

U.C. de Projeto Integrado de

Telecomunicações

Ano Letivo: **2021/2022**

**Relatório da Fase B**

**Grupo 2**

* Catarina Neves, a93088
* Eduardo Cardoso, a89627
* José Gomes, a93083
* Luís Oliveira, a89380

27/04/2022

Universidade do Minho

Mestrado Integrado em Engenharia de Telecomunicações e Informática

Índice

[1. Introdução 5](#_Toc101973937)

[2. Trabalho Relacionado 6](#_Toc101973938)

[2.1 ESP32 WebSocket Server: Control Outputs 6](#_Toc101973939)

[2.2 ESP32 WebSocket Server with Multiple Sliders: Control LEDs Brightness 7](#_Toc101973940)

[3. Etapas do trabalho desenvolvido 8](#_Toc101973941)

[3.1. Protocolo de comunicação 8](#_Toc101973942)

[3.2. Sistema Central 10](#_Toc101973943)

[3.2.1 Sample 11](#_Toc101973944)

[3.2.2 Security 13](#_Toc101973945)

[3.2.3 Template 13](#_Toc101973946)

[3.2.4 Resources 13](#_Toc101973947)

[3.3. Transmissão de assinaturas temporais por BLE 14](#_Toc101973948)

[3.4. Servidor *Web* 16](#_Toc101973949)

[4. Análise de resultados e testes efetuados 17](#_Toc101973950)

[5. Conclusão 19](#_Toc101973951)

[5.1. Contribuição de cada aluno 19](#_Toc101973952)

[6. Lista de referências 20](#_Toc101973953)

Índice de figuras

Figura 1 - Tarefas propostas pela fase B. 5

Figura 2 – Aplicação e circuito implementados pelo autor. 6

Figura 3 – Página web com 3 sliders. 7

Figura 4 - Circuito eletrónico implementado pelo autor. 7

Figura 5 - Declaração da porta, do endereço e do cliente usados para a comunicação com o sistema central. 8

Figura 6 - Envio da trama de dados e finalização da impressão na socket, no Gateway. 8

Figura 7 - Inicialização da socket servidor no sistema. 9

Figura 8 - Ficheiros presentes na diretoria sample. 10

Figura 9 - Ficheiros presentes na diretoria security. 10

Figura 10 - Ficheiro presente na diretoria template. 10

Figura 11 - Constituição da diretoria. resources. 10

Figura 12 - Estrutura da classe WeatherSample. 11

Figura 13 - Atributos da tabela weather. 11

Figura 14 - Estrutura da classe WeatherSampleService. 12

Figura 15 - Estrutura da classe WeatherSampleService. 12

Figura 16 - Interações entre as camadas do gestor de serviço. 12

Figura 17 - Estrutura da classe ApplicationSecurityConfig. 13

Figura 18 - Estrutura da classe TemplateController. 13

Figura 19 - Ficheiro com as configurações da base de dados. 13

Figura 20 - Declaração da característica temporal no servidor. 14

Figura 21- População do array a ser enviado pela característica. 14

Figura 22 - Leitura do valor temporal. 14

Figura 23 - Funções de conversão da data para o formato necessário. 15

Figura 24 - Página inicial do servidor web. 16

Figura 25 - Página com todas as amostras. 16

Figura 26 - Parsing das amostras. 16

Lista de siglas e acrónimos

**LED** *Light Emitting Diode*

**PWM** *Pulse Width Modulation*

**TCP** *Transmission Control Protocol*

**IP** *Internet Protocol*

**HTTP** *Hypertext Transfer Protocol*

# Introdução

Serve o presente relatório como síntese do trabalho desenvolvido e implementado no decorrer desta segunda fase. Este contém a descrição das estratégias e algoritmos adotados pelo grupo, tal como os respetivos testes realizados. Além dos tópicos acima citados, faz-se referência a trabalhos ou projetos similares, que se enquadram na ótica deste projeto.

O relatório abordará cada etapa desta fase de forma detalhada, ou seja, será apresentada a resposta ou proposta de solução empregue pelo grupo em junção com as ferramentas que foram necessárias para a sua construção.

A figura 1 ilustra o sumário das diferentes tarefas propostas nesta fase.

Uma imagem com texto, ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 - Tarefas propostas pela fase B.

Nesta fase, o objetivo é a implementação de um sistema central e do protocolo de comunicação entre este sistema e os *gateways* (*Gateway* e Sistemas Simulados), que deve estar assente numa comunicação por mensagens aplicacionais sobre TCP (*Transmission Control Protocol*) /IP (*Internet Protocol*).

O sistema central recolhe a informação enviada por todos os *gateways*, que por sua vez, será armazenada na base de dados. Sempre que o serviço *web* queira atualizar os dados apresentados, este faz um pedido ao gestor de serviço que, de forma encadeada, irá buscar os dados à base de dados e enviará os mesmos para o serviço *web*.

# Trabalho Relacionado

Relativamente aos trabalhos relacionados, enquadram-se os projetos seguintes, que serviram de base à construção deste projeto.

## 2.1 ESP32 WebSocket Server: Control Outputs

Este projeto, da autoria de Rui Santos [1], consiste numa aplicação que varia o estado de um determinado LED (*Light Emitting Diode*)*,* sendo baseada no modelo cliente-servidor: a placa ESP32 desempenha o papel de servidor e o *browser*, que contém uma página *web* (configurada no código do servidor), atua como cliente, capaz de controlar a placa referida de forma remota.

A página *web* apresenta o estado do LED e possui um botão, que é responsável pela mudança de estado do mesmo (ligar ou desligar). É de salientar, que o LED é conectado à placa referida, através de fios de ligação e com o auxílio de uma *breadboard*.

O cliente estabelece uma ligação via *websocket* com o servidor; quando esta é estabelecida, o cliente e o servidor podem enviar dados com recurso a *sockets*, de forma *full-duplex*.

A utilização do protocolo baseado em *websockets,* permite que o servidor envie informação para o(s) seu(s) cliente(s) sem necessitar de ser requisitado pelos mesmos, logo, sempre que o estado do LED varie, essa informação é enviada para o *browser*, tal como é visível na figura 2.

Uma imagem com texto, interior

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 – Aplicação e circuito implementados pelo autor.

A aplicação funciona de acordo com os passos seguintes:

1. Clicar no botão “*Toggle*”;
2. O cliente (*browser*) envia a mensagem “*toggle*” via *socket*;
3. O servidor (placa ESP32) recebe essa mensagem e muda o estado do LED;
4. O servidor envia o novo estado do LED para o(s) seu(s) clientes;
5. O(s) cliente(s) recebe(m) a mensagem e atualiza(m) o estado do LED, na *webpage* associada;

## 2.2 ESP32 WebSocket Server with Multiple Sliders: Control LEDs Brightness

Este projeto, da autoria de Rui Santos [2], consiste numa aplicação que permite variar a luminosidade de vários LEDs, sendo baseada no modelo cliente-servidor: a placa ESP32 desempenha o papel de servidor e o browser, que contém uma página web (configurada no código do servidor), atua como cliente, capaz de variar a luminosidade dos respetivos LEDs. A comunicação entre cliente(s) e servidor é realizada através de um protocolo assente em websockets.

A variação da luminosidade dos LEDs é feita através de um conjunto de *sliders,* que controlam o *duty cycle* dos respetivos sinais PWM (*Pulse Width Modulation*).

A figura seguinte ilustra a página web que contém os *sliders* referidos.

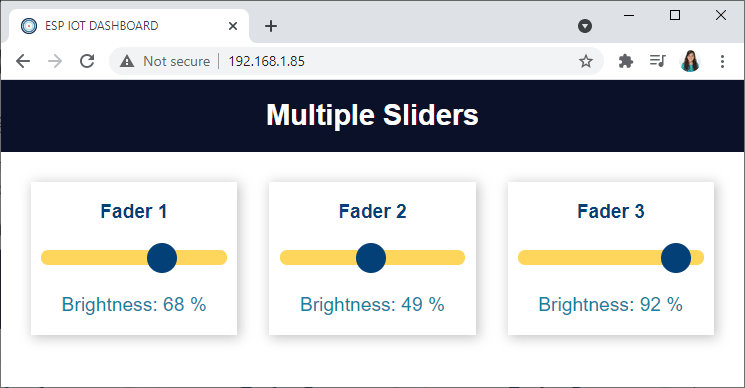


Figura 3 – Página web com 3 sliders.

A página web encontra-se organizada da seguinte forma:

* Um *fader* por LED, num total de 3 LEDs;
* Cada *fader* possui um *slider,* que é responsável pela variação da luminosidade do LED associado;
* A luminosidade do LED (em percentagem) varia entre 0 e 100;
* Sempre que um *slider* varie a luminosidade, esta é atualizada em todos os clientes de forma simultânea;

O servidor coloca na rede local uma página web, que é constituída por 3 *sliders*. Sempre que um *slider* é alterado (luminosidade alterada), o cliente envia o número relativo desse *slider* para o servidor, de acordo com o protocolo referido anteriormente. Por exemplo, se um utilizador colocar a posição do *slider* 3 em 50%, o cliente enviará a mensagem “**3s50**” para o servidor. Após o servidor ter recebido a mensagem mencionada, ajusta o *duty cycle* do sinal PWM, de acordo com os valores incorporados na mensagem e notifica os restantes clientes, com os novos valores.

A figura seguinte ilustra o circuito eletrónico efetuado pelo autor.

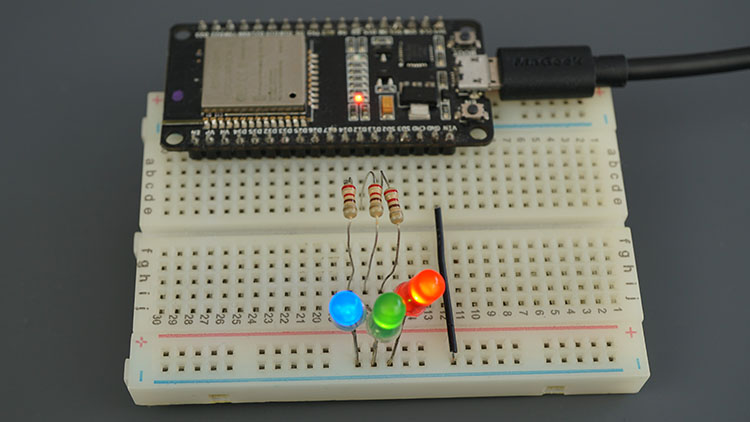


Figura 4 - Circuito eletrónico implementado pelo autor.

# Etapas do trabalho desenvolvido

Esta secção contém todas as etapas necessárias ao desenvolvimento desta fase, que se encontram descritas pelos mecanismos, ferramentas utilizadas e algoritmos implementados pelo grupo.

## 3.1. Protocolo de comunicação

Para estabelecer a comunicação entre o sistema central e o *Gateway* recorreu-se ao protocolo TCP/IP, de modo a transmitir as tramas de dados recolhidas.

Para tal, o grupo declarou *sockets* do tipo servidor no sistema central e *sockets* do tipo cliente no *Gateway*. A partir destas, tirando partido da programação concorrente, foi estabelecida a referida ligação, que permite o bom funcionamento das interações necessárias.

Numa fase mais avançada do projeto, as tramas não irão passar só os valores obtidos pelo sistema sensor (e as amostras temporais), como também transportarão informação relativa ao atual funcionamento dos sensores e incluirão ordens de começo, paragem ou retoma da atividade.

A figura 5 apresenta os parâmetros necessários à implementação das *sockets* referidas e o objeto responsável pelo envio da trama e pelo estabelecimento da ligação com o sistema central (dentro do código do *Gateway*).

Graphical user interface, text

Description automatically generated with medium confidence

Figura 5 - Declaração da porta, do endereço e do cliente usados para a comunicação com o sistema central.

A figura 6 ilustra as mensagens de diagnóstico, relativas à conexão com o sistema central, e o envio da amostra para o mesmo.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Figura 6 - Envio da trama de dados e finalização da impressão na socket, no Gateway.

A figura 7 ilustra o código do sistema central, que é responsável pela inicialização e execução do servidor.

Text

Description automatically generated

Figura 7 - Inicialização da socket servidor no sistema.

## 3.2. Sistema Central

O sistema central [3] implementado pelo grupo encontra-se mapeado, estruturado em 3 diretorias distintas:

* ***sample***: incorpora o código relativo ao gestor de serviço, que é responsável pelo processamento das amostras recolhidas e estabelece uma ponte de ligação entre a base de dados relacional e o serviço *web*.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamenteA figura seguinte ilustra o conjunto de ficheiros (interface e classes) presentes na diretoria descrita.

Figura 8 - Ficheiros presentes na diretoria sample.

* ***security*:** engloba o código responsável pela segurança do sistema central, ou seja, define um conjunto de funcionalidades de administração e monitorização, que por sua vez, são atribuídas a um conjunto de utilizadores, que possuem um determinado conjunto de funções e permissões.

A figura seguinte ilustra o conjunto de ficheiros (classes e enumerados) presentes na diretoria descrita.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 9 - Ficheiros presentes na diretoria security.

* ***template:*** composta pelo código intrínseco ao serviço *web*, isto é, possui todo o código inerente à interligação entre a componente gráfica do serviço referido e os endereços de ligação associados.

A figura seguinte ilustra o ficheiro (classe) presente na diretoria descrita.



Figura 10 - Ficheiro presente na diretoria template.

* ***resources***: constituída por duas diretorias e por um ficheiro responsável pela comunicação com a base de dados relacional. A diretoria *templates* possui o código inerente à componente gráfica do serviço *web* (menus, imagens, etc.) e o ficheiro *application.properties* contém um conjunto de instruções relativas à aplicação e à base de dados relacional.

A figura seguinte ilustra a constituição da diretoria referida.

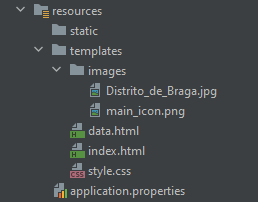


Figura 11 - Constituição da diretoria resources.

### 3.2.1 Sample

A diretoria *sample* contém um conjunto de classes e uma interface, que são necessários à transformação, tratamento e armazenamento das amostras.

A classe *WeatherSample* define a estrutura, representa o paradigma de qualquer amostra recolhida, isto é, contém todos os atributos e comportamentos inerentes à mesma.

A figura 12 ilustra os estados (variáveis de instância) e os comportamentos (métodos) relativos à classe *WeatherSample*.

Uma imagem com mesa

Descrição gerada automaticamente

Figura 12 - Estrutura da classe WeatherSample.

É de salientar que dentro da base de dados, cada amostra é identificada pelo seu código identificador (ID), que corresponde à chave primária da tabela *weather*.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamenteA figura seguinte ilustra os atributos da tabela, entidade *weather*.

Figura 13 - Atributos da tabela weather.

As classes *WeatherSampleController*, *WeatherSampleService* e a interface *WeatherSampleRepo* atuam em diferentes camadas da aplicação.

A interface *WeatherSampleRepo* atua na camada de acesso à base de dados, ou seja, é responsável pela manipulação e gerenciamento da base de dados relacional. Esta interface estende a interface *JpaRepository*¸ que recebe duas classes como argumentos: a classe *WeatherSample*, que define os atributos da tabela *weather* e a classe *Long*, que representa o tipo da chave primária da tabela referida.

É de realçar que não foram definidos quaisquer métodos para a interface *WeatherSampleRepo*, uma vez que os métodos herdados, são suficientes para a complexidade deste projeto.

Relativamente à classe *WeatherSampleService*, esta estabelece a ponte de interligação entre a camada de serviço e a camada de acesso à base de dados, isto é, define um conjunto de métodos que operam sobre os métodos herdados pela interface *WeatherSampleRepo*.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamenteA figura 14 ilustra os estados (variáveis de instância) e os comportamentos (métodos) relativos à classe *WeatherSampleService*.

Figura 14 - Estrutura da classe WeatherSampleService.

No caso da classe *WeatherSampleController*, que equivale à camada de controlo, esta efetua um conjunto de *web requests* ao serviço web, do tipo: *GET*, *POST*, *PUT* e *DELETE*. Cada *web request* resulta numa *query* colocada à base de dados.

Em semelhança com o que acontece com a classe *WeatherSampleService*, a camada de controlo também define um conjunto de métodos, anotados com os tipos de *web requests* associados, que operam sobre os métodos definidos pela classe, que é responsável pela camada de serviço.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamenteA figura 15 ilustra os estados (variáveis de instância) e os comportamentos (métodos) relativos à classe *WeatherSampleController*.

Figura 15 - Estrutura da classe WeatherSampleService.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamenteA interação entre as diversas camadas do gestor de serviço, que foram descritas e analisadas ao longo desta subsecção, pode ser ilustrada de acordo com a figura 16.

Figura 16 - Interações entre as camadas do gestor de serviço.

### 3.2.2 Security

A diretoria *security* [4] contém duas classes e dois enumerados, as classes qualificam e determinam a segurança do serviço *web*, enquanto, que os enumerados definem o tipo de utilizadores e respetivas habilidades ou permissões associadas*.*

A classe *ApplicationSecurityConfig* configura, filtra o protocolo HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*), com recurso ao método *configure*, e regista o conjunto de utilizadores, que podem comunicar e interagir com o serviço *web*, através do método *userDetailsService*.

A figura 17 ilustra os estados (variáveis de instância) e os comportamentos (métodos) relativos à classe *ApplicationSecurityConfig*.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 17 - Estrutura da classe ApplicationSecurityConfig.

Cada utilizador, que se encontra registado na aplicação, é caraterizado pelo seu *username* e por uma *password*, que por sua vez é encriptada, de forma a reforçar a segurança do serviço *web*.

### 3.2.3 Template

A diretoria *template* contém apenas uma classe que possui dois métodos, que retornam as páginas *web* (***get*** *requests*), que foram previamente definidas na diretoria *resources*.

A figura 18 apresenta os estados (variáveis de instância) e os comportamentos (métodos) relativos à classe *TemplateController*.

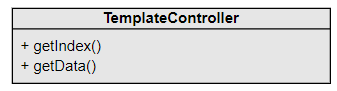


Figura 18 - Estrutura da classe TemplateController.

### 3.2.4 Resources

A diretoria *resources* abrange código relativo à componente gráfica da aplicação, isto é, o serviço *web* e possui o ficheiro de propriedades ou configurações referentes à base de dados relacional, como mostra a figura 19.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, ecrã, preto

Descrição gerada automaticamente

Figura 19 - Ficheiro com as configurações da base de dados.

## 3.3. Transmissão de assinaturas temporais por BLE

De maneira a obtermos o *timestamp* no servidor recorremos às capacidades do protocolo PLE, criando uma característica na qual será escrito o valor em segundos desde 1 de Janeiro de 1970 às 00:00:00, como mostra a figura 20.

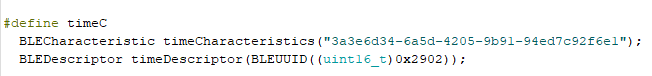


Figura 20 - Declaração da característica temporal no servidor.

De seguida, este valor é escrito na referida característica, como demonstra a figura 21.

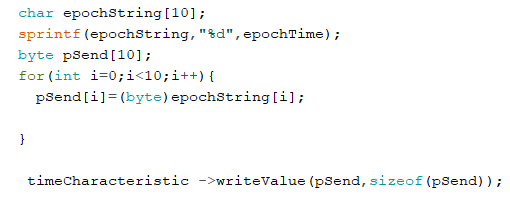


Figura 21- População do array a ser enviado pela característica.

Assim sendo, o servidor lê os valores nesta impressos, evidenciada na figura 22.

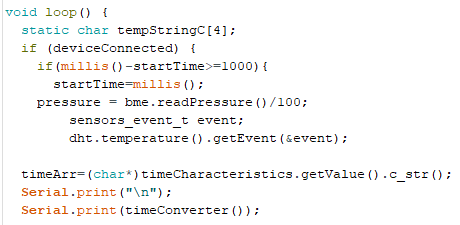


Figura 22 - Leitura do valor temporal.

Tendo obtido o mencionado valor são realizadas um conjunto de operações de modo a converter o tempo em segundos numa *timestamp* com o formato: dia, mês, ano, hh:mm:ss, como mostra a figura 23.

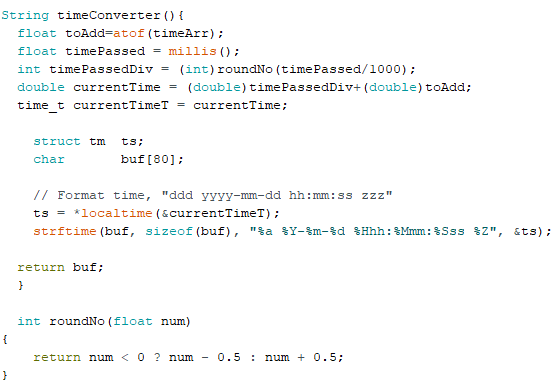


Figura 23 - Funções de conversão da data para o formato necessário.

É de notar que optamos por calcular o tempo atual adicionando o tempo em segundos desde a inicialização do Arduíno, visto nos termos deparado com faltas de fiabilidade relativamente a obtermos um valor temporal novo, do cliente, a cada segundo (tempos de execução e paragens no momento da abertura de *sockets*, podiam levar ao aumento do tempo de forma não ideal).

## 3.4. Servidor *Web*

Para esta etapa, o servidor *Web* que desenvolvemos foi inspirado num *template* desenvolvido pela W3Schools [5]. Este template foi depois modificado por nós para obtermos o aspeto e definições que pretendíamos, como mostra a figura 24.

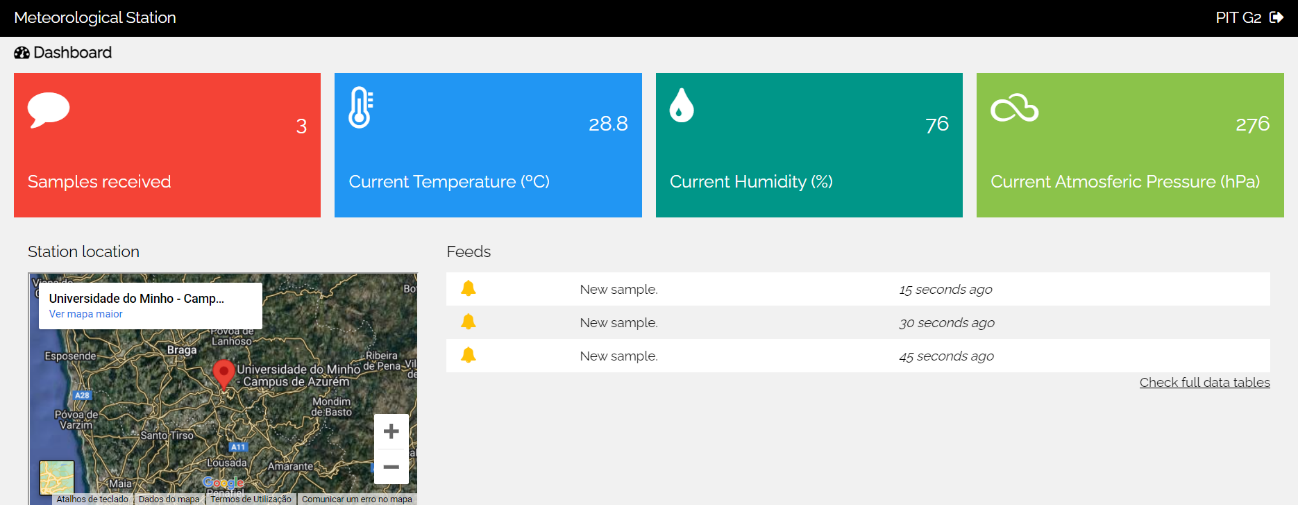


Figura 24 - Página inicial do servidor web.

Nesta figura, podemos ver no topo o número de amostras que o servidor já obteve, tanto como a temperatura, a humidade e a pressão atmosférica da última amostra recebida.

Por sua vez, se se premir o botão “*Check full data tables*”, vamos para a página que vemos na figura 25. Nesta página, temos acesso a todas as amostras que foram enviadas para o servidor *web*.



Figura 25 - Página com todas as amostras.

No código, uma parte importante para a apresentação dos dados é o *parsing* das amostras, para que a tabela dinâmica saiba quantas linhas, que correspondem ao número de amostras, deve criar, como mostra a figura 26.

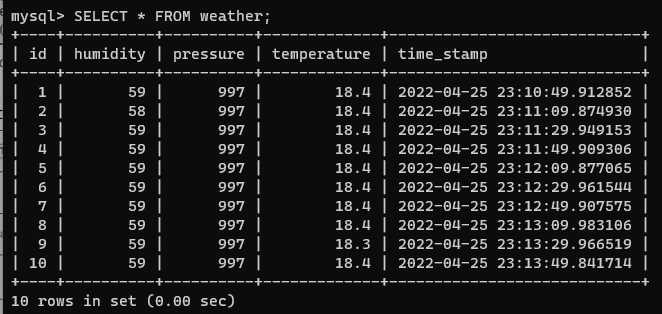
Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 26 - Parsing das amostras.

# Análise de resultados e testes efetuados

De forma a retificar o funcionamento e o comportamento do sistema central e do protocolo de comunicação foram retiradas várias amostras que evidenciam o funcionamento dos nossos protocolos.

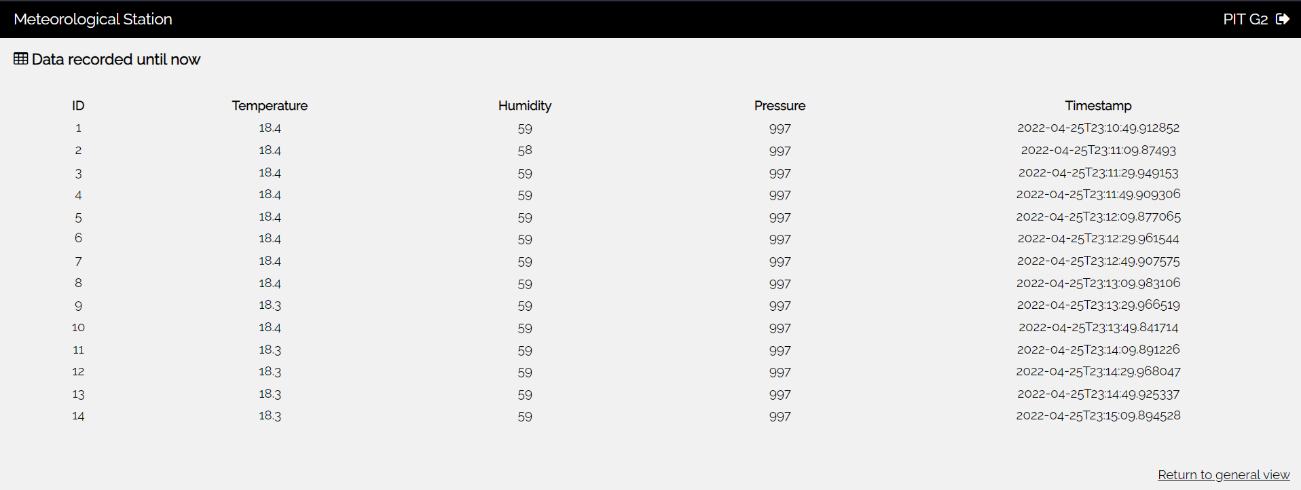


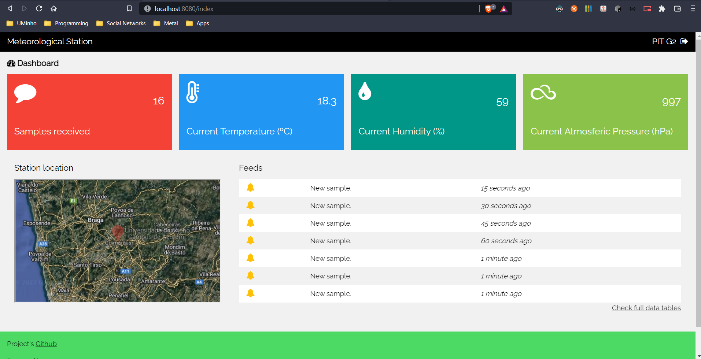
Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente





# Conclusão

Concluída esta fase, na opinião do grupo, conseguimos atingir todos os objetivos propostos. Esta fase contribuiu para o conhecimento e estudo da implementação de *Sockets*, comunicação sobre TCP/IP e sobre o desenho de Servidores *Web*, tal como comunicação bilateral utilizando o protocolo BLE.

O grupo pretende que, com o trabalho desenvolvido ao longo deste fase intermédia, ter boas fundações para completar a etapa final deste projeto com sucesso.

## 5.1. Contribuição de cada aluno

Catarina Neves

* Conceção dos algoritmos;
* Tratamento de dados, tabelas e imagens a estes relacionados;
* Transmissão de *timestamps,* sua codificação e descodificação;
* Programação e implementação da aplicação dos Sistema Sensor e *gateway*;
* Desenvolvimento do relatório;

Eduardo Cardoso

* Conceção dos algoritmos;
* Transmissão de *timestamps,* sua codificação e descodificação;
* Programação e implementação da aplicação dos Sistema Sensor e *gateway*;
* Desenvolvimento e implementação das *sockets* e comunicação TCP/IP;
* Desenvolvimento do relatório;

José Gomes

* Conceção dos algoritmos;
* Tradução dos algoritmos implementados em fluxogramas;
* Desenvolvimento e implementação das *sockets* e comunicação TCP/IP;
* Desenvolvimento do relatório;

Luís Oliveira

* Conceção dos algoritmos;
* Desenvolvimento do *Frontend* e *Backend* do Servidor *Web*;
* Desenho de esquemas e gráficos;
* Desenvolvimento do relatório.

# Lista de referências

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | R. Santos, “Random Nerd Tutorials,” 10 2020. [Online]. Available: https://randomnerdtutorials.com/esp32-websocket-server-arduino/. |
| [2] | R. Santos, “ESP32 Web Server (WebSocket) with Multiple Sliders: Control LEDs Brightness (PWM),” 5 2021. [Online]. Available: https://randomnerdtutorials.com/esp32-web-server-websocket-sliders/. |
| [3] | VMware, “Spring Boot,” 2022. [Online]. Available: https://spring.io/projects/spring-boot?msclkid=a8a9e52ac53b11ec97ffa5a63eb35e48. |
| [4] | VMware, “Spring Security,” 2022. [Online]. Available: https://spring.io/projects/spring-security?msclkid=03ed647cc53c11ec824b0986c6465ca1. |
| [5] | W3Schools, “W3Schools W3.CSS,” [Online]. Available: https://www.w3schools.com/w3css/. |
| [6] | NTP Pool Project, “Europe — europe.pool.ntp.org,” [Online]. Available: https://www.pool.ntp.org/zone/europe. |