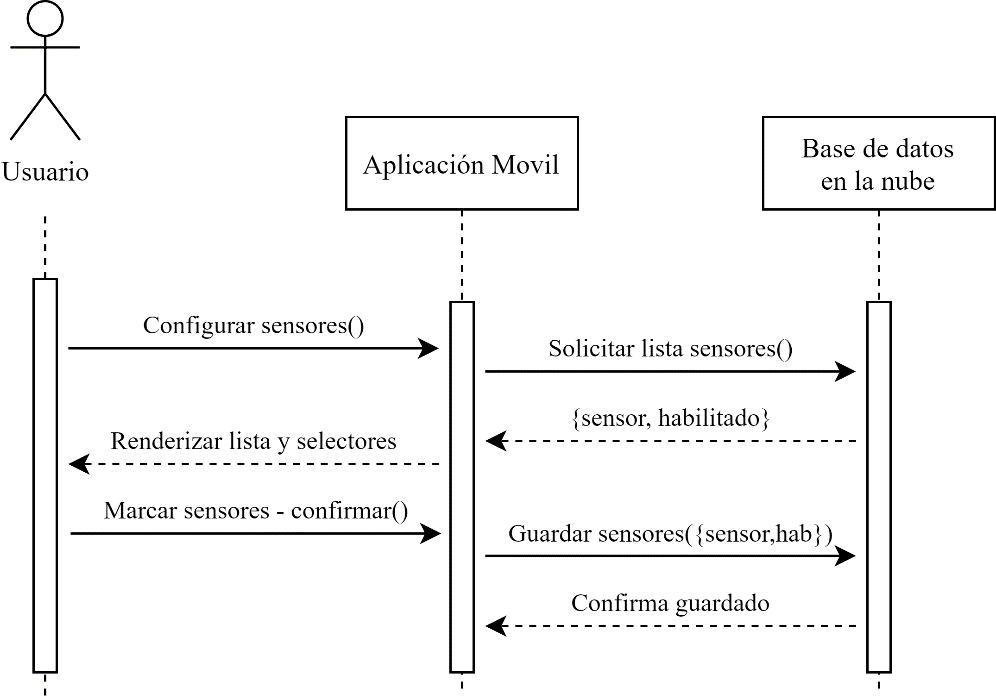


Figura 32: Diagrama de secuencia caso de uso "Configurar sensores a mostrar"

## Modelo de procesos

En la figura se puede observar el modelo de procesos seguido en el prototipo para la extracción de datos, se pueden identificar las principales acciones realizadas y las relaciones entre ellas, lo que permite entender de mejor manera el funcionamiento del sistema.

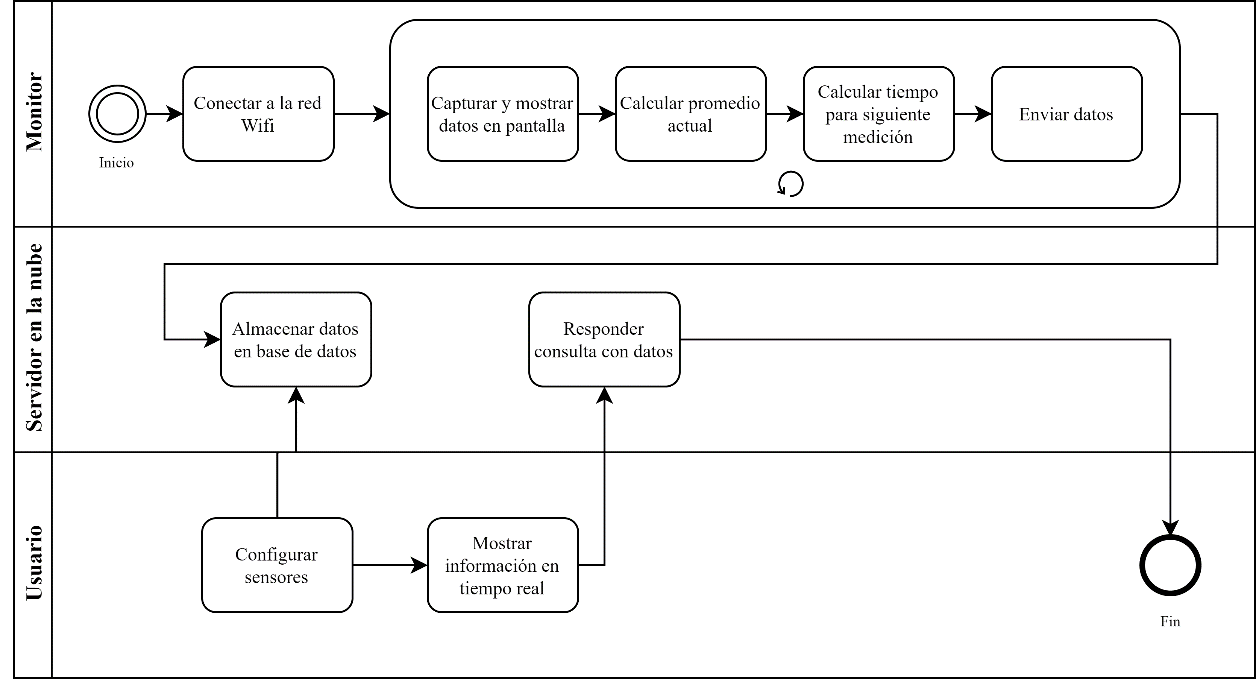


Figura 33: Diagrama de proceso del prototipo

## Descripción de los actores del sistema

Como se pudo ver en el diagrama de proceso del prototipo en el sistema se pueden identificar 3 actores principalmente:

* Monitor: Estos son todos los dispositivos que se encargan de almacenar la información, estos pueden ser Arduino o NodeMCU que captan información de los sensores y envían la información mediante la conexión Wifi integrada.
* Servidor en la nube: Se encarga de almacenar la información enviada por los sensores y de responder a las solicitudes que efectúa la aplicación móvil, esto se encuentra gestionado por servidores de Google mediante la base de datos Firebase Realtime Database.
* Usuario: Es la persona (puede ser cualquier operario del invernadero o algún usuario que tenga acceso a la aplicación) quien puede revisar el estado en tiempo real de los sensores, configurar que sensor se va a visualizar o ver graficas.

## Arquitectura del sistema

En esta sección se mostrará la solución desarrollada, esta se encuentra dividida principalmente en dos partes, la sección de Hardware donde se muestran los dispositivos utilizados y como se efectuaron las conexiones, la sección de software describe el funcionamiento de los prototipos y la aplicación móvil.

### Hardware

* + - 1. **Dispositivos utilizados**

Como se indicó anteriormente, inicialmente se crearon 2 prototipos que efectúan la misma función, uno que utiliza un Arduino UNO como controlador y un ESP01 para la conexión Wifi, y otro prototipo que utiliza un NodeMCU como controlador (que incluye wifi incorporado)

Ambos prototipos se instalaron dentro de cajas plásticas, el prototipo Arduino utiliza una caja sencilla, en cambio el prototipo NodeMCU utiliza una caja estanca resistente al agua, con una cara transparente, para que el sensor de luz pueda detectar la luz proveniente del exterior.

La versión del prototipo que utiliza un Arduino UNO se encuentra conectado directamente a la red eléctrica, utilizando un adaptador de 5V/1A, en cambio la versión que utiliza un NodeMCU se encuentra conectado a una batería recargable de 5000 mAh, marca Anker.

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 34: Prototipo usando Arduino UNO, vista interior | Figura 35: Prototipo usando Arduino UNO, vista exterior |

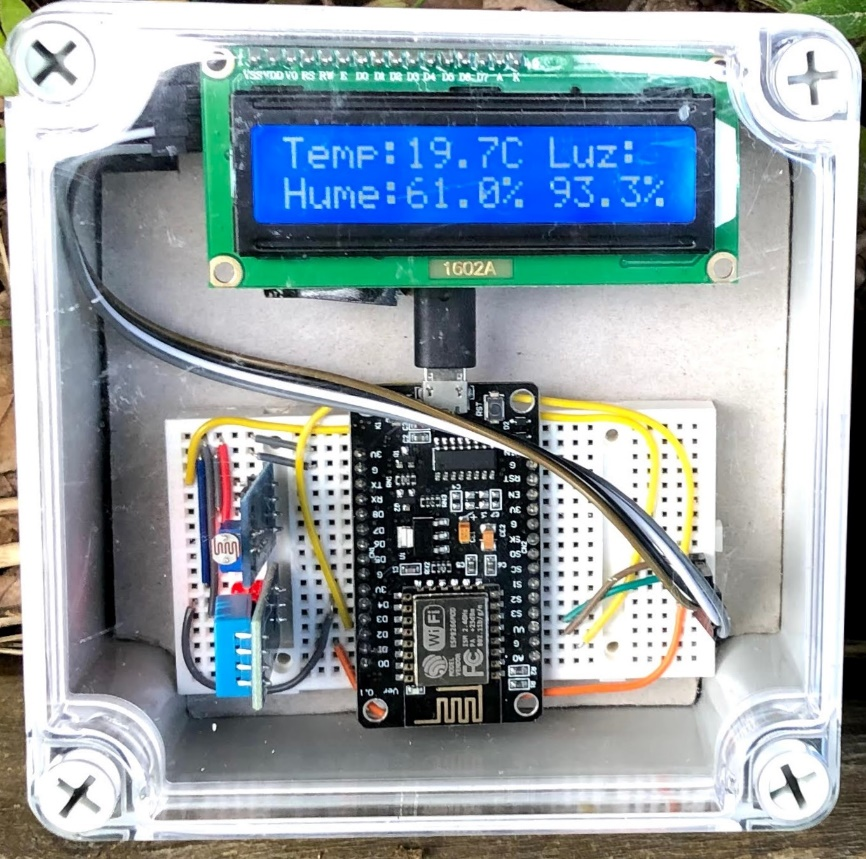


Figura 36: Prototipo usando NodeMCU, vista superior

* + - 1. **Diagramas de conexión de dispositivos**

Las siguientes figuras muestran las conexiones realizadas entre las placas y los sensores, dado que las imágenes son ilustrativas se utilizó una *protoboard* más grande que la que realmente se utilizó para que el circuito se vea de forma más clara.

En el prototipo utilizando Arduino se tiene (de izquierda a derecha), un sensor de temperatura y humedad integrado DHT11, un sensor LDR con su respectiva resistencia y el ESP01, además del Arduino UNO y un *display* LCD de 16x2 caracteres.

Imagen que contiene circuito, computadora

Descripción generada automáticamente

Figura 37: Diagrama de conexión usando Arduino UNO y ESP-01

En el prototipo utilizando NodeMCU se tiene (de izquierda a derecha), un sensor LDR con conversor digital, un sensor de temperatura y humedad HDT11, un *display* LCD de 16x2 caracteres y el NodeMCU.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Figura 38: Diagrama de conexión usando NodeMCU

### 4.8.2. Software

**4.8.2.1. Tecnologías utilizadas**

Para el desarrollo de los scripts para ejecutar en los prototipos, así como también en la aplicación móvil se utilizaron varias tecnologías, las más importantes se describen a continuación:

**Prototipos**

* Arduino: Se utilizó el Arduino IDE y el lenguaje de programación Arduino, el Arduino IDE es una aplicación multiplataforma (Windows, Linux, Mac) que se puede utilizar para escribir y cargar programas en placas arduino, aunque también se puede utilizar con placas de desarrollo de otros fabricantes (como el nodeMCU), el lenguaje de programación Arduino es una variación del lenguaje de programación C++, los programas escritos en este lenguaje se les llaman sketches y cuentan con la estructura que se muestra en la figura.

// Declaración de variables y librerías

**void setup(){**

//Código de configuración

//Este código se ejecutará solo una vez

**}**

**void loop(){**

//Codigo de ejecución

//Este código se ejecutará en un ciclo infinito

**}**

Figura 39: Formato sketch en lenguaje de programación Arduino

* Arduino JSON: [https://arduinojson.org/] Es una librería para serialización y deserialización de documentos JSON, se encuentra especialmente creada para Arduino, por lo que se encuentra optimizada para este hardware (tiene bajo uso de memoria y de CPU) , esta Liberia se utilizo para enviar los datos desde el ESP01 al Arduino en formato JSON, así como también enviar los datos en formato JSON a Firebase, utilizando la librería que se indica a continuación.
* FirebaseArduino: [https://firebase-arduino.readthedocs.io/en/latest/] Es una librería para simplificar la conexión a la base de datos Firebase Realtime Database desde clientes arduino, puesto que Google no ofrece una librería oficial, ofrece funciones para realizar llamadas a la API REST de Firebase, por lo que todas las interacciones que se realizan entre los prototipos y la base de datos se realizan mediante el uso de esta librería.

**Aplicación móvil:**

* React Native: (<https://reactnative.dev/>) Es un framework escrito en Javascript, basado en el framework ReactJS, creado para utilizar componentes web para crear aplicaciones móviles. Este framework se utiliza como base para la creación de la aplicación móvil. En la sección aplicación móvil de este capitulo se explica con mayor detalle el funcionamiento de este framework.
* Expo: (<https://expo.io/>): Es un framework para crear aplicaciones React Native, otorga herramientas para desarrollar, construir y desplegar aplicaciones. Permite hacer cosas como probar aplicaciones sin necesidad de instalarlas directamente en los dispositivos, enviar notificaciones Push y manejar almacenamiento local. Este framework se utilizó en el proceso de desarrollo para probar la aplicación desarrollada directamente en la Aplicación Móvil Expo, así como también generar los archivos ejecutables de las aplicaciones iOS y Android, evitando el uso de Xcode/Android Studio.
* Native Base: (<https://nativebase.io/>): Es una librería de componentes de interfaz nativos para aplicaciones React Native y Vue Native, cuenta con componentes como botones, listas, textos e iconos, que se renderizan como componentes nativos para cada sistema operativo, en la figura se visualiza como se muestra una interfaz sencilla en sistema operativo iOS y Android utilizando los mismos componentes.

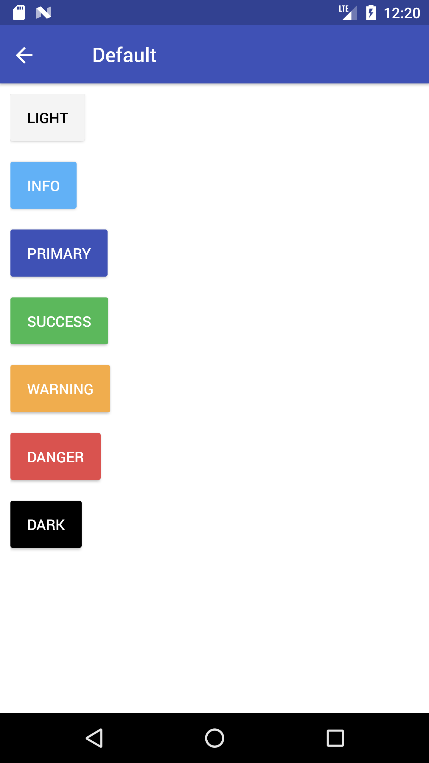
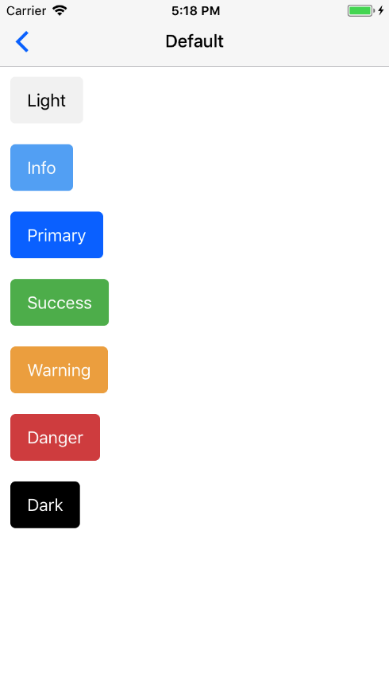


Figura 40: Interfaz generada por Native Base en sistema iOS y Android

Para la realización de las consultas a la base de datos que se requieren en la aplicación se hace uso de la API web de Firebase, esto es directamente ofrecido por Google. (<https://firebase.google.com/docs/reference/js>).

**4.8.2.2. Diagrama de secuencia del prototipo**

En la figura se muestra el funcionamiento del prototipo, aplica para la versión del prototipo utilizando Arduino, así como también para la versión que utiliza el NodeMCU.

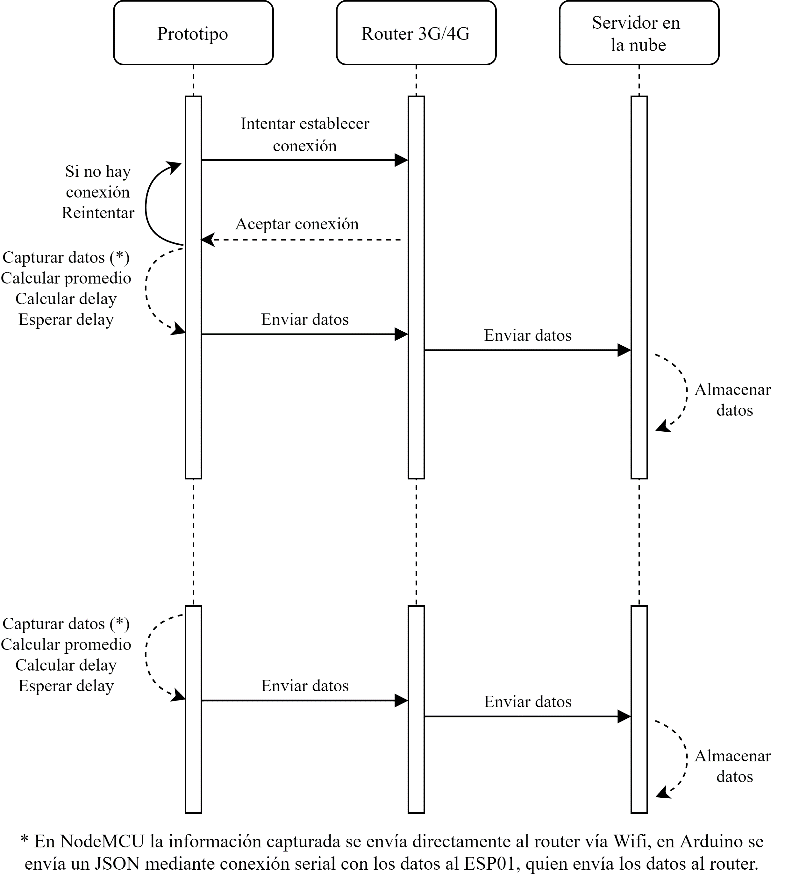


Figura 41: Diagrama de secuencia del prototipo

Hay que recordar que los diagramas de secuencia correspondientes a la aplicación móvil se encuentran en la sección casos de uso.

**4.8.2.3. Firebase**

Como ya se indicó anteriormente Firebase cuenta con una multitud de servicios, pero en este proyecto el relevante es Realtime Database, ya que es la base de datos que se utiliza para almacenar los datos que generan los prototipos.

Los datos son enviados y recibidos por los clientes en formato JSON, estos datos pueden ser accedidos desde una visualización web que provee el servicio (ver figura). Además, los datos pueden ser descargados para efectuar análisis de datos, en el capítulo de pruebas se efectuaron algunos análisis a partir de datos exportados.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 42: Vista de los datos en la interfaz de Firebase Realtime Database

También es posible añadir autentificación, lo que será de utilidad en futuras iteraciones, cuando sea necesario restringir el acceso.

**4.8.2.4. Aplicación móvil**

Como ya se indicó anteriormente, para desarrollar la aplicación móvil se utilizó el framework React Native, un framework para desarrollar aplicaciones móviles utilizando una sola base de código.

(<https://openwebinars.net/blog/react-native-que-es-para-que-sirve/>) El funcionamiento de este framework se basa en el uso del lenguaje Javascript, donde se define el código HTML, que es convertido en componentes nativos de interfaz, esto es llamado el *VirtualDOM* (ver figura).

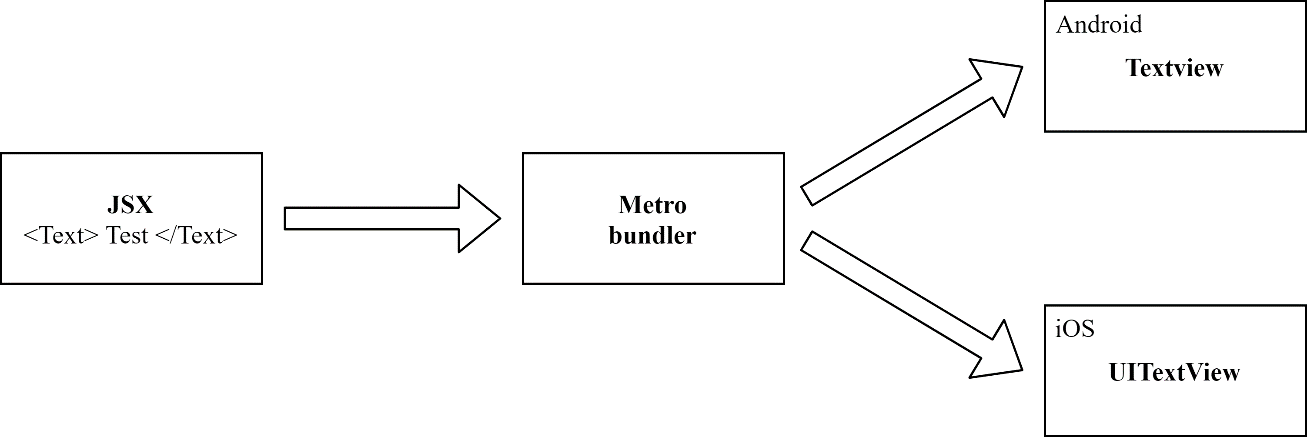


Figura 43: *VirtualDom* de React Native

Esto permite que el rendimiento de la interfaz sea equivalente al de una aplicación nativa de cada sistema operativo, ademas de un diseño diferenciado para cada sistema.

Aun cuando el rendimiento de la interfaz es nativo, hay elementos que no se ejecutan de forma nativa, sino que se ejecuta mediante dos hilos, uno que ejecuta módulos nativos como la interfaz y el uso de servicios del sistema operativo y otro que ejecuta una máquina virtual de Javascript. La comunicación entre ambos hilos se realiza mediante un bridge (ver figura).

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 44: React Native Bridge

A continuación, se muestra en más detalle el desarrollo de la aplicación móvil. La figura muestra los principales archivos del proyecto.

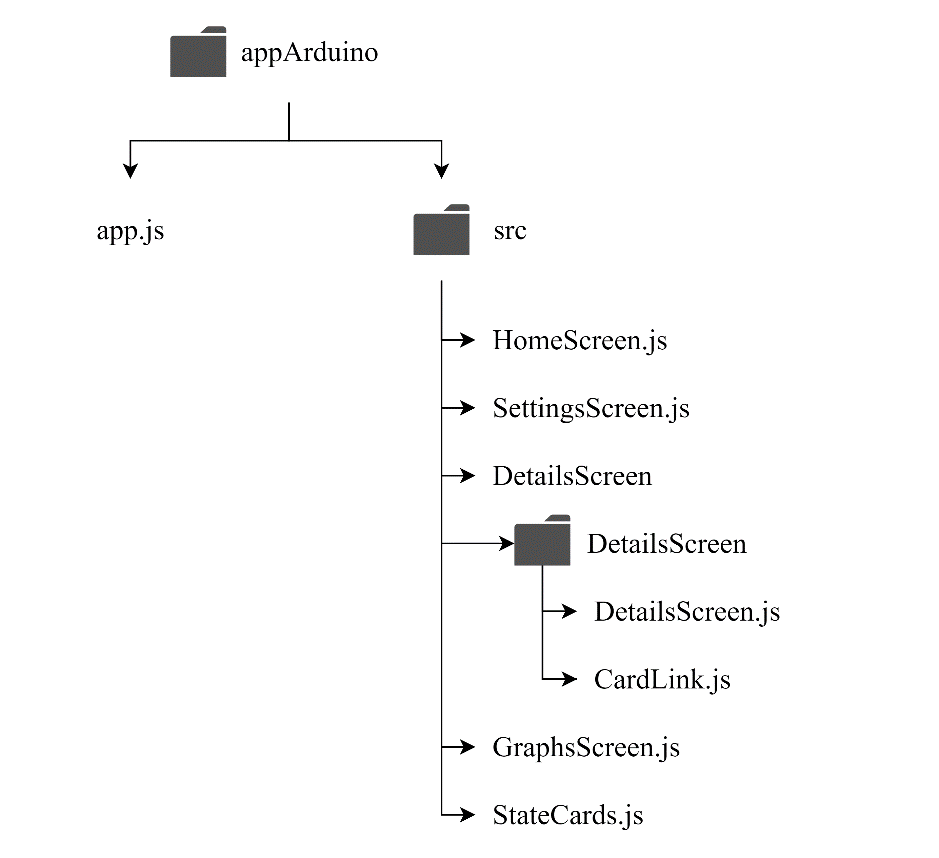


Figura 45: Estructura de archivos del proyecto aplicación móvil

Como se ha indicado anteriormente, la aplicación cuenta con tres vistas principales, la vista de datos en tiempo real, gráficos y configuración, el funcionamiento de cada una de ellas se detalla a continuación.

**Navegación**

Eso se controla en el archivo App.js, se utiliza la librería React Navigation, que proporciona navegación, ya que React no maneja esto, como lo haría un navegador web. La navegación por las distintas vistas se maneja mediante iconos seleccionables en la parte inferior de la aplicación, como se muestra en la figura.

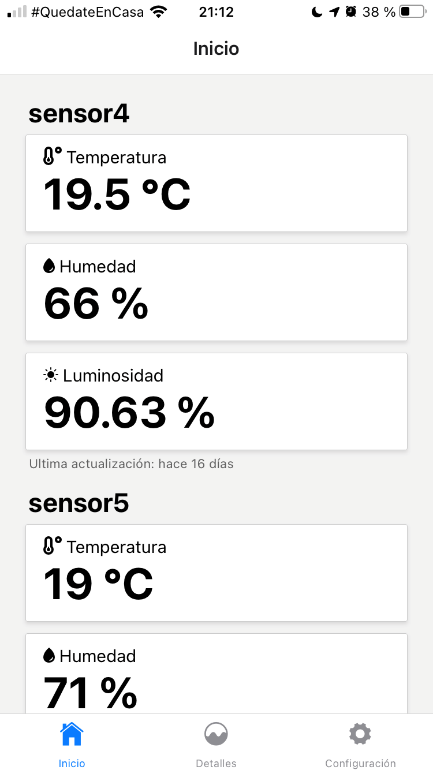


Figura 46: Iconos de navegación en la aplicación móvil

**Vista Inicio**

Esto se controla en los archivos HomeScreen.js y StateCards.js, donde se obtiene la última información disponible de los sensores, el usuario puede deslizar para ver la información si son varios sensores y puede deslizar hacia abajo para actualizar la información. También se almacena la información obtenida la ultima vez cuando no hay conexión a internet. En la figura se muestra la vista tanto en sistema Android como iOS, respectivamente.

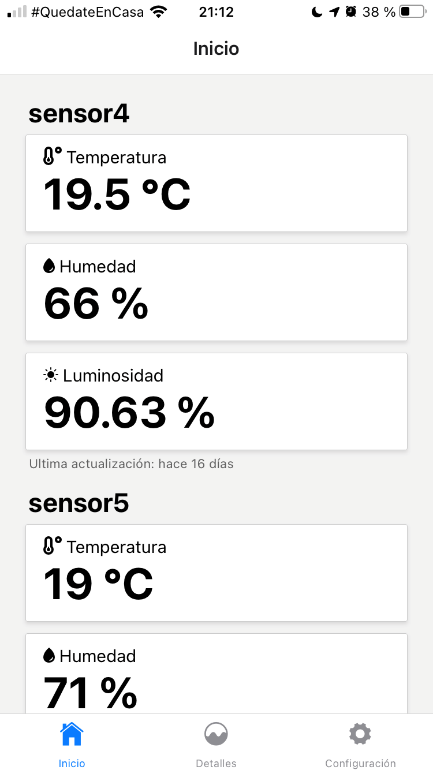
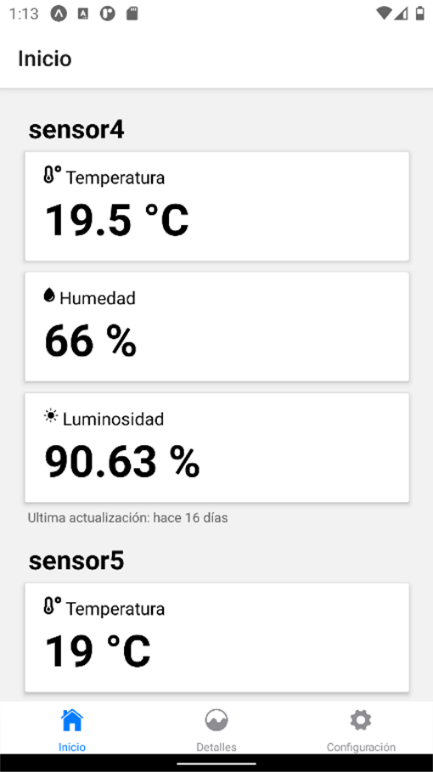


Figura 47: Vista inicio de la aplicación

**Vista Gráficos**

Esto es controlado en los archivos DetailsScreen.js, CardLink.js y GraphsScreen.js, estos se encargan de obtener los sensores disponibles, gestionar las vistas de gráficos (hora, día, semana), obtener la información necesaria y desplegar los gráficos, en la figura se muestra un ejemplo de estas vistas.

[AQUI PONER UNA CAPTURA DEL SELECTOR Y OTRO UN GRAFICO DE EJEMPLO]

**Vista Configuración**

Esto es controlado por el archivo SettingsScreen.js, este archivo se encarga de obtener los sensores almacenados en la base de datos, listarlos y mostrar selectores para cada uno de ellos, cuando se marcan los seleccionados esta información se almacena en la base de datos, para definir los que se mostraran en la aplicación. En la figura se muestra el funcionamiento de esta vista.

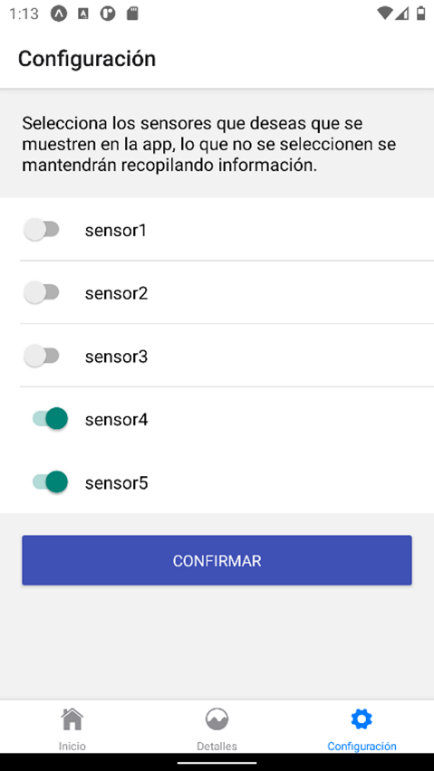
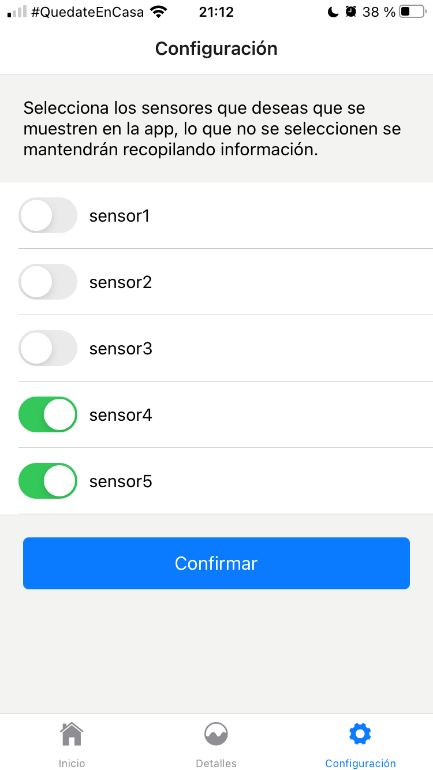
 

Figura 48: Vista configuración de la aplicación

# Pruebas

## Validación con soluciones existentes

<https://scholar.google.cl/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=agricultura+precisi%C3%B3n+aplicada+cultivos+invernaderos&btnG=>

<http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/2294/TESIS_MORA-ROSAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

* En base a información entregada por terceros se puede indicar que mi solución da información valida, que sirve……, entregar estudios que lo validen y demostrar que aspectos técnicos de mi solución son mejores.

## Plantas y crecimiento

Se efectuaron pruebas con 2 prototipos, que midieron datos para el crecimiento de plantas en 2 ambientes distintos, con el objetivo de verificar que las variables que se estan midiendo pueden afectar al crecimiento de las plantas, aun cuando ya se tienen multitud de estudios que comprueban que esto es cierto, estas pruebas permiten comprobar la fiabilidad de los sensores y la capacidad de los microcontroladores de funcionar de forma continua durante largos periodos de tiempo.

Primero se realizó una búsqueda para encontrar las plantas que pueden usarse en experimentos y que pueden crecer más rápidamente, se encontró que estos son el trigo y semillas de poroto, estos fueron sembrados en pequeños frascos de vidrio, donde fuera posible ver su crecimiento de forma fácil a lo largo del tiempo, se instalaron en 2 ubicaciones distintas, uno al interior de una casa con iluminación durante las 24 horas del día y otro a la intemperie con iluminación natural, cada uno de estos frascos acompañado de un prototipo que capture los datos. En la figura se encuentra una foto de cada dispositivo.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Figura 49: Dispositivos midiendo al interior y a la intemperie

Las pruebas se realizaron durante un plazo de 8 dias (suficiente para verificar que las plantas hayan crecido), entre el 20 y 28 de octubre del 2020, ambos prototipos en las mismas fechas.

En la figura se encuentran graficados los datos obtenidos por el prototipo ubicado en la intemperie.

|  |  |
| --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente | Imagen que contiene Gráfico  Descripción generada automáticamente |
| Gráfico, Gráfico de líneas  Descripción generada automáticamente | |

Figura 50: Datos obtenidos por el prototipo en la intemperie

Como se puede ver en los primeros 4 días la temperatura llega a niveles inusualmente altos y la humedad a niveles muy bajos, esto es debido a que la caja resistente al agua provoca un efecto invernadero muy exagerado cuando se encuentra directamente a la luz del sol, por lo que las condiciones a las que realmente se ve expuesta las plantas fueron las que se ven en los últimos 4 días aproximadamente.

En la figura se encuentran graficados los datos obtenidos por el prototipo ubicado al interior de casa.

|  |  |
| --- | --- |
| **Gráfico  Descripción generada automáticamente** | Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media |
| Gráfico, Gráfico de líneas  Descripción generada automáticamente | |

Figura 51: Datos obtenidos por el prototipo en un al interior de una casa

Resumiendo, los datos obtenidos se pueden ver en la tabla.

Tabla 14: Datos obtenidos por ambos prototipos

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Temperatura (°C) | | | Humedad (%) | | | Luz (%) | | |
|  | Media | Mediana | Moda | Media | Mediana | Moda | Media | Mediana | Moda |
| Sensor interior | 21.24 | 21.1 | 21.4 | 52.95 | 53 | 55 | 76.61 | 79 | 92 |
| Sensor exterior | 11.94 | 10.5 | 8.7 | 77.21 | 84 | 88 | 56.54 | 85.44 | 10.35 |

Como se puede ver las condiciones son considerablemente distintas entre ambos prototipos utilizados, donde al exterior las temperaturas son más bajas, la humedad mas alta y la luz más baja, esto debido a que en el interior se tenía calefacción y luz artificial las 24 horas. A continuación, se analizará el crecimiento que tuvieron las plantas en los días que transcurrió el experimento.

En la figura se muestran fotografías del crecimiento de las plantas a los 3 días de iniciado el experimento.



Figura 52: Plantas a 3 días de iniciado el experimento

En la figura de la izquierda se ve el crecimiento de las plantas al interior y a la derecha al exterior, como ya se ve las plantas crecieron más al interior.

En las figuras se muestran fotografías del crecimiento de las plantas luego de 8 días de iniciado el experimento.

Una mano con un plátano en la mano

Descripción generada automáticamente con confianza media

Figura 53: Crecimiento de plantas al exterior, luego de 8 días

Imagen que contiene vara, agua, pequeño, hombre

Descripción generada automáticamente

Figura 54: Crecimiento de plantas al interior, luego de 8 días

Como se puede ver en las fotografías, la diferencia de crecimiento es apreciable, en ambas plantas, los porotos en el exterior apenas tienen brotes mientras que los que crecieron en el interior las plantas ya se están desarrollando, con raíces y planta con forma. En las semillas de trigo (fotografías de la derecha), se puede ver que los brotes que crecieron al exterior dieron brotes de alrededor de 1cm, con raíces de 3cm aprox., en cambio los que crecieron al interior tienen brotes de mas de 10cm, con raíces de unos 10cm.

A partir de la prueba realizada se puede concluir que los prototipos están preparados para obtener información durante largos periodos de tiempo, aunque existieron problemas con el que se alimentaba con baterías, puesto que la duración de batería no fue suficiente y se debió recargar varias veces.

También se puede concluir que los parámetros que se controlan si afectan al crecimiento de las plantas, puesto que las plantas del interior tuvieron un crecimiento mucho mas acelerado, donde las condiciones medidas también fueron diferentes, con temperaturas mas altas y niveles de humedad más bajos. Por lo tanto, el prototipo sirve para medir estas variables y estas deberían tener relación con el crecimiento de las plantas.

## Retardo en toma de datos

Para determinar el valor se realizó una prueba sencilla, insertar los prototipos en un refrigerador con una temperatura aproximada de 5 °C y sin luz, para luego retirarlo al exterior, con una temperatura aproximada de 20°C y luz natural. El objetivo de esto es determinar si existe algun retardo en las mediciones cuando existen cambios bruscos de temperatura y de luz (cuando ocurre un problema en la iluminación del invernadero, por ejemplo).

En la figura se muestran los resultados del experimento.

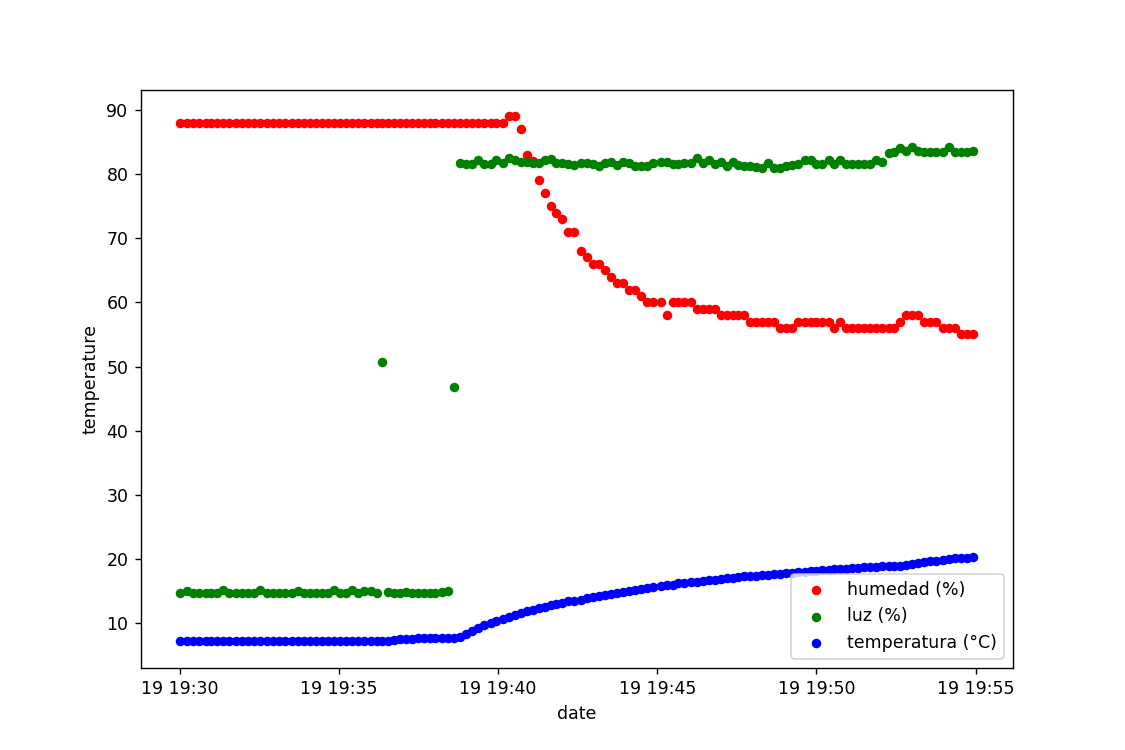


Figura 55: Grafica Resultados del experimento “Prototipo en refrigerador”

En la gráfica se puede ver claramente cuando ocurre el cambio, ya que el sensor de luz responde inmediatamente desde un 15% hacia un 80% aproximadamente. Se puede ver que la temperatura y humedad no varían instantáneamente, la variación de humedad demora siete minutos, pero demora unos dos minutos en comenzar a cambiar, en cambio la temperatura demora aproximadamente 20 minutos para llegar a la temperatura de las nuevas condiciones. En la tabla se pueden ver los valores iniciales y finales obtenidos.

Tabla 15: Valores iniciales y finales experimento "Prototipo en refrigerador"

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Hora** | **Temperatura** | **Humedad** | **Luz** |
| 19:34 | 7,2 °C | 88 % | 14,7 % |
| 19:54 | 20 °C | 56 % | 84,1 % |

A partir de los datos obtenidos se puede indicar que estos retardos son inherentes al funcionamiento de los sensores y no a retardos en la obtención de los datos por los algoritmos, además los casos obtenidos en el caso de la iluminación son casi instantáneos, lo que es positivo, en la temperatura y humedad no es así, pero no se espera que haya cambios tan bruscos de temperatura o humedad en las condiciones reales.

## Consumo de energía

Esta prueba se obtuvo directamente del uso del dispositivo y no se utilizaron instrumentos para determinar el consumo de energía en tiempo real, por ejemplo.

Se realizaron pruebas con el uso del prototipo NodeMCU, utilizando una batería recargable de 5000 mAh/18.5 Wh donde no se utilizaba ninguna optimización en el uso de energía (el NodeMCU cuenta con modos específicos para esto), se obtuvieron datos cada 10 segundos desde los sensores, enviándose directamente a la base de datos.

En un caso se mantuvo la pantalla LCD conectada y activa durante todo el tiempo, donde se obtuvo una autonomía aproximada de 27 horas, en cambio prescindiendo del uso de la pantalla se obtuvo una autonomía aproximada de 50 horas.

Aun cuando la batería utilizada es relativamente pequeña y podría mejorarse la autonomía utilizando baterías con mayor capacidad, el tiempo de funcionamiento fue bajo, por lo que nos lleva a pensar que se requiere realizar optimizaciones en este aspecto, reduciendo el envío de datos redundantes y utilizando los modos de ahorro de energía que tiene el NodeMCU.

## Limitantes

A continuación, se detallan posibles limitantes que se detectaron en el desarrollo del proyecto.

**Capacidad de la base de datos**

Analizar las capacidades que tiene la base de datos (antes de pagar) , los kb que ocupa cada dato nuevo y multiplicarlo por un número de sensores.

**Capacidad de la red Wifi**

Ver cuantos conectados soporta el router y ver como aumentar la capacidad, tambien ver la distancia que soportan los dispositivos conectados sin caerse.

**Perdida de datos**

se podrían perder datos (en base de datos relacional) , 1M sensores

[formula para estimar máximo de sensores sin perdida]

# Mejoras

Dado que la primera versión del prototipo tiene aspectos que se pueden mejorar, estos fueron abordados para la realización de una segunda versión, principalmente en 2 aspectos, el cambio de sensores y mejoras en los algoritmos utilizados para la medición, los cuales se describen en las siguientes secciones.

## Cambios de sensores

[DECIR QUE SENSORES SE AÑADIERON/QUITARON Y PORQUE]

## Mejoras de algoritmos

Como se indico en el capítulo anterior, los datos fueron obtenidos utilizando intervalos fijos de tiempo de 10 segundos, esto tiene principalmente 2 implicancias

* El consumo de energía: cuando el microcontrolador requiere obtener datos consume mayor energía y más aun cuando esta es enviada por Wifi, actualmente no se considera el uso de modos de ahorro de energía, por lo que esto es un aspecto que considerar en la revisión de su funcionamiento.
* La acumulación de información redundante: es sabido que no existirán grandes variaciones en los datos obtenidos del sensor para los parámetros indicados, por lo que se debe estudiar una nueva manera para definir los intervalos de tiempo en que se obtienen los datos, donde se considere obtener mas datos cuando existe una variabilidad mas alta y menos datos cuando esta sea más baja.

Lo indicado en los puntos anteriores se estudiará y se aplicará al prototipo realizado, los cambios realizados se detallan a continuación.

TEXTO

* + 1. **Modos de ahorro de energía**

[Acá mostrar los modos de ahorro de energía disponibles en el NodeMCU y cual se va a utilizar/utilizo]

[estimar el consumo de energía a partir de los datos de los sensores en funcionamiento - sleep] -> estimar tiempo de vida de bateria según tiempos de sleep/envio

* + 1. **Algoritmos para definir intervalos en la obtención de datos**

[FIJO, VARIABLE, DINAMICO] Explicarlos mediante pseudocodigo, decir que el dinámico es el mejor y mostrar las pruebas que se realizaron y los resultados obtenidos

[caracterizarlo matematicamente] Si la tasa de redundancia es X% (datos duplicados) -> comparar con sin optimizar (x bit/s)

## Definición de la solución final

# Conclusión

hOLA

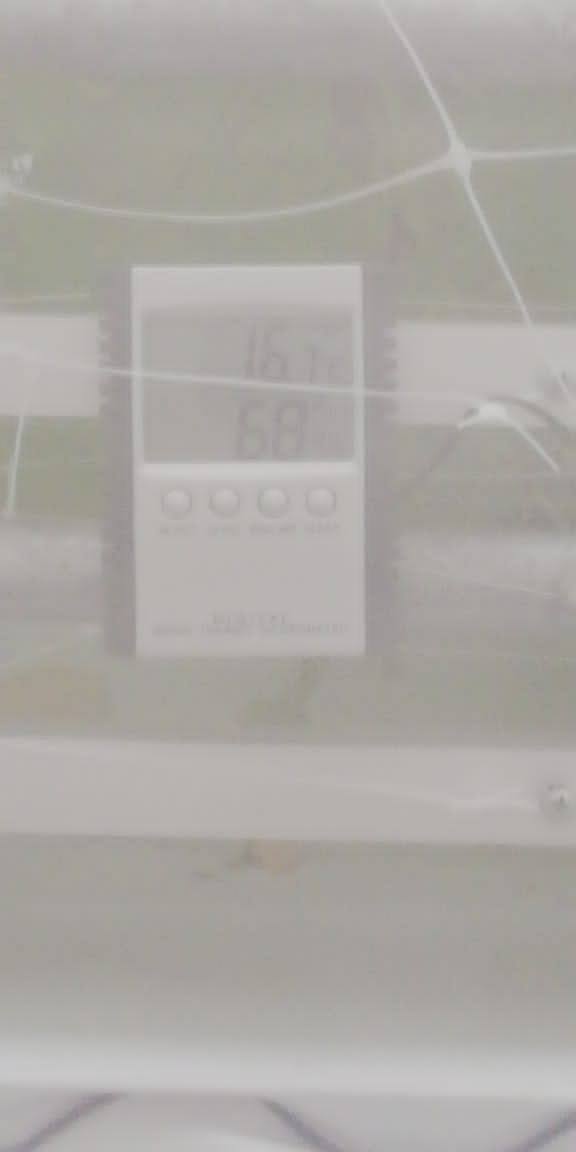
# Referencias

# ANEXOS

## Anexo A: Visita a invernadero

Aún cuando no fue posible efectuar pruebas directamente en el invernadero, como fue inicialmente planeado, se realizó una visita a las instalaciones. A continuación, se muestran fotografías, donde se instalo un prototipo para que realizara mediciones.

En la cuarta fotografía se muestra un instrumento existente, con una temperatura registrada de 16.7° y Humedad relativa de 68%. La temperatura y humedad medida por el prototipo en ese instante se muestra en la captura de pantalla.

