

# Abstract

# Lista figurilor

Figura 1: Schemă planificare design .....	8
Figura 2: Arhitectura detaliată a sistemului .....	10
Figura 3: Interacțiunea utilizatorului cu sistemul.....	11
Figura 4: Diagrama de activitate interacțiunii utilizatorului cu sistemul .....	12
Figura 5: Structura unei componente angular .....	15
Figura 6: Structura aplicației web .....	16
Figura 7: Codul de rutare .....	17
Figura 8: Structura serverului java .....	20
Figura 9: Procedura responsabilă de conectarea la un dispozitiv.....	22
Figura 10: Comenzile protocolului de comunicare .....	24
Figura 11: Documentația interactivă a server-ului.....	26
Figura 12: Documentarea unei metode .....	26
Figura 13: Observarea traficului HTTP dintre aplicația web și server .....	27

# Cuprins

Abstract i

Lista figurilor.....ii

Cuprins iii

1.	Introducere.....	1
1.1.	Context .....	1
1.2.	Motivație .....	1
1.3.	Ce este „Smart Home”?.....	2
1.4.	Facilitățile traiului într-o casă inteligentă.....	3
1.5.	Provocări .....	5
2.	Arhitectura sistemului.....	7
2.1.	Proiectare .....	7
2.2.	Detalii arhitecturale.....	9
2.3.	Exemplificare scenarii, cazuri de utilizare și fluxuri de activități.....	11
3.	Implementare.....	14
3.1.	Modulul 1 – Aplicația web.....	14
3.1.1.	Structura proiectului .....	15
3.1.2.	Rutarea .....	16
3.1.3.	Serviciul de logare .....	18
3.1.4.	Librării folosite.....	18
3.2.	Modulul 2 – Server REST Java.....	19
3.2.1.	Structura proiectului .....	19
3.2.2.	Server REST.....	21
3.2.3.	Managerul de dispozitive și protocolul cu comunicare .....	23
3.2.4.	Securitatea serverului .....	24
3.2.5.	Unelte folosite.....	25
3.3.	Modulul 3 – Dispozitivele inteligente.....	28
4.	Dir ecții de viitor .....	29
5.	Concluzii .....	30
6.	Bibliografie .....	31

# 1. Introducere

## 1.1. Context

Persoanele își petrec cea mai mare parte a timpului la domiciliu sau la locul de muncă; pentru mulți, aceste locuri sunt sanctuarele lor. Pe parcursul secolului al XX-lea, progresele tehnologice au contribuit la sporirea confortului și protecției oferite de casele noastre. Observațiile asupra mediului casnic și modelarea comportamentului său sunt utile în a face mediile mai inteligente și mai receptive la nevoile noastre. Progresele recente au adus o astfel de „inteligentă ambientală” mai aproape de realitate. Chiar dacă idea de casă inteligentă există de ceva vreme, case inteligente reale există doar de puțin timp.

De la miniaturizarea microprocesoarelor, puterea de calcul a fost încorporată în obiecte familiare, cum ar fi aparatele de uz casnic și dispozitivele mobile, regăsindu-se aproape la toate nivelurile societății. Inteligența ambientală extinde noțiunea de calcul pentru a oferi suport personalizat și automatizat în viețile noastre.

Ideea [de casă inteligentă] este următoarea: software-ul de calculator joacă rolul unui agent inteligent ce percepe starea mediul fizic și a rezidenților utilizând senzori, raționează în legătură cu starea acestora folosind tehnici de inteligență artificială și apoi ia măsuri pentru a atinge obiectivele specificate, cum ar fi maximizarea confortului locuitorilor, minimizarea consumul de resurse și menținerea sănătății și siguranței locuinței și a locuitorilor. [1]

## 1.2. Motivație

Primele case inteligente au fost idei, nu construcții reale. Timp de decenii, literatura științifico-fantastică a explorat ideea automatizării locuințelor. Producători prolifici, cum ar fi Ray Bradbury<sup>1</sup>, și-au imaginat un viitor în care casele vor fi interactive. În scurta povestire a lui Bradbury, „There Will Come Soft Rain”<sup>2</sup>, se descrie o casă automată care continuă să funcționeze chiar și după ce oamenii au dispărut. Sună un pic înfricoșător, până când luați în considerare beneficiile reale ale automatizării locuințelor, iar apoi ideea devine mai mult confortabilă decât descurajatoare.

---

<sup>1</sup> Ray Douglas Bradbury (n. 22 August 1920 – d. 5 Iunie 2012): scriitor de romane științifico-fantastice, fantezie, horror și mister.

<sup>2</sup> „Va veni ploaie ușoară”: povestire scurta publicată pe data de 6 Mai 1950.

Atunci când nu sunteți acasă, aveți tot felul de suspiciuni care vă îngrijorează? Am oprit cafetiera? Am închis ușa de la intrare? Oare am lăsat apă aprinsă în baie? Cu o locuință inteligentă, aceste îngrijorări nu-și mai au locul. Puteți afla informații despre locuința dumneavoastră folosindu-vă de tabletă, telefon sau calculator personal. Puteți conecta dispozitivele și aparatele de la domiciliu pentru a comunica cu ele. De altfel, dispozitivele pot fi programate pentru a comunica între ele.

Lucrare de față își propune implementarea ideii de casă inteligentă și aducerea la cunoștiință, prin exemple practice, a avantajelor folosirii unui astfel de sistem. În exemplele oferite, voi folosi drept locuință inteligentă un Raspberry Pi<sup>3</sup> 2, Model B, iar dispozitivele controlate de utilizator vor fi module arduino<sup>4</sup>.

Inovația acestei lucrări constă în implementarea unui sistem de la zero, cu o arhitectură unică, folosind tehnologii de ultimă generație. Arhitectura sistemului este formată din 3 componente: partea de front-end<sup>5</sup> care are drept scop interacțiunea eficientă și facilă cu utilizatorul; partea de back-end<sup>6</sup> ce constă într-un server java care se ocupă de managementul utilizatorilor și al dispozitivelor, oferind siguranță, încredere și eficiență; partea de dispozitive ale utilizatorului ce folosește un protocol de comunicare securizată cu partea de back-end. Protocolul de comunicare oferă un management al erorilor foarte strict pentru a ține utilizatorul la curent cu starea dispozitivelor chiar și în cazuri de excepție.

### 1.3. Ce este „Smart Home”?

„Smart Home”<sup>7</sup> este termenul utilizat în mod obișnuit pentru a defini o reședință care are iluminat, încălzire, aer condiționat, televizoare, calculatoare, sisteme audio și video de divertisment, sisteme de securitate și camere de luat vederi capabile să comunice între ele și pot fi controlate de la distanță: din orice cameră din casă, precum și din orice locație din lume, prin telefon sau prin internet.

Smart home este un sistem care oferă deținătorilor locuinței confort, securitate, eficiență energetică (costuri de operare scăzute) și comoditate în orice moment, indiferent dacă este cineva acasă sau nu.

---

<sup>3</sup> Raspberry Pi: <https://www.raspberrypi.org/>

<sup>4</sup> Modul arduino: este un circuit hardware complex, adus la o formă compactă pentru utilizare, cu o interfață de conexiune simplă, ce necesită doar atasarea unor fire între placă și circuit.

<sup>5</sup> Front-end: Parte a site-ului pe care o putem vedea și cu care interacționează vizitatorii.

<sup>6</sup> Back-end: Locul unde se administrează informația. De obicei este format din server și bază de date.

<sup>7</sup> Smart Home: Echivalentul acestui termen în limba română este „Casă Inteligentă”.

Instalarea de produse inteligente oferă locuinței și ocupanților săi diverse beneficii - aceleași avantaje pe care tehnologia și computerele personale le-au adus în ultimii 30 de ani - confort și economii de timp, bani și energie. [2]

## 1.4. Facilitățile traiului într-o casă inteligentă

Multora nu le place ideea de „Smart Home” considerând că va fi prea costisitoare, greu de folosit, sau nu vor avea suficient control asupra propriului mediu. Cu toate acestea, casele inteligente devin foarte accesibile, datorită opțiunii de a construi puțin câte puțin, înglobând părțile într-un proiect mare, lăsându-se loc pentru îmbunătățiri viitoare. Fiecare dispozitiv vă stă la dispoziție pentru a vă face viața mai confortabilă.

În continuare voi enumera câteva motive pentru care ar trebui luați în considerare un smart home: [3]

### 1. Confort

Una dintre cele mai bune părți ale locuinței inteligente este că o puteți configura pentru a corespunde cu exactitate necesităților dumneavoastră. Lampa trebuie să fie configurată la o luminozitate corectă, nu prea luminoasă, dar nici prea întunecată. Puteți chiar să setați aprinderea luminilor treptat, evitând astfel blițul brusc de lumină orbitoare.

Puteți să setați o melodie liniștită atunci când alarmele se sting dimineața, astfel încât să vă treziți într-o atmosferă plăcută. Puteți amplasa difuzoarele în mai multe încăperi pentru a fi programate să difuzeze diferite melodii la diferite volume, astfel încât să puteți asculta mereu ceea ce doriți în orice loc din casă.

De asemenea, aveți posibilitatea ca temperatura casei să fie menținută la valoarea optimă. Instalația de încălzire și climatizare poate fi controlată de la distanță printr-un termostat, astfel încât în casă să nu fie niciodată prea rece sau prea cald.

### 2. Securitate

Există nenumărate motive pentru care o casă inteligentă vă poate menține în siguranță. Puteți avea senzori specifici pentru a detecta imediat mișcarea, cum ar fi noaptea sau în timp ce vă aflați la serviciu. Dacă detectorii de mișcare sunt avertizați, vi se poate trimite o notificare telefonului dumneavoastră și/sau se pot aprinde luminile pentru a da impresia că sunteți treaz, acest lucru sperându-l pe potențialul spărgător.

Puteți avea senzori pe ferestre și uși, astfel încât să știți dacă au fost deschise sau dacă au fost distruse.

O mulțime de case inteligente au camere video instalate care vă permit să monitorizați orice cameră utilizând dispozitivul inteligent sau terminalul de perete. Puteți seta secțiuni ale ecranului pentru a detecta mișcarea, astfel încât un animal de companie sau un copac în vânt să nu declanșeze alarma.

Dacă vă montați alarme „inteligente” de incendiu, puteți primi notificări despre potențiale incendii, indiferent dacă vă aflați în casă sau la locul de muncă. Dacă știți că este o alarmă falsă, puteți opri alarma printr-o simplă atingere de ecran, în loc să urcați pe un scaun și să vă întindeți pentru a ajunge la butonul de alarmă.

Mai mult, dacă plecați vreodată în vacanță puteți alege între a obține personal notificări despre cazurile excepționale sau a fi transmise unui vecin ori unui membru al familiei.

### 3. Ușor de utilizat

Partea cea mai convenabilă a unei locuințe inteligente este că fiecare parte a casei ar putea fi doar la o atingere de ecran(sau apăsarea unei taste) distanță. Fie că este vorba de telefonul tău inteligent, tabletă, calculator personal sau un terminal montat în perete.

Când te pregătești să dormi, puteți opri orice lumină din casă doar prin apăsarea unui buton. Puteți să vă uitați la ecranul dumneavoastră și să vedeți că toate ușile și ferestrele sunt blocate, astfel încât să nu trebuiască să mergeți și să le verificați pe fiecare în parte.

Puteți chiar crea setări pentru grupuri de dispozitive, de exemplu, când porniți televizorul, luminile se diminuează automat sau sunetul se aprinde odată cu televizorul. Dimineata puteți seta încălzirea, luminile, muzica pentru a se aprinde când vă ridicați din pat, fără să trebuiască să faceți nimic.

### 4. Accesibilitate

Casele inteligente oferă un ajutor imens pentru persoanele cu diverse dizabilități. Oamenii care nu văd pot avea interfață vocală cu care pot controla televizoarele, luminile, încălzirea, orice dispozitiv ce este conectat la electricitate și internet. Pentru persoanele cu dizabilități, precum deficiențe musculare, activarea comutatoarelor de lumină sau alarmei de incendiu se poate dovedi a fi un lucru dificil, dacă nu chiar imposibil. Acum, astfel de dispozitive, se pot controla folosind un telefon sau o tabletă. Pentru cineva într-un scaun cu roțile se poate configura deschiderea și închiderea ușilor automat folosind senzori.

Programele pot avea setări personalizate în funcție de utilizatori, astfel scutindu-i de preocupări triviale, cum ar fi setarea zilnică a încălzirii sau luminii.

Familiile care au un membru în vârstă sau poate pe cineva ce suferă de o boală precum Alzheimer<sup>8</sup> pot avea senzori instalați în casă pentru a fi mai simplă monitorizarea de la distanță a persoanelor în nevoie. Se pot crea alerte care să informeze în caz că ușa frontală este deschisă pe timp de noapte, pot fi atașați senzori la chei pentru a afla dacă se rătăcesc și nu sunt unde vă așteptați să fie. De altfel, se pot crea alerte de inundații în camerele de bucătărie, baie, chiar și monitorizarea casetelor de pastile pentru a vă asigura că sunt luate în fiecare zi.

De asemenea, pot fi instalate cu ușurință butoane de panică, în cazul în care a existat un accident în casă, iar familia sau personalul de îngrijire poate fi anunțat imediat, scutind persoana în nevoie să telefoneze pentru ajutor.

## 1.5. Provocări

O casă inteligentă poate fi un coșmar pentru acei oameni ce nu se simt confortabil cu tehnologia de ultimă generație.

Unul dintre blocajele esențiale în instalarea unui sistem smart home este menținerea echilibrului dintre complexitatea și gradul de dificultate al utilizării lui. Dacă este exasperant de utilizat, atunci o să vă facă viața mai grea în loc să o facă mai ușoară. Când planificați sistemul, este important să luați în considerare câțiva factori:

- Ce tipuri de componente fac parte din sistem? Sunt de bază, de dimensiuni mici sau impunătoare, cum ar fi un sistem de alarmă sau o cameră video?
- Cât de intuitiv va fi sistemul pentru un non-utilizator?
- Dispozitivul îndeplinește o nevoie sau este doar o fantezie și potențial o jucărie frustrantă?
- Câți oameni vor fi nevoiți să utilizeze sistemul?
- Cine va ști cum să opereze sistemul? Cine va ști cum să mențină sistemul și să remedieze eșecurile?
- Cât de ușor este să faceți schimbări în interfață? De exemplu, dacă casa ta este programată să te trezească la 7 dimineața, cum o vei lăsa să știe că ești deplasat peste noapte la birou sau că dorești să dormi mai mult într-o sâmbătă?

Din aceste motive, ar putea fi mai ușor să începeți cu o rețea foarte simplă și apoi să o extindeți atunci când sunt necesare sau dorite îmbunătățiri. Ca multe dintre noile tehnologii, casele inteligente necesită o investiție semnificativă atât în bani, cât și în timp. În caz contrar,

---

<sup>8</sup> Alzheimer: tip de demență care cauzează probleme cu memoria, gândirea și comportamentul.



dacă nu aveți nici bani, nici timp, ați putea dori să rămâneți la casa dumneavoastră „veche” și „neinteligentă”.

Înainte de a cumpăra, verificați recenziile despre produse. Există o mulțime de produse care fac promisiuni înalte, dar în lumea reală nu au succes. Și dacă sunteți un utilizator de smartphone, luați în considerare produsele care apar și care au construite pentru ele o aplicație smartphone bine revizuită. Unele aplicații sunt atât de greoaie sau complicate încât provoacă mai multe dureri de cap decât vă ușurează viața.

Casele inteligente vin, de asemenea, cu unele probleme de securitate. Hackerii care găsesc o modalitate de a accesa rețeaua internă pot să dezactiveze sistemele de alarmă, luminile, lăsând locuința vulnerabilă la o spargere. De asemenea, ar putea provoca neplăceri, cum ar fi aprinderea și închiderea rapidă a dispozitivelor electronice, ceea ce ar putea dăuna funcționării sau, într-un caz extrem, ar putea provoca un incendiu.

Producătorii produselor electronice de uz casnic își îmbunătățesc liniile de producție, în speranța că automatizarea locuințelor va ajunge în sfârșit să se realizeze în masă. Mulțumită smartphone-urilor, tabletelor și numeroaselor aplicații de automatizare a locuințelor, disponibile acum, există o șansă că trendul va atrage mai mulți utilizatori.

Asta pentru că, în ciuda atâtor progrese tehnologice, nu există încă un sistem standard pentru automatizarea tuturor acestor gadgeturi<sup>9</sup>. Fără un astfel de standard, mulți consumatori sunt supuși riscului de a cheltui sute sau mii de dolari pe produse care vor sfârși depășite sau inutilizabile într-un scurt timp.

Desigur, se pune problema dacă o persoană are nevoie de toată această tehnologie. Societatea noastră este într-adevăr atât de leneșă și comodă încât nu putem apăsa pe un comutator de lumină? Indiferent de răspunsul acestei întrebări, această tehnologie are drept scop satisfacerea altelor puncte de interes, și anume: datorită timpului pe care îl vom economisi din automatizarea locuinței, vom avea timp de mai multe activități mai puțin triviale. [4]

---

<sup>9</sup> Gadget: obiect tehnologic mic care îndeplinește o anumită funcție, de obicei fiind ceva nou.

## 2. Arhitectura sistemului

### 2.1. Proiectare

În ceea ce urmează o să descriu planul abordat de către mine pentru a pune în practică ideea de smart home.

Sistemul trebuie să fie accesibil din orice locație din lume și din această cauză am ales ca interfața cu utilizatorul să fie o aplicație web. Aplicația poate fi accesată de pe telefon, tabletă, calculator personal atât timp cât există conexiune la internet; ceea ce nu ar fi fost la fel de accesibil cu o aplicație Android sau iOS.

Pentru ca dispozitivele din casa dumneavoastră să nu fie accesate de persoane neautorizate, fiecare utilizator va avea un cont personal, ce va fi accesat pe baza unor credențiale alese.

Partea de back-end, mai precis spus serverul de back-end, trebuie să ofere:

- un mediu persistent de stocare a datelor;
- înregistrarea, autentificarea<sup>10</sup> și managementul utilizatorilor;
- înregistrarea și controlul dispozitivelor expuse de utilizator;
- managementul conexiunilor cu dispozitivele: inițiere, comunicare propriu zisă, finalizare;
- stabilirea unui protocol de comunicare cu dispozitivele „smart”.

Odată stabilite responsabilitățile serverului de back-end, mai rămâne de stabilit modalitatea de conectare a dispozitivelor smart cu partea de back-end și implementarea lor propriu zisă.

Ce limbaj de programare trebuie folosit pentru a programa cât mai multe tipuri de clienți, dacă nu chiar toți clienții posibili? Am ales java deoarece este un limbaj independent de platforma de lucru, aceeași aplicație rulând fără nicio modificare și fără a necesita recompilarea ei pe sisteme de operare diferite cum ar fi Windows, Linux, Mac OS, după cum se înțelege și din sloganul Java „*Write once, run everywhere*”. Alte calități sunt: simplitate, robustețe, garbage collector<sup>11</sup>, portabilitate.

Prin urmare clienții trebuie să poată rula cod sursă scris în java și ar trebui să aibă o conexiune la internet, având în vedere că dispozitivele pot fi controlate de la distanță.

---

<sup>10</sup> Autentificarea: Are drept scop stabilirea identității actorilor care doresc să comunice sigur în rețea.

<sup>11</sup> Garbage collector: Program care face managementul memoriei interne automat.

Comunicarea cu serverul de back-end ar trebui să fie criptată astfel încât un posibil atacator să nu poată descifra nimic din ceea ce se transmite pe rețea. În plus, se pune și problema de certificare a serverului și evitare a unui posibil atac de tip „Man-in-the-Middle”<sup>12</sup>. O să descriu în continuare acest tip de atac aplicat pe acest sistem. Un atacator a aflat protocolul de comunicare a serverului cu dispozitivele. Un dispozitiv al unui utilizator este conectat la internet și primește o cerere de conectare de la atacator, care pretinde că este serverul de back-end. Dacă nu ar fi nici o metodă de identificare a serverului real, atunci întreg sistemul este compromis, atacatorul având posibilitatea sa controleze orice dispozitiv disponibil.

Prin urmare, pentru a evita o un astfel de problemă care dovedește sistemul a fi inutilizabil, am să folosesc comunicare SSL<sup>13</sup> între server și client. SSL este un protocol de securitate care poate asigura confidențialitate, integritatea mesajelor și autentificarea părților. SSL acționează asupra unui flux TCP<sup>14</sup> și oferă servicii nivelurilor superioare.

În Figura 1 de mai jos se poate observa o schiță a design-ului sistemului.

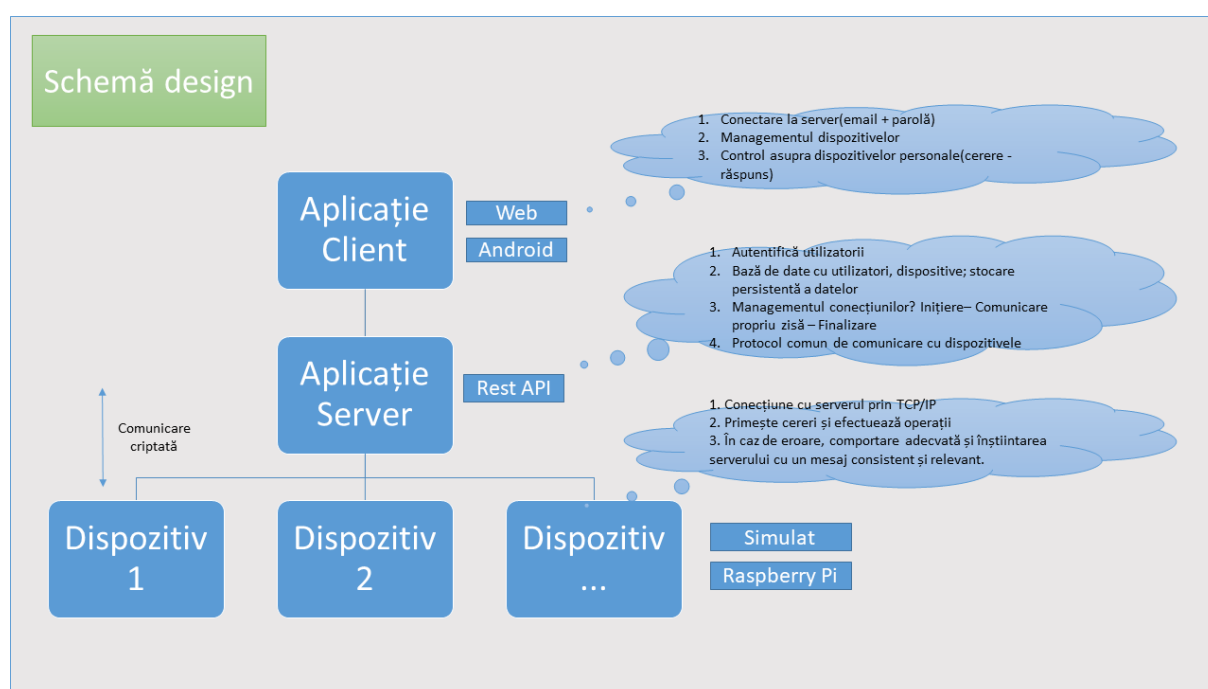


Figura 1: Schemă planificare design

<sup>12</sup> Man-in-the-middle: detalii aici: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1504/1504.02115.pdf>

<sup>13</sup> SSL: Secure Sockets Layer

<sup>14</sup> TCP: Transport Control Protocol

## 2.2. Detalii arhitecturale

Rezultatul proiectării a dus la o arhitectură formată din trei module principale. Primul modul constă într-o aplicație web care are drept scop principal comunicarea și interacțiunea cu utilizatorul. Al doilea modul este o aplicație java, ce servește pe post de server, fiind „creierul sistemului”. Am numit acest modul astfel deoarece face legătura între ceea ce vede utilizatorul și cum se desfășoară firul logic al acțiunilor în spate. Al treilea modul este format din aplicații client ce vor juca rolul de dispozitive din cadrul unei case inteligente.

Utilizatorul interacționează cu sistemul prin intermediul primului modul, adică aplicația web. Aplicația structurează informațiile necesare utilizatorului astfel încât interacțiunea cu dispozitivele personale să fie cât mai simplă și facilă.

Modulul al doilea este responsabil în oferirea de răspunsuri pentru toate cererile ce vor veni de la utilizator, prin intermediul aplicației web. Paradigma de programare a serverului este REST<sup>15</sup>. REST este un stil arhitectural de dezvoltare al aplicațiilor Web cu focalizare asupra reprezentării datelor. Rezultatul unei procesări conduce la obținerea unei reprezentări a unei resurse. Formatul reprezentării e desemnat de tipuri MIME<sup>16</sup> text/html, text/xml, text/csv, application/json, image/png, etc. Clienții (e.g., navigatoare Web, roboți, player-e etc.) interacționează cu reprezentările resurselor via verbe „accesază” : GET, „modifică” : POST, „șterge” : DELETE, ș.a.m.d. . [5] Motivul pentru care am ales această paradigma de programare deoarece oferă o separare între client și server, vizibilitate, scalabilitate, api-ul<sup>17</sup> REST este mereu independent de tipul de platformă sau limbajul de programare folosit.

Modulul al treilea, responsabil de dispozitivele inteligente, va fi simulat folosind un Raspberry Pi și module arduino. Un Raspberry Pi este, așa cum îl prezintă producătorii, un microcomputer de dimensiunile unui card de credit, fiind cel mai mic și ieftin computer din lume. Un modul arduino este un circuit hardware complex, adus la o formă compactă pentru utilizare, ce are o interfață de conexiune simplistă necesitând doar atașarea unor fire între placă și circuit. Funcționalitatea pinilor de ieșire și modul lor de conexiune este explicată de producător. Am ales această organizare deoarece în primul rând este ieftin din punct de vedere al prețului; module arduino m-au ajutat să am o interacțiune minimală cu dispozitivele hardware; iar există o multitudine de sisteme de operare ce pot fi instalate pe un Raspberry Pi. Pentru programarea dispozitivelor arduino am folosit o bibliotecă pentru controlarea fluxului de intrare ieșire a unui Raspberry Pi, Pi4J [6].

---

<sup>15</sup> REST: Representational state transfer

<sup>16</sup> MIME: Multipurpose Internet Mail Extensions

<sup>17</sup> API: Application Programming Interface

Figura 2, conține arhitectura detaliată a sistemului. După cum se poate observa, sistemul folosește o arhitectură bazată pe niveluri. Fiecare nivel efectuează anumite operații și oferă funcționalități nivelelor de mai sus. Comunicarea între niveluri se realizează astfel:

- aplicația client comunică cu aplicația server via verbe HTTP, schimbând resurse în format MIME.
- aplicația server comunică cu dispozitivele conectate la Raspberry Pi printr-un protocol definit peste TCP, ce urmărește patternul cerere-răspuns.

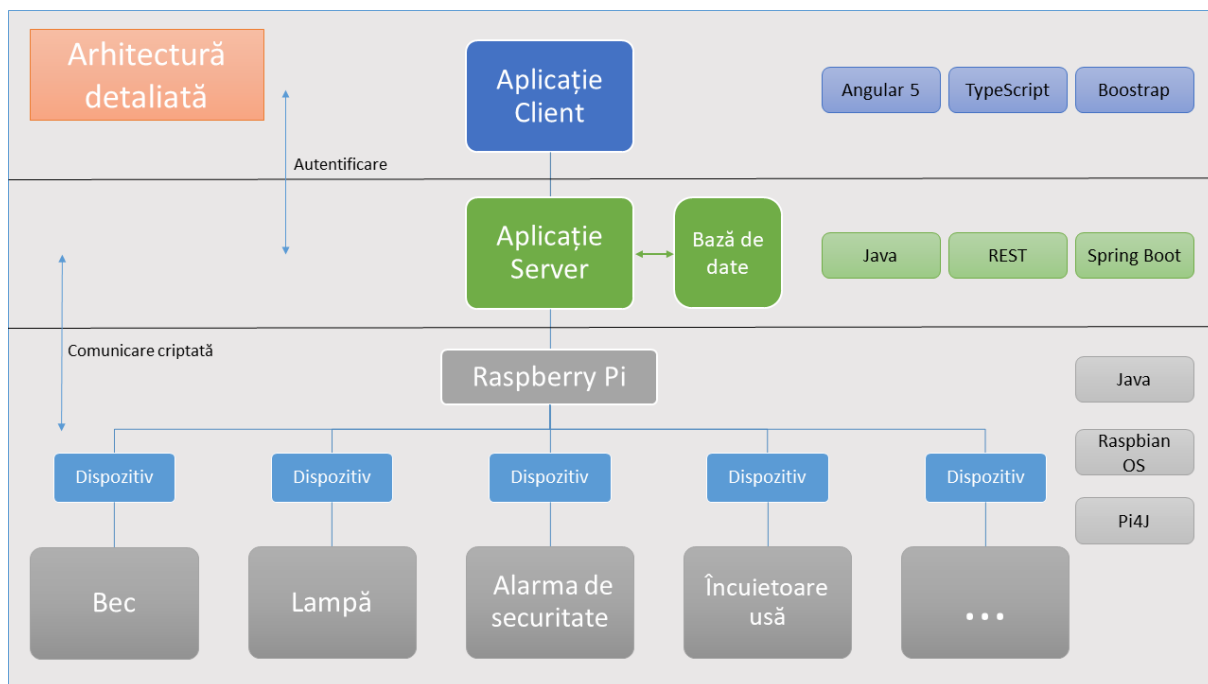


Figura 2: Arhitectura detaliată a sistemului

Protocolul de comunicare urmărește satisfacerea următoarelor funcționalități:

- Crearea și finalizarea unei conexiuni cu dispozitivul;
- Testarea conexiunii;
- Aflarea statusului dispozitivului;
- Aflarea tipului de dispozitiv;
- Interogarea parametrilor pe care dispozitivul îi acceptă;
- Setarea anumitor configurări;
- Interogarea valorilor curente.

## 2.3. Exemplificare scenarii, cazuri de utilizare și fluxuri de activități



Figura 3: Interacțiunea utilizatorului cu sistemul

Figura 3, de mai sus, conține o diagramă cu cazurile de utilizare a sistemului. Utilizatorul poate să se înregistreze, vizualizeze pagina principală și să se logheze dacă este un utilizator vizitator. El nu o să poată accesa alte funcționalități ale sistemului.

Utilizatorul logat poate să adauge, ștergă și să programeze dispozitivele. În plus poate să își vizualizeze profilul personal și să îl modifice după bunul plac.

În Figura 4, localizată mai jos, reprezintă o diagramă de activitate. Această diagramă intenționează să arate fluxul de activitate rezultat din interacțiunea utilizatorului cu sistemul. Fluxul diagramei este de sus în jos. De exemplu conectarea la dispozitiv se află poziționată la baza diagramei deoarece o secvență de pași trebuie efectuați până la posibilitatea conectării la dispozitiv cum ar fi: logarea utilizatorului, vizualizarea listei de dispozitive, alegerea unui dispozitiv din listă, selectarea opțiunii de management al dispozitivului, iar apoi conectarea efectivă la dispozitiv.

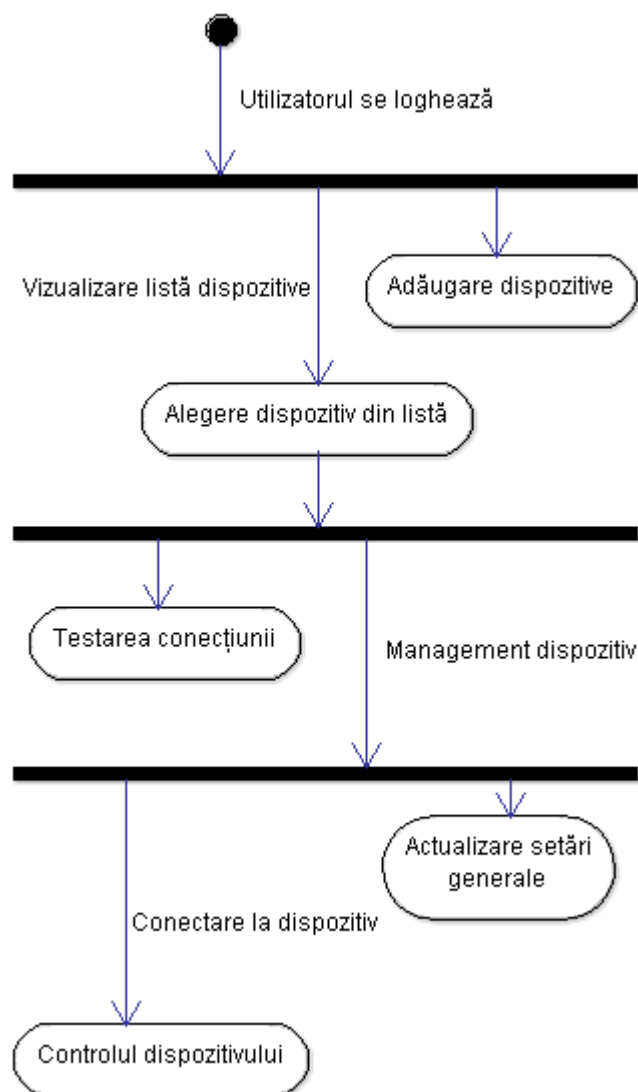


Figura 4: Diagrama de activitate interacțiunii utilizatorului cu sistemul

Un scenariu important este managementul conexiunilor cu dispozitivele. Conectarea la dispozitive o face utilizatorul manual, prin apăsarea butonului „Connect” de pe interfața grafică. Până acum nu este nici o problemă. La deconectare deja încep să apară unele întrebări. Dacă utilizatorul apasă pe butonul de deconectarea înainte să închidă pagina sau să se delogheze, este foarte bine, s-a asigurat el că dispozitivul este închis. Dar dacă se conectează la dispozitiv și apoi închide tab-ul din browser? Sau se deloghează? Sau chiar închide browser-ul. Aceste cazuri trebuie tratate corespunzător pentru a nu consuma resurse inutile sau defecta dispozitivele. În primul rând o modalitatea de a trata anumite cazuri este folosind interceptarea de evenimente cum ar fi închiderea tabului, delogarea, închiderea browser-ului.

Cum unele evenimente sunt dependente de mediul de lucru, de exemplu browser-ul folosit de client în accesarea site-ului web, o soluție independentă de mediu de lucru ar fi folosirea unui mecanism de expirare a unei unități timp prestabilite. Un astfel de mecanism va acționa pe

partea de server, pentru a avea control total. Mecanismul va funcționa în următorul mod: Când un utilizator va face o se ca conecta la un dispozitiv sau v-a face o stare dispozitivului, se va porni un timer. Dacă timer-ul este deja pronit și utilizatorul face o acțiune, atunci timer-ul va începe număratoarea de la început. Timer-ul va avea o valoare de început prestabilită, de exemplu: 20 de minute. Prin urmare, comportamenul în urma aplicării acestui mecanism va fi următorul: dacă utilizatorul nu face nici o operație asupra unui dispozitiv, într-un interval mai mare de 20 de minute, atunci conexiunea cu dispozitivul este încheiată, neafectând în nici un fel starea pe care o avea înainte de deconectare. Astfel s-a ajuns la un comportament sigur, independent de browser, ce asigură eliberarea corespunzătoare de resurse.



## 3. Implementare

### 3.1. Modulul 1 – Aplicația web

Modulul de aplicație web este foarte important, deoarece utilizatorul va interacționa cu sistemul folosind interfața web. Pentru a crea confort utilizatorului atunci când interacționează cu sistemul mi-am stabilit următoarele obiective de design:

- *intuitiv*. Atunci când utilizatorul folosește aplicația să nu fie nevoit să citească pagini întregi cu manualul aplicației pentru a ști cum se efectuează o operație simplă.
- *modern*. Folosirea de tehnologii de ultimă generație oferă o experiență mai bună utilizatorului, noile tehnologii fiind construite în funcție de feedback-ul utilizatorilor.
- *simplist*. Un design poate să înglobeze diverse funcționalități, însă poate eșua în a fi simplu de utilizat. De exemplu paginile pot fi prea încărcate, operațiunile ce se doresc a fi efectuate pot fi complicat de configurat.
- *responsive*. Design responsive înseamnă capacitatea unui site web de a își adapta conținutul în funcție de dimensiunea dispozitivului de pe care este accesat. Acest lucru duce la atragerea utilizatorilor ce folosesc dispozitive mobile.

Prin urmare, am hotărât să folosesc pentru acest modul două dintre cele mai populare tehnologii web: Angular<sup>18</sup> și Bootstrap<sup>19</sup>.

Am ales Angular pentru că este o bibliotecă ce ajută la crearea aplicațiilor SPA<sup>20</sup>. Datorită acestui fapt, pagina este fragmentată în mai multe componente ce se încarcă dinamic atunci când utilizatorul interacționează cu aplicația. Această abordare bazată pe componente face ca aplicația să se încarce foarte rapid, să fie modularizată, evitând duplicarea de cod.

Apoi, am ales Bootstrap deoarece oferă un suport foarte bun în crearea de site-uri responsive, o documentație foarte structurată cu exemple, ceea ce face developmentul foarte rapid.

---

<sup>18</sup> Angular: <https://cli.angular.io/>

<sup>19</sup> Bootstrap: <https://getbootstrap.com/>

<sup>20</sup> Single-page application: Aplicație ce interacționează cu utilizatorul rescriind dinamic pagina curentă, în loc să încarce pagini întregi primite de la server.

### 3.1.1. Structura proiectului

În Figura 5 se poate observa structura unei componente Angular. O componentă conține un fișier .css<sup>21</sup>, unul .html<sup>22</sup> și altul .ts<sup>23</sup>. Acest mod de structurare al unei componente îi permite să nu depindă de altă componentă, astfel reducând cuplajul din interiorul aplicației.

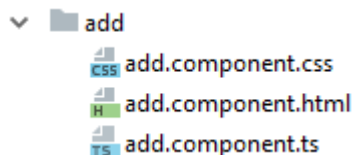


Figura 5: Structura unei componente angular

Prin definiție, cuplajul este o măsură a gradului de dependență a unei clase de alte clase. Reformulând această definiție pentru contextul curent, cuplajul este gradul de dependență a unei componente de altă componentă. O componentă are un cuplaj redus dacă nu depinde de multe alte componente.

În Figura 6 se poate observa structura aplicației web, ce conține următoarele module:

- *backendservice*: conține un serviciu responsabil de cererile asincrone către serverul java și alt serviciu ce este responsabil de autentificarea utilizatorului când se încearcă accesarea anumitor funcționalități.
- *device*: conține componente ce descriu operațiile ce pot fi aplicate asupra dispozitivelor: add – adăugare, manage – management, view – vizualizare.
- *deviceTypes*: conține mai multe componente ce descriu interfețele specifice în funcție de dispozitive: lampă, laser de securitate, încuietoearea ușii, bec, etc.
- *footer*: definește subsolul site-ului.
- *header*: definește antetul site-ului. Antetul conține meniul principal.
- *home*: componentă responsabilă de pagina principală.
- *login*: componentă ce se ocupă de logarea utilizatorului.
- *notfound*: componentă ce va apare de fiecare dată când utilizatorul va încerca să acceseze o resursă ce nu este disponibilă.
- *profile*: componentă ce se ocupă cu managementul profilului utilizatorului.
- *register*: componenta cu care interacționează utilizatorul când se înregistrează.

---

<sup>21</sup> Cascade Style Sheets(foaie de stiluri CSS): standard pentru formatarea elementelor unui document html.

<sup>22</sup> Hyper Text Markup Language: limbajul principal al Web-ului pentru crearea de conținut ce poate fi utilizat oriunde.

<sup>23</sup> TypeScript: limbaj puternic tipizat, orientat obiect, compilat, superset al lui JavaScript.

### 3.1.2. Rutarea

Pentru a explica ce este rutarea, mai întâi trebuie să explic ce este un view. O grupare de elemente prezentate utilizatorului ce se creează și distrug împreună formează un view.

Rutarea constă în navigarea de pe un view pe următorul view, pe măsură ce utilizatorii execută operații în aplicație.

Figura 7 conține codul corespunzător care efectuează rutarea. Se exportă un router<sup>24</sup> care va fi inclus în modulul aplicației. Odată adăugat, el va efectua rutarea pe componenta specificată.

Obiectul ce conține rutele este o listă, iar în interior conține dicționare ce au următorul format: *path*, *component*, *canActivate*. *Path* conține un string cu url<sup>25</sup>-ul relativ la aplicație. *Component* definește ce clasă o să fie încărcată, iar *canActivate* definește dacă se poate accesa sau nu ruta respectivă. Dacă *canActivate* lipsește, atunci se poate accesa ruta fără nici o restricție, altfel se va decide dacă se poate sau nu accesa ruta.

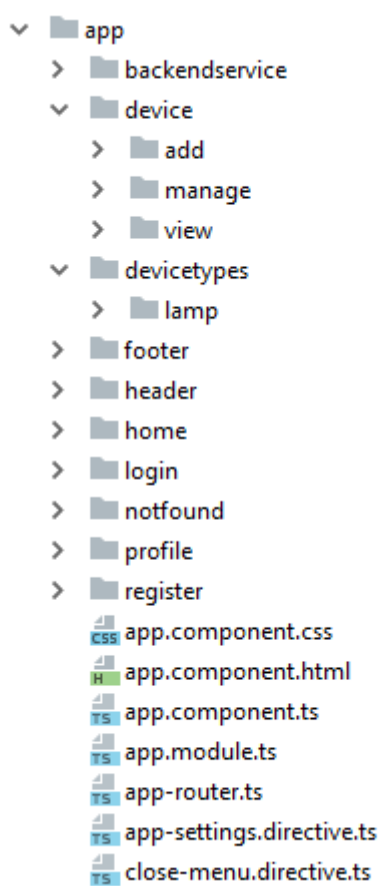


Figura 6: Structura aplicației web

<sup>24</sup> Obiect responsabil cu navigarea de pe un view pe următorul view.

<sup>25</sup> URL (Uniform Resource Locator): localizator uniform de resurse.

```

export const router: Routes = [
  {path: '', component: HomeComponent},
  {path: 'home', component: HomeComponent},
  {path: 'login', component: LoginComponent},
  {path: 'register', component: RegisterComponent},
  {path: 'profile', component: ProfileComponent, canActivate: [AuthGuard]},
  {path: 'devices', component: ViewComponent, canActivate: [AuthGuard]},
  {path: 'devices/add', component: AddComponent, canActivate: [AuthGuard]},
  {path: 'devices/manage/:id', component: ManageComponent, canActivate:
[AuthGuard]},
  {path: '**', component: NotFoundComponent},
];

export const RouterGlobal: ModuleWithProviders =
RouterModule.forRoot(router);

```

Figura 7: Codul de rutare

Consider oportună explicarea path-urilor „\*\*”, „devices/manage/:id” întrucât sunt path-uri speciale. „\*\*” este folosit pentru a controla rutele invalide, ceea ce o să declanșeze componenta de NotFound, indicându-i, într-o manieră elegantă, utilizatorului că a introdus un link greșit. „devices/manage/:id” să capteze rutele de forma: <http://localhost:4200/devices/manage/7018dea9-8cb6-4677-a5ea-cfb743ee4dca>, unde „7018dea9-8cb6-4677-a5ea-cfb743ee4dca” este id-ul unui dispozitiv. Se folosește „:id” pentru a avea acces direct la id, evitând astfel parsarea url-ului.

De exemplu, dacă aplicația rulează pe hostul local, la portul 4200, și utilizatorul introduce în browser următorul url: <http://localhost:4200/home>, atunci, conform ruter-ului definit, se va încărca componenta HomeComponent, fără nicio restricție de accesare. Dacă se introduce în browser url-ul: <http://localhost:4200/profile>, atunci ar trebui să se încarce ProfileComponent, dar AuthGuard va decide dacă se poate sau nu accesa. O să explic în următoarea secțiune ce este AuthGuard și care este rolul lui.

### 3.1.3. Serviciul de logare

Într-o aplicație web, există rute publice și rute ce pot fi accesate dacă se îndeplinesc anumite condiții. Una dintre aceste condiții este starea de logare a utilizatorului. Acesta este și cazul de față, AuthGuard fiind un serviciu care verifică starea de logare a utilizatorului când accesează anumite rute.

Paginile publice din această aplicație sunt: pagina principală, pagina de login, pagina de register. Paginile verificate de serviciu sunt: pagina de profil și paginile ce țin de dispozitive. Este necesară verificarea stării de logare, deoarece utilizatorul vizitator (ne-logat) nu are acces la principalele funcționalități oferite de aplicație, pentru aceasta fiind nevoie de un profil înregistrat, însoțit de logarea propriu-zisă.

### 3.1.4. Librării folosite

În crearea aplicației am folosit următoarele librării:

- ngx-toastr [7]
- highcharts [8]
- fontawesome: [9]

Ngx-toastr este o librărie ce am folosit-o pentru a afișa mesaje toast utilizatorilor. Un mesaj toast este un mesaj scurt într-un popup. Toast-ul dispare dacă se apasă pe el sau automat, după un anumit timp. Am folosit toast-uri pentru a afișa mesaje de diferite tipuri utilizatorilor. Mesajele afișate pot fi de următoarele tipuri: eroare, informare, success, avertizare. Un exemplu de mesaj afișat utilizatorului este un mesaj de eroare, atunci când se încearcă conectarea la un dispozitiv dar nu se reușește din diverse motive tehnice.

HighCharts oferă suport pentru grafice scrise în javascript. Am integrat un grafic în design-ul interfeței obiectului lampă, mai precis la funcționalitatea de a seta o anumită culoare. Motivul pentru care am ales această librărie este de a oferi utilizatorului o experiență mai bună, întrucât această reprezentare mi se pare a fi cea mai aproape de realitate, în ceea ce privește interacțiunea cu o lampă.

FontAwesome l-am folosit pentru diverse pictograme pe care le oferă. [DETALIERE](#)

## 3.2. Modulul 2 – Server REST Java

După cum am menționat și la începutul subcapitolului „Detalii arhitecturale”, acest modul este „creierul sistemului” deoarece face legătura între ceea ce vede utilizatorul și cum se desfășoară firul logic al acțiunilor în spate.

Am ales să folosesc pentru acest server Spring Boot<sup>26</sup>, un framework de java foarte popular în construirea de aplicații web și enterprise. Nu este prima dată când interacționez cu acest framework, rămânând cu un gust plăcut după fiecare proiect scris utilizând acest framework.

Paradigma de programare a serverului este REST<sup>27</sup>. REST este un stil arhitectural de dezvoltare al aplicațiilor Web cu focalizare asupra reprezentării datelor. Rezultatul unei procesări conduce la obținerea unei reprezentări a unei resurse. Formatul reprezentării e desemnat de tipuri MIME<sup>28</sup> text/html, text/xml, text/csv, application/json, image/png, etc. Clienții (e.g., navigatoare Web, roboți, player-e etc.) interacționează cu reprezentările resurselor via verbe „accesează” : GET, „modifică” : POST, „șterge” : DELETE, șamd. [5] Motivul pentru care am ales această paradigma de programare deoarece oferă o separare între client și server, vizibilitate, scalabilitate, api-ul REST este mereu independent de tipul de platformă sau limbajul de programare folosit.

### 3.2.1. Structura proiectului

În Figura 8 se poate observa structura serverului java, ce este formată din:

- *controllers*: o colecție de controllere sunt responsabile cu preluarea cererilor de la client gestionând resursele necesare satisfacerii cererilor.
- *dtos*: acronim pentru „Data Transfer Object”, folosite pentru a încapsula date ce vor fi trimise între server și aplicația web.
- *entities*: pachet ce conține o colecție de entități din baza de date. Entitățile sunt obiecte ce pot exista independent.
- *hal*: acronim pentru „Hardware Abstraction Layer”. Acest pachet este folosit pentru comunicarea cu dispozitivele inteligente.
- *repositories*: pachet ce conține mai multe colecții de date. Am folosit această abordare pentru a evita dublare logicii în accesul la date.

---

<sup>26</sup> Spring Boot: <https://spring.io/projects/spring-boot>

<sup>27</sup> REST: [https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest\\_arch\\_style.htm](https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest_arch_style.htm)

<sup>28</sup> MIME: <https://www.iana.org/assignments/media-types/media-types.xhtml>

- *security*: pachet responsabil cu securitatea serverului, conține filtre http și partea de autentificare.
- *service*: pachet ce conține serviciile utilizate în server cum ar fi: managerul de dispozitive sau serviciul responsabil cu utilizatorii.
- *SwaggerConfig*: clasă responsabilă cu configurarea Swagger-ului<sup>29</sup>.
- *Application.properties*: fișier responsabil cu configurări ale aplicație. Aici se găsesc configurări cum ar fi: portul la care rulează serverul, șirul de caractere ce reprezintă conexiunea la baza de date, numele utilizatorului ce poate accesa baza de date, ș.a.m.d.

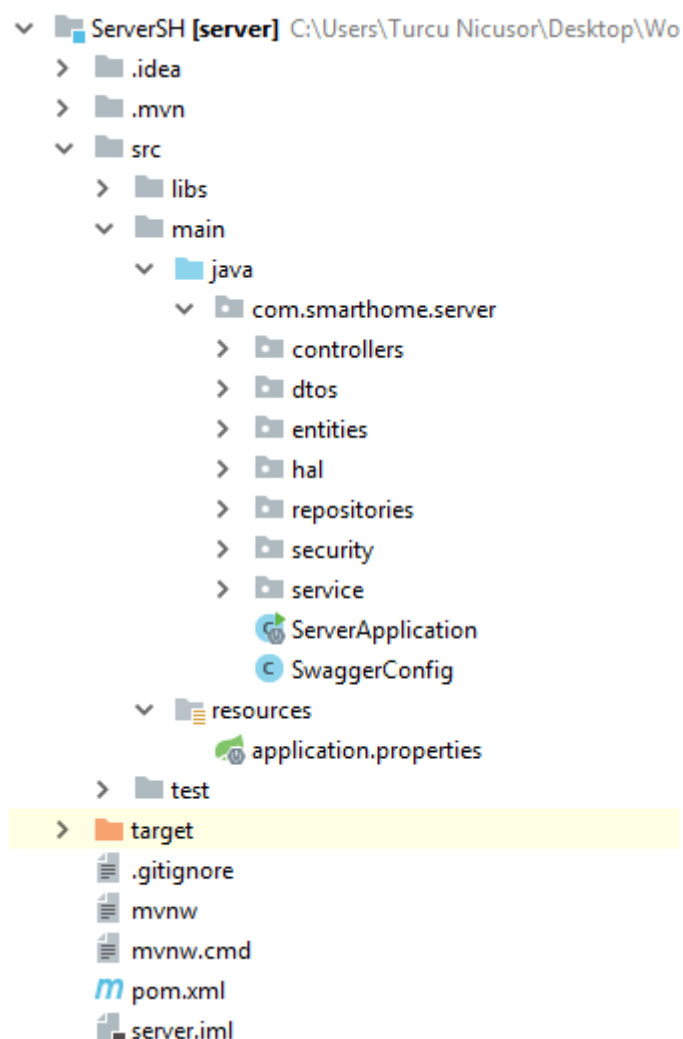


Figura 8: Structura serverului java

<sup>29</sup> Swagger: <https://swagger.io>

Fișierul pom.xml conține dependențele din cadrul server-ului. Ele sunt specificate în format xml. Atunci când se specifică dependențele, ele se caută online și după ce au fost găsite, se salvează și la nivel local.

### 3.2.2. Server REST

Programarea la nivel de server necesită cunoașterea unei anumite terminologii. Termenii pe care îi voi explica vor fi următorii: repository, entități, DTO(data transfer object), controller, bază de date.

O bază de date se poate defini în 2 moduri. În general, o bază de date este organizarea unei colecții de date, indiferent de tipul lor. Mai teoretic, o bază de date este un sistem electronic care permite ca datele să fie ușor accesate, modificate și actualizate.

DTO(data transfer object), în traducere obiect de transfer de date, este termenul desemnat pentru a defini un obiect ce încapsulează date ce sunt trimise de la un subsistem la altul. În cazul meu, un dto este folosit pentru a transfera informații între server și aplicația web.

O entitate este orice obiect pe care dorim să îl păstrăm într-o bază de date. Entitățile pot fi: concepte concrete, abstracte, recunoscute; evenimente, lucruri, locuri, etc. Exemple clasice ce sunt folosite deseori și în exemplificări sunt: angajat, student, profesor. Din punct de vedere informatic, o entitate este o tabelă din baza de date relațională.

Un repository este o abstractizare asupra unei baze de date. Permite utilizarea obiectele, fără a avea nevoie să știi cum se face managementul lor în spate. Două dintre avantajele folosirii sunt: existența un singur loc unde se fac modificări în accesul datelor precum și existența unui singur loc responsabil pentru mai multe tabele.

Un controller face de obicei, doar un lucru: primește o intrare și generează rezultat. Mai detaliat, un controller primește cererile utilizatorului, apoi delegă de obicei un serviciu în a rezolva cererea, iar când cererea se rezolvă, el răspunde cu mesajul corespunzător.

Acum că am terminat definirea de termeni, voi continua explicarea construcției serverului.

Atunci când un utilizator efectuează o operație pe partea de aplicație web, atunci un cerere va fi trimisă serverului. Prima componentă întâlnită va fi filtrul http. Filtrul http este descris în subcapitolul 3.2.4 Securitate. Apoi cererea trece de la filtrele http la controller-ul corespunzător. În aplicație există trei controllere: pentru dispozitive, utilizatori, și pentru autentificarea utilizatorilor. Fiecare controller are o responsabilitate exactă.

Figura 9, de mai jos, conține procedura responsabilă de conectarea la un dispozitiv. „@PostMapping” este o anotare ce are următoarea semnificație: metoda se apelează atunci



când verbul http din cerere este PUT. Calea „/connect” reprezintă url-ul relativ la metodă. Această metodă necesită în antetul HTTP token-ul de autorizare, pentru identificarea utilizatorului ce a făcut cererea, iar ca parametru de interogare, id-ul dispozitivului, pentru identificare dispozitivului la care de dorește conectarea. Metoda aparține controller-ului „DevicesController” de aceea, url-ul complet prin care va fi accesată această metoda este: [http://localhost:9000/device/connect?device=hash dispozitiv](http://localhost:9000/device/connect?device=hash_dispozitiv).

```
@PutMapping("/connect")

    ResponseEntity connect(@RequestHeader("Authorization") String token,
    @RequestParam("device") String hash) {

        ResponseEntity response = checkDevice(token, hash);

        if (response.getStatusCode() != HttpStatus.OK) return response;

        try {

            deviceManager.getHalDevice(hash).connect();

        } catch (Exception e) {

            return
ResponseEntity.status(HttpStatus.EXPECTATION_FAILED).body("Connect failed.
Reason: " + e.getMessage());

        }

        return ResponseEntity.status(HttpStatus.OK).body("");

    }
```

Figura 9: Procedura responsabilă de conectarea la un dispozitiv

Metoda verifică mai întâi ca dispozitivul să existe și ca utilizatorul să aibe drept să îl acceseze, iar apoi se delegă responsabilitatea managerului de dispozitive ce va efectua operația de conectare. Metoda checkDevice nu este inclusă în blocul try catch pentru că face o verificare a condițiilor minime de continuare execuției metodei. Blocul try catch tratează cazurile de excepție, returnând aplicației web un mesaj corespunzător. În cazul în care totul merge conform planului, atunci se va apela ultima linie din metodă, care va întoarce un status http 200, adică totul s-a realizat cu succes, conectarea la dispozitiv fiind reușită.

Repository-urile le-am folosit în accesarea datelor corespunzătoare utilizatorilor și dispozitivelor necesare. Datele preluate sunt sub formă de entități, definite corespunzător, fiind

extrase dintr-o bază de date. Pentru baza de date am folosit MySQL<sup>30</sup>, toate setările de conectare fiind definite în fișierul „application.properties”.

Un exemplu de dto folosite este dto-ul de înregistrare. El are următorii membrii privați: *firstName*, *lastName*, *email*, *password*. Fiecare membru are validare corespunzătoare, de exemplu, la câmpul de email se verifică formatul email-ului să fie valid. Acest obiect se completează după ce utilizatorul completează formularul de înregistrare, apoi se trimite serverului care procesează corespunzător cererea.

### 3.2.3. Managerul de dispozitive și protocolul cu comunicare

Pentru interacțiunea facilă cu dispozitivele, am creat un manager de dispozitive. Așa cum îi spune și numele, el are rolul de administrare a dispozitivelor. Acest manager o să interacționeze cu toate obiectele de tip dispozitiv și cu ajutorul lui dispozitivele vor fi programate.

Managerul de dispozitive folosește un mecanism de cache, descris în ceea ce urmează. Atunci când un utilizator se loghează, toate dispozitivele lui, existente în baza de date, se vor încărca într-un HashMap intern. Fac acest lucru deoarece atunci se dorește accesarea dispozitivului, această operație să fie rapidă, nefiind nevoie de extragerea lui din baza de date.

După ce utilizatorul se loghează, orice operație asupra unui dispozitiv este delegată managerului de dispozitive, ce are acces la toate operațiile expuse de clasa HalDevice.

La deconectarea utilizatorului, se va încheia comunicarea cu toate dispozitive la care utilizatorul este conectat, iar apoi se vor scoate toate dispozitivele utilizatorului din cache.

HalDevice este clasa ce implementează protocolul de comunicare cu dispozitivele. Protocolul este de tip cerere răspuns. Mesajele transmise sunt fluxuri de octeți. Pentru a identifica ce comandă se trimite, mai întâi se trimite antetul reprezentat de un octet ce va indica ce comandă se cere, iar apoi conținutul cererii. Protocolul de comunicare are comenzile definite în Figura 10. Primele două comenzi reprezintă răspunsurile posibile: succes sau eroare, următoarele șapte reprezentând cererile ce se pot efectua.

În caz de eroare, după octetul pentru protocol, se trimite și mesajul de eroare corespunzător. Atunci când acest mesaj ajunge pe partea de server se va arunca o excepție creată din mesajul primit, ce va fi tratată corespunzător din logica serverului.

Celelalte comenzi sunt implementate identic, primul octet este identificatorul comenzii, octeții următori având semnificații diferite, în funcție comandă.

---

<sup>30</sup> MySQL: <https://www.mysql.com/>

```

public class Protocol {

    public static final byte EXCEPTION = 101;

    public static final byte SUCCESS = 109;

    public static final byte OPEN = 102;

    public static final byte CLOSE = 103;

    public static final byte IS_OPENED = 104;

    public static final byte GET_TYPE = 105;

    public static final byte GET_PARAMS = 106;

    public static final byte COMMAND = 107;

    public static final byte QUERY_DATA = 108;

}

```

Figura 10: Comenzile protocolului de comunicare

## DETALIERE

### SSL

#### 3.2.4. Securitatea serverului

Din punct de vedere al securității între server și client folosesc autorizarea bazată pe token-uri de access. În autentificarea bazată pe token-uri, se asigură că fiecare cerere către server conține un token semnat, pe care serverul îl va verifica pentru autenticitate, iar doar apoi va raspunde la cerere. Un token este o secvență de informație care nu are nici o însemnătate singură, dar combinată cu sistemul de tokenizare joacă un rol vital în securitatea serverului.

Atunci când un utilizator dorește să se logheze, cererea este trimisă de la aplicația web la server. Serverul primește cererea, verifică dacă utilizatorul este înregistrat, apoi verifică dacă parola se potrivește. Dacă toți acești pași se termină cu succes atunci utilizatorul este autorizat, prin urmare serverul generează un token ce este trimis drept răspuns aplicației web. Din acest punct aplicația web are tokenul de autorizare și o să îl folosească la fiecare cerere către server. Un token expiră la un timp presabilit de către server.

Din cauză că după logare aplicația web trimite la fiecare cerere token-ul primit, am creat un filtru http care interceptează toate cererile de la aplicația web, în afară de logare și de

înregistrare, și verifică existența token-ului în header-ul http. Dacă se efectuează cererea și se trimite fără token, atunci serverul răspunde că utilizatorul nu este autorizat în efectuarea operațiunii dorite. Dacă se trimite token dar după verificarea serverului este invalid, același răspuns se va trimite. Doar în cazul în care tokenul este valid, cererea trece la metoda din controller ce o să execute acțiunea dorită.

Tokenul creat de server este semnat folosind HMAC-SHA-512<sup>31</sup>.

### 3.2.5. Unelte folosite

În dezvoltarea aplicației server am folosit două unelte ce m-au ajutat foarte mult: swagger și ngrok.

#### Swagger

Swagger permite descrierea structurii API-ului dorit astfel încât și masinile să poată le poată citi. Prin citirea structurii API-ului se poate contrui automat o documentație interactivă și frumoasă. De asemenea se pot genera automat biblioteci, în mai multe limbi, pentru a explora și alte posibilități cum ar fi testarea automată. [10]

Am folosit Swagger pentru a genera o documentație interactivă a server-ului, și mai ales pentru a putea testa serverul interactiv fără nevoia existenței modulului de aplicație web. Figura 11 surprinde o parte din interfața expusă de swagger unde se observă documentația interactivă a server-ului. Se pot observa ce controllere există, iar în interiorul fiecărui controller se pot vedea metodele ce pot fi accesate. Verbele http prin care se pot accesa fiecare metodă sunt marcate corespunzător.

Figura 12 surprinde o altă din interfața swagger, ce conține documentarea metodei de ștergere a unui dispozitiv. Metoda necesită 2 parametrii: Authorization și device. În partea dreaptă apare tipul de parametru necesitat, antet http respectiv interogarea a resursei, dar și tipul de dată necesar. În secțiunea „Curl” se afișează request-ul corespunzător cu metoda: ce antete http se pun, care este url-ul corespunzător.

---

<sup>31</sup> HMAC-SHA-512: <https://tools.ietf.org/html/rfc4868>

## authentication-controller : Authentication Controller

Show/Hide | List Operations | Expand Operations

POST	/login	login
POST	/register	register

## devices-controller : Devices Controller

Show/Hide | List Operations | Expand Operations

DELETE	/device	delete
GET	/device	findByHash
POST	/device	add
PUT	/device	edit
GET	/device/all	getAll
PUT	/device/close	close
PUT	/device/connect	connect
PUT	/device/disconnect	disconnect
PUT	/device/open	open
POST	/device/setParams	setParams
PUT	/device/testConnection	testConnection

## user-controller : User Controller

Show/Hide | List Operations | Expand Operations

POST	/user/logout	logout
GET	/user/profile	profile
POST	/user/profile	changeProfile

Figura 11: Documentația interactivă a server-ului

## devices-controller : Devices Controller

Show/Hide | List Operations | Expand Operations

**DELETE** /device **delete**

**Response Class (Status 200)**  
OK

Response Content Type

**Parameters**

Parameter	Value	Description	Parameter Type	Data Type
Authorization	Bearer eyJhbGciOiJIUzUxMiJ9.eyJzdWIiOiJ0dXJjdW5pY2tAZ2	Authorization	header	string
device	7018dea9-8cb6-4677-a5ea-cfb743ee4dca	device	query	string

**Response Messages**  
Try it out! [Hide Response](#)

**Curl**  

```
curl -X DELETE --header 'Accept: application/json' --header 'Authorization: Bearer eyJhbGciOiJIUzUxMiJ9.eyJzdWIiOiJ0dXJjdW5pY2tAZ2'
```

**Request URL**  

```
http://localhost:9000/device?device=7018dea9-8cb6-4677-a5ea-cfb743ee4dca
```

Figura 12: Documentarea unei metode

Aceste informații sunt foarte folositoare la definirea API-ului deoarece, o metodă poate fii definită greșit. Drept urmare, atunci când se va folosi swagger să se testeze dacă metoda merge se va vedea foarte ușor dacă metoda este greșit definită sau nu, sau dacă nu funcționează corespunzător.

## Ngrok

Este un software ce permite dezvoltatorilor să expună la internet un server web ce rulează pe mașina locală. Oferă o interfață web în timp real unde poate observa tot traficul HTTP care rulează peste tunelurile folosite. [11]

Motivul pentru care am folosit ngrok este de a verifica aplicația web ca face cererile potrivite în accesarea resurselor oferite de server. Am avut cazuri când cererea către server pe care o făceam era greșită, deși eu credeam că este corectă, și comunicarea între ei nu funcționa.

Figura 13 reprezintă o porțiune a unei capturi de ecran, în interfața web oferită de ngrok. În partea stângă se pot vedea cererile ce s-au făcut serverului. Cererea „GET /device/all” este selectată, de aceea în partea dreaptă apare în format text conținutul cererii.

The screenshot displays the Ngrok web interface. On the left, under 'All Requests', there is a table with the following data:

Method	Status	Duration
GET /device/all	200	14ms
POST /login	200	120.93ms
POST /user/logout	200	18.94ms
GET /device	200	15.41ms
GET /device/all	200	40.35ms
POST /login	200	241.59ms

The 'GET /device/all' request is selected. On the right, the details for this request are shown, including the raw HTTP text:

```
GET /device/all HTTP/1.1
Host: 4af127af.ngrok.io
Accept: application/json, text/plain, */*
Origin: http://localhost:4200
Authorization: eyJhbGciOiJIUzUxMiJ9.eyJzdWIiOiJ0dXJjdW5pY2tAZ21hakwuY29tIiwiaXNwIjoxNTI5MjM2ODYxfgQ.Gy40iLeMpOHP1TVT-oh-vdpG8bH1E2tZ0oHeSXGcuRkYjY-Vz
Mt6b1rGY8fx0jEgKEyXg2cZNoViEqH94TtwOw
User-Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/67.0.3396.87 Safari/537.36
Content-Type: application/json
Referer: http://localhost:4200/devices
Accept-Encoding: gzip, deflate
Accept-Language: en-US,en;q=0.9,ro;q=0.8
X-Forwarded-For: 82.77.237.108
```

Figura 13: Observarea traficului HTTP dintre aplicația web și server

### 3.3. Modulul 3 – Dispozitivele inteligente

## 4. Direcții de viitor



## 5. Concluzii

## 6. Bibliografie

- [1] D. J. Cook, „How Smart Is Your Home?,” *Science (New York, NY)*, vol. 335, nr. 6076, pp. 1579-1581, 2012.
- [2] \*\*\*, „What is a Smart Home,” n.d. n.d. c2018. [Interactiv]. Available: <https://www.smarthomeusa.com/smarthome/>. [Accesat 3 06 2018].
- [3] Homeoftech, „7 Benefits of living in a smart home,” 24 05 2016. [Interactiv]. Available: <http://homeoftechnologies.co.uk/7-benefits-of-living-in-a-smart-home/>. [Accesat 03 06 2018].
- [4] N. C. Molly Edmonds, „How Smart Homes Work,” 25 03 2008. [Interactiv]. Available: <https://home.howstuffworks.com/smart-home6.htm>. [Accesat 03 07 2018].
- [5] B. Sabin-Corneliu, „Dezvoltarea de aplicații Web prin REST,” [Interactiv]. Available: <https://profs.info.uaic.ro/~busaco/teach/courses/web/presentations/web11ServiciiWeb-REST.pdf>. [Accesat 13 06 2018].
- [6] D. S. Robert Savage, „The Pi4J Project,” [Interactiv]. Available: <http://pi4j.com/index.html>.
- [7] S. Cooper, „ngx-toastr,” [Interactiv]. Available: <https://github.com/scttcper/ngx-toastr>. [Accesat 04 05 2018].
- [8] „Highcharts,” [Interactiv]. Available: <https://www.highcharts.com/>.
- [9] Komei, „Angular5 Fontawesome,” [Interactiv]. Available: <https://github.com/travelist/angular2-fontawesome>. [Accesat 25 05 2018].
- [10] SmartBear Software, „Swagger,” [Interactiv]. Available: <https://swagger.io/>.
- [11] inconshreveable, „ngrok,” [Interactiv]. Available: <https://ngrok.com/>.