

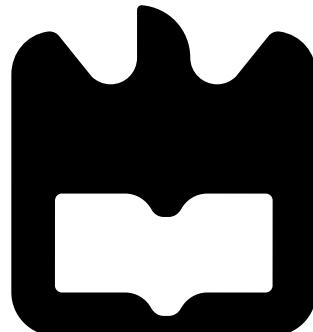


Rui Pedro dos
Santos Oliveira

**Sistema de monitorização e controlo da produção
de Salicornia na Ria de Aveiro**

**Monitoring and control system for the production
of Salicornia in the estuary of Aveiro**

DOCUMENTO PROVISÓRIO





Rui Pedro dos
Santos Oliveira

**Sistema de monitorização e controlo da produção
de Salicornia na Ria de Aveiro**

**Monitoring and control system for the production
of Salicornia in the estuary of Aveiro**

DOCUMENTO PROVISÓRIO



Rui Pedro dos
Santos Oliveira

**Sistema de monitorização e controlo da produção
de Salicórnia na Ria de Aveiro**

**Monitoring and control system for the production
of Salicornia in the estuary of Aveiro**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Engenharia de Computadores e Telemática, realizada sob a orientação científica do Doutor Joaquim Manuel Henriques de Sousa Pinto, Professor Associado do Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática da Universidade de Aveiro e do Doutor José Alberto Gouveia Fonseca, Professor Associado do Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática da Universidade de Aveiro.

o júri / the jury

presidente / president

ABC

Professor Catedrático da Universidade de Aveiro (por delegação da Reitora da Universidade de Aveiro)

vogais / examiners committee

DEF

Professor Catedrático da Universidade de Aveiro (orientador)

GHI

Professor associado da Universidade J (co-orientador)

KLM

Professor Catedrático da Universidade N

**agradecimentos /
acknowledgements**

Quero expressar os meus agradecimentos a todos aqueles que direta e indiretamente contribuíram para a concretização da presente dissertação. Um agradecimento especial aos meus pais e irmão por todo o apoio prestado ao longo deste meu percurso académico, como também a toda a minha família.

A todos os meus colegas e amigos, que conheci ao longo destes 5 anos na Universidade de Aveiro, um grande obrigado

palavras chave

Cultivo da salicórnia, irrigação, sensores, atuadores, web, monitorização, atuação remota.

resumo

A evolução da Internet tem proporcionado o crescimento de novos modelos de negócio suportados por tecnologias de informação e comunicações e tem possibilitado o desenvolvimento de novos modelos de serviços baseados no cloud computing.

A exploração de novas descobertas na área da percepção visual, nomeadamente no que se refere à apreciação de obras de arte geniais, . . .

keywords Cultivo da salicórnia, irrigação, sensores, atuadores, web, monitorização, atuação remota.

abstract Nowadays, it is usual to evaluate a work ...

Conteúdo

Lista de Figuras	v
Lista de Tabelas	vii
Acrónimos	ix
1 Introdução	1
1.1 Motivação	1
1.2 Objetivos	2
1.3 Organização do documento	2
2 Conceito de IoT no cultivo da Salicornia	5
2.1 Características da planta	5
2.2 Condições ideais de cultivo da Salicornia	7
2.3 Importância da planta	7
2.4 Evolução tecnológica: o IoT	7
2.5 Considerações finais	9
3 Estado da arte	11
3.1 Sistema de Gestão de Base de Dados	11
3.1.1 MySQL	11
3.1.2 SQL server	11
3.1.3 PostgreSQL	11
3.1.4 Comparação e solução adotada	11
3.2 Desenvolvimento web	13
3.2.1 ASP.net	13
3.2.2 Flask	13
3.2.3 Django	13

3.2.4	Conclusões e solução adotada	13
3.3	Desenvolvimento mobile	14
3.3.1	Plataformas nativas	14
3.3.2	Multi-plataforma	14
3.3.3	Conclusões e solução adotada	14
3.4	REST Frameworks	15
3.4.1	Django Rest Framework	15
3.4.2	Flask-RESTful	15
3.4.3	Restlet	15
3.4.4	Conclusões e solução adotada	15
3.5	Micro-controladores	16
3.5.1	Arduino	16
3.5.2	Raspberry Pi	17
3.6	Sensores	19
3.6.1	Sensor de salinidade	19
3.6.2	Sensor de temperatura	19
3.6.3	Sensor de luminosidade	20
3.7	Tecnologias de comunicação	21
3.7.1	Zigbee	21
3.7.2	LoRa	21
3.7.3	Sigfox	21
3.7.4	Bluetooth (BLE)	21
3.7.5	Wi-Fi (IEEE 802.11)	22
3.7.6	Comparação de tecnologias de comunicação	22
3.8	Aplicações relacionadas	23
3.8.1	Multi-monitorização de estufas agrícolas	23
3.8.2	Agroopar	23
3.8.3	outras que vale a pena para comparacao..	23
4	Sistema de controlo e monitorização: arquitetura e modelação	25
4.1	Descrição global do sistema	25
4.2	Componentes	27
4.2.1	<i>Sensor Module</i>	27
4.2.2	<i>Controller Module</i>	28
4.3	Análise de requisitos	29
4.3.1	Requisitos funcionais	30

4.3.2	Requisitos não funcionais	32
4.4	Modelação	33
4.4.1	Entidades envolvidas	33
4.4.2	Casos de uso	33
4.4.3	Modelo de dados	38
4.5	Arquitetura lógica	41
4.6	Arquitetura física	42
4.6.1	Sistema de informação	43
Aplicação web	43	
API REST	45	
Documentação interativa	47	
Implementação do sistema	48	
Aplicação mobile	48	
4.6.2	Simulação em <i>hardware</i>	49
Sensores utilizados	50	
Comunicação	52	
4.7	Sistema de deteção de intrusos	54
4.7.1	Biblioteca para processamento de imagem: OpenCV	54
4.8	Diagrama de componentes	57
4.9	Considerações finais	58
5	Implementação	59
5.1	Sistema de informação	59
5.1.1	Application Programming Interface (API)	59
5.1.2	Aplicação web	59
5.1.3	Aplicação mobile	59
5.1.4	<i>Deploy</i> do projecto	59
5.2	Simulação em hardware	61
5.2.1	Arduino	61
5.2.2	Sensores	61
5.2.3	Comunicação	62
Raspberry Pi	62	
Comunicação	62	
5.2.4	Considerações finais	63
5.3	Sistema de deteção de intrusos	64
5.3.1	Algoritmos de deteção de intrusos	64

5.3.2	Testes	65
5.3.3	Implementação	65
5.4	Considerações finais	65
6	Resultados	67
6.1	Aplicação web	67
6.2	Aplicação mobile	67
6.3	Testes API	67
6.4	Simulação em hardware	67
6.5	Sistema de detecção de intrusos	67
7	Conclusão e trabalho futuro	69
7.1	Conclusão	69
7.2	Trabalho futuro	69
7.3	Considerações finais	69
A	Untitled appendix #A	75
B	Mockups da aplicação mobile	77
C	Trigger SQL	79
D	Resultados processamento de imagem	81
D.1	Frame 1	82
D.2	Frame 2	84
D.3	Frame 3	86
D.4	Frame 4	88
E	Interface gráfica	91
F	Descrição formal dos casos de uso gerais	93
G	Interligação de componentes	95

Lista de Figuras

1.1	Salicornia proveniente da ria de Aveiro	1
2.1	Coloração da planta <i>Salicornia ramosissima</i> na primavera (à esquerda) e no outono (à direita) (Fotografia por José M. G. Pereira)	6
2.2	Esquema representativo do ciclo de vida da <i>Salicornia ramosissima</i> . A - semente incluída no sedimento; B - jovens plantas e plantas senescentes do ano anterior; C - planta no estado vegetativo, caule carnudo e articulado; D - planta no estado de floração; E - planta no estado senescente. (Fotografias por Helena Silva)	6
2.3	Evolução da internet em cinco fases	8
2.4	Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW	9
3.1	Arduin Nano	16
3.2	Identificação dos pinos no Arduino Nano	16
3.3	Raspberry Pi 3	18
3.4	Identificação dos principais componentes no Raspberry Pi 3	18
4.1	Ilustração principais componentes	25
4.2	Ilustração da distribuição dos módulos em duas leiras	26
4.3	Esquema de componentes e respetiva comunicação entre três <i>Sensor Module</i> (SM) e um <i>Controller Module</i> (CM)	27
4.4	Fase de desenvolvimento de um software	29
4.5	Casos de uso para a aplicação web (dashboard)	34
4.6	Casos de uso para a aplicação mobile	34
4.7	Esquema relacional da estrutura da base de dados	38
4.8	Arquitetura lógica	41
4.9	Arquitetura física (blocos)	42
4.10	Arquitetura do sistema de informação (<i>dashboard</i> , base de dados e API)	44

4.11	Processo de autenticação em HTTP através de token (adaptado de [1])	46
4.12	Arquitetura da aplicação mobile	48
4.13	Sensor TTC 104 NTC	50
4.14	Esquema eletrotécnico da ligação do sensor de temperatura	50
4.15	Sensor foto-resistência GL5528	51
4.16	Esquema eletrotécnico da ligação do sensor de luminosidade	51
4.17	<i>Water Level Switch Liquid Level Sensor Plastic Ball Float</i>	52
4.18	Esquema eletrotécnico da ligação do sensor de nível líquido	52
4.19	Led	52
4.20	Esquema eletrotécnico da ligação do led	52
4.21	Comunicação entre componentes da simulação em hardware	53
4.22	Módulo bluetooth HC-06	53
4.23	Esquema eletrotécnico da ligação do módulo bluetooth	53
4.24	Logótipo OpenCV	54
4.25	Raspberry Pi Camera Board V2 8MP 1080p	55
4.26	Arquitetura do sistema de video stream	56
4.27	Esquema relacional da estrutura da base de dados	57
5.1	Arquitetura do sistema de informação (dashboard e API)	60
D.1	Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW	82
D.2	Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW	84
D.3	Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW	86
D.4	Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW	88
E.1	Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW	91
E.2	Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW	92
G.1	Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW	95

Lista de Tabelas

3.1	Características do Arduino Nano	17
3.2	Comparação entre versão 2 e 3 do Raspberry Pi	18
4.1	Especificação das tabelas existentes no sistema	39
4.2	Especificação das tabelas existentes no sistema (continuação)	40
4.3	Endpoints da API REST e respetivos métodos a implementar	47
4.4	Características do sensor TTC 104	50
4.5	Características do sensor GL5528	51
4.6	Características do módulo bluetooth HC-06	54
4.7	Características do módulo bluetooth HC-06	55
B.1	Um nome qualquer	77
D.1	Your caption here	83
D.2	Your caption here	85
D.3	Your caption here	87
D.4	Your caption here	89
F.1	Casos de utilização: Login/Logout	93
F.2	Casos de utilização: Login/Logout	93

Acrónimos

API	Application Programming Interface
CGI	Common Gateway Interface
CM	<i>Controller Module</i>
CSS	Cascading Style Sheets
CSV	Comma-Separated Values
FK	Foreign Key
GPS	Global Positioning System
HTML	HyperText Markup Language
HTTP	HyperText Transfer Protocol
I/O	Input/ Output
IDE	Integrated Development Environment
IoT	<i>Internet of Things</i>
LDR	Light Dependent Resistor
NTC	Negative Temperature Coefficient
ORM	Object Relational Mapper
PK	Primary keys
REST	Representational State Transfer
REST	Representational State Transfer

SDLC	Systems Development Life Cycle
SGBD	Sistema de Gestão de Base de Dados
SM	<i>Sensor Module</i>
SQL	Structured Query Language
URL	Uniform Resource Locator
WSGI	Web Server Gateway Interface
WWW	World Wide Web
JS	JavaScript
ORM	Object-Relational Mapping
CPU	Central Processing Unit
RAM	Random Access Memory
DIKW	Data-Information-Knowledge-Wisdom
ISM	Industrial, Scientific, Medical
LED	Light Emitting Diode
IP	Internet Protocol
EDR	Enhanced Data Rate
CGI	Common Gateway Interface
TCP	Transmission Control Protocol

Introdução

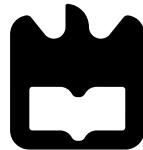


Figura 1.1: Salicornia proveniente da ria de Aveiro

1.1 Motivação

<http://eusougourmet.blogspot.pt/2011/09/compre-o-que-e-nosso-salicornia.html>

HyperText Markup Language (HTML)

* O gênero salicornia HTML inclui cerca de 117 espécies, sendo Salicornia herbacea, Salicornia bigelovii, Salicornia europea, Snicornia prostata, Salicornia mmosissima e Salicornia virginica aquelas com maior ocorrência. [2] [3]

A que serve de mote a esta dissertação ...

Os recursos naturais, nomeadamente, plantas, animais e minerais, são utilizados desde a antiguidade pelo ser humano, não apenas como fonte de alimentos mas também para o tratamento de diversas doenças []. Muitas das espécies que nascem em todo o mundo inicialmente são consideradas pragas, contudo e após alguns estudos intensivos à espécie são descobertas verdadeiras pérolas. Um exemplo disso é a salicornia.

A salicornia é a planta que iremos dar destaque durante este projeto. Esta planta é por vezes utilizada como substituta do sal marinho[] e utilizada para os mais diversos fins. Iremos abordar alguns deles mais à frente.

A salicornia nasce e cresce naturalmente ao longo dos estuários e sapais (salinas) costeiras do Mediterrâneo].

Esta é uma planta suculenta adaptada a ambientes salinos (halófita) que se desenvolve maioritariamente em ambientes aquáticos com elevado teor de sal.]

Existem mais de 20 espécies de Salicornia, das quais as mais comuns são:

Existem cerca de 20 espécies de Salicornia, das quais as mais comuns encontram-se destacadas de seguida:

Salicornia virginica: é uma planta com flor e pode ser encontrada na região mediterrânica
Salicornia europaea: cresce em várias zonas de entre-marés salinas
Salicornia maritima: Salicornia bigelovii: Salicornia perennis: Salicornia ramosissima:

A evolução tecnológica é algo que sempre esteve presente na vida do ser humano desde os seus primórdios até aos dias atuais, sendo que se tem verificado um aumento desta relação com o humano e principalmente com o ritmo da própria evolução. As tecnologias, de uma maneira geral, são todas as invenções produzidas pelo homem, para aumentar a sua atividade no planeta e simplificar o modo de vida que quem o habita [1]. O conceito de “Internet das coisas” (do inglês “Internet of Things”, IoT) é fruto desta evolução tecnológica, já que permite a ligação dos mais diversos dispositivos eletrónicos à Internet.

1.2 Objetivos

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento

- Criação de uma plataforma web que permita:
 - Disponibilizar a leitura dos mais diversos sensores de sensores (temperatura, salinidade...)
 - Permitir gerar alarmes de inundação, sendo estes enviados via SMS ou email para o cliente.
 - Atuar remotamente para drenagem de água em excesso existente nas leiras
 - Sistema de transmissão de vídeo disparada por eventos gerados pelos sensores
- Criação de uma aplicação móvel que permita receber alarmismos de situações anómalas.

1.3 Organização do documento

A presente dissertação está dividida em 7 capítulos: ...

O primeiro capítulo descreve e enfatiza a importância

De seguida, no Estado de Arte, é

No Capítulo 2 apresenta-se

o projeto CAMBADA e identifica-se os pontos chave tanto do software como do hardware.

No Capítulo 3

No Capítulo 4 é....

Para finalizar, no Capítulo 5 apresentam-se conclusões sobre o trabalho desenvolvido e eventuais melhorias para o futuro.

Resumo As elevadas propriedades nutricionais da *Salicornia L.* tornam-na atrativa para aplicações culinárias e para o tratamento e prevenção de algumas doenças.

Conceito de IoT no cultivo da Salicórnia

A *Salicornia ramosissima J. Woods* (*S. ramosissima*)[4] que impulsionará toda esta dissertação, é uma espécie do género *Salicornia L.*, pertencente à família das beterrabas denominada de *Chenopodiaceae*[5]. Neste capítulo será apresentada a planta, as suas principais características e respetivas propriedades, bem como as suas diferentes aplicações medicinais e alimentares. Este capítulo servirá ainda como uma pequena introdução ao conceito de *Internet of Things* (IoT) e a sua respetiva importância no contexto deste projeto.

2.1 Características da planta

A Salicórnia é uma espécie halófita, adaptada a viver em ambientes com elevado teor de sais[6], sendo uma das mais evoluídas da sua família. É uma planta anual de dimensão pequena, aparentemente sem folhas, ereta, os seus caules são carnudos e suculentos, simples e/ou extremamente ramificados, segmentados por articulações[7], geralmente com menos de 30 cm de altura[2]. Esta planta tem uma coloração durante a maior parte do ano verde-escuro mas a sua ramagem torna-se verde-amarelado ou mesmo vermelho-púrpura no outono[7] (figura 2.1).

A *Salicornia ramosissima* desenvolve-se preferencialmente no litoral costeiro, em pântanos e sapais salgados ou em margens de salinas temporariamente alagadas. Encontra-se distribuída maioritariamente na parte oeste da Europa e a oeste da região do Mediterrâneo, sendo uma das espécies mais abundantes[8]. Em Portugal, onde é vulgarmente conhecida como erva-salada, sal verde e/ou espargos do mar[9], é encontrada frequentemente nas mar-

gens dos canais da Ria de Aveiro e Ria Formosa, no Algarve[9] sendo encontrada com menos frequência na região do Minho[7]. Na Inglaterra, a salicórnia é conhecida como *purple glasswort*, podendo este nome estar na origem desta pigmentação caraterística[10].



Figura 2.1: Coloração da planta *Salicornia ramosissima* na primavera (à esquerda) e no outono (à direita) (Fotografia por José M. G. Pereira)

Esta planta é uma das menos estudadas pelos cientistas[8], sabendo-se apenas que possui um ciclo de vida anual bem definido, com gerações discretas e as suas sementes são hermafroditas[11]. A salicórnia cresce habitualmente entre março, início da sementeira (A da figura 2.2) com respetivo crescimento (B da figura 2.2) e novembro fechando assim o ciclo com a produção de sementes (E da figura 2.2). Entre maio e agosto decorre a colheita da planta[9] (C da figura 2.2) que pode ser utilizada para os mais diversos fins. A floração ocorre fundamentalmente no mês de outubro[8] (D da figura 2.2).

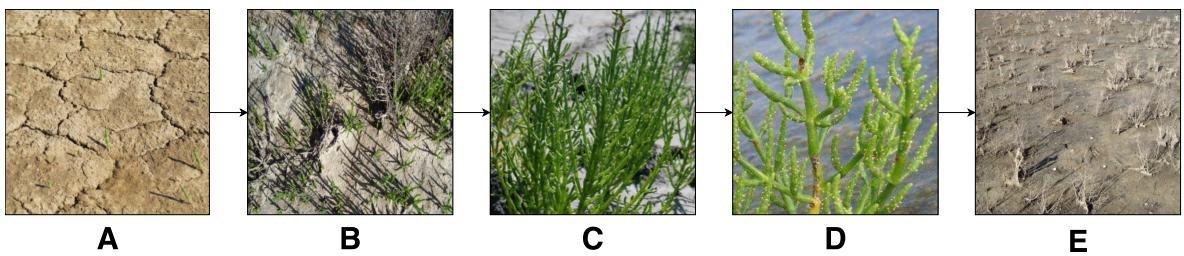


Figura 2.2: Esquema representativo do ciclo de vida da *Salicornia ramosissima*. A - semente incluída no sedimento; B - jovens plantas e plantas senescentes do ano anterior; C - planta no estado vegetativo, caule carnudo e articulado; D - planta no estado de floração; E - planta no estado senescente. (Fotografias por Helena Silva)

2.2 Condições ideais de cultivo da Salicórnia

O crescimento da *Salicornia ramosissima* é influenciado por diversos fatores ambientais, sendo a salinidade um dos mais importantes, já que influencia a distribuição, a abundância e a fisiologia da planta. Um estudo realizado por *Silva et al.*[11] comprova que esta planta halófita apresenta um crescimento ideal em salinidades baixas ou moderadas. Este estudo permite considerar esta planta como uma halófita não obrigatória, já que o seu crescimento ideal não acontece em condições de salinidade elevada. Embora o crescimento ideal ocorra a baixas salinidades, a Salicornia é capaz de tolerar níveis elevados de salinidade no meio de cultivo[12].

2.3 Importância da planta

Desde a antiguidade que as espécies do género *Salicornia L.* estão incluídas na alimentação humana. Normalmente consome-se crua, cozinhada ou seca. Quando crua é usada como acompanhamento das mais diversas refeições enquanto que seca ou triturada é usada como especiaria, para tempero na confeção de peixes, marisco ou carnes. O sal verde é um grande substituto do sal comum, pois é rico em substâncias depurativas e diuréticas. Os seus caules carnudos são bastante requisitados para cozinhas *gourmet*, não só pelo seu sabor salgado, mas também pelo seu elevado valor nutricional[13], nomeadamente pelos níveis de minerais e vitaminas antioxidantes, como a vitamina C e o β -caroteno. A Salicórnia é também uma fonte de proteínas e possui alto teor de ácidos gordos, destacando-se o ómega-3[14].

A nível medicinal, existem inúmeros estudos que revelam que as propriedades químicas da planta, tornam-na eficiente na prevenção e tratamento de algumas doenças, tais como, a hipertensão, cefaleias e escorbuto, diabetes, obesidade, cancro, entre outras[15].

Tendo em conta todas estas propriedades alimentares e medicinais da Salicórnia, torna-se fulcral controlar o seu cultivo, a fim de otimizar a produção para tirar maior partido da sua importância biológica. Este controlo pode ser feito recorrendo à evolução tecnológica, nomeadamente ao conceito de IoT, tal como será descrito nas próximas secções deste capítulo.

2.4 Evolução tecnológica: o IoT

Antes de descrever a importância e o conceito de IoT, é necessário entender as diferenças entre os termos Internet e Web (World Wide Web, WWW), que são usados indistintamente pela sociedade. A Internet é a camada ou rede física composta por *switches*, *routers* e outros equipamentos[16]. A sua principal função é transportar informações de um ponto para outro de forma rápida, confiável e segura. Por outro lado, a Web pertence à camada de aplicações

que opera sobre a Internet cuja principal função é oferecer uma interface que transforme as informações que fluem pela Internet em algo útil. Ao longo do tempo, a Web passou e continua a passar por várias etapas evolucionárias, identificadas como Web 1.0, Web 2.0 e Web 3.0, explicadas nas próximas secções.

- **Web 1.0 - passado:** esta primeira etapa foi inventada por Tim Berners Lee em 1989[17]. Nesta fase surgiram os principais conceitos que conhecemos da Internet atual: Localizador Uniforme de Recursos (do inglês Uniform Resource Locator (URL)), Linguagem de Marcação de Hipertexto (do inglês HTML) e Protocolo de Transferência de Hipertexto (do inglês HyperText Transfer Protocol (HTTP)). Ainda nesta primeira fase, mas mais tarde, em 1998 foi criado por Larry Page e Sergey Brin o Google que criou simplicidade nas pesquisas na Web[18].
- **Web 2.0 - presente:** a Web cresceu muito e muito rapidamente. Atualmente é considerada a versão mais próxima da visão de Tim Berners Lee (colaborativa), usado como meio de interação, comunicação global compartilhamento de informação.
- **Web 3.0 - futuro:** para o futuro prevê-se que os conteúdos *online* possam vir a estar organizados de forma semântica, muito mais personalizados para cada utilizador, sites, aplicações inteligentes e/ou publicidade baseada nas pesquisas e nos comportamentos.

A primeira evolução real da Internet foi o aparecimento do IoT, que já transformou a Internet em algo sensorial, através da medição de diferentes características, como por exemplo a temperatura, a pressão, as vibrações, a iluminação, a umidade, o *stress*, entre outras. No futuro, ao desenvolvimento de aplicações revolucionárias com potencial para melhorar significativamente a forma como a sociedade vive, aprende, trabalha e se diverte.

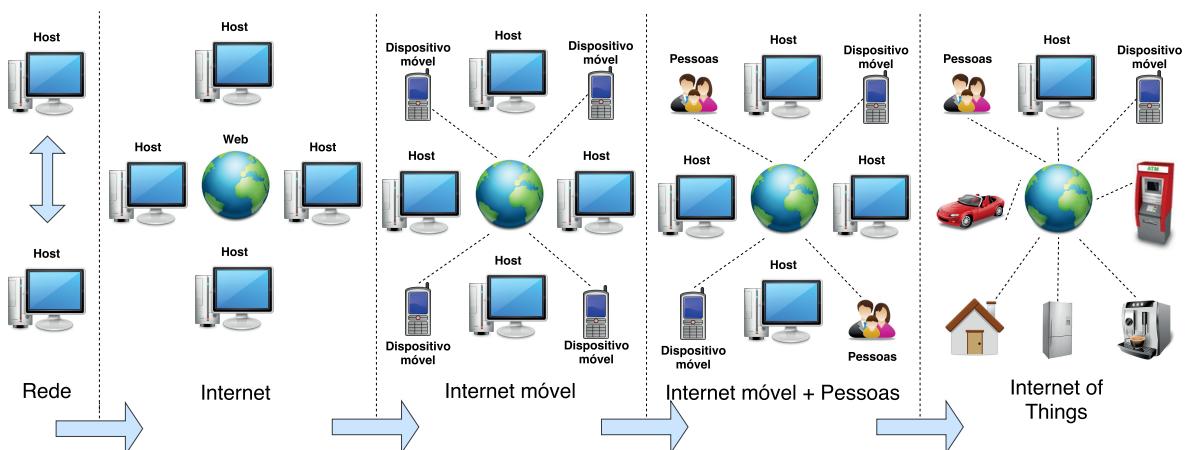


Figura 2.3: Evolução da internet em cinco fases (Adaptado de [19])

A figura 2.3 representa a evolução da Internet em cinco fases. Inicialmente surge a conexão entre dois computadores que permite a criação de uma rede, posteriormente nasce o conceito de World Wide Web (WWW) ligando um grande número de computadores entre si. Seguidamente, surgiu a Internet móvel que permitiu conectar dispositivos moveis à Internet, possibilitando a ligação da sociedade através das redes sociais. Finalmente, a internet está a evoluir para o IoT, permitindo ligar objetos do quotidiano ao sistema global de redes de computadores[19].

Uma das principais vantagens do IoT é a sua ligação evidente a todos os objetos, o que por si só é uma ideia avassaladora. O volume de dados gerado por este tipo de ligação pode ser interpretado pelo modelo Data-Information-Knowledge-Wisdom (DIKW)[20]. Este modelo, também conhecido como pirâmide do conhecimento (Figura 2.4), é uma hierarquia informacional utilizada especialmente nas áreas da ciência da informação e na gestão do conhecimento, onde cada camada acrescenta certos atributos sobre a anterior.

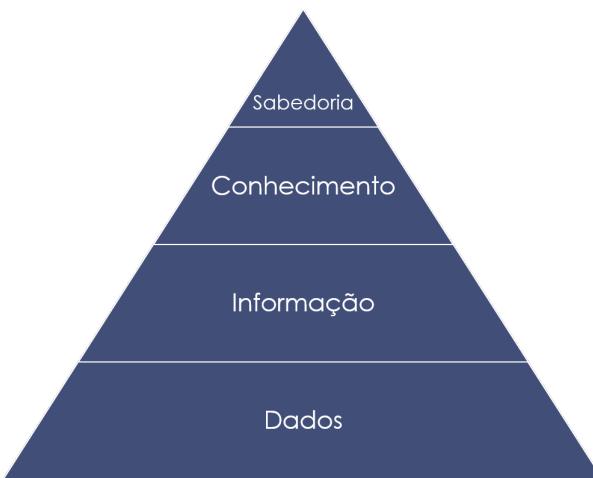


Figura 2.4: Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW

A ligação dos objetos à Internet acarreta benefícios visíveis à nossa sociedade, possibilitando um maior controlo e entendimento de como os sistemas interagem entre si e proporcionando uma melhor qualidade de vida a todos. Embora as vantagens se sobreponham às desvantagens não nos podemos esquecer que existem alguns problemas a nível segurança, privacidade, legislação e identidade.

2.5 Considerações finais

Como vimos neste capítulo, as propriedades alimentares e terapêuticas da Salicornia têm conduzido a um elevado interesse económico e ao aumento do seu desenvolvimento comercial.

Existem inúmeras empresas a cultivar esta espécie para que possa ser comercializada para os mais diversos fins, sendo que grande parte já é exportada.

Uma vez que a salicornia carece de um controlo minucioso de certos parâmetros durante o seu cultivo, existe necessidade de criar um sistema que monitorização de forma a melhor as condições de produção desta espécie.

O conceito de IoT pode ser aplicado neste contexto, uma vez que possibilitará a interligação de equipamentos eletrónicos que melhorem a eficiência de produção da espécie através da colocação de sensores, atuadores e respetiva atuação remota.

Estado da arte

Nesta secção, são apresentados os resultados da pesquisa bibliográfica sobre as ferramentas e funcionalidades que poderão estar presentes no sistema a desenvolver. Pretende-se apresentar de forma geral todas as tecnologias possíveis de utilização e respetiva comparação.

3.1 Sistema de Gestão de Base de Dados

Um Sistema de Gestão de Base de Dados (SGBD) é um conjunto de software responsáveis pela gestão de uma base de dados.

3.1.1 MySQL

3.1.2 SQL server

3.1.3 PostgreSQL

O PostgreSQL é um sistema de gestão de base de dados do tipo objeto-relacional uma vez que permite um modelo de dados orientado a objetos, isto é, possibilita a manipulação de objetos, classes e heranças diretamente no esquemas da base de dados. Segundo o site oficial do PostgreSQL este é considerado um SGBD bastante poderoso e com desenvolvimento *open sources* [21].

3.1.4 Comparação e solução adotada

Os próprios criadores do Django recomendam a utilização do PostgreSQL, indicando que alcança um bom equilíbrio entre custo, características, rapidez e estabilidade

No entanto, é pertinente fazer uma comparação entre o PostgreSQL e outras ferramentas open-source como o MySQL. Embora as diferenças entre as duas ferramentas não sejam muito grandes, podemos ter também em conta a performance de uma e outra. Uma comparação feita usando o benchmark TPC-H 8 mostra que a performance do PostgreSQL é ligeiramente superior à do MySQL na maioria das queries [22].

3.2 Desenvolvimento web

Para o desenvolvimento da dashboard poderiam ser adotadas duas estratégias distintas para o desenvolvimento web:

A criação de sites dinâmicos que se adaptam ao cliente podem ser alcançados de dois modos:

- Manipulação local usando javascript do DOM.
- Acesso ao servidor que serve conteúdos criados em função dos pedidos do cliente

Neste contexto poderiam ser utilizados

Angular, React

Servidor serve conteudos criados em função dos pedidos do cliente

3.2.1 ASP.net

3.2.2 Flask

3.2.3 Django

Assim, e de acordo com as explicações dos autores da ferramenta [18], as principais vantagens tiradas da utilização da framework Django são: Boa documentação; Facilidade e rapidez de desenvolvimento e deployment; Estabilidade; Escalabilidade.

3.2.4 Conclusões e solução adotada

3.3 Desenvolvimento mobile

<http://bloomidea.com/blog/aplicacoes-nativas-vs-hibridas-qual-escolher-para-o-seu-projeto/>

3.3.1 Plataformas nativas

uma aplicação móvel nativa é uma app que foi desenvolvida para ser utilizada numa plataforma ou dispositivo específico (iOS ou Android), usando as ferramentas e a linguagem de desenvolvimento correspondentes àquelas que o sistema em questão suporta. Uma app nativa pode assim interagir e tirar partido das funcionalidades do próprio sistema operativo e de outro software que esteja instalado nessa plataforma, o que faz desta opção uma excelente aposta.

- **Performance:**
- **Desenvolvimento:**
- **Manutenção:**
- **Interface:**
- **Recursos disponíveis:**
- **Plug-ins:**
- **Segurança:**

3.3.2 Multi-plataforma

<http://websocialdev.com/lista-de-frameworks-para-desenvolvimento-mobile/>

- **Performance:**
- **Desenvolvimento:**
- **Manutenção:**
- **Interface:**
- **Recursos disponíveis:**
- **Plug-ins:**
- **Segurança:**

3.3.3 Conclusões e solução adotada

3.4 REST Frameworks

3.4.1 Django Rest Framework

Django REST Framework é uma ferramenta considerada 'poderosa e flexível para a construção de APIs Web' [], que pode ser usada juntamente com a framework de desenvolvimento de aplicações Web Django, que quando integrada no desenvolvimento de um determinado *backend* permite a implementação de serviços do tipo REST.

A API navegável Web é uma vitória usabilidade enorme para os desenvolvedores.

Políticas de autenticação , incluindo pacotes para OAuth1a e OAuth2 .

Serialização que suporta tanto ORM e não ORM fontes de dados.

Customizável todo o caminho - basta usar vistas regulares baseadas na função , se você não precisar dos mais poderosos recursos .

Extensa documentação , e grande apoio da comunidade .

Utilizado e confiável por empresas internacionalmente reconhecidas, incluindo Mozilla , Red Hat , Heroku , e Eventbrite .

3.4.2 Flask-RESTful

3.4.3 Restlet

3.4.4 Conclusões e solução adotada

com autenticação via token

app mobile microcontroladores -*i* controller modulers

documentação com swagger

3.5 Micro-controladores

3.5.1 Arduino

O Arduino é fruto da evolução de um projeto italiano desenvolvido no ano de 2005, cujo o objetivo foi ser utilizado em projetos escolares de forma a ter um orçamento menor que outros sistemas de prototipagem disponíveis naquela época.

Tal como descrito no seu site oficial, um Arduino consiste numa plataforma *open-source* de prototipagem eletrónica com *hardware* e *software* flexíveis e com elevada facilidade utilização]. O Arduino é utilizado para projetos especialmente no contexto do IoT e da robótica educativa. A este micro-controlador, podem ser estendidos vários módulos, dependendo da tarefa que se quer que seja executada.

O Arduino possui um conjunto de pinos que podem ser programados para funcionarem como entradas ou saídas fazendo com que o Arduino interaja com o meio externo para os mais diversos fins. Para além dos pinos de I/O existem pinos de alimentação que fornecem diversos valores de tensão que podem ser utilizados para transmitir energia elétrica aos diferentes componentes de um projeto.

A versão Nano do Arduino,

Na figura 3.1 e 3.2 apresenta-se uma imagem do arduino utilizado e a identificação dos diferentes pinos existentes, respectivamente. Na tabela 3.1 encontram-se as principais características desta versão do Arduino.

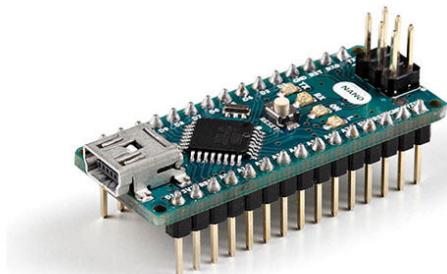


Figura 3.1: Arduin Nano

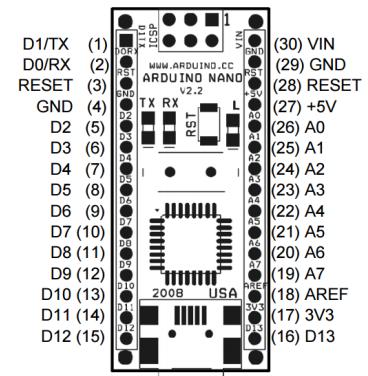


Figura 3.2: Identificação dos pinos no Arduino Nano

Microcontrolador	ATmega328
Tensão de operação	5V
Tensão de entrada	7-12V
Portas digitais	14 (6 podem ser usadas como PWM)
Portas analógicas	8
Corrente nos pinos Input/ Output (I/O)	40mA
Memória Flash	32KB (2KB usado no bootloader)
Memória RAM (SRAM)	2KB
EEPROM	1KB
Velocidade do Clock	16MHz
Dimensões	45 x 18mm
LED interno	Pino digital 13
Ligaçāo USB	Ligaçāo ao computador e alimentação

Tabela 3.1: Características do Arduino Nano

3.5.2 Raspberry Pi

O Raspberry Pi (figura 3.3) é considerado um micro-computador do tamanho de um cartão de crédito que possui um conjunto de *hardware* integrado que tal como Arduino possibilita uma interação com o meio exterior. O principal objetivo deste poderoso componente consistiu em promover o ensino da ciência da computação em escolas de ensino básico. O Raspberry Pi foi desenvolvido no Reino Unido pela *Raspberry Pi Foundation*.

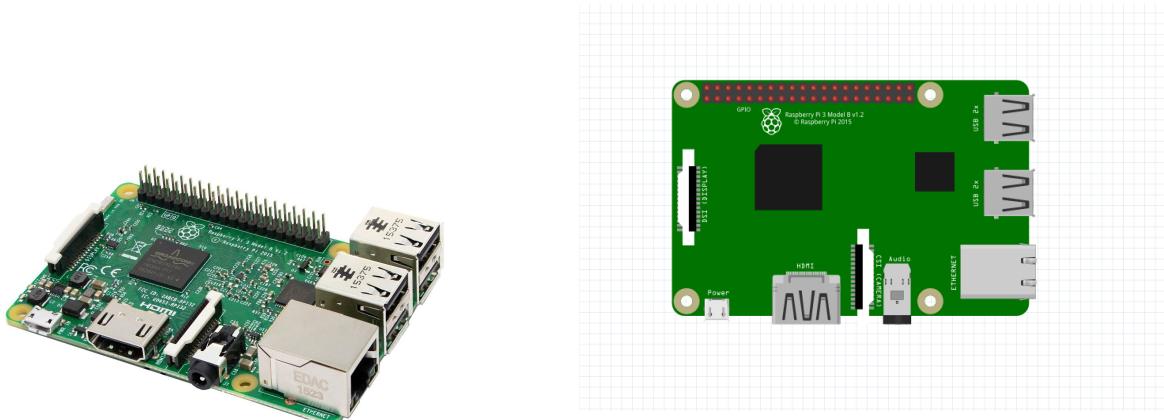


Figura 3.3: Raspberry Pi 3

Figura 3.4: Identificação dos principais componentes no Raspberry Pi 3

	Raspberry Pi 3 Model B	Raspberry Pi 2 Model B 1.2
Processor Chipset	Broadcom BCM2837 64Bit Quad Core Processor powered Single Board Computer running at 1.2GHz	Broadcom BCM2837 64Bit Quad Core Processor powered Single Board Computer running at 900MHz
Processor Speed	QUAD Core @1.2 GHz	QUAD Core @900 MHz
RAM	1GB SDRAM @ 400 MHz	1GB SDRAM @ 400 MHz
Storage	MicroSD	MicroSD
USB 2.0	4x USB Ports	4x USB Ports
Max Power Draw/voltage	2.5A @ 5V	1.8A @ 5V
GPIO	40 pin	40 pin
Ethernet Port	Yes	Yes
WiFi	Built in (802.11n)	No
Bluetooth LE	Built in (4.1)	No

Tabela 3.2: Comparação entre versão 2 e 3 do Raspberry Pi

3.6 Sensores

Esta secção tem como objetivo fazer um estudo comparativo entre diferentes tecnologias usadas para a medição dos vários parâmetros ambientais necessários ao controlo e monitorização da salicornia. Todas as soluções adaptadas tem termos de hardware escolhidas devido à possuir-las.

3.6.1 Sensor de salinidade

3.6.2 Sensor de temperatura

Existem vários tipos de sensores de temperatura baseados em princípios de funcionamento distintos.

- **Termopares:**
- **RTDs:**
- **Termístor:**
- **Circuito integrado:**

3.6.3 Sensor de luminosidade

O LDR (Light Dependent Resistor) é um componente cuja resistência varia de acordo com a intensidade da luz. Quanto mais luz incidir sobre o componente, menor a resistência. Este sensor de luminosidade pode ser utilizado em projetos com arduino e outros microcontroladores para alarmes, automação residencial, sensores de presença e etc.

3.7 Tecnologias de comunicação

Nesta secção serão apresentados alguns das tecnologias de comunicação mais utilizados em *Internet of Things* que permite a troca de informações entre dispositivos e respetiva comparação entre eles.

3.7.1 Zigbee

Zigbee designa um conjunto de especificações para a comunicação sem-fio entre dispositivos eletrônicos, com ênfase na baixa potência de operação, na baixa taxa de transmissão de dados e no baixo custo de implementação. Tal conjunto de especificações define camadas do modelo OSI subsequentes àquelas estabelecidas pelo padrão IEEE 802.15.4.

3.7.2 LoRa

A tecnologia Lora

Wide-Area Network Low-Power (LPWAN) ou Low-Power Rede (LPN) é um tipo de telecomunicações sem fio de rede projetada para permitir comunicações de longo alcance em uma baixa taxa de bits entre as coisas (objetos relacionados), tais como sensores operados em uma bateria.

As tecnologias WAN de baixa potência são projetadas para ambientes de rede máquina a máquina (M2M). Com a diminuição dos requisitos de energia, maior alcance e menor custo do que uma rede móvel, os LPWANs são pensados para permitir uma gama muito mais ampla de aplicativos M2M e Internet of Things (IoT), que foram limitados por orçamentos e problemas de energia.

3.7.3 Sigfox

Uma empresa francesa que constrói redes sem fio para conectar objetos de baixa energia, como medidores de energia elétrica , smartwatches e máquinas de lavar, que precisam estar continuamente ligados e emitindo pequenas quantidades de dados. Sua tecnologia é voltada para a Internet das Coisas (IoT).

3.7.4 Bluetooth (BLE)

Bluetooth é uma especificação de rede sem fio de âmbito pessoal (Wireless personal area networks – PANs) consideradas do tipo PAN ou mesmo WPAN

3.7.5 Wi-Fi (IEEE 802.11)

rede sem fio IEEE 802.11, que também são conhecidas como redes Wi-Fi ou wireless, foram uma das grandes novidades tecnológicas dos últimos anos. Atuando na camada física, o 802.11 define uma série de padrões de transmissão e codificação para comunicações sem fio, sendo os mais comuns: FHSS (Frequency Hopping Spread Spectrum), DSSS (Direct Sequence Spread Spectrum) e OFDM (Orthogonal Frequency Division Multiplexing). Atualmente, é o padrão de fato em conectividade sem fio para redes locais. Como prova desse sucesso pode-se citar o crescente número de Hot Spots e o fato de a maioria dos computadores portáteis novos já saírem de fábrica equipados com interfaces IEEE 802.11. A Rede IEEE possui como principal característica transmitir sinal sem fio através de ondas!

3.7.6 Comparação de tecnologias de comunicação

3.8 Aplicações relacionadas

Seja para comparar, seja para replicar boas funcionalidades, ou seja para conseguir oferecer algo mais ao utilizador final, quando se pretende desenvolver uma determinada aplicação, é importante proceder a uma avaliação de aplicações da mesma área se encontram no mercado. Assim, são aqui abordadas algumas das aplicações relacionadas que são mais utilizadas ou que mais se aproximam daquilo que se pretende para a aplicação a desenvolver neste projeto, tendo em conta os diferentes sistemas operativos.

3.8.1 Multi-monitorização de estufas agrícolas

<https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/949/1/Multimonitorizacao>

3.8.2 Agroopar

<http://www.vidarural.pt/agroopar-os-custos-na-mao-do-agricultor/>

3.8.3 outras que vale a pena para comparacao..

[22]

Sistema de controlo e monitorização: arquitetura e modelação

Este capítulo tem como principal objetivo a descrição do sistema que resultou do trabalho prático desta dissertação. Para esse fim, cada elemento pertencente ao sistema é caracterizado de acordo com as suas funções, especificidades e respectiva arquitetura. É também descrito como os elementos interagem entre si. Para além disso, é apresentado todo o processo de modelação do sistema tendo por base os requisitos adquiridos pelo cliente.

4.1 Descrição global do sistema

Este sistema tem como objetivo a supervisão remota da produção de Salicórnia, permitindo não só a monitorização dos dados adquiridos pelos sensores, como também da atuação remota de determinados comandos. Neste contexto, também será possível a aquisição de imagens que possibilitará a deteção de intrusos nas quintas onde se realiza a produção desta espécie.

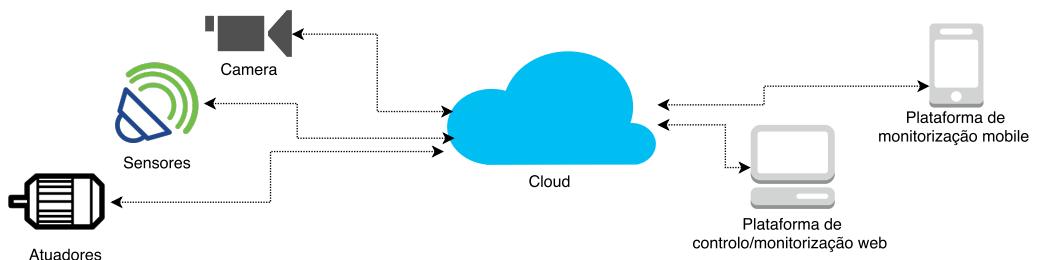


Figura 4.1: Ilustração principais componentes

O esquema da figura 4.27 ilustra de um modo geral todos os componentes e as diferentes plataformas com que o cliente pode interagir.

Como vimos no capítulo 3, uma plantação de Salicornia carece de um controlo relativamente fino de certos parâmetros ambientais sobretudo da salinidade do terreno onde ela cresce, que depende, das chuvas, da salinidade da água dos canais da ria, entre outros. Nas quintas onde se cultiva salicornia, a produção faz-se numa espécie de leiras limitadas por pequenos canais de irrigação que podem ser cheios de água salgada proveniente dos esteiros que rodeiam a quinta. Esta operação implica a abertura de válvulas de admissão dessa água, medida do nível da maré nos canais, monitorização da qualidade e salinidade da água exterior.

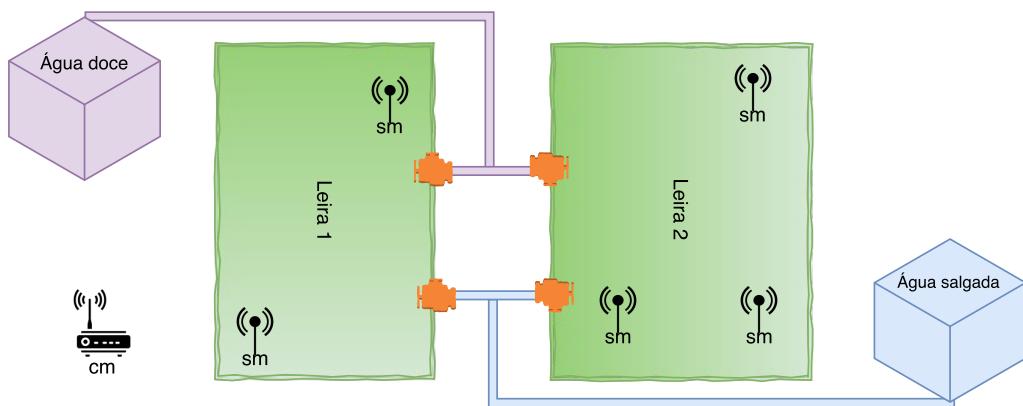


Figura 4.2: Ilustração da distribuição dos módulos em duas leiras

Tal como ilustrado na figura 4.2, pretende-se que sejam colocados módulos com sensores (*Sensor Module*) distribuídos estrategicamente por cada leira. Cada um desses módulos, irá comunicar com um módulo central (*Controller Module*) originando uma topologia de rede em estrela. Por sua vez, cada um destes módulos centrais irá comunicar diretamente com o servidor que permitirá receber todos os dados adquiridos tanto pelos sensores como por atuadores, permitindo que estes sejam guardados numa base de dados específica. Os atuadores, permitirão despoletar ações que autorizam a ativação ou desativação de bombas e/ou válvulas para transferências de águas de modo a melhorar as condições de cultivo da Salicornia. Pretende-se que os módulos centrais tenham acesso à camada protocolar TCP/IP (Internet) de modo a permitir a utilização da API REST via HTTP desenvolvida para o efeito.

No que diz respeito às plataformas para interação com o cliente, pretende-se que exista uma *dashboard* e uma aplicação *mobile*. A dashboard disponibilizará uma interface que apresenta as informações mais importantes para o utilizador de forma apelativa, tornando mais fácil a sua interação e respetiva leitura, possibilitando ainda gerir todo o sistema e realizar operações de controlo remoto. Por outro lado, a aplicação *mobile* permitirá apenas a monitorização do

cultivo da Salicornia e receção de alertas quando estes ocorram.

4.2 Componentes

No contexto desta dissertação é necessário reter dois conceitos principais, são eles:

- **Sensor Module:** consiste num módulo responsável pela aquisição de dados provenientes dos mais diversos tipos de sensores.
- **Controller Module:** consiste num módulo responsável pela receção dos dados/estados do *Sensor Module* e respetivo envio para a *cloud*.

O cenário da figura 4.3 ilustra três *Sensor Modules* que comunicam com um *Controller Module*. Cada um desses *Sensor Module* possui um conjunto específico de sensores, podendo estes ser atuadores ou câmaras. Para a comunicação com o *Controller Module*, cada *Sensor Module* possui determinado módulo de comunicação que permita a transferência dos dados adquiridos pelos sensores. Posteriormente, o *Controller Module* possui um determinado protocolo de comunicação (TCP/IP) que permite a utilização da API REST e respetivo envio ou atualização dos dados adquiridos pelo sistema.

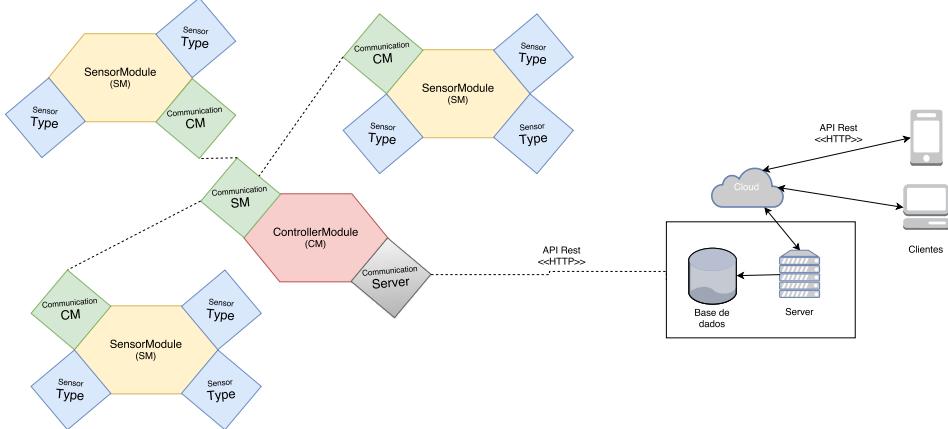


Figura 4.3: Esquema de componentes e respetiva comunicação entre três SM e um CM

Seguidamente serão especificados todos os detalhes de cada módulo, uma vez que serão considerados na modelação de todo o sistema.

4.2.1 Sensor Module

Um *Sensor Module* consiste num micro-controlador responsável pela aquisição de dados provenientes dos mais diversos tipos de sensores, podendo estes ser atuadores ou câmaras.

No caso de se tratar de um atuador, isto é, válvulas, bombas, contadores, pás ou cancelas, apenas serão lidos valores binários. Caso se trate de uma câmara, todo o processamento é feito internamente nesta, sendo que o sistema apenas irá receber o IP da mesma.

Tal como referido anteriormente, cada *Sensor Module* terá que utilizar um determinado módulo de comunicação para possibilitar a transferência dos dados adquiridos para o módulo central. Para além disso, pretende-se que o *Sensor Module* em condições extremas, possa tomar decisões de atuação, isto é, caso seja lido um valor fora do padrão e que seja necessário a ativação de um atuador, este deverá ser auto suficiente em tomar esta decisão, sem necessidade de intervenção do utilizador.

Pretende-se que este módulo seja identificado por um determinado nome, possua uma bateria que permita a sua mobilidade, tenha um ou vários módulos de comunicação acoplados que permitam comunicar com um módulo central, uma memória e um módulo Global Positioning System (GPS) que permita aceder à sua localização, identificando-o em caso de furto. Para além disso, um *Sensor Module* terá que possuir obrigatoriamente um ou vários sensores.

4.2.2 Controller Module

Um *Controller Module* consiste num micro-controlador responsável pela receção dos dados provenientes dos vários *Sensor Modules*. Pretende-se que este módulo envie ou receba informações para os *Sensor Module* quando solicitados pelo utilizador. Após a receção dos dados, estes são enviados para um servidor em *cloud* através de uma API Representational State Transfer (REST) criada para o efeito. Sendo que a tecnologia REST opera sob o protocolo de comunicação HTTP, este componente tem que necessariamente estar ligado à rede Internet via Transmission Control Protocol (TCP)/Internet Protocol (IP).

Pretende-se que este módulo possua alguma capacidade de processamento, uma vez que poderá ter vários *Sensor Modules* a si associados e com necessidade de constante envio e receção de dados. Para além disso, pretende-se que o *Controller Module* seja identificado por um determinado nome, tenha um módulo de comunicação que possibilite o envio de dados para um servidor e outros para comunicação com os diferentes *Sensor Modules*. Tal como acontece com os *Sensor Modules*, existe necessidade de acoplado um módulo GPS que permita localizar o micro-controlador em caso de robo.

4.3 Análise de requisitos

Durante o desenvolvimento de *software* pressupõe-se que os seus intervenientes sigam determinadas metodologias para que o seu sistema possa revolucionar a vida de um grupo em específico ou até mesmo da sociedade.

O ciclo de vida do desenvolvimento de um software, também conhecido como Systems Development Life Cycle (SDLC), é composto genericamente por quatro fases principais: conceção, projeto, criação e a implementação. Antes do SDLC, o processo de desenvolvimento do *software* foi tomado como atividade informal sem regras nem padrões formais. Este facto poderá originar vários problemas, tais como o atraso no desenvolvimento, aumento de custos e baixa qualidade do *software* criado. Existem enumerados modelos e visões que propõem alguns padrões e etapas necessárias ao desenvolvimento de um sistema com qualidade. Na figura 4.4 encontram-se as várias etapas consideradas por *Munish Kaur et al.*[3].

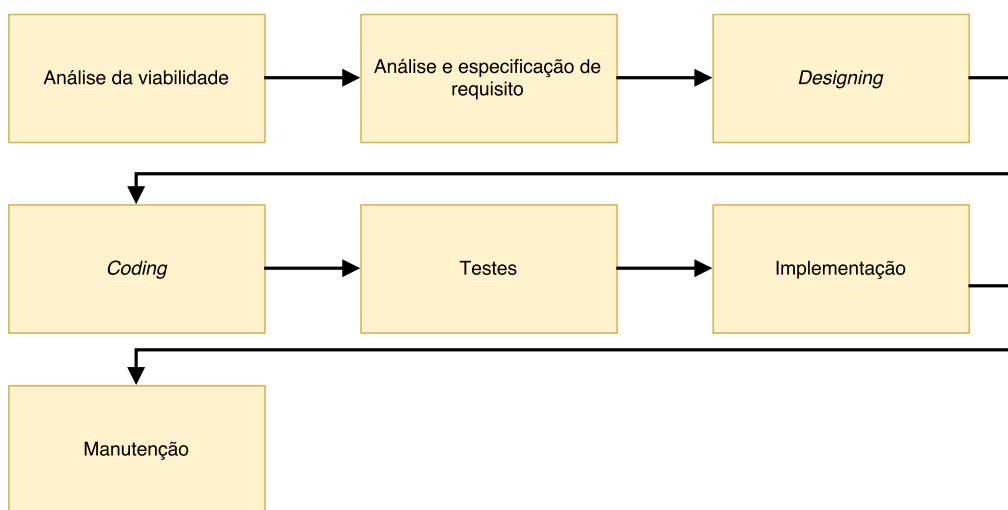


Figura 4.4: Fase de desenvolvimento de um software (Adaptado de [3])

- **Análise de viabilidade:** nesta fase são analisados os dados de entrada e saída, processamento necessário, análise de custos e planeamento do projeto. Nesta fase é incluída a viabilidade técnica em termos de *software*, *hardware* e pessoas qualificadas.
- **Análise e especificação de requisitos:** nesta fase são recolhidos e analisados os requisitos necessário para a elaboração do *software*. Pretende-se que no final desta fase sejam conhecidos os vários requisitos do *software* e seja também criado um documento que os especifique.
- **Designing:** consiste na tradução dos requisitos especificado para uma estrutura lógica. Pretende-se que seja elaborado um documento de especificação do *design*.

- **Coding:** a programação real é elaborada nesta fase. O documento de *design* é traduzido para o código-fonte numa determinada linguagem de forma a que possa ser executado.
- **Testes:** o código-fonte gerado na fase anterior é testado usando vários cenários de testes. São usadas várias técnicas de teste para avaliar a correção e validação do *software*.
- **Implementação:** o *software* desenvolvido é implementado para que possa ser disponibilizado ao utilizador para uso real. Pretende-se que o utilizador do sistema possa reportar erros ou problemas quando encontrados.
- **Manutenção:** o *software* poderá sofrer alterações que possam solucionar problemas que tenham ocorrido. Esta fase é responsável pela pós-implementação e manutenção do *software* para o seu bom funcionamento.

Após o entendimento da descrição geral do sistema bem como todos os componentes envolvidos, segue a fase de efectuar o levantamento dos requisitos do sistema, levando-nos a entender o que o cliente deseja ou acredita precisar possibilitando a criação dos processos de negócio necessários ao sistema. Seguidamente serão apresentados os requisitos funcionais e não funcionais deste sistema.

4.3.1 Requisitos funcionais

Os requisitos funcionais descrevem os critérios que devem ser usados para avaliar as funções específicas ou os comportamentos de um determinado sistema. Os requisitos funcionais que de seguida se apresentam são propostos pelo cliente no contexto deste projeto para as duas plataformas disponíveis: web (*dashboard*) e mobile.

Aplicação web (*dashboard*)

- A interface do sistema deve permitir que o utilizador, seja ele qual for, entre ou faça *login* no sistema.
- A interface do sistema deve permitir que o utilizador, seja ele qual for, saia ou faça *logout* no sistema.
- O *dashboard* deverá permitir que qualquer utilizador possa recuperar a sua chave de acesso ao sistema.
- O sistema deve permitir que o utilizador possa adicionar e/ou gerir um ou vários módulos de sensores.

- A aplicação web deve permitir visualizar graficamente os dados que cada sensor obtém.
- O sistema deve permitir visualizar tabularmente (*dataset*) os dados que cada sensor obtém.
- Em cada uma das visualizações anteriormente descritas, pretende-se que seja possível efetuar uma filtragem por data.
- O sistema deverá permitir a exportação dos dados obtidos pelos sensores em formato Comma-Separated Values (CSV).
- O sistema deve ter a capacidade de gerar alarmes quando algum valor lido pelos sensores esteja fora do previsto.

De modo a tornar o sistema genérico e *standalone* foram impostos os seguintes requisitos adicionais:

- O sistema deve permitir que qualquer utilizador se possa registar no sistema, embora tenha que estar obrigatoriamente associado a uma empresa.
- O utilizador comum só terá acesso à sua área reserva após a validação por parte da empresa.
- A *dashboard* deverá permitir ao administrador a adição de novas empresas e a gestão de todos os utilizadores.
- O sistema deve permitir que qualquer utilizador possa adicionar, editar ou remover:
 - Tipos de sensores;
 - Tipos de comunicação;
 - *Controller Module* com as respetivas especificações e características;
 - Tipo de comunicação a um *Controller Module* que possibilite a sua comunicação como o servidor;
 - *Sensor Modules* a um determinado *Controller Module* com as suas respetivas especificações e características;
 - Um ou vários tipos de comunicação a um *Sensor Module* que permita a sua comunicação com um *Controller Module*.
 - Um ou vários sensores a um *Sensor Module* em que cada sensor poderá ser de um determinado tipo
- O sistema deverá disponibilizar uma API que permita a criação de novas aplicações com base nesta.

- Consultar a documentação da API de modo interativo.
- Gerar e consultar *token* de autenticação para utilização da API
- Alterar configurações base de utilizador

Aplicação mobile

- A interface da aplicação mobile deve permitir que o utilizador, seja ele qual for, entre ou faça *login* no sistema.
- A interface da aplicação mobile deve permitir que o utilizador, seja ele qual for, saia ou faça *logout* no sistema.
- A aplicação mobile deve permitir visualizar graficamente os dados de cada sensor.
- A aplicação deve permitir receber alarmes quando um determinado valor lido pelo sensor esteja fora do pretendido.

4.3.2 Requisitos não funcionais

Os requisitos não funcionais são todos os requisitos da aplicação relacionados com performance, escalabilidade, segurança, disponibilidade e usabilidade. Estes não são necessariamente pedidos pelo cliente, embora grande parte exista com devido

- O sistema deverá executar em qualquer plataforma, tanto web como mobile.
- A base de dados deve ser protegida para acesso apenas a utilizadores autorizados.
- O sistema deverá disponibilizar uma API para que possam ser criados novos produtos com base neste
- Deverá ser usada, na medida do possível, tecnologias sem qualquer custo para o cliente (*opensource*).
- Pretende-se que o sistema possa ser adaptado a qualquer outro contexto, não sendo especificamente restrito ao contexto da produção da Salicornia.

4.4 Modelação

Tal como vimos no inicio da secção 4.3, a conceção de uma arquitetura envolve o estudo e respetiva modelação dos componentes que são fundamentais para a realização da mesma, bem como a análise dos casos de uso e respetiva especificação, criação do modelo de dados, diagramas de fluxos, entre outros. Toda esta modelação será descrita neste secção permitindo entender melhor como emparelhar toda a estrutura pretendida.

4.4.1 Entidades envolvidas

As entidades envolvidas ou atores são os utilizadores do sistema, podendo ser humanos ou entidade máquina, que interagem com o sistema para executar uma determinada ação significativo. No contexto do sistema descrito existem três entidades distintas que são importantes descrever:

- **General user:** este ator poderá registar-se e associando-se a uma determinada empresa existente no sistema. Após a validação por parte da empresa, este utilizador poderá aceder à sua área reservada através da *dashboard* ou da aplicação *mobile*.
- **Company user:** este utilizador tem a possibilidade de gerir todos os *general users* que se possam associar à sua empresa. Deste modo, este utilizador poderá validar ou remover os *general users* que a si se associam.
- **Administrador:** vulgarmente denominado por Admin. Pretende-se que apenas exista uma único administrador. Este ator tem a possibilidade de adicionar novas empresas ao sistema, isto é, criar novas utilizador com permissões específicas.

4.4.2 Casos de uso

Nas figuras 4.5 e 4.6 encontram-se representados os esquemas dos casos de uso da *dashboard* (denominada por *saliDashboard*) e da aplicação *mobile* (denominada por *saliMobile*), respectivamente. Seguidamente serão descritos cada um dos casos de uso para as duas plataformas. De notar que todos os casos de uso na aplicação *mobile* também se encontram disponíveis através da *dashboard*.

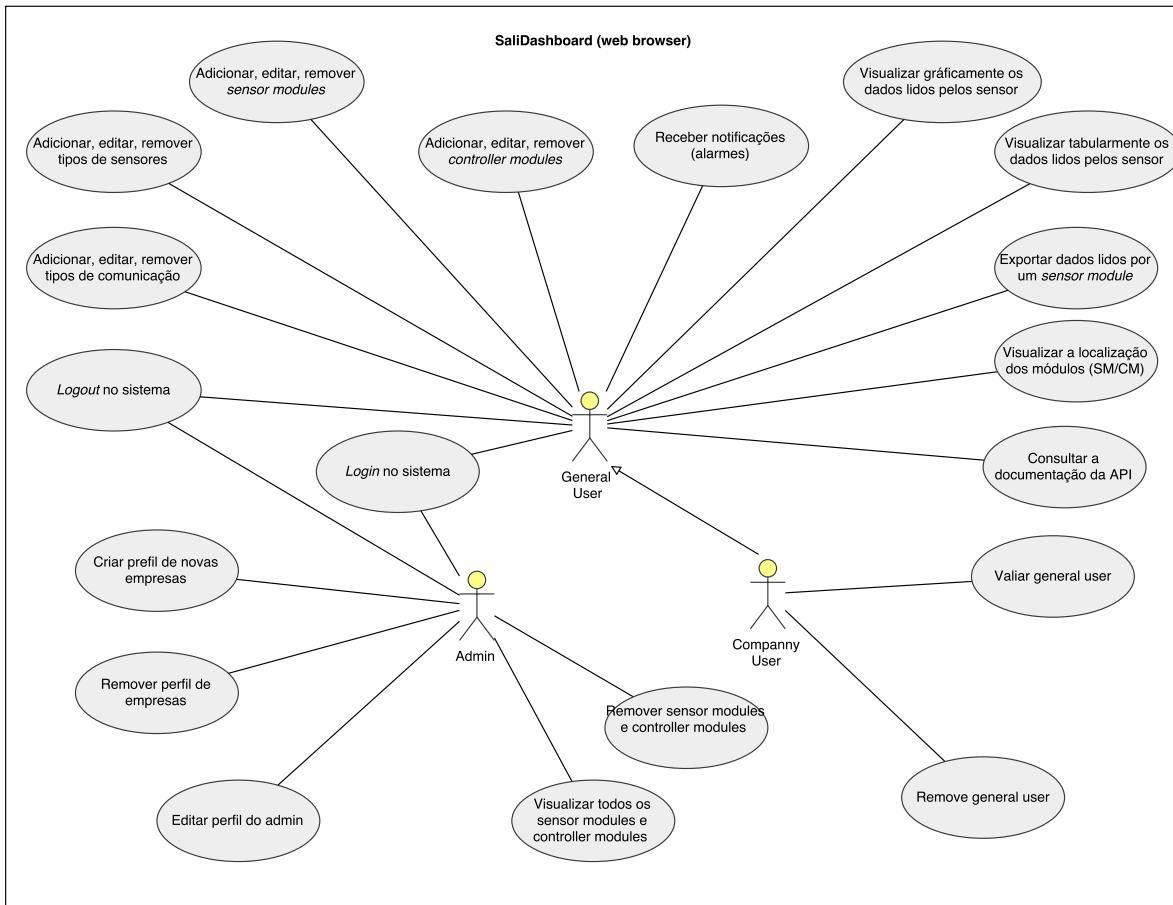


Figura 4.5: Casos de uso para a aplicação web (dashboard)

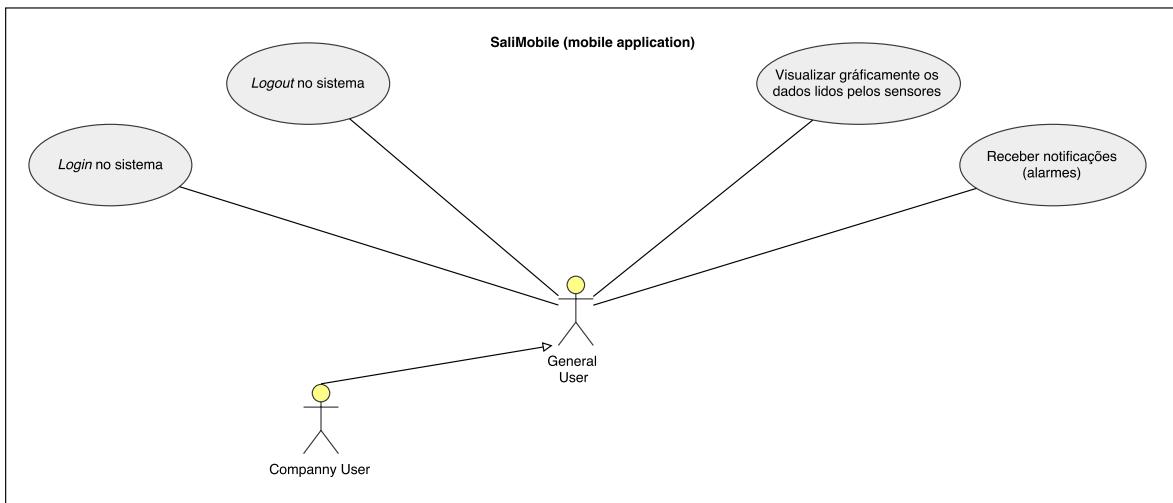


Figura 4.6: Casos de uso para a aplicação mobile

- **Login no sistema:** qualquer utilizador (general user, company user ou admin) poderá aceder ao sistema tendo para isso que possuir uma conta registada e validada no caso do general user. Após a validação das suas credenciais (username e password) o utilizador poderá aceder à pagina inicial da dashboard e a todo o seu conteúdo. Este caso de uso encontra-se disponível para os dois tipos de plataformas.
- **Logout no sistema:** qualquer utilizador (general user, company user ou admin) poderá sair da sistema tendo que para isso tenha que estar obrigatoriamente logado no sistema. Após o logout ser-lhe-á apresentado novamente a página de login. Este caso de uso encontra-se disponível para os dois tipos de plataformas.
- **Recuperar password:** qualquer utilizador (general user, company user ou admin) poderá recuperar a sua password de acesso ao sistema, para isso, terá que introduzir o seu email e posteriormente ser-lhe-á envia o acesso que possibilita a redefinição da mesma.
- **Adicionar, editar, remover tipos de comunicação:** qualquer general user ou company user poderá adicionar, editar ou remover os tipos de comunicação existentes no sistema. Ao adicionar, o utilizador terá que introduzir um nome, um caminho relevante para o tipo de comunicação e selecionar um icon ilustrativo. No caso da remoção, esta ação apenas é possível caso o tipo de comunicação não se encontre em utilização por nenhum CM ou SM.
- **Adicionar, editar, remover tipos de sensores:** qualquer general user ou company user poderá adicionar, editar ou remover os tipos de sensores existentes no sistema. Ao adicionar, o utilizador terá que introduzir um nome que o identifique, uma fonte de dados ou a escala dos dados e um icon que identifique o sensor. Para além disso, o utilizador terá que escolher uma cor que identifique o tipo de sensor na dashboard. No caso da remoção, esta ação apenas é possível caso o tipo de sensor não se encontre em utilização por nenhum SM.
- **Adicionar, editar, remover um controller module:** qualquer *general user* ou *company user* poderá adicionar, editar ou remover um controller module existente no sistema. Neste caso, pressupõe-se que o utilizador possua um micro-controlador com as seguintes características que podem ser adicionadas: determinado nome que o identifique, valor da memória RAM em MB, estado inicial (ativo ou desativo) e um modulo de comunicação que permita comunicar com o servidor web. Estas características são possíveis de alteração. Pretende-se que o controller module possa ser removido tendo SM a sí associado, sendo estes também removidos dos sistema.

- **Adicionar, editar, remover um sensor modules:** qualquer *general user* ou *company user* poderá adicionar, editar ou remover um sensor module existente no sistema. Pressupõe-se o utilizador possui um determinado micro-controlador com um ou mais sensores. Para adicionar o SM à plataforma o utilizador terá que atribuir um nome que o identifique, definir qual o seu estado inicial (ativo ou desativo), escolher que tipos de comunicação possam estar presentes e definir o intervalo de tempo para o qual pretende receber os dados lidos pelos sensores. Para além disso, permite associar ao SM os sensores presentes e definir o valor máximo e mínimos para o qual são gerados alarmes e respectivas mensagens informativas. Todos os dados são possíveis de edição.
- **Receber notificações (gerar alarmes):** sempre que um valor lido por um determinado sensor sai fora do limite imposto (valor máximo e valor mínimo) é gerado um alarme para o utilizador de modo a que este possa intervir. Este caso de uso encontra-se disponível para os dois tipos de plataformas.
- **Visualizar gráficamente os dados lidos pelos sensores:**
Este caso de uso encontra-se disponível para os dois tipos de plataformas.
- Visualizar tabularmente os dados lidos pelos sensor
- **Exportar dados lidos por um sensor module:** qualquer *general user* ou *company user* poderá exportar os dados lido pelos sensores para um ficheiro do tipo CSV para uma data especificada.
- **Visualizar a localização dos módulos (SM/CM):** qualquer *general user* ou *company user* ao aceder à dashboard ser-lhe-à apresentado um mapa para cada CM com a sua localização e dos seus respetivos SM.
- **Consultar a documentação da API:** qualquer *general user* ou *company user* poderá aceder à dashboard para consultar a documentação da API existente.
- **Consultar token de autenticação:** qualquer *general user* ou *company user* poderá aceder ao token de autenticação para utilização da API.
- **Validar general user:** qualquer company user tem a possibilidade de validar os general users que a si se associam. Sempre um novo general user é registado no sistema o company user é notificado via email. Posteriormente, caso o general user seja validado este também receberá um email de confirmação.
- **Remove general user:** qualquer company user tem a possibilidade de remove os general users que a si estão associados.

- **Remover sensor modules e controller modules** : o admin do sistema tem a possibilidade de remover os sensores modules e/ou controller modules existentes no sistema.
- **Visualizar todos os sensor modules e controller modules**: o admim do sistema tem a possibilidade de visualizar todos os sensores modules e controller modules existentes no sistema de modo a alertar os clientes em caso de anomalias.
- **Criar um novo company user**: o admim tem a possibilidade de adicionar novos company user ao sistema, sendo para isso necessário
- **Remover um company user**: o admim tem a possibilidade de remover qualquer company user registado no sistema.

4.4.3 Modelo de dados

Depois da análise de requisitos desenhou-se um modelo de dados que permitisse modelar todo o sistema descrito, obtendo-se assim o seguinte esquema relacional apresentado na figura 4.7.

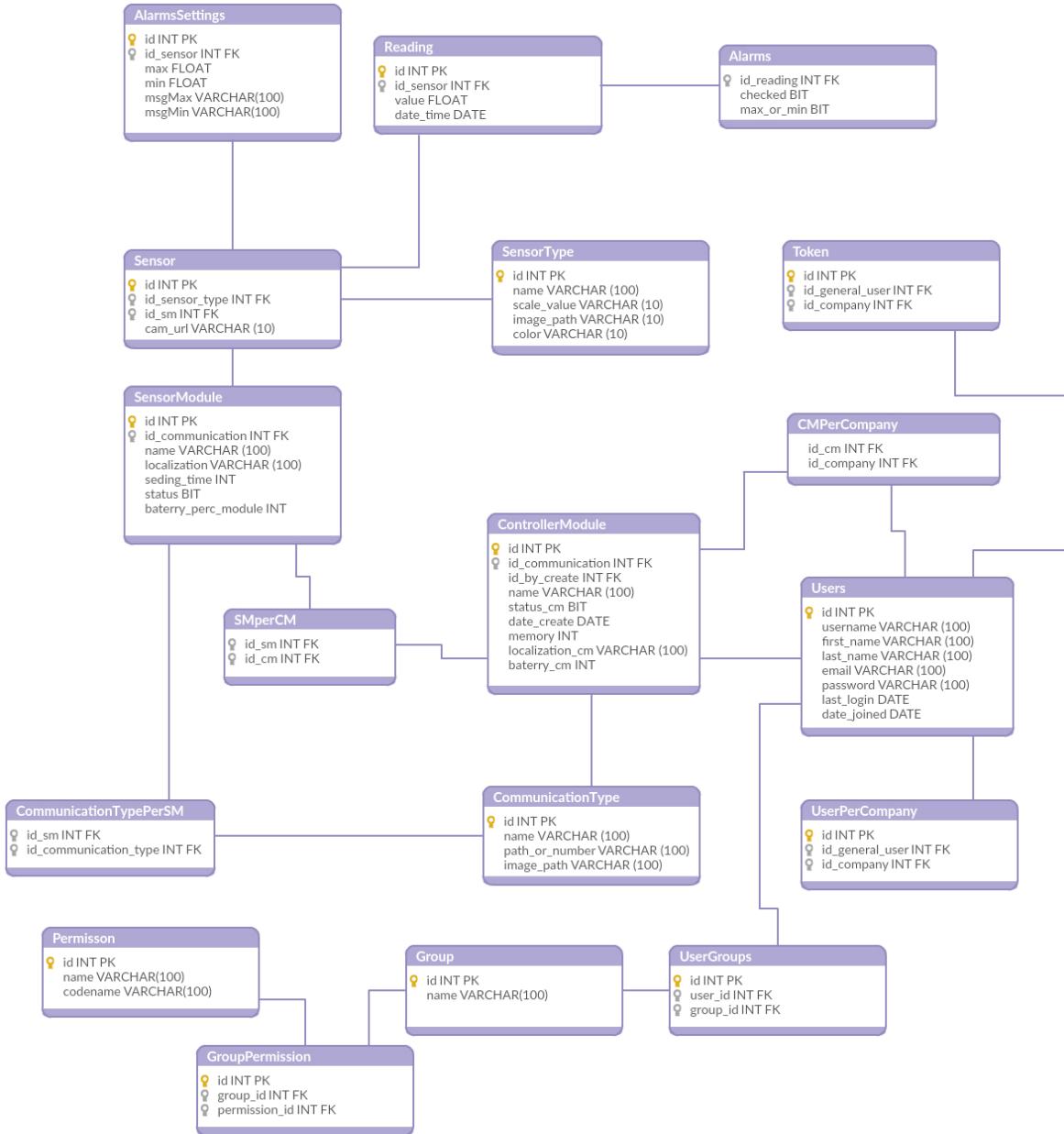


Figura 4.7: Esquema relacional da estrutura da base de dados

Nas tabelas 4.1 e 4.2 são descritos cada uma das entidades de dados existente neste sistema, evidenciando as chaves primária e estrangeiras de cada uma.

Nome da tabela	Chave primária (PK)	Chave estrangeira (FK)	Descrição
User	id (auto-incrementado)	N/A	Identifica cada um dos usuários inseridos no sistema
Token	auth_token_token_pkey (character varying(40))	user_id	Possui o token de autenticação do utilizador para a API
Group	id (auto-incrementado)	N/A	Possui todos os grupos existentes: general user, company user e admin
UserGroups	id (auto-incrementado)	user_id group_id	Permite associar um utilizador a um determinado grupo
Permissom	id (auto-incrementado)	N/A	Possui todas as permissões existentes (escrita, leitura, delete...)
GroupPermissom	id (auto-incrementado)	group_id permission_id	Associa a cada grupo determinadas permissões
UserPerCompany	id (auto-incrementado)	company_id general_user_id	Associa cada general user a um company user
CommunicationType	id (auto-incrementado)	N/A	Identifica cada um dos tipos de comunicação inseridos no sistema
ControllerModule	id (auto-incrementado)	N/A	Identifica cada um dos controller module inseridos no sistema

Tabela 4.1: Especificação das tabelas existentes no sistema

Nome da tabela	Chave primária (PK)	Chave estrangeira (FK)	Descrição
CMPerCompany	id (auto-incrementado)	cm_id company_id	Associa todos os controller module a um determinado company user
SensorModule	id (auto-incrementado)	N/A	Identifica cada um dos sensor module inseridos no sistema
SMperCM	id (auto-incrementado)	cm_id sm_id	Associa os sensor modules a um determinado controller module
CommunicationTypePerSM	id (auto-incrementado)	communication_type_id sm_id	Permite associar a um sensor module um ou várias tipos de comunicação
SensorType	id (auto-incrementado)	N/A	Identifica cada um dos tipos de sensores inseridos no sistema
Sensor	id (auto-incrementado)	sensor_type_id sm_id	Permite identificar um determinado sensor
AlarmsSettings	id (auto-incrementado)	sensor_id	Permite guardar as configurações para um determinado sensor (max,min...)
Reading	id (auto-incrementado)	sensor_id	Permite guardar as leituras de um determinado sensor
Alarms	id (auto-incrementado)	reading_id	Armazena os alarmes que são gerados

Tabela 4.2: Especificação das tabelas existentes no sistema (continuação)

4.5 Arquitetura lógica

Nesta secção é apresentada uma arquitetura lógica do sistema, indicando as camadas que contém, especificando quais as relações de dependência que estas possuem entre si. Seguidamente, é explicado como implementar esta lógica com os respetivos componentes físicos.

Normalmente este tipo de arquitetura é composto por três camadas com intenções diferentes: camada de apresentação, camada de lógica de negócios e camada de acesso a dados. Pretende-se que com a descrição desta arquitetura seja facilitada a manutenção, a portabilidade e a escalabilidade, fatores importantes quando queremos partilhar funcionalidades e informação entre aplicações de diferentes tipos.

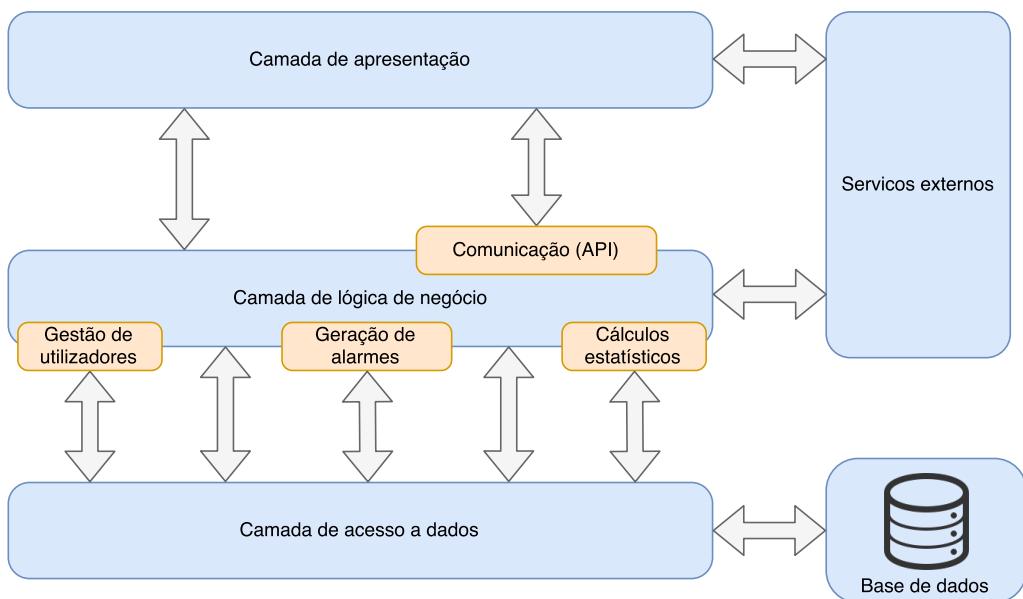


Figura 4.8: Arquitetura lógica

A camada de apresentação é responsável pela comunicação entre os utilizadores e a aplicação, sendo ela *web* ou *mobile*, exibindo informações aos utilizadores, abrangendo uma interface que permite solicitações ao sistema. Esta camada tem uma relação de dependência com a camada de lógica de negócios e tira partido do acesso a serviços de informação externos, que fornecem diversas funcionalidades. A interface do utilizador foi desenvolvida em HTML e CSS, fazendo uso de jQuery e Javascript.

A camada de lógica de negócios diz respeito à camada onde é realizado todo o processamento dos dados adquiridos pelos sensores ou introduzidos pelos utilizadores do sistema através da camada de apresentação. Tal como apresentado na figura 4.8, existem quatro sub-camadas principais, que enfatizam os principais conceitos existentes nesta camada, a seguir descritos.

- **Gestão de utilizadores:** todas as operações realizadas por cada utilizador devem ser medidas pelas permissões que estes possuem. Nesta camada é verificado se um determinado utilizador viola ou não essas permissões.
- **Geração de alarmes:** todos os alarmes são gerados conforme a verificação automática realizada a cada valor que chega ao sistema.
- **Cálculos estatísticos:** este componente da camada de lógica ganha especial relevância na altura em que se pretende determinar os valores médios, máximos e mínimos de um conjunto de medições para um determinado intervalo de tempo.
- **Comunicação via API:** este componente é fundamental para que se possa aceder, atualizar ou adicionar dados ao sistema de um modo simples.

Relativamente à camada de acesso a dados, deverão estar presentes as funcionalidades de criação, edição, remoção ou simples de visualização dos dados, sendo responsável pelas operações de persistência e consulta de dados solicitadas pela camada de lógica de negócio.

4.6 Arquitetura física

Enquanto que a arquitetura lógica se concentra nos diferentes níveis de abstração do sistema a arquitetura física foca-se na estrutura de alto nível. Seguidamente são apresentados todos os componentes físicos, tanto a nível de *software* com de *hardware*, que são fundamentais para ter um maior percepção do real funcionamento de todo o sistema. A figura 4.9 representa genericamente os blocos principais do sistema proposto que seguidamente serão descritos.

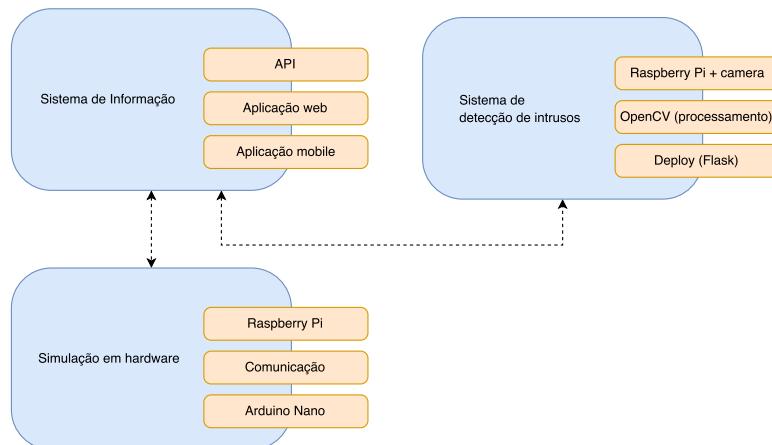


Figura 4.9: Arquitetura física (blocos)

4.6.1 Sistema de informação

Segundo *Laudon et al.*[23] um sistema de informação define-se como sendo uma inter-relação de múltiplos componentes podendo estes ser equipamentos, telecomunicações, *software*, bases de dados e outras tecnologias de transformação de informação. Todos estes componentes permitem a recolha, processamento, armazenamento e distribuição de informação que possibilita a tomada de decisões e controlo para uma determinada organização, ou até mesmo para a sociedade, de modo a torná-la mais acessível e útil.

Dada a elevada complexidade de um sistema de informação, é possível identificar algumas funcionalidades comuns aos diversos sistemas existentes, são eles[24]:

- **Recolha de dados:** sequência de tarefas que permitem a adição de novos dados ao sistema.
- **Organização e armazenamento de dados:** é imprescindível uma boa organização na estrutura de dados possibilitando uma fácil e rápida localização.
- **Processamento de dados:** qualquer funcionalidade que permita a produção de resultados mais úteis do que os dados em bruto.
- **Distribuição de informação:** após o processamento de dados é fundamental a distribuição destes a quem precise deles.
- **Utilização da informação:** por si só, a informação não tem qualquer valor, a sua utilização em contexto adequado permite a extração de determinadas conclusões para que possam ser tomadas decisões.

A figura 4.10 ilustra a arquitetura do sistema de informação incluindo especificamente a aplicação web (*dashboard*), base de dados, API e respetiva implementação do sistema.

Aplicação web

A aplicação web é um componente essencial, enquadrando-se na camada de lógica de negócio como também na camada de apresentação, permitindo a interação por parte do utilizador (*frontend*) como também no processamento lógico (*backend*).

Tal como vimos na secção do Estado de Arte, a tecnologia para o desenvolvimento web recaiu sobre a *framework* Django, mais precisamente na versão 1.11 para python 2.7, sendo que como Integrated Development Environment (IDE) foi utilizada a verão 2016.3.3 do PyCharm. Dada a facilidade com que esta *framework* tem em manipular views e templates, optou-se que ambas as componentes (*frontend/backend*) fossem desenvolvidas recorrendo ao Django.

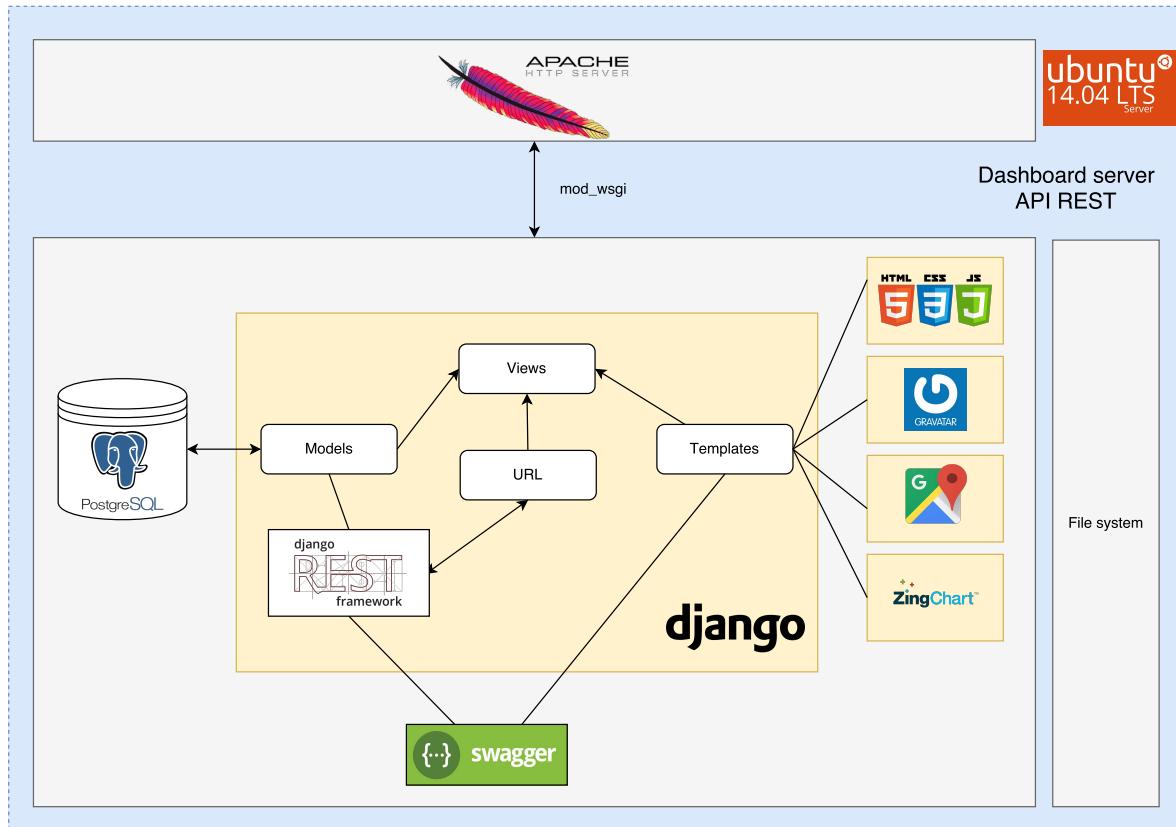


Figura 4.10: Arquitetura do sistema de informação (*dashboard*, base de dados e API)

Para além disso, optou-se por criar uma API REST que permitisse a manipulação dos dados existentes na base de dados, sendo esta também desenvolvida paralelamente com a aplicação web. Seguidamente será explicada a sua arquitetura.

Um dos pontos mais interessantes no Django é sem dúvida a existência de Object-Relational Mapping (ORM). Consiste numa técnica de desenvolvimento que permite modelar os dados através de classes em Python. Através dela, é possível gerar tabelas na base de dados e manipulá-las sem a necessidade de interagir diretamente com Structured Query Language (SQL) (embora também seja possível). A verificação dos valores lidos pelos sensores e possível geração de alarmes é averiguado por um *trigger* desenvolvido em SQL, no capítulo 5 será explicada a sua implementação.

Relativamente à escolha do SGBD recaiu sobre o PostgreSQL, mais concretamente na versão xxx. Como ferramenta gráfica para administração deste SGBD foi utilizado o PgAdmin III¹ na versão 1.22. Este software gráfico tem inúmeras funcionalidades desde a possibilidade de ligação a base de dados remotas até à adição, edição, remoção e consultas em tabelas. Esta ferramenta é *opensource* e encontra-se disponível para Windows e UNIX. Como vimos

¹www.pgadmin.org/

no capítulo 3, este SGBD permite uma grande facilidade de incorporação a um projeto em Django.

No que diz respeito à camada de apresentação na plataforma web foram utilizadas as seguintes bibliotecas/*frameworks*:

- **HTML, CSS e JS:** o ponto de partida para a criação da interface web assentou no template denominado por AdminLTE² sendo este baseado em Bootstrap 3³. Neste template prevalecem as seguintes características: design responsivo, interface leve e aperfeiçoada, existência de múltiplos plugins, compatibilidade entre navegadores entre outros.
- **Gravatar:** serviço que disponibiliza um avatar que esteja associado a endereços de email registado. O Gravatar disponibiliza uma API que pode ser utilizada nas mais diversas linguagens de programação[25].
- **API Google Maps:** consiste num serviço de visualização de mapas e imagens de satélite, desenvolvido pela Google. É usado na visualização da localização dos módulos de sensores.
- **ZingChart:** biblioteca em JavaScript (JS) que permite receber dados e apresentá-los em formato gráfico. Esta solução *opensource* disponibiliza mais de 35 tipos e módulos de gráficos.

API REST

Os métodos desta API permitiram execuções funções do tipo REST. A tecnologia REST foi apresentada por Roy Fielding na Universidade de Califórnia no ano de 2000, cujo o título da sua dissertação era "Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures". Roy estudou um conjunto de arquiteturas de software que usam a Web como uma plataforma para computação distribuída[26]. Esta tecnologia define um conjunto de princípios que possibilitam desenhar serviços web com base nos recursos do sistema, considerando a forma com os recursos são coordenados e transferidos através de HTTP para vários clientes nas mais diversificadas linguagens.

Os métodos da API permitem executar as funções REST usando métodos HTTP explicitamente. Assim, torna-se fundamental perceber estes métodos para ter um melhor conhecimento do funcionamento da API. Seguidamente são descritos os métodos mais importantes que dão suporte a cada uma das funções REST.

- **GET:** permite efectuar operações de leitura

²<https://adminlte.io/>

³<http://getbootstrap.com/>

- **POST**: permite realizar operações de escrita, permitindo criar novos recursos ao sistema.
- **PUT**: permite criar ou atualizar um novo objecto ao sistema
- **DELETE**: permite apagar objecto ou recurso ao sistema.

Como vimos no capítulo 3, a escolha da *framework* para construção desta API REST recaiu sobre o *Django REST framework*. Esta framework possui uma extensa documentação e um elevado apoio da comunidade que a utiliza, sendo uma das mais utilizadas e incorporadas em projetos Django.

Relativamente à autenticação desta API, optou-se por utilizar um esquema de autenticação fundamentado no mecanismo de autenticação HTTP baseado em *tokens*[27]. Neste mecanismo, o cliente primeiramente troca as suas credenciais (username e password) por um token, seguidamente, em vez de enviar essas credenciais a cada requisição, o cliente apenas enviará o token inicialmente recebido, permitindo assim o acesso aos conteúdos pretendidos, com respetiva autenticação e autorização dos mesmos (figura 4.11).

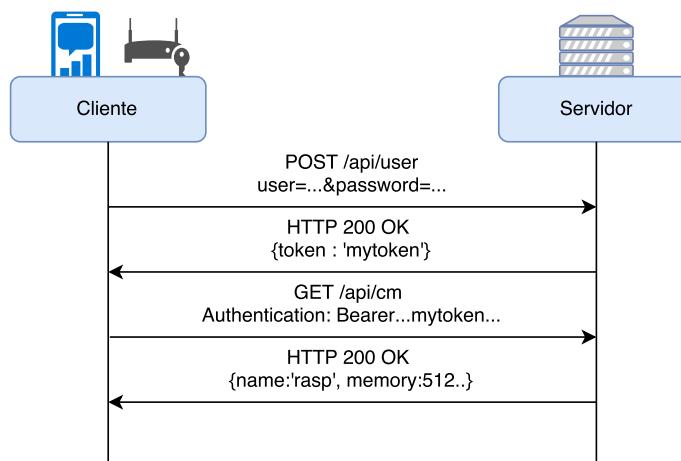


Figura 4.11: Processo de autenticação em HTTP através de token (adaptado de [1])

Resumidamente e com o objetivo de explicar o esquema da figura 4.11, são enumerados os passos de autenticação em HTTP via token.

1. O cliente envia as credenciais para um servidor.
2. O servidor valida e autentica essas credenciais gerando consequentemente um token.
3. O servidor envia o token para o cliente.
4. O cliente guarda o token e este é enviado sempre que existe uma requisição através do cabeçalho do protocolo HTTP.

5. O servidor, em cada requisição verifica se o token é válido ou não. Caso seja, o servidor aceita a requisição, caso contrário esta é rejeitada.
6. O servidor pode ter um endpoint que renova o token sempre que necessário.

Na tabela 4.3 encontram-se todos os endpoints e respectivas funções (POST/GET/PUT) a implementar. Seguidamente será descrito como foi implementada a documentação desta API.

Endpoints da API REST	POST	GET	PUT	DELETE
/api/user/	✓	✓		
/api/user/{pk_or_username}/		✓	✓	✓
/api/smpercm/		✓		
/api/smpercm/{pk_or_name_cm}	✓	✓		
/api/sm/	✓	✓		
/api/sm/{pk_or_name}/		✓	✓	✓
/api/sensortype/	✓	✓		
/api/sensortype/{pk_or_name}		✓	✓	✓
/api/sensorperssm/{id_sm_or_name_sm}	✓	✓		
/api/sensor/		✓		
/api/sensor/{pk_or_sensor_type}	✓	✓		
/api/reading/{id_sensor}/{date_start}/{date_end}	✓	✓		
/api/communication/{pk_or_name}/		✓	✓	✓
/api/cm/	✓	✓		
/api/cm/{pk_or_name}/		✓	✓	✓
/api/alarmssettings/{id_sensor}	✓	✓		
/api/alarms_sensor/{id_sensor}	✓	✓		
/api/alarms_reading/{id_reading}	✓	✓		

Tabela 4.3: Endpoints da API REST e respetivos métodos a implementar

Documentação interativa

Para a geração automática da documentação da API utilizou-se o Swagger. Tal como descrito no site oficial desta framework[28], o Swagger é considerado a ferramenta de APIs mais popular e completa de todo o mundo permitindo facilmente o desenvolvimento do ciclo de vida de uma API, desde o design, documentação, testes e também implementação, tendo a grande vantagem de ser *opensource*. Neste contexto, apenas será utilizada como documentação, de modo a facilitar a interpretação da API criada. O Swagger possui uma interface apelativa e intuitiva, permitindo interagir com a API de modo que os seus utilizadores tenham uma ideia geral de como esta responde aos pedidos para diversos parâmetros e opções.

Implementação do sistema

Para implementação do projeto anteriormente descrito e respetiva API, foi-me fornecida uma máquina com um distribuição Linux (Ubuntu 14.04.5) com as seguintes características:

- Central Processing Unit (CPU): Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2670 v3 @ 2.30GHz
- Random Access Memory (RAM): 2 GB
- Disco: 10.7 GB

Para o processo de *deployment* deste projeto optou-se pela utilização do servidor Apache juntamente com o pacote mod_wsgi⁴. Este pacote fornece uma Web Server Gateway Interface (WSGI) compatível para o alojamento de aplicações web em Python sob o servidor HTTP Apache. O Apache é um servidor web *opensource* mais utilizado em todo o mundo[29].

Aplicação mobile

Após a análise de requisitos da aplicação mobile, optou-se por elaborar um protótipo da aplicação mobile antes de proceder à sua real implementação. O *mockup* da aplicação apresenta-se no Apêndice X.

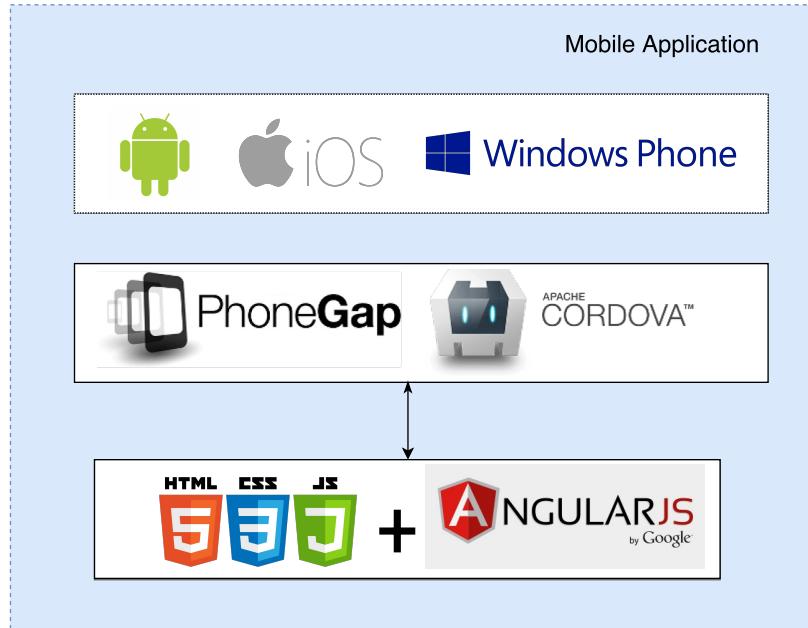


Figura 4.12: Arquitetura da aplicação mobile

⁴<https://modwsgi.readthedocs.io/en/develop/>

Tal como descrito no capítulo 3, para o desenvolvimento do aplicativo mobile optou-se pela utilização de um paradigma multi-plataforma, mais concretamente a *framework* Phonegap. Esta framework utilizada a tecnologia Cordova da Apache que permite a integração com recursos nativos dos dispositivos. Através dela, é possível desenvolver aplicações móveis utilizando simplesmente HTML, Cascading Style Sheets (CSS) e JS sem a necessidade de depender de APIs específicas. De modo a facilitar a manipulação do JS optou-se por utilizar a *framework* AngularJS. Esta framework *opensource* mantida pela google desde 20XX

VAMOS USAR ANGULAR 2

Consumir a API REST

Consumir a API REST Consumir a API REST

4.6.2 Simulação em *hardware*

Após a desenvolvimento da API, pretendeu-se simular o sistema num contexto real. Para tal, pretendeu-se encontrar hardware que encaixasse no contexto deste projeto. Foram utilizados dois micro-controladores (Arduino e Raspberry Pi 3) e alguns sensores. Para este cenário, assume-se que o Arduino é considerado um *Sensor Module* que possui um conjunto de sensores enquanto que o Raspberry Pi 3 é um *Controller Module* que recebe os dados provenientes do *Sensor Module* enviando-os para o servidor.

Seguidamente, são apresentados os sensores utilizados bem como os tipos de comunicação.

Sensores utilizados

Nesta secção serão apresentados os sensores utilizados na simulação e as suas principais características. Todos os sensores foram escolhidos tendo em conta o seu enquadramento no projeto e a sua disponibilidade em laboratório, sendo que serão ligados ao Arduino Nano.

Temperatura

Como sensor de temperatura foi utilizado um termíster do tipo Negative Temperature Coefficient (NTC). Como vimos no capítulo 3, um termíster é um semicondutor sensível à temperatura, ou seja, quando o coeficiente de variação da resistência com a temperatura é negativa, então a temperatura sobe e consequentemente a resistência diminui. Na figura 4.14 encontra-se o esquema de ligação deste componente e na tabela 4.4 as suas propriedades principais.



Figura 4.13: Sensor TTC 104 NTC

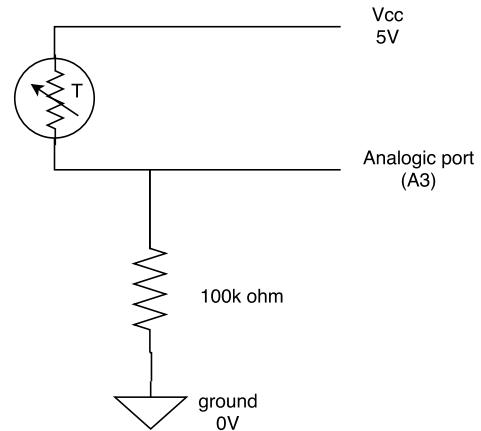


Figura 4.14: Esquema eletrotécnico da ligação do sensor de temperatura

Dimensão	5mm
Resistência	100 KΩ
Valor máximo	+125 °C
Valor mínimo	-30 °C
Nível de confiança	+ - 10%
Preço	0.35 €/unidade

Tabela 4.4: Características do sensor TTC 104 [30]

Luminosidade

Para simular a luminosidade incidente foi utilizado um sensor do tipo foto-resistência. Este sensor, também conhecido como Light Dependent Resistor (LDR), não é mais do que uma resistência variável cujo o seu valor varia conforme a intensidade da luz que incide sobre ele,

isto é, à medida que a intensidade da luz aumenta, a sua resistência diminui. Este sensor tem múltiplas aplicações, entre as quais se destaca a monitorização solar, indicador da posição do sol (up/down), alarmes anti-roubo, alarme para abertura/fecho de portas entre outras. Como vimos no capítulo 3 é um sensor de baixo custo e bastante fácil de utilização. Na figura 4.16 encontra-se o esquema de ligação do componente e na tabela 4.5 são apresentadas as principais características do sensor utilizado.

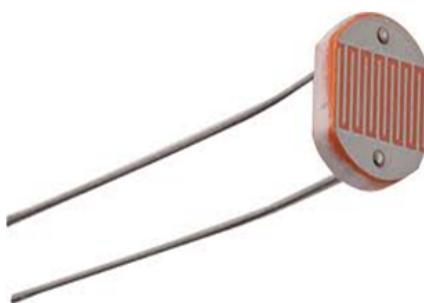


Figura 4.15: Sensor foto-resistência GL5528

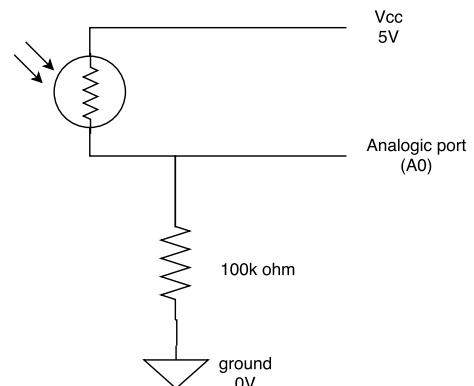


Figura 4.16: Esquema eletrotécnico da ligação do sensor de luminosidade

Diâmetro	5mm
Tensão máxima	150VDC
Potência máxima	100mW
Tensão de operação	-30 °C a 70 °C
Espectro	540nm
Comprimento com terminais	32mm
Resistência no escuro	1 M (Lux 0)
Resistência na luz	10-20 Komega (Lux 10)
Material	Carbono
Preço	0.22 €/unidade

Tabela 4.5: Características do sensor GL5528 [31]

Sensor para verificação do estado do nível de água

Este sensor não é mais do que um interruptor que é ativo sempre que um determinado líquido ultrapassa o mesmo, isto é, sempre que algum líquido atingir o pedaço de plástico este irá subir ativando assim o circuito. Na figura 4.18 encontra-se o esquema da ligação deste sensor.



Figura 4.17: Water Level Switch Liquid Level Sensor Plastic Ball Float



Figura 4.18: Esquema eletrotécnico da ligação do sensor de nível líquido

Simulador de válvula para transferências de águas

Para a simulação de uma válvula que permitirá as transferências de água doce e/ou água salgada foi utilizado um Light Emitting Diode (LED). Este possibilita facilmente identificar através da sua activação se a válvula se encontra activa ou não.



Figura 4.19: Led

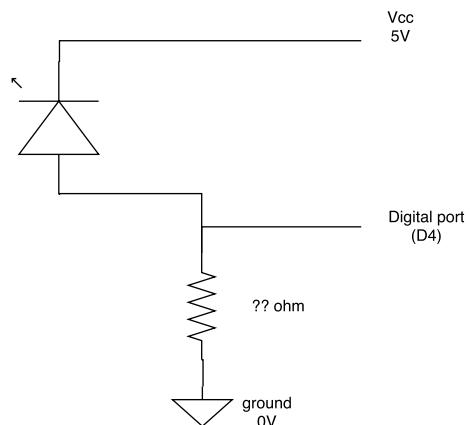


Figura 4.20: Esquema eletrotécnico da ligação do led

Comunicação

Nesta secção, serão apresentados os tipos de comunicação para o cenário apresentado. Pretende-se que cada um dos módulos fique isolado entre si, o que implicou o estudo e respetiva escolha de algumas tecnologias de comunicações sem fio (secção XX do capítulo 3). Neste caso, foram escolhidas as seguintes:

- **Bluetooth:** utilizado para a comunicação entre o Arduino (*Sensor Module*) e o Raspberry Pi 3 (*Controller Module*). No Arduino foi utilizado um módulo Bluetooth HC-06

e no Raspberry Pi 3 o seu próprio módulo interno.

- **Wi-Fi:** utilizado para a comunicação entre o Raspberry Pi 3 (*Controller Module*) e o servidor web.

O esquema da figura 4.21 pretende ilustrar os tipos de comunicação envolvidos nesta simulação para cada um dos componentes.

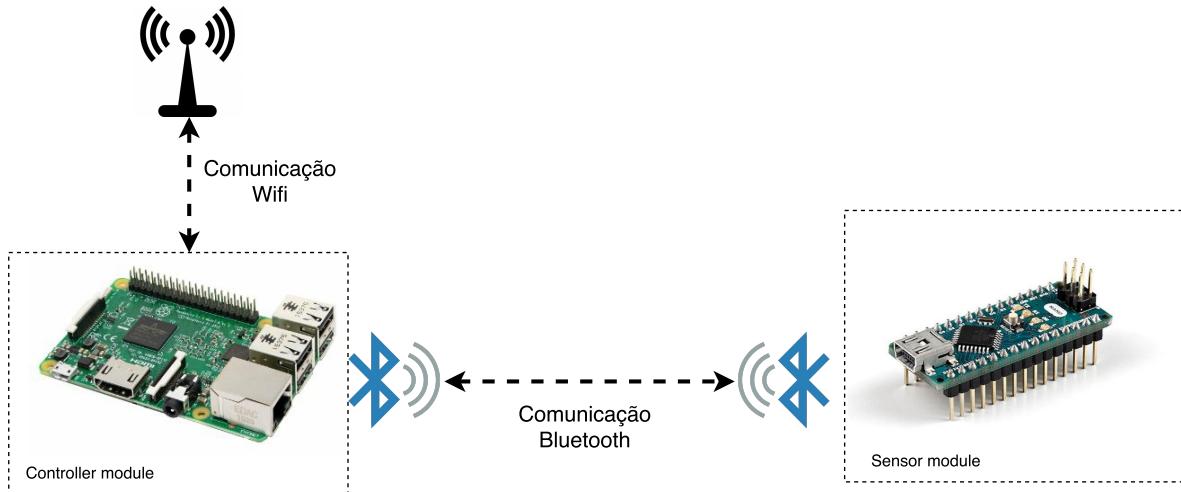


Figura 4.21: Comunicação entre componentes da simulação em hardware

Módulo bluetooth HC-06

Este módulo bluetooth oferece uma forma simples e barata de enviar e receber informações remotamente. Neste módulo existe um LED que indica se este se encontra emparelhado com algum dispositivo. Na figura 4.23 encontra-se o esquema de ligação deste módulo e na tabela 4.6 são apresentadas as suas principais características.



Figura 4.22: Módulo bluetooth HC-06

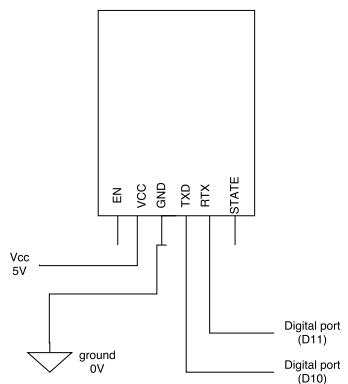


Figura 4.23: Esquema eletrotécnico da ligação do módulo bluetooth

Versão bluetooth	v2.0 com Enhanced Data Rate (EDR)
Frequência	2,4GHz Banda Industrial, Scientific, Medical (ISM)
Segurança	Autentificação (PIN) e Encriptação
Tensão	Aconselhada 3,3v (2,7v - 4.2v)
Alcance	10 metros
Dimensões	26,9 x 13 x 2,2mm
Peso	9,6g
Temperatura (funcionamento)	-25C +75C
Preço	5.26 €/unidade

Tabela 4.6: Características do módulo bluetooth HC-06 [32]

4.7 Sistema de deteção de intrusos

No contexto desta dissertação houve necessidade de implementar um sistema de video-stream que permitisse detetar intrusos, maioritariamente pessoas ou animais de grande porte, que possam invadir as quintas onde se produz Salicórnia. Esta necessidade prende-se essencialmente com elevado custo do *hardware* do sistema de monitorização e também de eventuais instrumentos de elevado custo necessários ao cultivo desta espécie, como por exemplo, geradores, máquinas elétricas para poda, entre outros.

Neste secção é descrita a tecnologia de processamento de imagem utilizada tal como o material necessário e respetiva arquitetura.

4.7.1 Biblioteca para processamento de imagem: OpenCV

O OpenCV, também conhecido por *Open Source Computer Vision Library*, é uma biblioteca de *software* de visão por computador de código *open-source* (figura 4.24).



Figura 4.24: Logótipo OpenCV

Esta biblioteca possui mais de 2500 algoritmos otimizados, que inclui um conjunto abrangente de algoritmos clássicos e avançados de visão computacional bem como algoritmos de *machine learning*. Esses algoritmos podem ser utilizados para os mais diversos fins, como por exemplo, para detectar e reconhecer rostos, identificar objetos, classificar ações humanas em vídeos, detetar movimentos numa câmara, seguir um objetos em movimento, produzir nuvens de pontos 3D de câmaras estéreo, entre outros. Esta biblioteca é amplamente utilizada em

empresas e grupos de investigação, tendo interfaces nas mais diversas linguagens: C++, C, Python, Java e MATLAB, embora seja nativamente escrita na linguagem C. OpenCV tem mais de 47 mil pessoas na sua comunidade e excede os 7 milhões de downloads, tendo suporte para Windows, Linux e Mac OS[33].

Desde logo, a escolha da tecnologia para processamento de imagem recaiu sobre o OpenCV não apenas por ser uma biblioteca bastante popular e possuir bastantes algoritmos implementados mas também por eu próprio possuir já algum *background* e projetos desenvolvidos nesta área. Pretendeu-se que este processamento fosse implementado em material já adquirido sem necessidade de gastos. Optou-se então por utilizar um *Raspberry Pi 3* que juntamente com um *Raspberry Pi camera module* (figura 4.25) permitirá a aquisição de imagem e servirá também como *Controller Module* ao sistema de aquisição de dados. Na tabela 4.7 apresentam-se algumas características deste módulo para o Raspberry Pi 3.

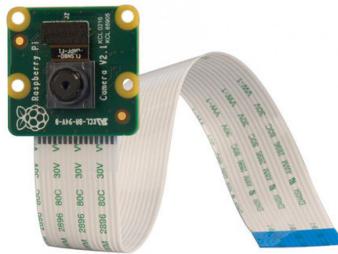


Figura 4.25: Raspberry Pi Camera Board V2 8MP 1080p

Sensor	8 megapixels Sony IMX219
Resolução de exibição	1080p, 720p e 640x480p para vídeo
Ligaçāo à placa	Cabo fita curta (branca)
Dimensões	25 x 23 x 9 mm
Peso	aproximadamente 3 g
Compatibilidades	ultima versāo do Raspbian
Preço	26,67 €/unidade

Tabela 4.7: Características do Raspberry Pi camera module

Inicialmente, pretendeu-se explorar um algoritmo disponibilizado pelo OpenCV para a deteção de pessoas (corpo inteiro). Este algoritmo, juntamente com técnicas de *machine learning* permitem a deteção de pessoas numa determinada imagem e/ou vídeo. O *machine learning* (em português aprendizagem automática) consiste num método de análise de dados que automatiza o desenvolvimento de modelos analíticos, sendo usados algoritmos que aprendem interativamente a partir de dados recolhidos à priori[34].

Após a realização de vários testes a este algoritmo, pretendeu-se implementar um servidor de *streaming* que possa ser incorporado na *dashboard*. Para tal, optou-se por criar um aplicação em Flask (*framework* abordada no capítulo 3) que permita a aquisição de vídeo proveniente da *Raspberry Pi camera module* e realização do respetivo processamento. Esta aplicação web foi implementada num *Raspberry Pi 3* tendo sido necessário optar por um servidor web, neste caso o NGINX⁵. O NGINX é um servidor HTTP de alto desempenho e open-source. É conhecido pela sua alta performance, estabilidade, configuração simples e baixo consumo de recursos[35].

Para comunicação entre o servidor web com a aplicação em Flask foi necessária a utilização de uma Common Gateway Interface (CGI) que permita gerir páginas dinâmicas, possibilitando ao navegador passar parâmetros para uma aplicação existente num servidor web. Optou-se por utilizar o uWSGI⁶, sendo um dos mais populares. Na figura 4.26 encontra-se a arquitetura do sistema de deteção de intrusos e as respetivas tecnologias utilizadas.

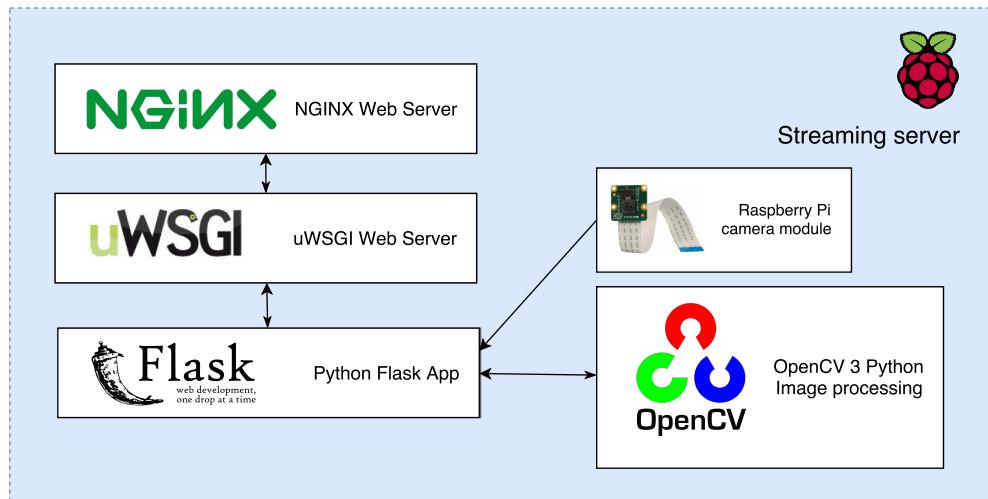


Figura 4.26: Arquitetura do sistema de video stream

⁵<https://www.nginx.com/resources/wiki/>

⁶<https://uwsgi-docs.readthedocs.io>

4.8 Diagrama de componentes

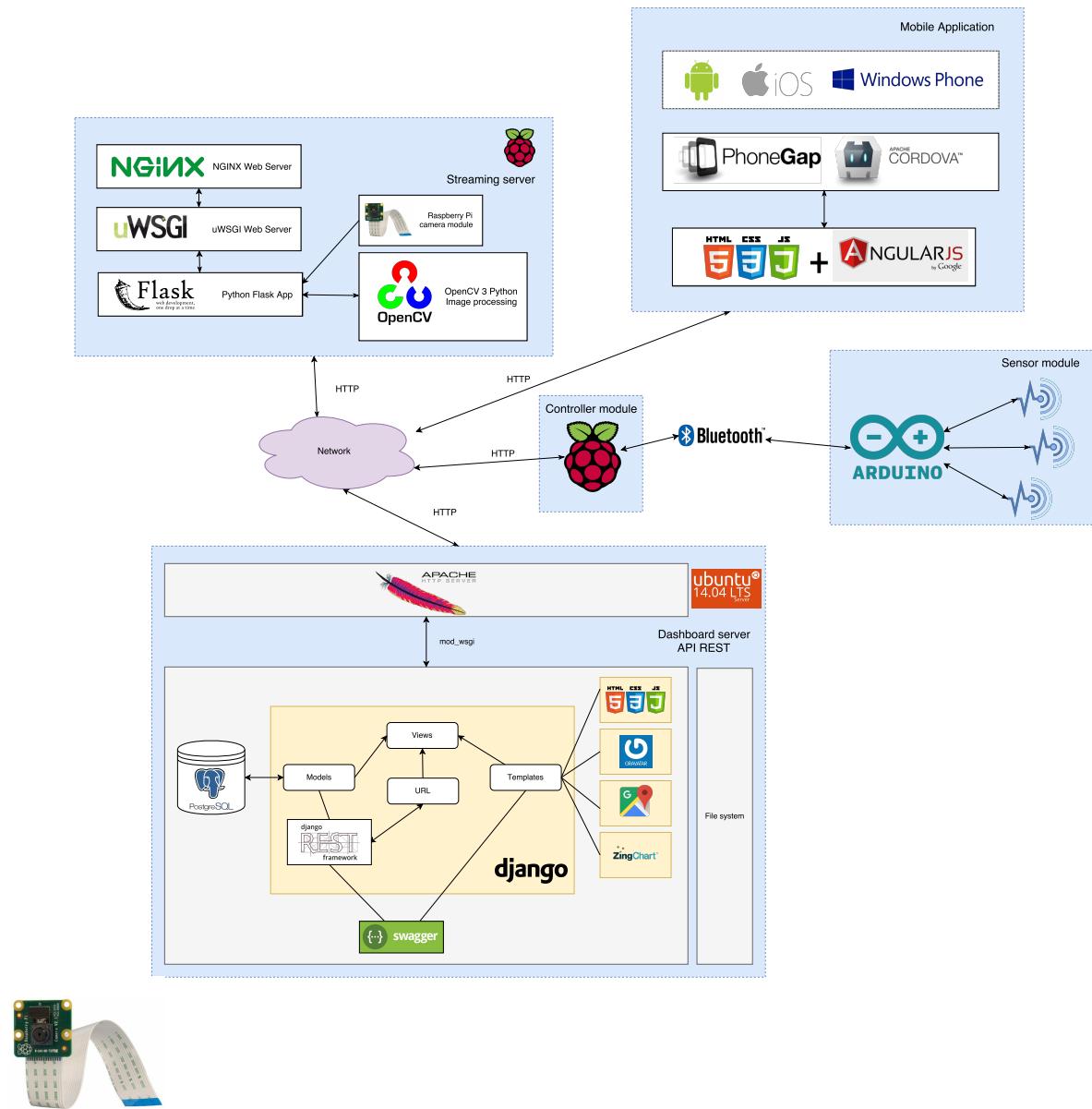


Figura 4.27: Esquema relacional da estrutura da base de dados

4.9 Considerações finais

5

Implementação

Neste capítulo será apresentado

kkkkkkkkkkDurante o desenvolvimento um software pressupõe-se que os seus intervenientes sigam determinadas metodologia para o seu programa possa revolucionar a vida de um grupo em específico ou até mesmo da sociedade. Durante o desenvolvimento um software pressupõe-se que os seus intervenientes sigam determinadas metodologia para o seu programa possa revolucionar a vida de um grupo em específico ou até mesmo da sociedade. kkkkkkkkkk

5.1 Sistema de informação

trigger..

5.1.1 API

5.1.2 Aplicação web

5.1.3 Aplicação mobile

5.1.4 *Deploy* do projecto

<https://jee-appy.blogspot.com.tr/2015/04/deploy-django-project-on-apache-using.html>

Características da máquina virtual

Description: Ubuntu 14.04.1 LTS 64 bitsRAM 2GB

1. Instalação da versão 2.7 python bem como pip e respectivo upgrade para a versão mais recente
2. Instalação da versão xx do postgres e criação de uma base de dados com o nome salibd

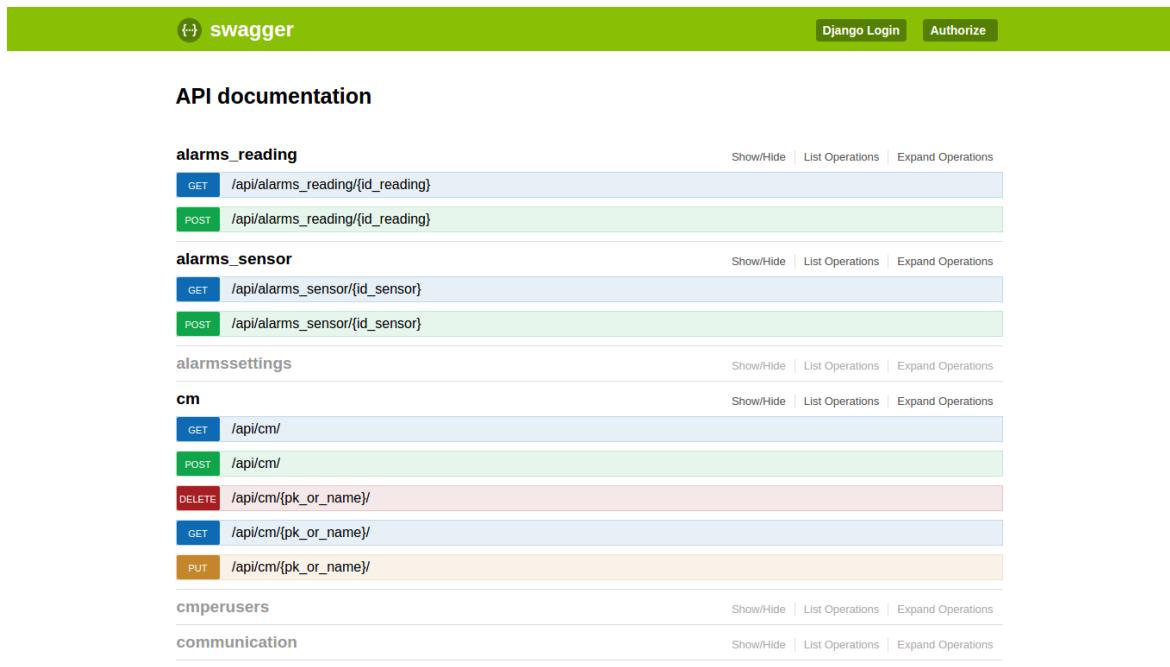


Figura 5.1: Arquitetura do sistema de informação (dashboard e API)

-
3. Instalação do apache2 e do mod_wsgi que fará a ligação do projeto python com o servidor apache
 4. Instalação do virtualenv

5.2 Simulação em hardware

Nesta secção pretende-se explicar a implementação a nível de *software* no contexto desta simulação para cada um dos micro-controladores.

5.2.1 Arduino

No que diz respeito ao Arduino Nano (SM), numa fase inicial, procedeu-se à ligação dos diversos componentes anteriormente apresentados na *breadboard* tal como se encontra apresentado no Anexo G. Para auxiliar o desenvolvimento de *software* foi utilizada a versão 1.8.1 do IDE do próprio Arduino¹.

Seguidamente apresenta-se a implementação necessária a nível de sensores e de comunicação.

5.2.2 Sensores

Foram desenvolvidos os seguintes métodos que permitem aceder aos valores lidos de cada um dos sensores. Para além disso, foi criado um método que permite alterar o estado da válvula para transferência de água.

- `int readTemperature(int port)`: é efetuada uma leitura no porto analógico. Após a leitura este é convertido para °C (graus Celsius)
- `long readLuminosity(int port)`:
- `int readWaterValve(int port)`: é efetuada uma leitura no porto digital através do método `digitalRead`.
- `int readWaterLevel(int port)`: é efetuada uma leitura no porto digital através do método `digitalRead`.
- `void setWaterValve(int port, int state)`: se a variável `state` for 1 então o porto é colocado a HIGH (1) através do método `digitalWrite`, caso contrário é colocado a LOW (0)

Inicialmente procedeu-se à leitura de cada sensor de forma individual de modo a garantir o seu total funcionamento. Sempre que é feita um pedido de leitura dos sensores pelo CM os valores são enviados com o seguinte formato:

`<temperatura>;<nível_água>;<luminosidade>;<estado_válvula>` (5.1)

¹<https://www.arduino.cc/en/Main/Software>

5.2.3 Comunicação

Numa primeira fase procedeu-se à comunicação entre o SM e CM através de porta série. Seguidamente resolveu-se incorporar o módulo bluetooth de modo a tornar cada módulo independente. De módulo de interagir com o módulo bluetooth utilizou-se o package `SoftwareSerial.h` disponível no Arduino. Decidiu-se que caso o módulo bluetooth recebesse valores de 0 a 2 tinha diferentes comportamentos:

- **0:** ativação (ligar) da válvula;
- **1:** desativação (desligar) da válvula;
- **2:** recebe dados obtidos pelos sensores no formato definido em (5.1)

Antes de proceder à implementação de envio e receção de dados por bluetooth no Raspberry Pi 3 optou-se por testar este mecanismo através de uma aplicação Android existente na *Play Store* chamada de *Bluetooth Terminal HC-05*²

Raspberry Pi

Comunicação

Como é possível observar na figura 4.21, para a comunicação no Raspberry Pi (CM) entre o Arduino (SM) foi utilizado o modulo interno de bluetooth 4.1 que este incorpora no seu hardware. Para tal, foi desenvolvido um *script* em Python que permite o seguinte:

1. Verificar dispositivos bluetooth disponíveis
2. Estabelecer conexão com módulo HC-06 através de um socket para comunicação utilizando para isso o package `socket` do python.
3. Aceder à API para verificar estado da válvula de admissão de águas e enviá-lo através do socket utilizando o método `send()`
4. No caso se ser enviado o dígito 1 a válvula será aberta, enquanto que se for enviado o dígito 2 a válvula é fechada.
5. No caso de ser enviado o dígito 2, o socket ficará à espera de receber os dados lidos pelos sensores, utilizando para isso o método `recv()`
6. Após receber os dados lidos, é efetuado algum processamento para que os dados sejam enviados através da API.

²<https://play.google.com/store/apps/details?id=project.bluetoothterminal>

7. Todos os pontos 3 a 6 são repetidos com um atraso igual ao seding time definido o sensor module na dashboard.

Para permitir o acesso aos recursos do sistema Bluetooth foi utilizada uma extensão (*package*) do Python denominado de *pybluez*³.

5.2.4 Considerações finais

¿1 fase testar coneccao arduino to rasp via porta serie; foi criado um script em python para processar info e enviar para o servidor através da API

¿2 fase : necessidade de tornar um módulo isolado sem necessidade de fio; foi testado um modulo wifi e bluetooth;

¿neste contexto modulo wifi nao!... pretende-se que os sensor moduels sejam de baixo custo e low power. foi utilizado um modulo bluetooth; foi testada a conexao da comm bluetooth através de uma client disponveil na google play bluetooth terminal HC-05

¿ pq nao foi usado um sensor de salinidade? nao havia orçamento..

³<https://github.com/karulis/pybluez>

5.3 Sistema de deteção de intrusos

No que toca ao desenvolvimento, optou-se por utilizar o package picamera. Este pacote fornece uma interface em Python (disponível para qualquer versão) para o módulo de câmera Raspberry Pi⁴, permitindo uma fácil interação entre a aquisição da imagem e respetivo processamento. Neste contexto optou-se obviamente por utilizar a interface Python da biblioteca do OpenCV.

5.3.1 Algoritmos de deteção de intrusos

De modo a estudar alguns algoritmos de deteção de pessoas foram estudados alguns artigos neste contexto.

Para a resolução deste problema foi efetuados

HOGDescriptor: classe que implementa um histograma de gradientes orientado ([Dalal2005]) detetor de objetos.

`hog = cv2.HOGDescriptor() hog.setSVMClassifier(cv2.HOGDescriptor.getDefaultPeopleDetector())`

Usado biblioteca do opencv que permite detectar HOGDescriptor

Deteção de intrusos:

<http://www.pyimagesearch.com/2015/11/09/pedestrian-detection-opencv/>

versão simplificada: <http://www.pyimagesearch.com/2015/02/16/faster-non-maximum-suppression-python/>

Servidor em flask

`deploy https://iotbytes.wordpress.com/python-flask-web-application-on-raspberry-pi-with-nginx-and-uwsgi/`

Dataset:

é usado um detector HOG juntamente com um classificador linear SVM

parametros do método detectMultiScale do opencv

- **img**: parâmetro obrigatório.
- **hitThreshold**: parâmetro opcional.
- **winStride**: parâmetro opcional.
- **padding**: parâmetro opcional. Os valores típicos para preenchimento incluem (8, 8), (16, 16), (24, 24), e (32, 32).
- **scale**: parâmetro opcional.

⁴<http://picamera.readthedocs.io/en/release-1.13/>

- `finalThreshold`: parâmetro opcional.
- `useMeanShiftGrouping`: parâmetro opcional.

Neste contexto apenas foram utilizados os seguintes parâmetros `winStride`, `scale`, `padding`.

5.3.2 Testes

Foram considerados 4 frames de imagens e no apêndice X

5.3.3 Implementação

Flask é considerada uma microframework web desenvolvida em Python e baseado nas bibliotecas WSGI Werkzeug e Jinja2. Escolhi esta microframework pois pretende-se que esta seja executada num microcontrolador com baixos recursos. Para além disso, considera-se ser de fácil aprendizagem relativamente ao Django (já abordado na capítulo XX) e com uma ótima documentação.

5.4 Considerações finais

6

Resultados

6.1 Aplicação web

6.2 Aplicação mobile

6.3 Testes API

6.4 Simulação em hardware

6.5 Sistema de deteção de intrusos

7

Conclusão e trabalho futuro

7.1 Conclusão

7.2 Trabalho futuro

utilizar um sensor de salinidade para o cenário e implementar geração de alarmes não ser com base se um determinado valor sai do range mas sim por existir

7.3 Considerações finais

Bibliografia

- [1] Ado Kukic, “Cookies vs Tokens: The Definitive Guide,” 2016. [Online]. Available: <https://auth0.com/blog/cookies-vs-tokens-definitive-guide> [Accessed: 2017-07-03]
- [2] V. Isca, A. Seca, D. Pinto, and A. Silva, *An overview of Salicornia genus: the phytochemical and pharmacological profile*, natural pr ed., V. Gupta, Ed. Daya Publishing House, New Delhi, 2014.
- [3] P. T. Hiep, H. Noi, V. Nam, N. H. Hoang, H. Noi, and V. Nam, “A Review of Open Source Software Development Life Cycle Models,” *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, vol. 9, no. 5, pp. 391–402, 2014. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.14257/ijseia.2014.8.3.38>
- [4] João Silva, “Sal verde, National Geographic.” [Online]. Available: <https://nationalgeographic.sapo.pt/23-arquivo/as-nossas-historias/298-sal-verde> [Accessed: 2017-02-01]
- [5] S. Beer and O. Demina, “A new species of Salicornia (Chenopodiaceae) from European Russia,” pp. 253–257, 2005.
- [6] M. Ferri and N. Menezes, *Glossário Ilustrado de Botânica*, 1st ed., Livraria Nobel, Ed., Brasil, 1981.
- [7] M. H. A. Silva, “Aspectos morfológicos e ecofisiológicos de algumas halófitas do sapal da Ria de Aveiro,” Ph.D. dissertation, Universidade de Aveiro, 2000. [Online]. Available: <http://ria.ua.pt/handle/10773/925>
- [8] E. Figueroa, J. Jimenez-Nieva, J. Carranza, and C. Gonzalez Vilches, “Distribucion y Nutricion Mineral de Salicornia ramosissima J. Woods, Salicornia europaea L. y Salicornia dolichostachya Moss. en el estuario de los rios Odiel y Tinto (Huelva, SO España),” *Limnetica*, vol. 3, no. 2, pp. 307–310, 1987.

- [9] R. Pinto, “Expresso — A planta que é uma alternativa ao sal: antes era uma praga, agora é uma erva gourmet,” 2015. [Online]. Available: <http://bit.ly/1PR7KAG> [Accessed: 2017-02-01]
- [10] A. J. Davy, G. F. Bishop, and C. S. B. Costa, “*Salicornia L.* (*Salicornia pusilla* J. Woods, *S. ramosissima* J. Woods, *S. europaea* L., *S. obscura* P.W. Ball & Tutin, *S. nitens* P.W. Ball & Tutin, *S. fragilis* P.W. Ball & Tutin and *S. dolichostachya* Moss),” *Journal of Ecology*, vol. 89, no. 4, pp. 681–707, 2001.
- [11] H. Silva, G. Caldeira, and H. Freitas, “*Salicornia ramosissima* population dynamics and tolerance of salinity,” *Ecological Research*, vol. 22, no. 1, pp. 125–134, 2007.
- [12] A. Rubio-Casal, J. Castillo, C. Luque, and M. Figueroa, “Influence of salinity on germination and seeds viability of two primary colonizers of Mediterranean salt pans,” *Journal of Arid Environments*, vol. 53, no. 2, pp. 145–154, feb 2003. [Online]. Available: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0140196302910426>
- [13] M. Filomena, D. J. Raposo, R. Manuel, S. Costa, A. Maria, and M. Bernardo, “Controlled atmosphere storage for the preservation of *Salicornia ramosissima*,” no. October 2016, 2009.
- [14] Y. Ventura, W. A. Wuddineh, M. Myrzabayeva, Z. Alikulov, I. Khozin-Goldberg, M. Shpigel, T. M. Samocha, and M. Sagi, “Effect of seawater concentration on the productivity and nutritional value of annual *Salicornia* and perennial *Sarcocornia* halophytes as leafy vegetable crops,” *Scientia Horticulturae*, vol. 128, no. 3, pp. 189–196, apr 2011. [Online]. Available: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0304423811000537>
- [15] Q. Z. Wang, X. F. Liu, Y. Shan, F. Q. Guan, Y. Chen, X. Y. Wang, M. Wang, and X. Feng, “Two new nortriterpenoid saponins from *Salicornia bigelovii* Torr. and their cytotoxic activity,” *Fitoterapia*, vol. 83, no. 4, pp. 742–749, jun 2012. [Online]. Available: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22414316> <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0367326X12000640>
- [16] D. Evans, “A Internet das Coisas Como a próxima evolução da Internet está mudando tudo,” pp. 5–7, 2011.
- [17] B. Getting, “Basic Definitions: Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 — Practical Ecommerce.” [Online]. Available: <http://www.practicalecommerce.com/articles/464-Basic-Definitions-Web-1-0-Web-2-0-Web-3-0> [Accessed: 2017-02-20]

- [18] J. Lovato, “Google’s evolution in 10 years,” 2014. [Online]. Available: <http://www.mediavisioninteractive.com/blog/search-enginenews/looking-back-moving-forward-google-evolution/> [Accessed: 2017-02-20]
- [19] T. Our, “Resume : Context Aware Computing for The Internet of Things : A Survey Article 2013,” pp. 1–5, 2013.
- [20] J. Rowley, “The wisdom hierarchy: representations of the DIKW hierarchy,” *Journal of Information Science*, vol. 33, no. 2, pp. 163–180, 2007. [Online]. Available: <http://alturl.com/7qike>
- [21] The PostgreSQL Global Development Group, “PostgreSQL: About,” 2012. [Online]. Available: <https://www.postgresql.org/about/> [Accessed: 2017-05-29]
- [22] A. S. H. G. Abreu, “Sistema de Monitorização de Estufas Agrícolas,” Ph.D. dissertation, University of Aveiro, 2012. [Online]. Available: <http://ria.ua.pt/handle/10773/10269>
- [23] Laudon, C. Kenneth, Laudon, and P. Jane, *Management Information Systems New Approaches to Organization & Technology*. Prentice Hall, 1998.
- [24] E. Turban, *Information technology for management : improving quality and productivity*. Wiley, 1996. [Online]. Available: https://books.google.pt/books?id=FqxzQgAACAAJ&redir_esc=y&hl=pt-PT
- [25] “Gravatar - Globally Recognized Avatars.” [Online]. Available: <http://pt.gravatar.com/site/implementhttps://secure.gravatar.com/> [Accessed: 2017-06-10]
- [26] A. Rodriguez, “RESTful Web services: The basics,” no. February, pp. 1–11, 2015. [Online]. Available: <https://pdfs.semanticscholar.org/ca66/561d3602f65aef1301145e4e2689681b1967.pdf> <http://www.ibm.com/developerworks/webservices/library/ws-restful/>
- [27] T. Christie, “Django REST framework TokenAuthentication,” 2016. [Online]. Available: <http://www.django-rest-framework.org> [Accessed: 2017-07-03]
- [28] SmartBear Software, “Swagger – The World’s Most Popular Framework for APIs.” 2017. [Online]. Available: <http://swagger.io/> [Accessed: 2017-06-07]
- [29] The Apache Software Foundation, “Foundation Project,” 2016. [Online]. Available: <https://www.apache.org/foundation/http://apache.org/foundation/> [Accessed: 2017-06-12]

- [30] “Datasheet, NTC Thermistor TTC05 Series, Disc Type for Temperature Sensing/Compensation.” [Online]. Available: <http://extra-parts.com/datasheets/TTC.pdf>
- [31] L. LIDA OPTICAL&ELECTRONIC CO., “Datasheet, CdS Photoconductive cells, GL5528,” p. 1. [Online]. Available: <https://pi.gate.ac.uk/pages/airpi-files/PD0001.pdf> [Accessed: 2017-05-24]
- [32] L. Guangzhou HC Information Technology Co ., “HC06 Datasheet,” no. 13, pp. 1–17, 2011.
- [33] Itseez, “About - OpenCV library.” [Online]. Available: <http://opencv.org/about.html> [Accessed: 2017-05-19]
- [34] H. A. Razavi and T. R. Kurfess, “Detection of Wheel and Workpiece Contact/Release in Reciprocating Surface Grinding,” *Journal of Manufacturing Science and Engineering*, vol. 125, no. 2, p. 394, 2003. [Online]. Available: <http://manufacturingscience.asmedigitalcollection.asme.org/article.aspx?articleid=1447160>
- [35] Nginx, “Welcome to NGINX Wiki! — NGINX,” 2017. [Online]. Available: <https://www.nginx.com/resources/wiki/> [Accessed: 2017-07-04]

A

Untitled appendix #A

Write something here...

B

Mockups da aplicação mobile

Tabela B.1: Um nome qualquer

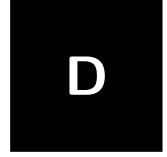
Posição	País	IDH
1	Noruega	.955
2	Austrália	.938
3	EUA	.937
4	Holanda	.921
5	Alemanha	.920

C

Trigger SQL

```
1 CREATE OR REPLACE FUNCTION alarm_occurred() returns trigger as
2   $alarm$
3
4   DECLARE
5     varmax FLOAT;
6     varmin FLOAT;
7
8   BEGIN
9
10    varmax := (select max from saliapp_alarmssettings where
11      id_sensor_id= new.id_sensor_id);
12    varmin := (select min from saliapp_alarmssettings where
13      id_sensor_id= new.id_sensor_id);
14
15    IF (new.value >= varmax) THEN
16      insert into saliapp_alarms (id_reading_id, checked, max_or_min)
17        VALUES (new.id, 'f', 't');
18
19    RETURN new;
20
21  END IF;
22
23  IF (new.value <= varmin) THEN
24    insert into saliapp_alarms (id_reading_id, checked, max_or_min)
25      VALUES (new.id, 'f', 'f');
26
27  RETURN new;
28
29  END IF;
30
```

```
19 RETURN NULL;
20 END
21 $alarm$
22 LANGUAGE plpgsql;
23
24 create trigger trigger_alarm_occurred after insert on
25   saliapp_reading
26 for each row execute procedure alarm_occurred();
27
28 DROP FUNCTION alarm_occurred();
29
30 DROP TRIGGER trigger_alarm_occurred ON saliapp_reading;
```



D

Resultados processamento de imagem

Características do computador

- CPU: Intel Core i7-3630QM CPU @ 2.40GHz x 8
- SO version: Ubuntu 16.04.2 LTS
- Intel Corporation 3rd Gen Core processor Graphics Controller (rev 09) NVIDIA Corporation GF108M [GeForce GT 635M] (rev a1)

D.1 Frame 1



Figura D.1: Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW

Características:

- Dimensões (px):
- Tamanho (MB):
- Número de pessoas existentes:

winStride	padding	scale	detection (number)	execution time (seg)
(2, 2)	(8, 8)	0.5	4	0.184819936752
(4, 4)	(8, 8)	0.5	3	0.0488700866699
(8, 8)	(8, 8)	0.5	1	0.0153889656067
(2, 2)	(8, 8)	1.0	4	0.17699098587
(4, 4)	(8, 8)	1.0	3	0.0484340190887
(8, 8)	(8, 8)	1.0	1	0.0148591995239
(2, 2)	(8, 8)	1.5	6	0.177606105804
(4, 4)	(8, 8)	1.5	5	0.0484080314636
(8, 8)	(8, 8)	1.5	2	0.0160319805145
(2, 2)	(16, 16)	0.5	4	0.193215847015
(4, 4)	(16, 16)	0.5	3	0.0518131256104
(8, 8)	(16, 16)	0.5	1	0.0164451599121
(2, 2)	(16, 16)	1.0	4	0.193369865417
(4, 4)	(16, 16)	1.0	3	0.05233502388
(8, 8)	(16, 16)	1.0	1	0.0161139965057

(2, 2)	(16, 16)	1.5	6	0.193920850754
(4, 4)	(16, 16)	1.5	5	0.0550818443298
(8, 8)	(16, 16)	1.5	2	0.0162160396576
(2, 2)	(24, 24)	0.5	4	0.203732967377
(4, 4)	(24, 24)	0.5	3	0.0558068752289
(8, 8)	(24, 24)	0.5	1	0.0173289775848
(2, 2)	(24, 24)	1.0	4	0.203326940536
(4, 4)	(24, 24)	1.0	3	0.0569319725037
(8, 8)	(24, 24)	1.0	1	0.0179741382599
(2, 2)	(24, 24)	1.5	6	0.20330619812
(4, 4)	(24, 24)	1.5	5	0.0555651187897
(8, 8)	(24, 24)	1.5	2	0.0173530578613

Tabela D.1: Your caption here

D.2 Frame 2



Figura D.2: Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW

winStride	padding	scale	detection (number)	execution time (seg)
(2, 2)	(8, 8)	0.5	11	0.335342168808
(4, 4)	(8, 8)	0.5	4	0.0799450874329
(8, 8)	(8, 8)	0.5	0	0.0238499641418
(2, 2)	(8, 8)	1.0	11	0.293792009354
(4, 4)	(8, 8)	1.0	4	0.0808959007263
(8, 8)	(8, 8)	1.0	0	0.024552822113
(2, 2)	(8, 8)	1.5	10	0.310877084732
(4, 4)	(8, 8)	1.5	6	0.0828230381012
(8, 8)	(8, 8)	1.5	1	0.031553030014
(2, 2)	(16, 16)	0.5	11	0.356366157532
(4, 4)	(16, 16)	0.5	5	0.0858371257782
(8, 8)	(16, 16)	0.5	0	0.0261859893799
(2, 2)	(16, 16)	1.0	11	0.324184179306
(4, 4)	(16, 16)	1.0	5	0.0870020389557
(8, 8)	(16, 16)	1.0	0	0.0258660316467
(2, 2)	(16, 16)	1.5	10	0.321846008301
(4, 4)	(16, 16)	1.5	7	0.0916659832001
(8, 8)	(16, 16)	1.5	1	0.0345950126648
(2, 2)	(24, 24)	0.5	11	0.343872070312
(4, 4)	(24, 24)	0.5	5	0.0918598175049
(8, 8)	(24, 24)	0.5	0	0.0270938873291

(2, 2)	(24, 24)	1.0	11	0.344779968262
(4, 4)	(24, 24)	1.0	5	0.090653181076
(8, 8)	(24, 24)	1.0	0	0.0263440608978
(2, 2)	(24, 24)	1.5	10	0.355221986771
(4, 4)	(24, 24)	1.5	7	0.0967049598694
(8, 8)	(24, 24)	1.5	1	0.0326068401337

Tabela D.2: Your caption here

D.3 Frame 3



Figura D.3: Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW

winStride	padding	scale	detection (number)	execution time (seg)
(2, 2)	(8, 8)	0.5	8	1.25844407082
(4, 4)	(8, 8)	0.5	5	0.359390974045
(8, 8)	(8, 8)	0.5	1	0.131782054901
(2, 2)	(8, 8)	1.0	8	1.27126002312
(4, 4)	(8, 8)	1.0	5	0.355902910233
(8, 8)	(8, 8)	1.0	1	0.131030082703
(2, 2)	(8, 8)	1.5	16	1.26964783669
(4, 4)	(8, 8)	1.5	12	0.364797115326
(8, 8)	(8, 8)	1.5	1	0.197186946869
(2, 2)	(16, 16)	0.5	8	1.3578350544
(4, 4)	(16, 16)	0.5	5	0.357763051987
(8, 8)	(16, 16)	0.5	1	0.132702112198
(2, 2)	(16, 16)	1.0	8	1.27961397171
(4, 4)	(16, 16)	1.0	5	0.367429971695
(8, 8)	(16, 16)	1.0	1	0.132242918015
(2, 2)	(16, 16)	1.5	17	1.28247308731
(4, 4)	(16, 16)	1.5	12	0.403631925583
(8, 8)	(16, 16)	1.5	1	0.207641839981
(2, 2)	(24, 24)	0.5	8	1.43096494675
(4, 4)	(24, 24)	0.5	5	0.369131088257
(8, 8)	(24, 24)	0.5	1	0.134386062622
(2, 2)	(24, 24)	1.0	8	1.34318900108
(4, 4)	(24, 24)	1.0	5	0.371593952179

(8, 8)	(24, 24)	1.0	1	0.134378194809
(2, 2)	(24, 24)	1.5	17	1.39831089973
(4, 4)	(24, 24)	1.5	13	0.444314002991
(8, 8)	(24, 24)	1.5	1	0.137616872787

Tabela D.3: Your caption here

D.4 Frame 4



Figura D.4: Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW

winStride	padding	scale	detection (number)	execution time (seg)
(2, 2)	(8, 8)	0.5	7	1.3150138855
(4, 4)	(8, 8)	0.5	2	0.36035490036
(8, 8)	(8, 8)	0.5	0	0.129312992096
(2, 2)	(8, 8)	1.0	7	1.24681711197
(4, 4)	(8, 8)	1.0	2	0.358268976212
(8, 8)	(8, 8)	1.0	0	0.130249023438
(2, 2)	(8, 8)	1.5	17	1.58746790886
(4, 4)	(8, 8)	1.5	12	0.513493061066
(8, 8)	(8, 8)	1.5	1	0.197572946548
(2, 2)	(16, 16)	0.5	7	1.36501693726
(4, 4)	(16, 16)	0.5	2	0.363034009933
(8, 8)	(16, 16)	0.5	0	0.132270812988
(2, 2)	(16, 16)	1.0	7	1.29145503044
(4, 4)	(16, 16)	1.0	2	0.359399080276
(8, 8)	(16, 16)	1.0	0	0.132076025009
(2, 2)	(16, 16)	1.5	19	1.61724209785
(4, 4)	(16, 16)	1.5	13	0.467741012573
(8, 8)	(16, 16)	1.5	1	0.170053005219
(2, 2)	(24, 24)	0.5	7	1.33659911156
(4, 4)	(24, 24)	0.5	2	0.365787982941
(8, 8)	(24, 24)	0.5	0	0.133852005005
(2, 2)	(24, 24)	1.0	7	1.29908204079
(4, 4)	(24, 24)	1.0	2	0.377649784088

(8, 8)	(24, 24)	1.0	0	0.13329410553
(2, 2)	(24, 24)	1.5	19	1.32506895065
(4, 4)	(24, 24)	1.5	13	0.38186788559
(8, 8)	(24, 24)	1.5	1	0.1673848629

Tabela D.4: Your caption here

E

Interface gráfica

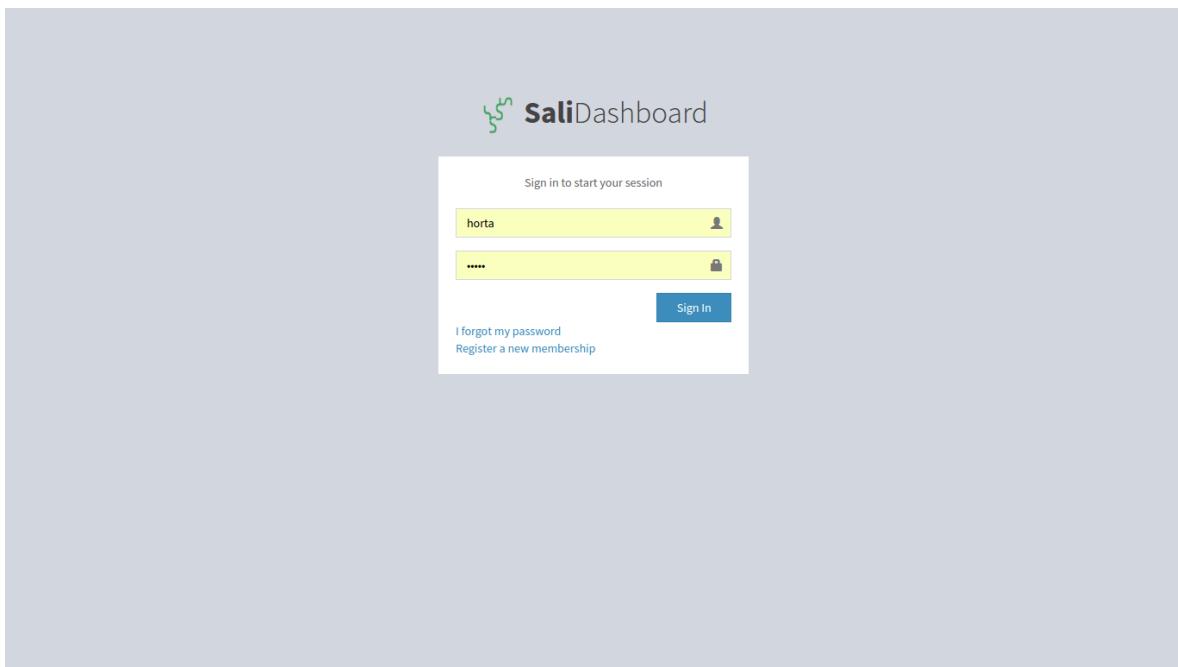


Figura E.1: Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW

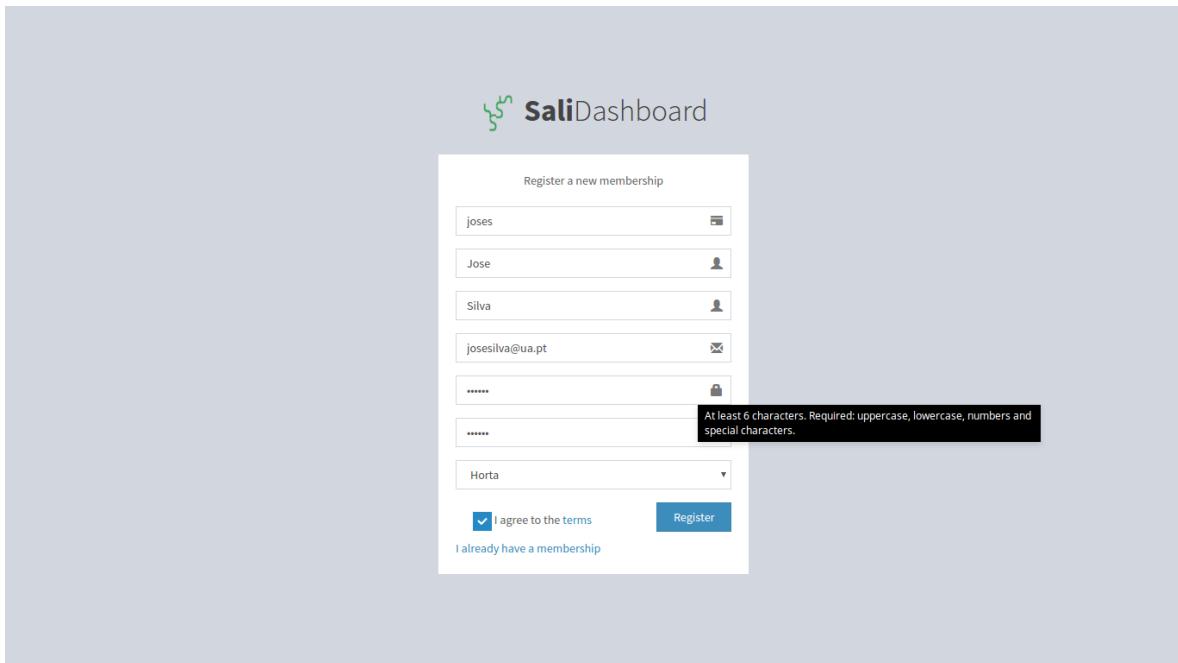


Figura E.2: Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW

F

Descrição formal dos casos de uso gerais

Caso de utilização:	-dasdasdasdasdasddddd
	-dasdasd
	-dasdasda
Autor:	
Descrição:	
Pré-condições:	
Pós-condições:	

Tabela F.1: Casos de utilização: Login/Logout

Caso de utilização:	-dasdasdasdasdasddddd
	-dasdasd
	-dasdasda
Autor:	
Descrição:	
Pré-condições:	
Pós-condições:	

Tabela F.2: Casos de utilização: Login/Logout

G

Interligação de componentes

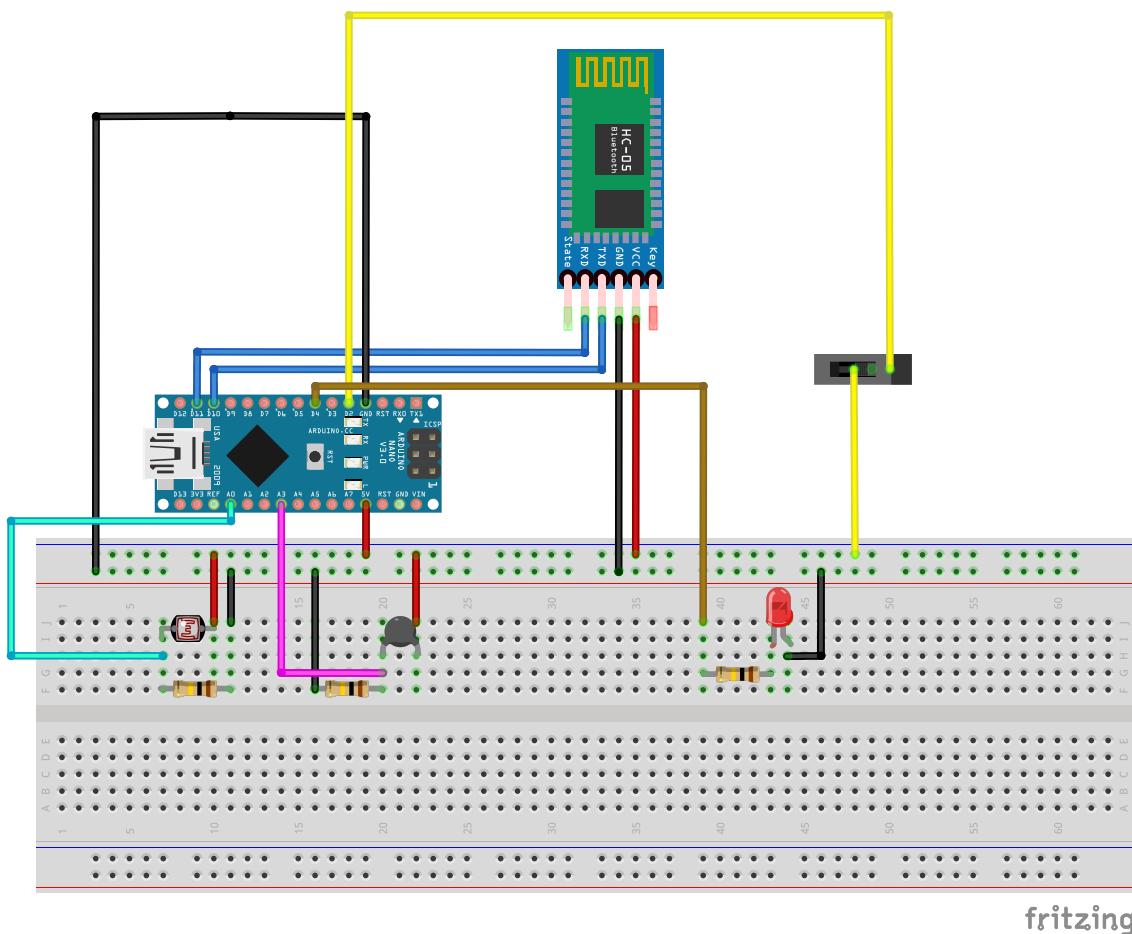


Figura G.1: Pirâmide do conhecimento: modelo DIKW

