

**UNIWERSYTET GDAŃSKI**  
**Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki**

**Maciej Marzec**

nr albumu: 231056

**Rafał Kulaszewicz**

nr albumu: 219083

**Ewelina Mazur**

nr albumu: 235359

# **Inteligentny Dom dla każdego**

Praca licencjacka na kierunku:

**INFORMATYKA**

Promotor:

**dr Włodzimierz Bzyl**

Gdańsk 2018



## Streszczenie

W projekcie „Inteligentny Dom” wykorzystaliśmy układy scalone ESP8266<sup>1</sup>. Zostały one wmontowane w listwę zasilającą, a dzięki możliwości zaprogramowania ich w języku C oraz GPIO<sup>2</sup>, umożliwiają otwarcie lub zamknięcie przepływu prądu. Układy poprzez moduł Wi-Fi łączą się z serwerem, do którego wysyłają informacje o aktualnym stanie urządzenia oraz odbierają sygnały zarządzające. Użytkownik może włączać lub wyłączać przepływ prądu korzystając z aplikacji mobilnej bądź strony internetowej. W obu przypadkach posłużyliśmy się językiem Python, lecz używając różnych bibliotek oraz framework’ów. Twisted i Kivy przy pisaniu aplikacji na system Android oraz Flask w przypadku strony internetowej.

Ze względów bezpieczeństwa program wymaga od użytkownika rejestracji oraz każdorazowego logowania. W celu odizolowania się od niechcianego działania osób trzecich, dzięki zastosowaniu rozszerzenia Flask – SQLAlchemy<sup>3</sup>, autoryzacja odbywa się po stronie serwera. Po zalogowaniu, przed pierwszym zastosowaniem urządzenia, należy zarejestrować układ ESP podając jego adres IP. W celu nawiązania komunikacji http zastosowaliśmy rozszerzenia biblioteki urllib, z kolei kontakt z modemem 3G jest możliwy poprzez serial port.

Przykładowy schemat działania aplikacji został przedstawiony na diagramie ??.

## Słowa kluczowe

Python3, Python2, Twisted, Kivy, Flask, SQLAlchemy, smart home, mobile, web, układ scalony

---

<sup>1</sup><http://en.wikipedia.org/wiki/ESP8266>

<sup>2</sup>wyjście – wejście ogólnego przeznaczenia

<sup>3</sup><http://flask-sqlalchemy.pocoo.org/2.3/>

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	6
<b>1. Czym jest Inteligentny Dom oraz Internet Rzeczy?</b>	7
<b>2. Nasza wizja</b>	9
2.1. Obsługa	10
<b>3. Mobile app</b>	16
3.1. Kivy - czym jest?	16
3.2. Dlaczego został wybrany?	16
3.3. Kivy ScreenManager	17
3.3.1. Komunikacja widoku z funkcją	17
3.3.2. Przykładowy screen	18
3.4. Layout w Kivy	19
3.4.1. BoxLayout	20
3.4.2. GridLayout	21
<b>4. Web app</b>	22
4.1. Python-Flask - co to takiego?	22
4.2. Zastosowanie w aplikacji	22
4.2.1. Flask - SQLAlchemy	23
4.2.2. Flask - LoginManager	25
4.3. Autoryzacja SMS	25
4.4. Tworzenie stron internetowych	27
<b>5. Hardware</b>	30
5.1. ESP8266	30
5.2. Raspberry pi 3 - jako serwer aplikacji	31
5.3. Komunikacja	31
5.4. Bezpieczeństwo w projektach "Smart Home"	34

<i>Spis treści</i>	5
--------------------	---

<b>Zakończenie</b>	35
--------------------	----

<b>A. Tytuł załącznika jeden</b>	36
----------------------------------	----

<b>B. Tytuł załącznika dwa</b>	37
--------------------------------	----

<b>Bibliografia</b>	38
---------------------	----

<b>Spis tabel</b>	39
-------------------	----

<b>Spis rysunków</b>	40
----------------------	----

<b>Oświadczenie</b>	41
---------------------	----

# Wprowadzenie

Kiedys pomysł stworzenia instalacji oraz systemu umożliwiającego sterowanie urządzeniami w budynku był mało realny. Mogliśmy jedynie sobie wyobrażać o ile nasze życie mogłoby być wygodniejsze. Obecnie, coraz częściej możemy usłyszeć o projektach kreowanych od samych podstaw pod „futurystyczne” obiekty.<sup>1</sup> Założeniami zastosowania nowoczesnej technologii jest głównie poprawa naszego komfortu i bezpieczeństwa, które są celem naszego projektu. Wyobraźmy sobie sytuację, kiedy wracamy zmęczeni po wyczerpującym dniu w pracy. Za pomocą naszego pilota - w tym wypadku smart-phone’a - przed wejściem do mieszkania włączymy oświetlenie, telewizję lub muzykę i usiadzimy od razu wygodnie w fotelu. Komercyjne rozwiązania takie jak DEIMIC<sup>2</sup> czy też Samsung Smart Home<sup>3</sup> posiadają ogrom możliwości. Przykładowo pozwala ustawić konkretną temperaturę w wyznaczonej strefie obiektu, uzbrajać alarm, sterować klimatyzacją oraz wiele innych. Nasz projekt zespołowy skupia się na dwóch płaszczyznach. Stworzyliśmy aplikację mobilną oraz webową, aby użytkownik nie był ograniczony jedynie do telefonu komórkowego. Zaimplementowaliśmy podstawowe funkcje wyróżniające ten typ aplikacji, które zostaną opisane i poparte przykładami w dalszej części pracy.

---

<sup>1</sup><https://www.mgprojekt.com.pl/blog/inteligentny-dom/dn.2018-03-22>

<sup>2</sup><http://deimic.pl/system-deimic/aplikacja-sterowania-domem>

<sup>3</sup><https://play.google.com/store/apps/details?id=com.samsung.smarthome>

## ROZDZIAŁ 1

# Nasza wizja Inteligentnego Domu

Inteligentnym domem[?]<sup>1</sup> potocznie określamy automatykę domową, czyli możliwość zdalnego sterowania bądź zaprogramowania urządzeń w naszym domu. Grupę takich urządzeń nazywamy Internetem Rzeczy[?]<sup>2</sup>. Może być to samochód z czujnikami parkowania, roleta w oknie podnosząca się o wschodzie słońca, a nawet pies z chipem lokalizacyjnym czy człowiek z implantem do monitorowania akcji serca. Każde urządzenie, któremu możemy przypisać unikatowy identyfikator i ma możliwość przesyłania danych przez sieć internetową, nazwiemy IoT.

Powodem do stworzenia takiej technologii była niedoskonałość człowieka. Ludzie mają ograniczoną uwagę. Dokładność i prędkość odbierania oraz analizowania przez nas danych środowiskowych jest niedostateczna. Stworzenie urządzeń, które robią to za nas nieomylnie, 24 godziny na dobę mogłoby doprowadzić (i doprowadziło) do ograniczenia strat i kosztów. Dzięki większej niezawodności, technologia IoT znalazła zastosowanie wszędzie tam gdzie wymagana jest precyzja (branże rolnicze, budowlane, transport), ale i w prywatnych mieszkaniach. Choć na co dzień nie potrzebujemy wysoce dokładniej obserwacji i pomiarów naszego otoczenia, to możliwość komunikacji i przesyłania danych między urządzeniami, sprawiła że nasze domy mogą być bardziej bezpieczne i wygodne. Obecnie producenci prześcigają się w tworzeniu mniej lub bardziej przydatnych rozwiązań, które mają zapewnić nam komfort fizyczny i psychiczny.

---

<sup>1</sup>ang. *Smart Home*

<sup>2</sup>ang. *Internet of Things (IoT)*

Przykłady:

- ochrona przed włamaniem:  
<https://nest.com/alarm-system/overview/>
- ochrona przed pożarem:  
<https://onelink.firstalert.com/>
- pomoc w sprzątaniu:  
[http://irobot.pl/pl/?utm\\_source=Google&utm\\_campaign=AdWords&gclid=EAIaIQobChMIq7D9oeat2gIVy5ztCh2Img3cEAAYASAAEgL9qPD\\_BwE](http://irobot.pl/pl/?utm_source=Google&utm_campaign=AdWords&gclid=EAIaIQobChMIq7D9oeat2gIVy5ztCh2Img3cEAAYASAAEgL9qPD_BwE)
- smart lodówki:  
<https://www.samsung.com/us/explore/family-hub-refrigerator/overview/>
- smart TV:  
<http://www.samsung.com/pl/campaign/telewizor/smarttv/#intro>
- zarządzanie oświetleniem:  
<https://www.control4.com/solutions/smart-lighting>
- pełne zarządzanie domem:  
[https://www.somfy.pl/produkty/inteligentne-domy/tahoma-premium?clid=EAIaIQobChMIx8T800Wt2gIVw7YYCh3hAAM7EAAYASAAEgKczvD\\_BwE](https://www.somfy.pl/produkty/inteligentne-domy/tahoma-premium?clid=EAIaIQobChMIx8T800Wt2gIVw7YYCh3hAAM7EAAYASAAEgKczvD_BwE)  
  
[http://www.grenton.pl/system/rozwiazania-system-inteligentnego-domu.html?gclid=EAIaIQobChMIh0XHpeWw2gIVlxsYCh0ZkQsrEAAYASAAEgKSN\\_D\\_BwE](http://www.grenton.pl/system/rozwiazania-system-inteligentnego-domu.html?gclid=EAIaIQobChMIh0XHpeWw2gIVlxsYCh0ZkQsrEAAYASAAEgKSN_D_BwE)



Niestety choć komercyjne rozwiązania wyglądają atrakcyjnie to ich cena i koszt instalacji, bywają mniej zachęcające. Ponadto im więcej sprzętów i czujników mamy do dyspozycji, tym bardziej zawiła staje się obsługa programu, który nimi zarządza.

Dlatego postanowiliśmy opracować własne rozwiązanie, opierające się na jednej podstawowej funkcji, czyli włączaniu i wyłączaniu urządzeń. Dzięki temu aplikacja jest prosta w obsłudze, a aby nasz dom stał się bardziej „smart” nie potrzebujemy nowych sprzętów, ani dodatkowej instalacji. Należące do IoT układy scalone wmontowaliśmy w listwę zasilającą i poprzez połączenie z aplikacją możemy zatrzymać przepływ prądu. Tak naprawdę nie sterujemy wcale samym urządzeniem, a jedynie decydujemy o czasie dostarczania mu zasilania. Nie jest to doskonałe rozwiązanie, lecz jest tańsze i mniej inwazyjne w porównaniu obecnych na rynku ofert. W ten sposób możemy zdalnie włączać i wyłączać każde urządzenie podpięte do takiej listwy.



Rysunek 1.1: Zdjęcie złożonego zestawu

Do działania aplikacji potrzebujemy przynajmniej jednej listwy z układem ESP i dostępu do komputera. Podłączamy urządzenie do prądu, a na komputerze wystarczy wpisać w przeglądarce adres `http://192.168.1.186:8090`, by znaleźć się na stronie głównej panelu obsługi naszego urządzenia.



Rysunek 1.2: Strona główna

Jeśli jesteśmy nowymi użytkownikami, najpierw trzeba się zarejestrować. W tym celu należy podać swój login, adres e-mail, hasło oraz numer telefonu. Na podany numer zostanie wysłany czterocyfrowy, losowy kod aktywacyjny, którym potwierdzimy swoją tożsamość i będziemy mogli zalogować się do panelu sterowania.

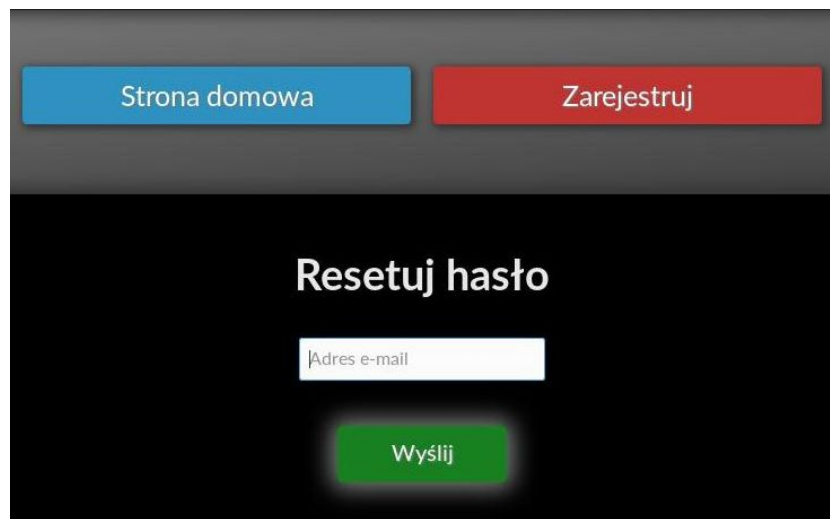
The registration form is displayed on a dark background. At the top, there is a navigation bar with two buttons: 'Strona domowa' (blue) and 'Zaloguj' (red). The main heading 'Inteligentny Dom' is centered in white. Below the heading, there are four input fields stacked vertically: 'Login', 'Adres e-mail', 'Hasło', and 'Telefon +48000000000'. A green 'Zarejestruj' button is positioned below the input fields.

Rysunek 1.3: Rejestracja

The login form is displayed on a dark background. At the top, there is a navigation bar with two buttons: 'Strona domowa' (blue) and 'Zarejestruj' (red). The main heading 'Inteligentny Dom' is centered in white. Below the heading, there are two input fields stacked vertically: 'Adres e-mail' and 'Hasło'. Below the input fields, there are two green buttons: 'Zaloguj' and 'Zapomniałeś hasła?'.

Rysunek 1.4: Logowanie

W przypadku gdy nasze hasło nie działa bądź go zapomnieliśmy, możemy wykorzystać funkcję „Zapomniałeś hasła?”. Po wpisaniu adresu e-mail, wykorzystanego podczas rejestracji, ponownie otrzymamy czterocyfrowy kod, który umożliwi nam przejście do naszego panelu. Po zalogowaniu możemy zmienić hasło na nowe w zakładce „Zmień hasło”.



Rysunek 1.5: Zmiana hasła

Początkowo panel sterowania będzie pusty. Aby dodać do widoku układ, nad którym chcemy sprawować kontrolę, trzeba kliknąć przycisk „Dodaj urządzenie”, a kolejnej stronie, podać wygodną dla nas nazwę (np. kuchnia) oraz adres IP, który został przekazany wraz z urządzeniem. W przypadku braku połączenia, wyświetli się błąd. W takiej sytuacji należy sprawdzić czy listwa z układem ESP otrzymuje zasilanie z gniazdka i czy podłączony do niej sprzęt działa prawidłowo. Następnie proszę powtórzyć próbę dodania urządzenia.

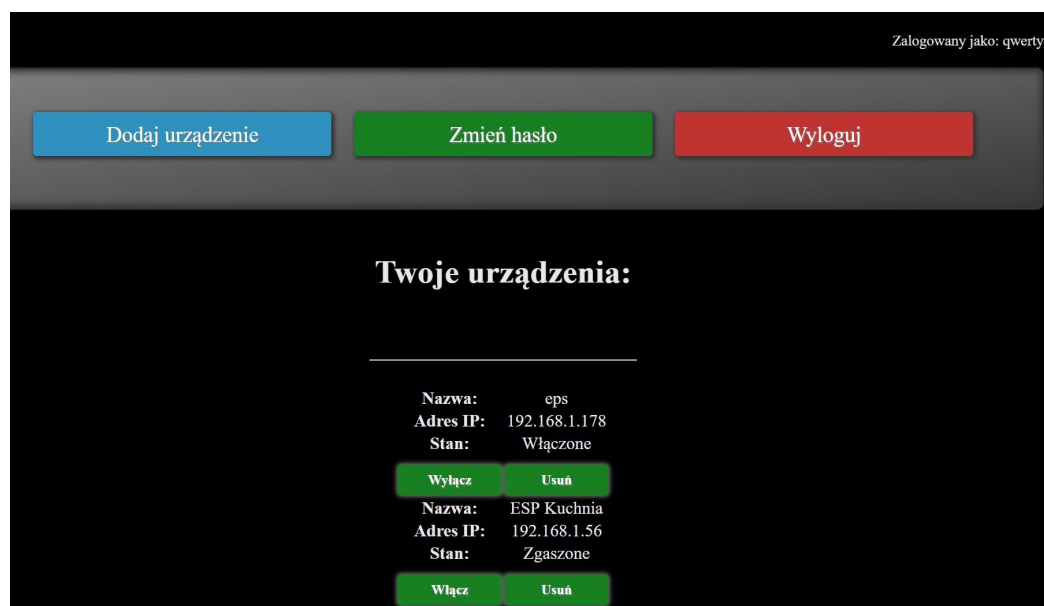
The screenshot shows a web interface for adding a device. At the top, there are two buttons: 'Powrót' (Return) in blue and 'Wyloguj' (Logout) in red. Below these, the title 'Dodaj Urządzenie' is centered. The form consists of two white input fields: the first is labeled 'Nazwa' (Name) and the second is labeled 'Adres IP' (IP Address). Below the input fields is a green button labeled 'Dodaj' (Add). The entire form is set against a dark background.

Rysunek 1.6: Dodawanie urządzenia

The screenshot shows an error message. At the top right, it says 'Zalogowany jako: qwerty'. Below this, there is a blue button labeled 'Powrót'. The main message in the center is 'Nie znaleziono urządzenia.' (Device not found.).

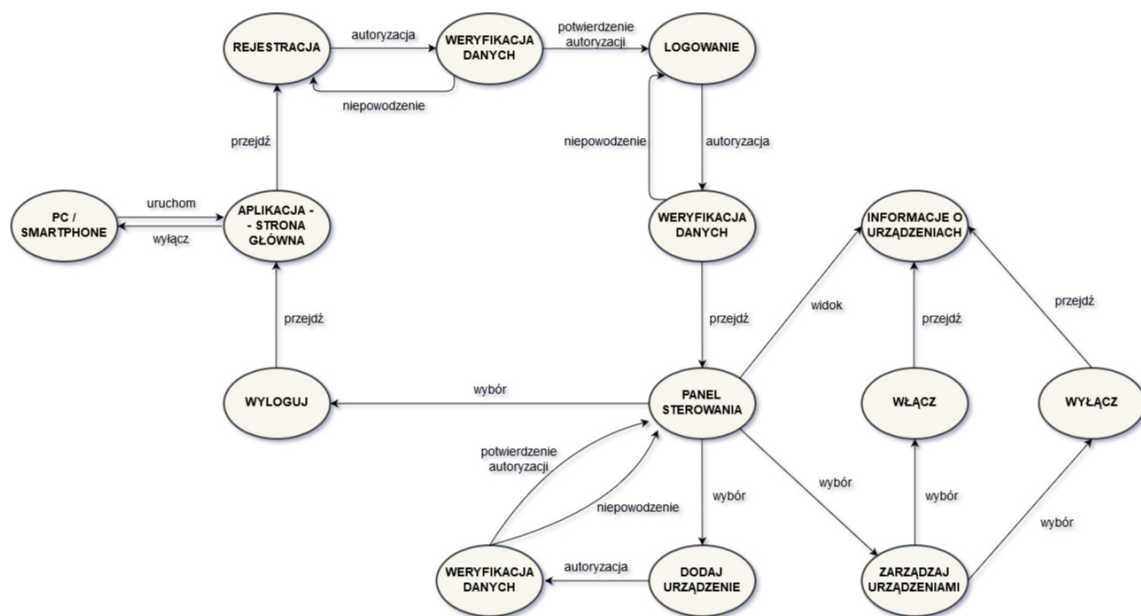
Rysunek 1.7: Komunikat błędu

Po przejściu wszystkich kroków, w panelu sterowania zobaczymy listę z dodanymi przez nas układami. Odczytamy tu podane wcześniej informacje o nazwie, adresie IP a także o stanie urządzenia. Gdy stan określony jest jako „Włączone”, poprzez kliknięcie przycisku „Wyłącz”, odcinamy dopływ prądu i wyłączamy nasz sprzęt, analogicznie w odwrotnym przypadku. W momencie gdy chcemy zmienić nazwę urządzenia lub po prostu usunąć je z listy, wystarczy kliknąć przycisk „Usuń”. Po otrzymaniu potwierdzenia przestanie ono być widoczne w panelu. W każdej chwili urządzenie można dodać ponownie.



Rysunek 1.8: Panel sterowania

Ogólny schemat działania aplikacji został przedstawiony na diagramie DFD:



Rysunek 1.9: Diagram DFD

## ROZDZIAŁ 2

# Mobile app

### 2.1. Kivy – czym jest?

Jest to biblioteka stworzona z myślą o interfejsach graficznych. Aplikację w której kivy zostało wykorzystane możemy uruchomić na Windowsie, Linuksie, MacOS, Androidzie oraz iOS. Istnieją dwie metody tworzenia GUI, z poziomu Pythona oraz Kvang. Obie metody można ze sobą dowolnie łączyć. Sam Framework istnieje od niedawna, jest typem open source, wciąż rozwijanym i darmowym. Wydają go twórcy, którzy na codzień zajmują się właśnie dystrybucją oprogramowania na urządzenia mobilne. Zostali oni również zauważeni przez Python Software Foundation, którzy wsparli ich dotacją w 2012 roku, za port do Pythona3. Biblioteka podlega warunkom MIT.

### 2.2. Dlaczego został wybrany?

Jednym z przedmiotów podczas realizowania programu nauczania studiów I stopnia informatyki był właśnie Python. Ze względu na czytelność i klarowność jego kodu został wybrany na język przewodni w naszym projekcie. Jako, że Kivy jest tworzone w Pythonie, a to główna zaleta odnośnie alternatywnych rozwiązań, zdecydowaliśmy się właśnie na ten framework. Również zaletami jest łatwe i niestandardowe tworzenie wyglądu. Dokumentacja jest napisana w sposób czytelny, zrozumiały dla osób mających styczność pierwszy raz z Kivy. Problemem przede wszystkim może być to, że ta technologia jest dość „świeża”, co za tym idzie szukanie pomocy na forach kończy się praktycznie zerowym odzewem. Jeszcze jednym zauważalnym minusem okazuje się być narzędzie do „deploy’owania” - Buildozer, który działa poprawnie tylko na linuxie.



## 2.3. Kivy ScreenManager

Menadżer ekranu<sup>1</sup> jest to widżet posiadający funkcję zarządzania wieloma ekranami. Domyślnie, wyświetla tylko jeden ekran na raz i używa funkcji `TransitionBase` do przejścia do następnego widoku. Wiele z nich jest obsługiwana w oparciu o zmianę współrzędnych ekranu, pozwala również na wykonywanie niestandardowych animacji za pomocą shaderów. Poruszanie się po naszej aplikacji oparliśmy właśnie o `ScreenManager`. Wykorzystaliśmy do tego przyciski(ang. `button`), za którymi kryje się funkcja odpowiadająca za komunikowanie się z widokiem napisanym w pliku `kv`.

```
def login{self}:  
    self.root.current = 'login'
```

Przykładowo prosta funkcja, która odwołuje się do naszego w tym wypadku podanego w cudzysłowie ID - `login`. Jeśli podane przez nas ID w funkcji istnieje w pliku `kv`, `ScreenManager` przeniesie nas w aplikacji do docelowego widoku.

Screen:

```
name: 'login'
```

Screen oznacza w tym wypadku rozpoczęcie nowego widoku i przypisania mu identyfikatora. W naszym wypadku jest to `login`, aby w późniejszym rozbudowaniu aplikacji kod był przejrzysty i intuicyjny.

### 2.3.1. Komunikacja widoku z funkcją

Button:

```
text: 'Login'  
on_press: app.login()  
background_normal: 'button_normal.png'  
background_down: 'button_down.png'
```

---

<sup>1</sup><https://kivy.org/docs/api-kivy.uix.screenmanager.html>

W naszym widoku zdefiniowaliśmy przycisk. Posiada on pole typu text, gotową funkcję on\_press zaczerpniętą z framework'u, oraz wygląd zaimportowany z plików png. On\_press, jak sama nazwa wskazuje, po wciśnięciu wykona pożądane przez nas działanie. W tym wypadku, jeśli istnieje app.login zostanie wywołana funkcja.

### 2.3.2. Przykładowy screen

```
Screen:
name: 'login'
GridLayout:
  label:
    id: username_label
    text: 'Nazwa użytkownika:'
    TextInput:
      id: username_input
  label:
    id: password_label
    text: 'Hasło:'
    TextInput:
      id: password_input
      password: True
  Button:
    text: "Zaloguj"
    on/_press: app.zaloguj()
    background_normal: 'button_normal.png'
    background_down: 'button_down.png'
  Button:
    text: "Cofnij"
    on_press: app.cofnij()
    background_normal: 'red_button_normal.png'
    background_down: 'red_button_down.png'
```

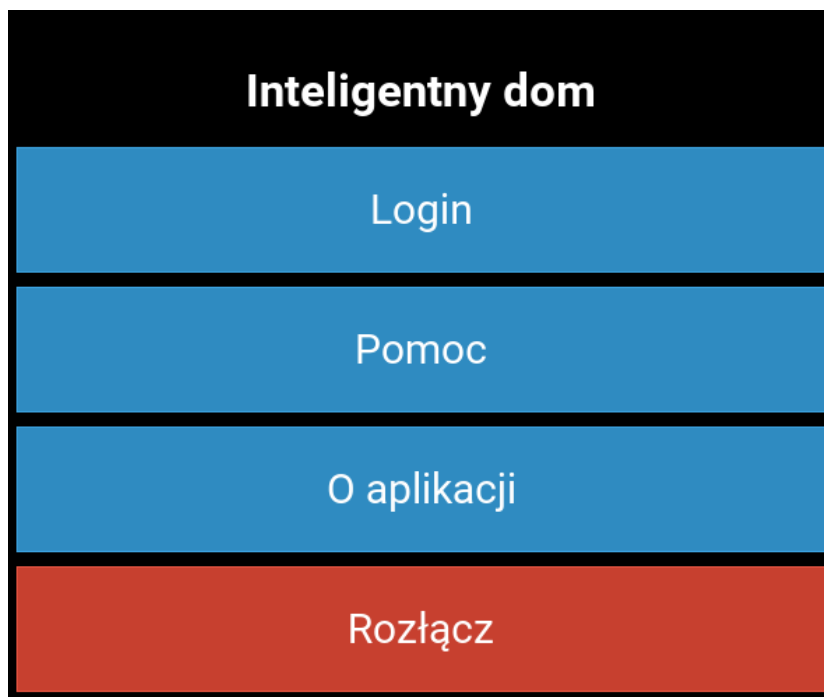
W pełni zdefiniowany

## 2.4. Layout w Kivy

W kivy tworzenie layout'u jest dość specyficzne. Jest kilka możliwości ułożenie naszych widżetów w określony sposób. Wyróżniamy:

- Anchor Layout mogą być zaczepione do górnego, dolnego, lewego, prawego boku lub do środka.
- BoxLayout: ułożenie w orientacji pionowej lub poziomej.
- FloatLayout: nieograniczony układ.
- RelativeLayout: są rozmieszczane względem układu.
- GridLayout: ułożone w „siatkę” zdefiniowaną przez rzędy i kolumny.
- PageLayout: do tworzenia układów wielostronicowych, umożliwiający w łatwy sposób przewijanie z jednej strony na drugą.
- ScatterLayout: podobnie jak w RelativeLayout, ale można je obracać i skalować.
- StackLayout: ułożenie widżetów od lewej do prawej. W naszej aplikacji wykorzystaliśmy GridLayout oraz BoxLayout.

### 2.4.1. BoxLayout



Tak wygląda nasze menu aplikacji mobilnej po podłączeniu się do serwera za pomocą framework'u Twisted. Jest ono zdefiniowane w wyżej wymienionym BoxLayout. Został ułożony on w orientacji pionowej.

Definiuje się to w następujący sposób:

BoxLayout :

```
orientation: 'vertical'
```

Ważną kwestią w tworzeniu layout'u jest zaprogramowanie jego paremetrów. W tym wypadku najważniejszym będzie ustawienie odstępów między odstępami. Czyli:

<BoxLayout>:

```
padding: 10
```

```
spacing: 10
```

Przy czym padding jest wypełnieniem pozycji pomiędzy dwoma polami, a spacing odstępami podanymi w pikselach.

### **2.4.2. GridLayout**

Przykład wykorzystania GridLayout w jednym z widoków. Ułożenie

## ROZDZIAŁ 3

# Web app

### 3.1. Python - Flask – co to takiego?

„Python jest dynamicznie typowanym językiem interpretowanym wysokiego poziomu”[?]. Oznacza to, że Python jest wykonywany na bieżąco, linijka po linijce. Nie jest on kompilowany, a jedynie wczytywany i wykonywany podczas uruchomienia przez interpreter języka. Języki skryptowe są mniej wydajne od języków kompilowanych, jednakże są dość proste w użyciu, przez co dobrze sprawdzają się podczas pisania niewielkich aplikacji. Podstawowymi framework’ami<sup>1</sup> Python’a są Django oraz Flask[?]. Naszym założeniem było stworzenie prostej i szybkiej aplikacji, dlatego zdecydowaliśmy się na wykorzystanie Flask’a. Jest to micro-framework obsługujący rozszerzenia, które mogą dodawać funkcje do aplikacji, takie jak sprawdzanie poprawności formularzy, obsługa wysyłania czy otwarte technologie uwierzytelniania. Ponadto jest kompatybilny z Google App Engine, zawiera zintegrowaną obsługę testów jednostkowych, obsługę plików cookie, a przede wszystkim posiada serwer programistyczny i debugger. Dzięki temu nie wymaga żadnych dodatkowych narzędzi. Dzięki swoim funkcjom, Flask upraszcza projektowanie stron www.

### 3.2. Zastosowanie w aplikacji

Serce naszej aplikacji, główny kod i schemat działania, zawarty jest w czterech podstawowych plikach: `run.py`, `model.py`, `views.py` oraz `__init__.py`. Pierwszy plik określa ścieżkę do serwera, drugi odpowiada za komunikację z bazą danych a trzeci za wyświetlanie i zachowanie stron

---

<sup>1</sup><https://pl.wikipedia.org/wiki/Framework>

internetowych. Plikiem, bez którego działanie aplikacji nie byłoby możliwe jest `__init__.py`. Plik ten odpowiada za import klas bądź funkcji do poziomu pakietu, aby można je było wygodnie importować w późniejszym etapie. Flask używa nazwy „import”, aby wiedzieć, gdzie szukać zasobów, szablonów, plików statycznych, folderu instancji, itp. Komendy:

```
from flask import Flask
from flask_sqlalchemy import SQLAlchemy
from flask_login import LoginManager
```

umożliwiają nam korzystanie z samego Flask’a oraz zaimportowanie rozszerzeń SQLAlchemy oraz LoginManager, a polecenia takie jak

```
from www.model import baza, login_manager
from www import views
```

odpowiadają za wskazanie lokalizacji powiązanych plików, z kolei

```
app = Flask(__name__)
```

wskazuje na miejsce przechowywania zasobów aplikacji.

### 3.2.1. Flask – SQLAlchemy

SQLAlchemy jest stworzonym dla Pythona narzędziem, który wraz z ORM<sup>2</sup> oferuje pełną funkcjonalność języka SQL bez konieczności samodzielnego pisania skomplikowanych zapytań. Flask-SQLAlchemy z kolei jest niczym innym jak rozszerzeniem dodającym usługę SQL do programu.

W naszym przypadku do pełnego i bezpiecznego działania aplikacji, konieczne było stworzenie tabel przechowujących dane logujących się osób oraz informacje o podłączanych urządzeniach. Aby nasza baza mogła funkcjonować w pliku `__init__.py` utworzyliśmy jej instancję

```
baza.init_app(app)
app.static_folder = 'static'
baza.app = app
baza.create_all()
```

by w pliku `model.py` móc zadeklarować tabele „User” oraz „Esp”

---

<sup>2</sup>Object Relational Mapper

```

class User(baza.Model, UserMixin):
    id = baza.Column('id', baza.Integer, primary_key=True)
    imie = baza.Column('imie', baza.String)
    email = baza.Column('email', baza.String, unique = True)
    haslo = baza.Column('haslo', baza.String)
    telefon = baza.Column('telefon', baza.String)
    aktywne = baza.Column('aktywne', baza.Boolean, default=False)
    pin = baza.Column('pin', baza.Integer)
    def __init__(self, imie, email, haslo, telefon, aktywne, pin):
        self.imie = imie
        self.email = email
        self.haslo = self.hash_password(haslo)
        self.telefon = telefon
        self.aktywne = aktywne
        self.pin = pin
    def __repr__(self):
        return ('<User %r>' % self.email)

    def hash_password(self, password):
        return pwd_context.encrypt(password)

    def verify_password(self, password):
        return pwd_context.verify(password, self.haslo)

class Esp(baza.Model):
    id = baza.Column('id', baza.Integer, primary_key=True)
    nazwa = baza.Column('nazwa', baza.String)
    ip = baza.Column('ip', baza.String)
    stan = baza.Column('stan', baza.Boolean, default=False)
    def __init__(self, nazwa, ip, stan):
        self.nazwa = nazwa
        self.ip = ip
        self.stan = stan

```

Jak widać nie stosowaliśmy tu klasycznego zapisu języka SQL, a każda tabela powstała jako klasa, w której deklarujemy poszczególne kolumny i ich właściwości. Funkcje "def \_\_init\_\_" służą przypisaniu odpowiednich wartości, z kolei "def hash\_password" oraz "def verify\_password" są wbudo-



wanymi funkcjami Python’a, wykorzystanymi do podniesienia poziomu bezpieczeństwa poprzez zaszyfrowanie hasła wpisywanego przez użytkownika, oraz jego weryfikację podczas logowania. Wszelkie dane pobierane od użytkownika, przesyłane są za pomocą metod „GET” i „POST”. W pliku `view.py`, poprzez tzw. dekoratory deklarujemy powiązanie funkcji z adresem URL. Na przykład w przypadku próby zarejestrowania się, kliknięcie przycisku „Zarejestruj” wywoła funkcję „def register”.

```
@app.route('/register', methods = ['GET', 'POST'])
def register():
    if request.method == 'POST':
        ...
        uzytkownik = User(imie=request.form['imie'], email=
            request.form['email'], haslo=request.form['haslo'],
            telefon=telefon, aktywne = 0, pin=pin )
        ...
        return redirect(url_for('autoryzacja'))
    return render_template('signup.html')
```

Funkcja ta w przypadku poprawnego przekazania danych, generuje losowy kod weryfikacyjny, zapisuje informacje uzyskane do użytkownika do bazy danych poprzez zmienną „uzytkownik”, następnie wywołuje funkcję oraz stronę odpowiedzialną za autoryzację kodu aktywacyjnego i w przypadku wykonania wszystkich zadań z powodzeniem, przekierowuje nas na stronę logowania. Jak widać samo zapytanie SQL przekazujące informacje odbywa się przez „request.form” i nie zajmuje więcej niż jedną linię kodu, dzięki czemu możemy skupić się na budowaniu innych funkcji.

### 3.2.2. Flask – LoginManager

Flask – LoginManager[?] jest narzędziem umożliwiającym zarządzanie sesją użytkownika poprzez obsługę zadań takich jak logowanie, wylogowywanie czy zapamiętywanie identyfikatora użytkownika w sesji. Aby móc korzystać z tych funkcji należy najpierw stworzyć model użytkownika o właściwościach:

```

@property
def is_authenticated(self):
    return True
@property
def is_active(self):
    return True
def is_anonymous(self):
    return False
def get_id(self):
    return str(self.email)

```

Odpowiadają one za weryfikację czy klient podał prawidłowe poświadczenia, czy jego konto jest aktywne oraz czy bieżący użytkownik jest anonimowy. Metoda `get_id` bierze pod uwagę instancję klasy `User` ?? i zwraca unikalny numer dla tego obiektu. Identyfikator użytkownika jest brany pod uwagę w funkcji „`user_loader`”:

```

@login_manager.user_loader
def load_user(user_id):
    return User.query.get(int(user_id))

```

Ma ona za zadanie przekazać programowi z jakim użytkownikiem będzie pracował i jakie dane ma wyświetlić.

Proces logowania odbywa się z kolei w funkcji „`login`”:

```

@app.route('/login', methods = ['GET', 'POST'])
def login():
    if request.method == 'POST':
        haslo = request.form['haslo']
        mail = request.form['email']
        user=User.query.filter(User.email==mail).first()
        if user:
            if user.verify_password(haslo) == True:
                if user.aktywne == 1:
                    login_user(user, remember=True)
                    return redirect(url_for('list_all'))
                return redirect(url_for('autoryzacja'))
            return render_template('error.html', error = 'Hasło
                                niepoprawne.')

```

```
        return render_template('error.html', error = 'Nie ma  
            takiego konta.')  
    return render_template('signin.html')
```

Adres e-mail oraz hasło przekazywane są za pomocą metod „GET” i „POST”. W pierwszej kolejności polecenie „User.query.filter(User.email==mail).first()” wyszukuje w bazie użytkownika o podanym adresie e-mail, by kolejno, zweryfikować poprawność wprowadzonego hasła, sprawdzić czy konto użytkownika zostało aktywowane oraz by pobrać i zapamiętać jego identyfikator dla bieżącej sesji. W przypadku jakiegokolwiek błędu otrzymamy komunikat bądź zostaniemy przekierowani na odpowiednią stronę.

Przed wywołaniem każdej funkcji, która ma za zadanie wyświetlać lub przekazywać prywatne informacje, skorzystaliśmy z dekoratora „login\_required”. Ma on za zadanie zapewnić poprawność wyświetlanych informacji dla danego użytkownika oraz uniemożliwić dostęp osobom niepowołanym. Na przykład przed funkcją przekierowującą do strony panelu sterowania:

```
@app.route('/wyswietl')  
@login_required  
def list_all():  
    esp=Esp.query.all()  
    return render_template('showDevices.html', esp = esp)
```

### 3.3. Autoryzacja SMS

Użytkownik, który stworzył konto w naszej aplikacji, przy pierwszym logowaniu musi wykonać jednorazową autoryzację konta za pomocą kodu PIN, który otrzymał w formie SMS’a<sup>3</sup>. Kod PIN generowany jest wbudowaną funkcją Pythona „random”:

```
pin = random.randint(1000,9999)
```

Kod zostaje przypisany użytkownikowi i zapisany w bazie danych.

Wysłanie wiadomości tekstowej na wskazany przy rejestracji nr telefonu odbywa się przez modem GSM oraz funkcję „wyslijsms”:

---

<sup>3</sup>ang. *Short Message Service*

```
def wyslij_sms(number, pin):
    text = pin
    number = number
    s = serial.Serial('/dev/ttyUSB2', 115200, timeout=1)
    s.write(bytes('AT\r', 'UTF-8'))
    time.sleep(1)
    msg=s.read(64)
    print(msg)
    s.write(bytes('AT+CMGF=1\r', 'UTF-8'))
    time.sleep(1)
    msg=s.read(64)
    print(msg)
    s.write(bytes('AT+CMGS="%s"\r' % number, 'UTF-8'))
    #Send message:
    time.sleep(1)
    msg=s.read(64)
    print(msg)
    s.write(bytes('%s\x1a' % text, 'UTF-8'))
    msg=s.read(64)
    print(msg)
    s.close()
    return 0
```

Komunikacja aplikacji i modemu GSM odbywa się przez komendy AT<sup>4</sup> oraz bibliotekę PySerial 3.4<sup>5</sup>

## 3.4. Tworzenie stron internetowych

Przy projektowaniu aplikacji internetowej posłużyliśmy się językiem HTML[?]<sup>6</sup> służącym do umieszczania treści na stronie oraz CSS[?]<sup>7</sup> odpowiadającym za formatowanie jej wyglądu. Oba języki są proste w użyciu, a co najważniejsze, dzięki swojej popularności wspierane większość przeglądarek internetowych. Jedyną wadą jest różne działanie arkuszy stylów na po-

---

<sup>4</sup><https://sonnguyen.ws/send-sms-from-raspberry-pi-with-usb-3g/>

<sup>5</sup><http://pyserial.readthedocs.io/en/latest/pyserial.html>

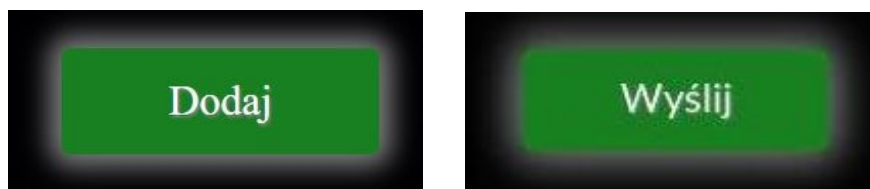
<sup>6</sup>ang. *HyperText Markup Language*

<sup>7</sup>ang. *Cascading Style Sheets*

szczególnych przeglądarkach, jednakże zasady ich działania są proste i przy zachowaniu odpowiednich reguł, nie musimy obawiać się niepoprawnego wyświetlania treści naszej strony. W sieci istnieje wiele gotowych (darmowych bądź płatnych) arkuszy, które możemy pobrać i zaimportować do swojego projektu, dzięki temu oszczędzimy swój czas, a strona będzie wyglądać bardziej profesjonalnie.

W przypadku naszego projektu korzystanie z gotowych szablonów nie było konieczne. Z założenia strona wyglądem miała być zbliżona do aplikacji mobilnych, które cechuje dość prosty design w kontrastowych barwach, aby dobrze prezentowały się na małym wyświetlaczu telefonu.

Podstawą zasadą przy tworzeniu stron HTML jest trzymanie się ogólnych norm przyjętych przez W3C<sup>8</sup>. Przy dbaniu o przejrzystość kodu, poprawnym stosowaniu znaczników oraz atrybutów, dopisanie do naszej strony arkusza stylu nie powinno sprawić większych problemów. Za powiązanie języka CSS z HTML'em odpowiedzialne są tzw. selektory, którymi mogą być elementy HTML oraz atrybuty „id” oraz „class”. Przykładem w naszej pracy może być określenie wyglądu przycisków „Dodaj” bądź „Wyślij”.



Rysunek 3.1: Przyciski na stronach "Dodaj urządzenie" oraz "Zmień hasło"

```
<div>
  <input class="button" type = "submit" value = "Wyślij" />
</div>

<div>
  <input class="button" type = "submit" value = "Dodaj" />
</div>
```

---

<sup>8</sup>[https://pl.wikipedia.org/wiki/World\\_Wide\\_Web\\_Consortium](https://pl.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web_Consortium)

```
.button {
    margin-top: 20px;
    height: 50px;
    width: 150px;
    cursor: pointer;
    background-color: #188021;
    border: 2px solid #188021;
    color: white;
    font-size: 20px;
    font-weight: 400;
    border-radius: 4px;
    box-shadow: 0px 0px 20px 6px grey;
    text-shadow: 1px 1px 1px grey;
}
.button:hover {
    color: #188021;
    background-color: #E8FFE9;
}
```

Mamy tutaj przykład dwóch przycisków opisanych atrybutami „value”, „type” i „class”. Pierwszy określa etykietę przycisku, drugi rodzaj wstawianego pola, a trzeci jest odwołaniem do pliku .css. Selektor „button” w naszym arkuszy stylu określa m.in. rozmiar przycisku (height, width), wygląd czcionki (color, font-size, font-weight, text-shadow), tła (background-color) czy nawet zaokrąglenia rogów (border-radius). Klasa „button:hover” z kolei odpowiada za zachowanie przycisku po najejchaniu na niego myszką, w tym przypadku jego kolor i czcionka ulegną zmianie na przeciwne.

Obecnie treść przeglądarek internetowych możemy wyświetlać nie tylko na komputerach ale i telewizorach, projektorach, czytnikach e-book’ów oraz telefonach. W zależności od rozmiaru ekranu treść naszej strony może się nie zmieścić lub zostać rozciągnięta. Dlatego wraz z wprowadzeniem nowej wersji CSS3 zostały rozbudowane reguły @media. Dzięki nim możemy zmienić wygląd naszej strony w zależności na jakim urządzeniu zostanie wyświetlona. Nasza strona została dostosowana do małych ekranów telefonów (poniżej 730px) tak, aby elementy na niej zawarte dostosowały swoją pozycję.

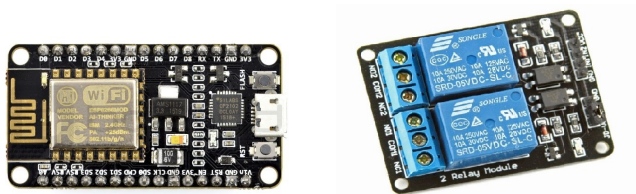
```
@media only screen and (min-width: 730px) {  
  .footer {  
    padding-right: 0;  
    padding-left: 0;  
  }  
  .header {  
    margin-bottom: 30px;  
  }  
  .jumbotron {  
    border-bottom: 0;  
  }  
}
```

## ROZDZIAŁ 4

# Hardware

### 4.1. ESP8266

W naszym projekcie wykorzystaliśmy moduł WiFi oparty na układzie ESP8266-12E<sup>1</sup> jako sterownik przekaźnika.



Rysunek 4.1: Moduł ESP8266 i Przełącznik 2-kanalowy

Esp Nodemcu v2 to programowalny mikrokontroler posiadający 32-bitowy CPU, 4MB pamięci Flash oraz 16 wyprowadzeń GPIO. Komunikacja odbywa się przez WiFi 802.11 b/g/n na częstotliwości 2,4 GHz. Do programowania układu wykorzystałem język "C" i środowisko Arduino IDE<sup>2</sup>. Programator UART, który jest wlutowany w płytkę ułatwia wgrywanie programów przez standardowy kabel USB.

ESP8266 został zaprogramowany do działania w trybie klienta WiFi w naszej lokalnej sieci. Dane dla naszej sieci podajemy przy programowaniu urządzenia:

```
char* ssid = "NawaSieci";  
char* pass = "1HasoSieci";
```

```
void setup() {
```

---

<sup>1</sup><http://www.kloppenborg.net/images/blog/esp8266/esp8266-esp12e-specs.pdf>

<sup>2</sup><https://www.arduino.cc/en/main/software>



```
WiFi.begin(ssid, pass);  
}
```

Od tej chwili sterownik jest podłączony do routera.

Przełącznik, który włącza lub wyłącza wysokie napięcie wyposażony jest w optoizolację<sup>3</sup> zapewniając odseparowanie napięcia 230V a ESP8266.

## 4.2. Raspberry pi 3 - jako serwer aplikacji

Mikrokomputer wyposażony w czterordzeniowy procesor ARM, 1 GB RAM, porty USB oraz HDMI. Cało pod kontrolą Linuxa specjalnie przygotowany dla Raspberry Pi 3<sup>4</sup>. Zasilany przez 5V ładowarkę np. telefoniczną. Taką konfigurację posiada nasz serwer, który obsługuje aplikację webową.



Rysunek 4.2: Raspberry Pi 3

## 4.3. Komunikacja

Raspberry Pi 3 i Esp8266 komunikują się ze sobą za pomocą pomocy JSON'ów. Gdy klient postawowi włączyć/wyłączyć urządzenie za pomocą ESP wywołuje funkcje na RPI 3 "swiatloon" lub "swiatlooff". Obie funkcje działają w identyczny sposób, jedyną różnicą jest wartość pola "stan1" dla GPIO ESP generowanego JSONa. Funkcja "swiatloon" wygląda następująco:

---

<sup>3</sup><https://pl.wikipedia.org/wiki/Transoptor>

<sup>4</sup><http://docs-europe.electrocomponents.com/webdocs/14ba/0900766b814ba5fd.pdf>

```
def swiatloon(idd):
    esp = session.query(Esp).filter(Esp.id ==int(idd)).one()
    conn = http.client.HTTPConnection(esp.ip)
    payload = "{\"stan1\":\"1\"}"
    headers = {
        'content-type': "application/json",
    }
    conn.request("POST", "/relay", payload, headers)
    res = conn.getresponse()
    data = res.read()
    return redirect(url_for('list_all'))
```

Pod zmienną `esp` zostaje przypisany obiekt ESP wyfiltrowany po ID. W `payload` przechowujemy stan GPIO do wysłania. Za samo przesłanie JSON'a na odpowiednie IP ESP odpowiada linia kodu `conn.request("POST", "/relay", payload, headers` oraz biblioteka `http.client`.

Na adres 192.168.1.56/relay trafia pakiet danych z serwera RPI 3. ESP również jest serwerem, który przetwarza dane za pomocą funkcji:

```
void setRelay() {

    String data = server.arg("plain");
    StaticJsonBuffer<200> jBuffer;
    JsonObject& jobject = jBuffer.parseObject(data);
    String stan1 = jobject["stan1"];
    int value1;
    String stanJson;
    value1=(stan1.toInt());
    if (value1==1){
        digitalWrite(pin, LOW);
        Serial.println(stan1);
        stanJson= "1";
    }
    else{
        digitalWrite(pin, HIGH);
        Serial.println(stan1);
        stanJson= "0";
    }
    StaticJsonBuffer<200> JSONbuffer;
```

```

JsonObject& JSONEncoder = JSONbuffer.createObject();
String ip = WiFi.localIP().toString();
short int port = 8090;
JSONEncoder["ip"] = (ip);
JSONEncoder["stan"] = stanJson;
char JSONmessageBuffer[200];
JSONEncoder.prettyPrintTo(JSONmessageBuffer, sizeof(
    JSONmessageBuffer));
Serial.println(JSONmessageBuffer);
HTTPClient http;
String adres="http://";
adres+="192.168.1.186";
adres+=":";
adres+=port;
adres+="/readjson";
Serial.println();
Serial.println(adres);
http.begin(adres);
http.addHeader("Content-Type", "application/json");
int httpCode = http.POST(JSONmessageBuffer);
String payload = http.getString();
Serial.println(httpCode);
Serial.println(payload);
http.end();
server.send(200,"ok");
}

```

Po odczytaniu wartosci `stan1` Esp zmienia stan pinu, czyli włącza prąd na danym porcie i uruchamia przekaźnik. Dalszy kod funkcji jest odpowiedzialny za odesłanie do serwera odpowiadzie w formie JSON'a z obecnym stanem urządzenia i jego IP. Dopiero, gdy serwer otrzyma odpowiedź na `/readjson` wraz z numerem ip i stanem goldpinu 8266, aktualizuje bazę danych:

```

@app.route('/readjson', methods=['POST'])
def readjson():
    print(request.is_json)
    content = request.get_json()
    print(content)
    ip = content["ip"]
    stan = content["stan"]

```



## Zakończenie

[illegible][illegible]

## DODATEK A

# Tytuł załącznika jeden

Treść załącznika jeden.

## DODATEK B

# Tytuł załącznika dwa

Treść załącznika dwa.

# Bibliografia

- [1] Sharon Shea Vendela Redriksson, Margaret Rouse. smart home or building @ONLINE, 2017.
- [2] Margaret Rouse Ivy Wigmore. Internet of things (iot) @ONLINE, 2016.
- [3] Centrum Edukacji Obywatelskiej. Szkolenia python 101 @ONLINE, 2017.
- [4] Armin Ronacher. Welcome to flask @ONLINE, 2017.
- [5] VTech SEO. Advantages of html @ONLINE, 2011.
- [6] W3.CSS. Css tutorial @ONLINE, 2018.



# Spis tabel

5.1. Opis tabeli . . . . .	34
----------------------------	----

# Spis rysunków

2.1. Zdjęcie złożonego zestawu . . . . .	9
2.2. Strona główna . . . . .	10
2.3. Rejestracja . . . . .	11
2.4. Logowanie . . . . .	11
2.5. Zmiana hasła . . . . .	12
2.6. Dodawanie urządzenia . . . . .	13
2.7. Komunikat błędu . . . . .	13
2.8. Panel sterowania . . . . .	14
2.9. Diagram DFD . . . . .	15
4.1. Przyciski na stronach "Dodaj urządzenie" oraz "Zmień hasło" . . . . .	28
5.1. Moduł ESP8266 i Przekaznik 2-kanalowy . . . . .	30
5.2. Raspberry Pi 3 . . . . .	31

# Oświadczenie

Ja, niżej podpisany(a) oświadczam, iż przedłożona praca dyplomowa została wykonana przeze mnie samodzielnie, nie narusza praw autorskich, interesów prawnych i materialnych innych osób.

.....

data

.....

podpis