

Interpretação de Contexto em Ambientes Inteligentes

Matheus Erthal¹, Douglas Mareli¹, David Barreto¹, Orlando Loques¹

¹Instituto de Computação – Universidade Federal Fluminense (UFF)
Niterói – RJ – Brazil

{merthal,dmareli,dbarreto,loques}@ic.uff.br

Resumo.

1. Introdução

A Computação Ubíqua, como proposta por Weiser na década de 90 [Weiser 1991], prevê uma mudança no paradigma de interação entre o usuário e os sistemas computacionais. Weiser previu o surgimento do que chamou de “computação calma”, onde a interação entre os usuário e os computadores ocorre de forma indireta. O sistema identifica as necessidades do usuário obtendo informação de contexto através de sensores, e provê serviços através de atuadores.

2. Conceitos Básicos

2.1. Prototipagem de Aplicações Pervasivas

3. Proposta do Framework

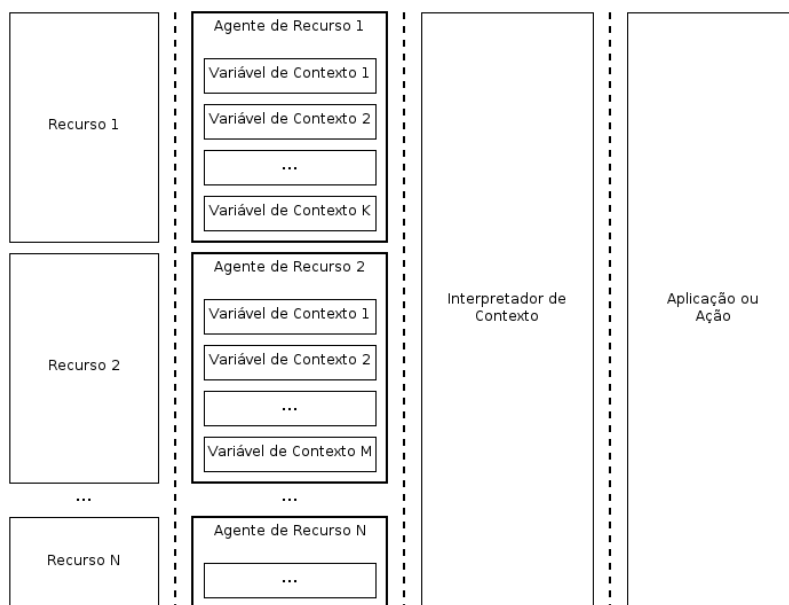


Figura 1. Camada de Interpretação de Regra

3.1. Modelo de Componentes Distribuídos

3.2. Comunicação

Figura: Comunicação direta e indireta em alto nível

A principal forma de comunicação no SmartAndroid é através de um mecanismo de publica-subscribe (*publish-subscribe*), também chamado de comunicação por eventos. Este paradigma corresponde à uma comunicação assíncrona, que envolve o registro de interesse por parte da entidade interessada na entidade de interesse. As entidades são mapeadas no SmartAndroid em ARs, e uma entidade pode registrar seu interesse no contexto de uma outra qualquer, co-localizada ou remota. Conforme o contexto da entidade de interesse varia no tempo, esta notifica aos interessados, que desempenham suas ações relacionadas.

3.3. Suporte ao Gerenciamento de Recursos

3.4. Modelo de Contexto

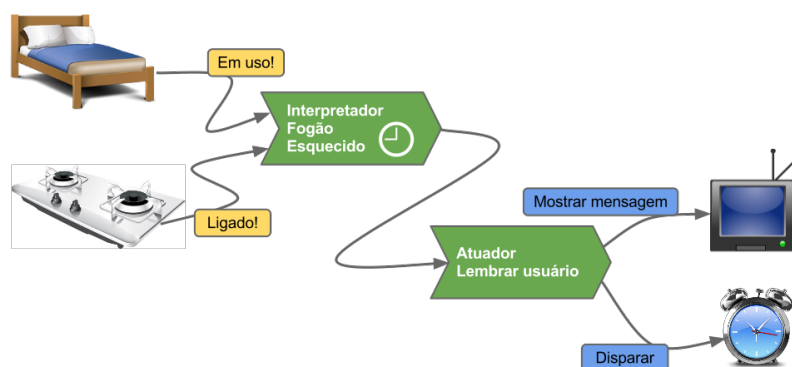


Figura 2. Interpretador de Regra

3.4.1. Variáveis de Contexto e Operações

3.4.2. Interpretador de Contexto

Figura: Figura que permita mostrar o funcionamento passo-a-passo do IC

4. Avaliação

5. Trabalhos Relacionados

6. Conclusão e Trabalhos Futuros

Referências

- Abowd, G., Dey, A., Brown, P., Davies, N., Smith, M., and Steggles, P. (1999). Towards a better understanding of context and context-awareness. In *Handheld and Ubiquitous Computing*, pages 304–307. Springer.
- Cardoso, L. and Sztajnberg, A. (2006). Self-adaptive applications using ADL contracts. *Self-Managed Networks, Systems*, pages 87–101.
- Chen, G. and Kotz, D. (2002). Solar : An Open Platform for Context-Aware Mobile Applications. (June):41–47.

- Chen, Y.S. and Chen, I.C. and Chang, W. (2010). Context-aware services based on OSGi for smart homes. *Ubi-media Computing (U-Media)*, 2010 3rd IEEE International Conference on, 11:392.
- Dey, A., Abowd, G., and Salber, D. (2001). A Conceptual Framework and a Toolkit for Supporting the Rapid Prototyping of Context-Aware Applications. *Human-Computer Interaction*, 16(2):97–166.
- Lee, Y., Iyengar, S., Min, C., Ju, Y., Kang, S., Park, T., Lee, J., Rhee, Y., and Song, J. (2012). Mobicon: a mobile context-monitoring platform. *Communications of the ACM*, 55(3):54–65.
- Liu, H. and Parashar, M. (2003). Dios++: A framework for rule-based autonomic management of distributed scientific applications. *Euro-Par 2003 Parallel Processing*, pages 66–73.
- Sudha, R., Rajagopalan, M., Selvanayagi, M., and Selvi, S. (2007). Ubiquitous semantic space: A context-aware and coordination middleware for ubiquitous computing. In *Communication Systems Software and Middleware, 2007. COMSWARE 2007. 2nd International Conference on*, pages 1–7. IEEE.
- Wang, Q. (2005). Towards a rule model for self-adaptive software. *ACM SIGSOFT Software Engineering Notes*, 30(1):8.
- Weis, T., Knoll, M., and Ulbrich, A. (2007). Rapid prototyping for pervasive applications. *IEEE Pervasive*.
- Weiser, M. (1991). The computer for the 21st century. *Scientific American*, 265(3):94–104.