

**FACULDADES DA INDÚSTRIA
CAMPUS AFONSO PENA
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**Alisson da Silva Bueno
Anderson José de Souza Inácio
Everton Luiz Sausen
Fernando André de Lima
Joziel Alves de Souza**

**CODE SIMATIC
Relatórios de BI aplicados no CLP SIMATIC S7-1200**

**São José dos Pinhais
2019**

Alisson da Silva Bueno 13502
Anderson José de Souza Inácio 10111
Everton Luiz Sausen 13340
Fernando André de Lima 13556
Joziel Alves de Souza 11586

CODE SIMATIC

Relatórios de BI aplicados no CLP SIMATIC S7-1200

Artigo apresentado como requisito parcial
para obtenção da aprovação na matéria
de Projeto Integrador do curso de
Bacharel em Sistemas de Informação da
Faculdades da Industria

Orientador: Prof. Fabio Garcez Bettio

São José dos Pinhais

2019

CODE SIMATIC: Relatórios de BI aplicados no CLP SIMATIC S7-1200

Resumo: Este projeto tem como objetivo realizar a recuperação de dados de um CLP SIMATIC S7-1200. Os dados coletados ficaram armazenados em banco de dados e através destes dados serão gerados relatórios de BI para a empresa solicitante. Os relatórios ficarão disponíveis em um aplicativo Android.

Palavras-chave: Android. CLP. SIMATIC S7-1200. BI.

Abstract: This project aims to perform data recovery of a SIMATIC S7-1200 CLP. The collected data was stored in a database and through this data will be generated BI reports for the requesting company. Reports will be available in an Android application.

Keywords: Android. CLP. SIMATIC S7-1200. BI.

1 INTRODUÇÃO

Conhecimento é poder e a informação é o novo petróleo. Desde sempre, aqueles que possui conhecimento tem a vantagem sobre seus concorrentes e a informação assertiva é a diferença entre perder ou vencer. Em um mundo empresarial globalizado como o de hoje, onde a concorrência pode vir do outro lado do mundo, ter conhecimento é um dos requisitos para a sobrevivência do negócio. Entretanto ter apenas o conhecimento não adiante de nada se a empresa não possui controle total sobre seus meios de produção. Nunca se precisou tanto de informação em tempo real. Saber quanto seu negócio está produzindo, saber quais os problemas que o atinge neste exato momento iram fazer com que a empresa possa dar respostas imediatas a eventos não planejados, fazer projeções mais realistas sobre seus lucros e percas, planejar estratégias com muito mais assertividade. Em outras palavras, ter informação permite o gerenciamento inteligente e eficiente do seu negócio e ao mesmo tempo permite a alimentação de ferramentas que iram auxiliar a tomada de decisões da gerência, o famoso BI (Business Intelligence).

A empresa Porto Seguro Cosméticos, nosso cliente e pertencente ao grupo Leclair cosméticos, nos propôs ajudá-la a recuperar informações de uma de suas máquinas de embalagem de frascos de perfumes. A máquina em específico possui um CLP (Comando Logico Programavel) que é capaz de armazenar informações de operação, mas, no momento, esses dados não são utilizados para nenhum fim. Assim a Porto Seguro fica na dependência de relatórios manuais que, por muitas vezes, são imprecisos.

Nossa parceira precisa que informações coletadas e armazenadas no CLP SIMATIC S7-1200 da máquina seja disponibilizada através de um servidor web próprio. Essas informações devem gerar relatórios de produção, como, por exemplo, quanto tempo a máquina ficou parada em um determinado período. Esses relatórios ficaram disponíveis tanto no ambiente de intranet da empresa quanto em um aplicativo Android, para a consulta da gerência e para a alimentação de outras ferramentas de BI da empresa.

Para atingir todos os objetivos deste projeto foi preciso que o grupo se dedicasse em pesquisar os fundamentos da criação de aplicativos em mobile e o funcionamento dos dispositivos utilizados pela empresa parceira, aplicando os conhecimentos adquiridos diretamente em situações reais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Tecnologias utilizadas no projeto

Para o entendimento completo do trabalho, foi preciso pesquisar e utilizar diversas tecnologias, das quais listamos abaixo.

2.1.1 Android

Android é um sistema operacional baseado no núcleo Linux e atualmente desenvolvido pela Google. O sistema operacional utiliza-se de telas sensíveis ao toque para que o usuário possa manipular objetos virtuais, embora não se limite apenas a aparelhos que possuam touchscreem. Atualmente, o sistema operacional móvel do Google é o mais utilizado em todo o mundo, e está presente em milhares de aparelhos.

O Android surgiu em 2003 desenvolvido pelos empresários Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears e Chris White e que fundaram a Android Inc. Segundo Rubin, o objetivo do Android é disponibilizar “Dispositivos móveis mais inteligentes e que estejam mais cientes das preferências e da localização do seu dono”. Na época, Rubin e sua equipe ofereceram um novo meio de sistema operacional móvel baseado no Kernel Linux, ou seja, Open Source. Em 2005 o Google adquiriu o Android Inc, e com isso nasceu a Google Mobile Division, divisão de pesquisa em tecnologia móvel da maior empresa do mundo de tecnologia.

Mas o Android não roda somente em smartphones e tablets. A aplicação em diversos aparelhos como netbooks, câmeras digitais, Smart tv’s e ainda estar à frente da revolução da internet das coisas.

Escolhemos utilizar um aplicativo desenvolvido para Android devido a grande aplicabilidade, a quantidade de documentação e de bibliotecas, além de para atender as exigências do projeto integrador, cobrindo a atual grade curricular. Será através de um aplicativo Android que exibiremos para o usuário as informações recuperadas do CLP da máquina.

2.1.2 Android Studio

Android Studio é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) para desenvolver para a plataforma Android. Foi anunciado em 16 de Maio de 2013 na conferência Google I/O. Android Studio é disponibilizado gratuitamente sob a Licença Apache 2.0. A primeira compilação estável foi lançada em Dezembro de 2014, começando da versão 1.

Antigamente, o desenvolvimento para Android no Brasil era difundido utilizando a plataforma Eclipse com o Android Development Kit (ADK), fornecido pelo Google, que lançou a plataforma Android Studio. Este é baseado no IntelliJ IDEA, que é uma IDE que também oferece suporte ao Android, mas possui um custo elevado. A IDE Android Studio possui algumas vantagens como, por exemplo, o gerenciador de dependências Gradle (vide seção Links), também baseado no IntelliJ, muito utilizado fora do Brasil. Este é um dos grandes trunfos do editor da plataforma, pois oferece mais opções ao desenvolvedor na hora de compilar, já que o Eclipse utilizava o jeito clássico de compilação.

2.1.3 CLP

O CLP ou controlador lógico programável é um tipo especial de computador muito utilizado não somente na indústria, mas em controles de máquinas e processos em diferentes aplicações. Sendo um computador, este dispositivo compartilha termos comuns de um PC pois ele é composto por uma CPU (Central Processing Unit ou processador), memória RAM (memória de leitura e gravação) e ROM (memória de apenas leitura) e também portas de comunicação (COMs).

2.1.4 SIMATIC S7-1200

O SIMATIC S7-1200 é modular, compacto e versátil. Apresenta interface PROFINET e poderosas funções tecnológicas integradas em um projeto flexível. Isso permite uma comunicação simples e soluções eficientes para exigências tecnológicas, que são perfeitamente adequadas às necessidades de automação e uma ampla variedade de aplicações.

O SIMATIC S7-1200 além da interface Profinet também permite acesso remoto, bem como diversas funções tecnológicas integradas, além de alta flexibilidade. Isto permite comunicação simples, soluções eficientes para atividades tecnológicas e um encaixe perfeito a requisitos individuais de automação em uma grande variedade de aplicações.

2.1.5 Postgres

O PostgreSQL é um poderoso sistema de banco de dados objeto-relacional de código-fonte aberto que usa e estende a linguagem SQL combinada com muitos recursos que armazenam e dimensionam com segurança as cargas de trabalho de dados mais complicadas. As origens do PostgreSQL datam de 1986 como parte do projeto POSTGRES da Universidade da Califórnia em Berkeley e têm mais de 30 anos de desenvolvimento ativo na plataforma central.

O PostgreSQL ganhou uma forte reputação por sua arquitetura comprovada, confiabilidade, integridade de dados, conjunto robusto de recursos, extensibilidade e dedicação da comunidade de código aberto por trás do software para fornecer soluções eficazes e inovadoras de maneira consistente.

2.1.6 Rest

Representational State Transfer, abreviado como REST, é um dos modelos de arquitetura que foi descrito por Roy Fielding, um dos principais criadores do protocolo HTTP, em sua tese de doutorado e que foi adotado como o modelo a ser utilizado na evolução da arquitetura do protocolo HTTP.

Muitos desenvolvedores perceberam que também poderiam utilizar o modelo REST para a implementação de Web Services, com o objetivo de se integrar aplicações pela Web, e passaram a utilizá-lo como uma alternativa ao SOAP.

REST na verdade pode ser considerado como um conjunto de princípios, que quando aplicados de maneira correta em uma aplicação, a beneficia com a arquitetura e padrões da própria Web.

2.1.7 Wildfly

O WildFly, que antes se chamava JBoss AS, é um servidor de aplicações open source, escrito em Java, baseado nos padrões definidos pela especificação Java EE e mantido pela comunidade e pela empresa Red Hat. Em 1999 foi lançada a primeira versão, com o nome EJBoss (Enterprise Java Beans in Open Source System). Era um servidor que atendia à especificação EJB 1.0. Em 2011 foi lançada o JBoss AS 7.0, quando houve a maior alteração de todas as versões. A arquitetura do JBoss foi remodelada em módulos utilizando OSGi, o que fez o servidor de aplicações se tornar extremamente mais rápido. A partir de 2013 o projeto foi renomeado para WildFly, pois já existiam vários outros projetos com o nome JBoss e também para não confundir com a versão comercial do servidor de aplicação, chamada JBoss EAP. Assim sendo, não existe JBoss AS 8, e sim WildFly 8;

2.1.8 Java8

O Java 8 é a release mais recente do Java que contém novas funcionalidades, aprimoramentos e correções de bug para aumentar a eficiência do desenvolvimento e execução de programas Java. O destaque do Java SE 8 é a implementação de expressões Lambda e funcionalidades de suporte para a

linguagem de programação e plataforma Java. Algumas melhorias se destacam no Java 8, como:

API de Data e Hora que permite os desenvolvedores tratarem data e hora de maneira mais natural, clara e fácil de entender.

Nashhorn JavaScript Engine, uma nova implementação leve de alto desempenho do motor JavaScript foi integrada ao JDK e está disponível para aplicações Java por meio das APIs existentes.

Maior Segurança: A lista manual existente de métodos sensíveis do chamador foi substituída por um mecanismo que identifica com precisão esses métodos e permite que seus chamadores sejam descobertos com confiança.

2.1.9 JavaEE8

O Java EE 8 apresenta a JSON Binding API (JSON-B) para mapeamento entre objetos JSON text e Java, com base na JSON Processing API (JSON-P). O servlet foi aprimorado com o suporte adicional para o protocolo HTTP / 2. O JAX-RS adiciona suporte a eventos enviados pelo servidor e, com base em recursos de simultaneidade incluídos no Java SE 8, uma API do cliente reativa. A nova API de segurança do Java EE fornece suporte aprimorado para autenticação e autorização em módulos da Web e também apresenta APIs para acesso a armazenamentos de identidades. O Bean Validation é atualizado para refletir os aprimoramentos feitos no Java SE 8 e para estender o intervalo de objetos validados.

O Java EE 8 leva adiante o conceito de perfis. Um perfil é uma coleção de tecnologias e APIs do Java EE que abordam comunidades de desenvolvedores e tipos de aplicativos específicos.

2.1.10 HTML

HTML é uma das linguagens que utilizamos para desenvolver web sites. O acrônimo HTML vem do inglês e significa Hypertext Markup Language ou em português Linguagem de Marcação de Hipertexto. O HTML é a linguagem base da internet. Foi criada para ser de fácil entendimento por seres humanos e também por máquinas, como por exemplo o Google ou outros sistemas que percorrem a internet capturando informação.

O criador da linguagem foi Tim Berners-Lee. Ele criou o HTML para a comunicação e disseminação de pesquisas entre ele e seu grupo de colegas. O HTML ficou bastante conhecido quando começou a ser utilizada para formar a rede pública daquela época, o que se tornaria mais tarde a internet que conhecemos hoje.

2.1.11 jQuery

jQuery é uma biblioteca JavaScript desenvolvida por John Resig, e que se tornou uma das bibliotecas JavaScript mais populares na internet, de código aberto e disponibilizada sobre as licenças MIT e GPL.

Sua criação teve como foco a simplicidade e o objetivo de facilitar o desenvolvimento de aplicações que necessitariam de muitas linhas de código para obtermos um determinado efeito, ou efetuar uma requisição Ajax. Com jQuery esse trabalho é substituído por poucas instruções, o que faz da jQuery uma ferramenta ideal para designers e desenvolvedores com pouco conhecimento em JavaScript. jQuery é uma biblioteca de funções em JavaScript que interage com o HTML, desenvolvida para simplificar os scripts interpretados no navegador do usuário (client-side). Usada por cerca de 77% dos 10 mil sites mais visitados do mundo, jQuery é a mais popular das bibliotecas JavaScript. A sintaxe do jQuery foi desenvolvida para simplificar a navegação em documentos HTML, a seleção de elementos DOM, criar animações, manipular eventos, desenvolver aplicações AJAX e criação de plugins sobre ela. Permitindo aos desenvolvedores criarem camadas de abstração para interações de baixo nível de modo simplificado em aplicações web de grande complexidade.

2.1.12 JSON

JSON (JavaScript Object Notation - Notação de Objetos JavaScript) é uma formatação leve de troca de dados. Para seres humanos, é fácil de ler e escrever. Para máquinas, é fácil de interpretar e gerar. Está baseado em um subconjunto da linguagem de programação JavaScript, Standard ECMA-262 3a Edição -Dezembro - 1999. JSON é em formato texto e completamente independente de linguagem, pois usa convenções que são familiares às linguagens C e familiares, incluindo C++, C#,

Java, JavaScript, Perl, Python e muitas outras. Estas propriedades fazem com que JSON seja um formato ideal de troca de dados.

JSON está constituído em duas estruturas: A primeira é coleção de pares nome/valor. Em várias linguagens, isto é caracterizado como um object, record, struct, dicionário, hash table, keyed list, ou arrays associativas. A segunda é lista ordenada de valores. Na maioria das linguagens, isto é caracterizado como uma array, vetor, lista ou sequência.

Estas são estruturas de dados universais. Virtualmente todas as linguagens de programação modernas as suportam, de uma forma ou de outra. É aceitável que um formato de troca de dados que seja independente de linguagem de programação se baseie nestas estruturas.

Apesar de muito simples, tem sido bastante utilizado por aplicações Web devido a sua capacidade de estruturar informações de uma forma bem mais compacta do que a conseguida pelo modelo XML, tornando mais rápido o parsing dessas informações. Isto explica o fato de o JSON ter sido adotado por empresas como Google e Yahoo, cujas aplicações precisam transmitir grandes volumes de dados.

2.1.2 Gson

O Gson é uma biblioteca Java que pode ser usada para converter objetos Java em sua representação JSON. Ele também pode ser usado para converter uma sequência JSON em um objeto Java equivalente. O Gson pode trabalhar com objetos Java arbitrários, incluindo objetos preexistentes dos quais você não possui código-fonte.

Existem alguns projetos de código aberto que podem converter objetos Java em JSON. No entanto, a maioria deles exige que você coloque anotações Java nas suas classes, algo que você não pode fazer se não tiver acesso ao código-fonte. A maioria também não suporta totalmente o uso de Java Generics. Gson considera ambos como metas de design muito importantes.

Entre os objetivos do Gson estão: Fornecer métodos `toJson()` e `fromJson()` métodos simples para converter objetos Java em JSON e vice-versa; Permitir que objetos não modificáveis, preexistentes sejam convertidos para e de JSON; Suporte extensivo de Java Generics; Permitir representações personalizadas para objetos;

Suporta objetos arbitrariamente complexos (com hierarquias de herança profundas e uso extensivo de tipos genéricos)

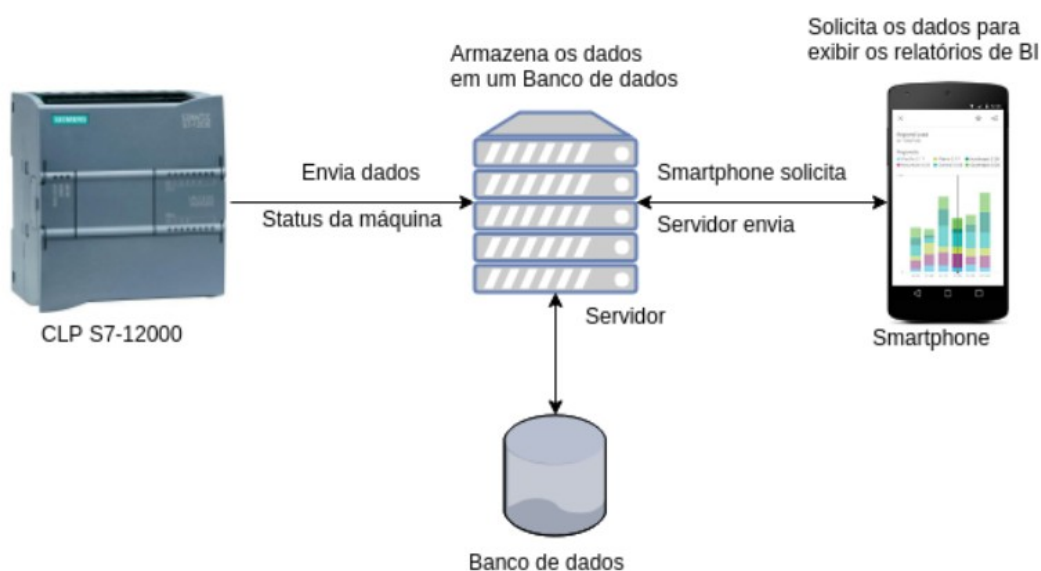
3 DESENVOLVIMENTO

O projeto CODE Simatic foi criado devido à necessidade de se obter os dados gerados por uma máquina que possui o CLP S7-1200, salvá-los e gerar relatórios de BI que possam ser visualizados em um aplicativo Android nativo.

3.1 Delimitação do Projeto

O primeiro passo foi a delimitação do tema do projeto em concordância com o cliente. Foi definida qual necessidade a ser suprida e então foi realizado o levantamento das restrições do projeto. Abaixo segue o diagrama que possui todos os hardwares do projeto.

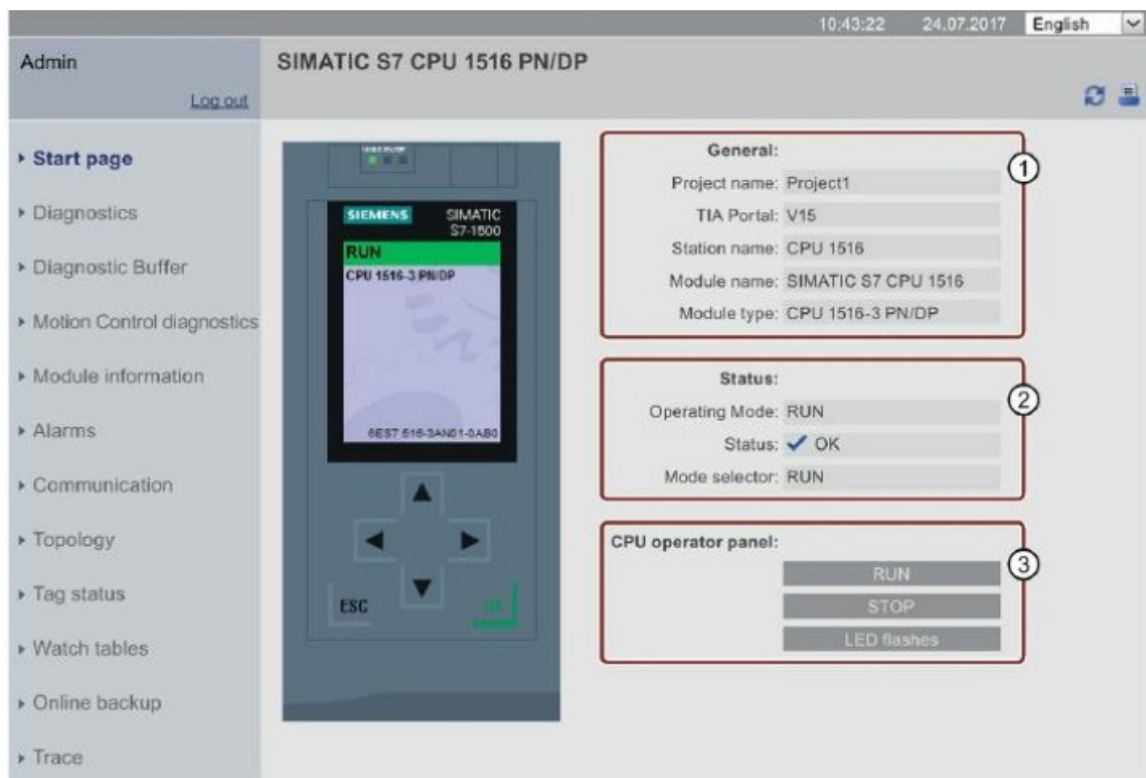
Imagem 1 – Hardware do Projeto



Fonte: Grupo Code Simatic.

As restrições são decorrentes da máquina já ter um webservice próprio que exporta os dados em HTML dificultando a coleta e segmentação dos dados, conforme imagem a seguir:

Imagem 1 – Interface do CLP



Fonte: Grupo Code Simatic.

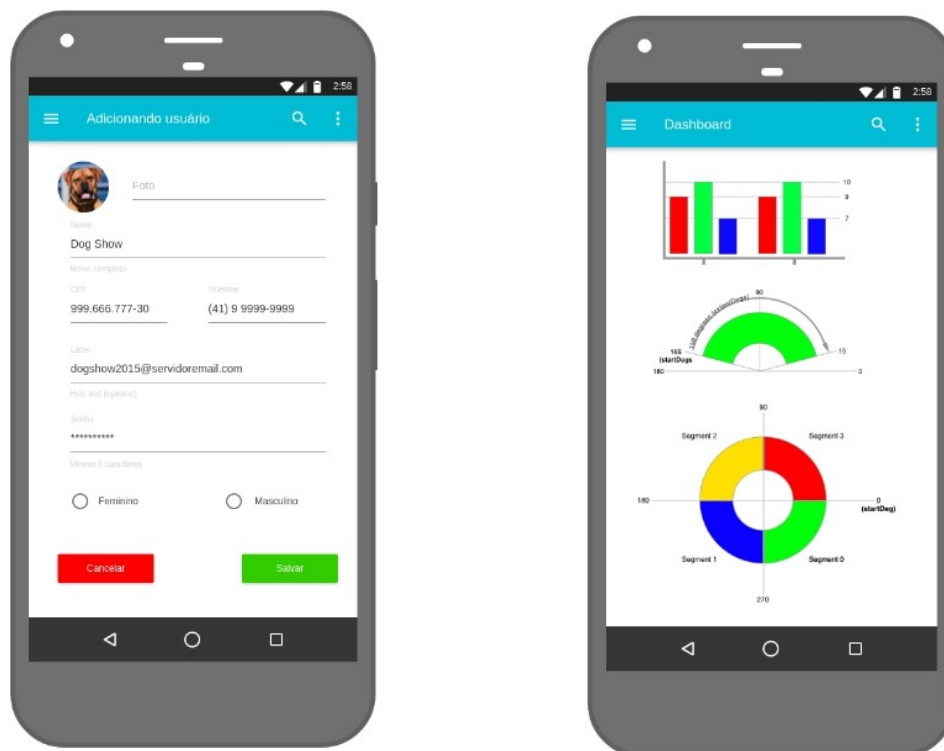
A máquina também tem momentos de manutenção e baixa de produção dificultando os testes na coleta de dados.

3.2 Definição das Telas

Apos restringir o projeto, iniciou-se o planejamento de quais tipos de gráficos seriam possíveis gerar na aplicação. Também iniciou-se a definição de quais as telas básicas que o sistema deveria ter. Finalmente o grupo foi capazes de definir como seria apresentado a aplicação para o usuário final

O componente de *Dashboard* mostrando de forma visual as informações geradas pela SIMATIC, buscando facilitar a compreensão. Desenvolvemos todos os protótipos antes de definitivamente recriá-los no Android Studio.

Imagem 1 – Protótipo das Telas da Aplicação



Fonte: Grupo Code Simatic.

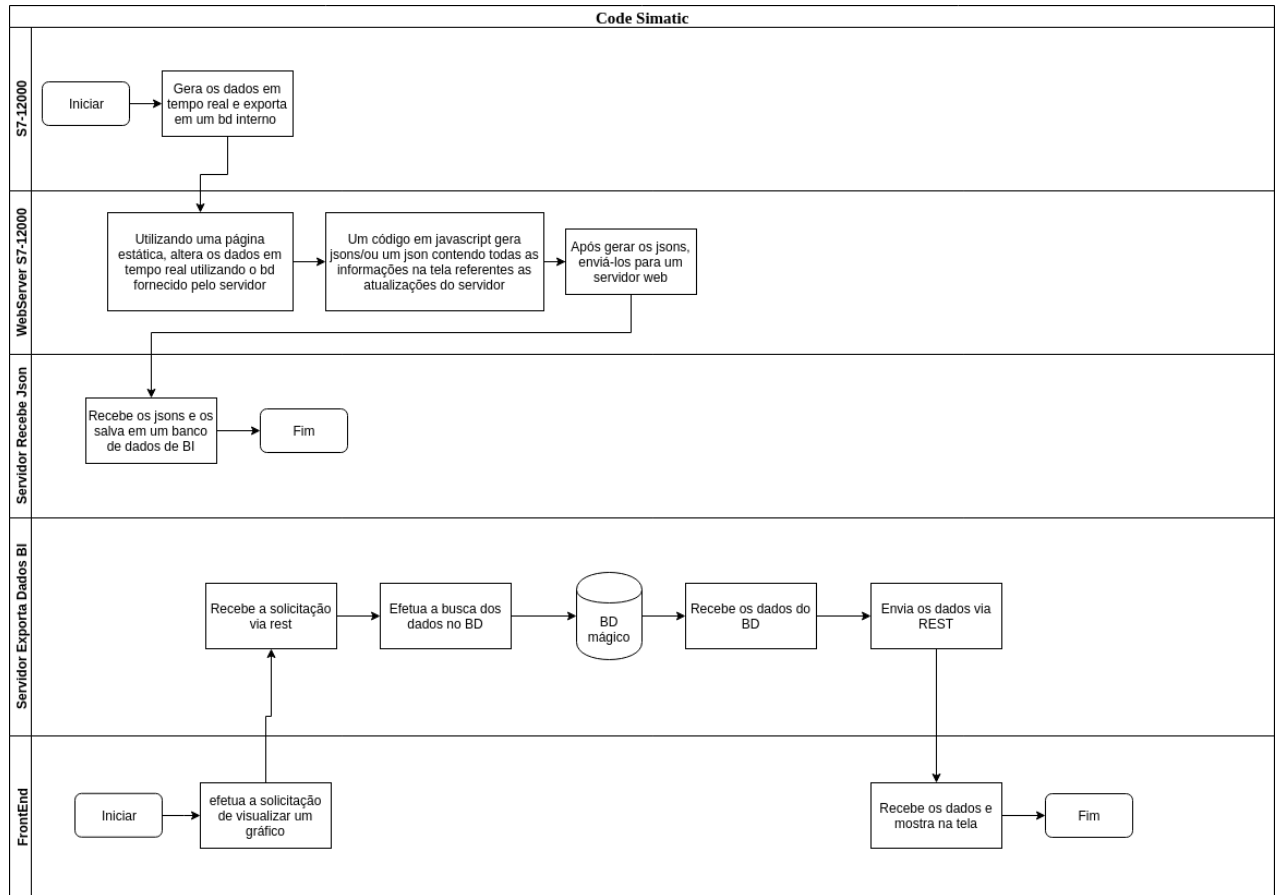
3.3 Desenvolvimento dos códigos.

Com a definição do projeto e os requisitos levantados, iniciou-se o desenvolvimento do backend da aplicação.

3.3.1 Descrição da Arquitetura

A primeira etapa do backend do projeto foi entender e definir o fluxo da aplicação. Somente após foi possível desenvolver o código em si.

Imagem 1 – Fluxo da aplicação



Fonte: Grupo Code Simatic

3.3.2 Padrões e Mecanismos arquiteturais

Toda a aplicação foi desenvolvida utilizando o padrão MVC (Model View e Control), onde as classes ficam separadas mais especificadamente em:

Model:

- Model;

View:

- Interface;
- Activity;
- Adapter;

Control:

- Dao;

- Rest;
- Útil

3.3.3 Classes do Sistema

Inúmeras classes foram criadas dentro do sistema. Entre elas podemos citar como exemplo a classe `BuscaRelatoriosMaquinaAsyncTask`, responsável por efetuar as requisições rest. A classe completa se encontra na entrega final do projeto.

Imagem 1 – Classe Rest

```

*/
class BuscaRelatoriosMaquinaAsyncTask extends AsyncTask<String, Integer, String> {

    //objeto conexao
    private HttpURLConnection conexao;
    //objeto url
    private URL url = null;
    //código de resposta da conexao
    int codigo_resposta=404;
    //numero do relatorio selecionado
    int numeroRelatorio = 0;

    /
    * Método que efetua as ações que devem ser feitas antes de iniciar a conexao
    */
    @Override
    protected void onPreExecute() {
        super.onPreExecute();
        //mostra o progress dialig na tela do usuário enquanto o processo está sendo executado
        exibirProgress(true);
        //log
        Util.loggerAsyncTask("Iniciando a classe asincrona");
    }

    /
    * Função efetua a requisição Asincrona em outro Thread
    * @param parametros
    * @return
    */
    @Override
    protected String doInBackground(String... parametros) {

        //log
        Util.loggerAsyncTask("setando os parametros nas variaveis da classe");

        //pego os parametros e insiro em suas variaveis
        String dataInicio = parametros[0].toString();

```

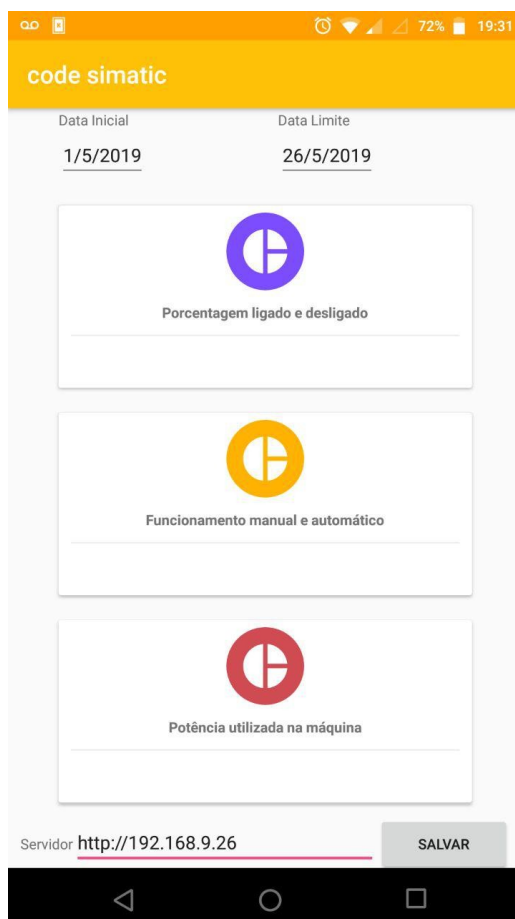
Fonte: Grupo Code Simatic.

4 RESULTADOS

Simulado a geração de dados idênticos aos dados esperados pela máquina, foi possível enviar estes dados e armazená-los no banco de dados. Estes mesmos dados foram então recuperados do banco e enviadas para a API responsável por gerar os gráficos no aplicativo Android.

Ao acessar o aplicativo, o usuário deve selecionar qual tipo de informação ele deseja ter:

Imagem 1 – Tela de Seleção do Gráfico



Fonte: Grupo Code Simatic.

A API aguarda que seja selecionado, no aplicativo Android, um range (intervalo) de período para a avaliação

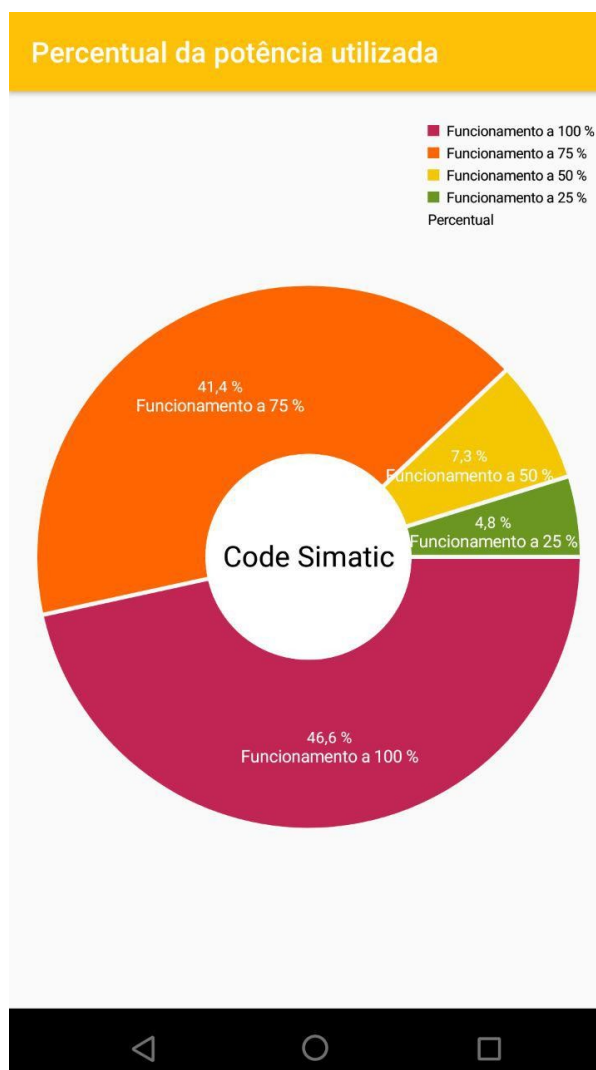
Imagem 1 – Tela de Seleção do Range de Datas



Fonte: Grupo Code Simatic.

Os gráficos foram gerados e atualizados em tempo real da aplicação, conforme foi previsto no início do projeto.

Imagem 1 – Gráfico Gerado pela API no Aplicativo



Fonte: Grupo Code Simatic.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista dos argumentos apresentados, podemos afirmar que o desenvolvimento do projeto ao longo do semestre teve um ótimo aproveitamento chegando ao resultado esperado, aonde com sucesso podemos demonstrar em gráficos os dados obtidos através de um CLP, houve um grande aproveitamento e aprendizado de novas tecnologias, aonde todas as questões referentes ao assunto foram devidamente respondidas.

REFERÊNCIAS

MEYER, MAXIMILIANO. A história do Android [Atualizado Android Pie 9.0]. Oficina da Net, 05 de out. de 2018. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/13939-a-historia-do-android> >. Acesso em: 24 de maio de 2019.

SILVEIRA, CRISTIANO BERTULUCCI. Saiba Tudo Sobre CLP. CitiSystems, 2019. Disponível em: <<https://www.citisystems.com.br/clp/> >. Acesso em: 24 de maio de 2019.

SIMATIC S7 – 1200 [Manual]. Siemens, 2019. Disponível em: <https://w3.siemens.com.br/automation/br/pt/automacao-e-controle/automacao-industrial/simatic-plc/s7-cm/s7-1200/Documents/Brochura_SIMATIC_S7_1200_portugues.pdf >. Acesso em: 24 de maio de 2019.

Ferreira, Rodrigo. REST: Princípios e boas práticas. Caelum, 23 de set. de 2017. Disponível em: <<https://blog.caelum.com.br/rest-principios-e-boas-praticas>>. Acesso em: 24 de maio de 2019.

Sobre o PostgreSQL. PostgreSQL, 2019. Disponível em: <<https://www.postgresql.org/about/> >. Acesso em: 24 de maio de 2019.

SCHMIDT, ADRIANO. WildFly - Do básico ao ambiente de produção. Devmedia, 2015. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/wildfly-do-basico-ao-ambiente-de-producao/33653> >. Acesso em: 24 de maio de 2019.

Informações do Java 8. Oracle, 2019. Disponível em: <https://www.java.com/pt_BR/download/faq/java8.xml>. Acesso em: 24 de maio de 2019.

Eis, Diego. O básico: O que é HTML?. Tableless, 21 de jan. de 2011. Disponível em: <<https://tableless.com.br/o-que-html-basico>>. Acesso em: 24 de maio de 2019.

TEIXEIRA, JOSÉ RICARDO. jQuery Tutorial. Devmedia, 2013. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/jquery-tutorial/27299>>. Acesso em: 24 de maio de 2019.

Crockford , Douglas. Introdução ao JSON. JSON, 2019. Disponível em: <<https://www.json.org/json-pt.html>>. Acesso em: 24 de maio de 2019.

ROMANATO, ALLAN. Tutorial de Android Studio. devmedia, 2016. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/tutorial-de-android-studio/34003>>. Acesso em: 24 de maio de 2019.

Gson. GitHub, 2019. Disponível em: <<https://github.com/google/gson>>. Acesso em: 24 de maio de 2019.