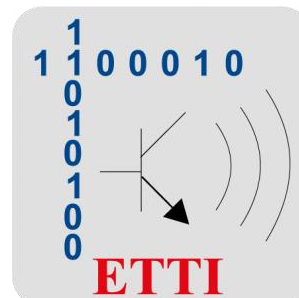


UNIVERSITATEA POLITEHNICA BUCUREȘTI
FACULTATEA DE ELECTRONICĂ, TELECOMUNICAȚII ȘI TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI
DEPARTAMENTUL INGINERIA INFORMAȚIEI



PROIECT DE DIPLOMĂ

Casă inteligentă – Senzori fără fir pentru automatizarea casei

Coordonator științific:

Ș.l. dr. ing. Calin Bira

Student:

Robert-Valentin Ene

BUCUREȘTI

2022

CUPRINS

SINOPSIS	1
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
1 INTRODUCERE	2
1.1 Context	2
1.2 Problema.....	3
1.3 Obiective.....	3
1.4 Soluția propusă	4
1.5 Structura lucrării	5
2 ANALIZA ȘI SPECIFICAREA CERINTELOR	6
3 STUDIU DE PIAȚĂ / SOLUȚII EXISTENTE	7
4 TEHNOLOGII FOLOSITE	11
4.1 Arduino IDE	11
4.2 Visual Studio Code.....	12
5 SOLUȚIA PROPUȘĂ	14
5.1 Aplicația server.....	15
5.2 Aplicația web.....	18
5.3 Soluția hardware.....	24
5.3.1 Plăcuțe folosite	25
5.3.1.1 STM32 Nucleo-64 F103	25
5.3.1.2 ESP32 Lolin32.....	26
5.3.2 Senzori folosiți.....	27
5.3.2.1 Senzor de temperatură și umiditate.....	27
5.3.2.2 Senzorul PIR (Passive Infrared Sensor)	28
5.3.2.3 Senzorul de gaz MQ – 2	29
5.3.2.4 Senzorul de lumină fotosensibil KY-018	30
5.3.2.5 Motorul pas-cu-pas	31
5.3.2.6 Senzorul IR transmițător și IR receptor	31
6 EVALUAREA REZULTATELOR	33
7 CONCLUZII	35
8 CONTRIBUȚII PERSONALE	37
8 BIBLIOGRAFIE – de verificat ordinea în lucrare	38
ANEXE	40

CUPRINSUL TABELELOR PREZENTE ÎN LUCRARE

Tabelul 1 Avantaje și dezavantaje protocoale de comunicație	9
Tabelul 2 Comparatie soluții iluminare inteligentă	10

CUPRINSUL FIGURILOR PREZENTE ÎN LUCRARE

Figura 1 Componente IoT	2
Figura 2 Utilități în casa inteligentă	3
Figura 3 Arhitectura soluției propuse	4
Figura 4 Evoluția dispozitivelor în tehnologia IoT	7
Figura 5 Funcționalități Arduino IDE	11
Figura 6 Limbaje folosite și dezvoltate în Visual Studio Code	12
Figura 7 Evoluția popularității editoarelor de text 2015-2019W	13
Figura 8 Schema bloc a sistemului propus	14
Figura 9 Baza de date cu tabelele aferente	16
Figura 10 Pagina principală a aplicației web	18
Figura 11 Meniul de navigare în diferite camere din pagina Room	19
Figura 12 Informațiile curente provenite de la senzorul DHT11 și reprezentarea grafică a istoricului evoluției datelor în încăpere	19
Figura 13 Controlul LED-ului din aplicația web	20
Figura 14 Secțiunea de control pentru motorul pas-cu-pas	21
Figura 15 Secțiunea de control pentru telecomanda infraroșu	21
Figura 16 Butoane destinate comenzilor infraroșu pentru telecomandă OSRAM	22
Figura 17 Pagină web completă pentru starea și controlul fiecărei camere	23
Figura 18 NUCLEO-F103RB	25
Figura 19 ESP32 Pinout	26
Figura 20 Conectarea senzorului DHT11 la microcontroler	27
Figura 21 Comunicația MCU - DHT11	27
Figura 22 Senzorul PIR	28
Figura 23 Funcționarea senzorului PIR	28
Figura 24 Caracteristica de sensibilitate a senzorului MQ - 2	29
Figura 25 Senzorul de lumină KY-018	30
Figura 26 Funcționarea unui motor pas-cu-pas bipolar	31
Figura 27 Notificare în scris a senzorului de gaz	33
Figura 28 Diagrama Gantt a proiectului	37

SINOPSIS

Automatizarea casei și întreaga idee despre case inteligente devine din ce în ce mai importantă și mai căutată în secolul 21. Obiectul principal al acestui proiect este acela de a dezvolta și a crea un sistem inteligent prin care putem acumula informații de la diferiți senzori din casă pe telefon și de a controla funcționalități ale casei noastre direct de pe telefonul nostru.

Tehnologiile folosite în acest proiect sunt: protocolul de comunicație fără fir ESP-NOW, care este un protocol de transmisie fără fir creat de Espressif între mai multe plăci de dezvoltare ESP32; diferite protocoale de transmisie serială - UART, I2C; baza de date pentru acumularea datelor și protecția acestora; o aplicație de tip *front-end* în care vom avea interfața utilizatorului.

Aplicația propusă permite controlul facil al utilităților din casă: stingerea/aprinderea becurilor, pornirea/oprirea aerului condiționat, pornirea/oprirea televizorului, precum și informarea constantă a utilizatorului cu privire la starea casei: aflarea temperaturii și umidității din casă; cunoașterea nivelului de gaz din încăpere. De asemenea, nu se folosesc telecomenzile aferente fiecărui dispozitiv, ci sistemul este capabil să învețe și să reproducă semnalele infraroșu de la telecomanda fizică, și să folosească, în schimb, butoanele din aplicația web destinate controlului fără fir al dispozitivelor infraroșu din casa inteligentă. Toate acestea sunt implementate în rețeaua proprie a utilizatorului, fără a fi nevoie de fire și rețele fizice complexe.

1 INTRODUCERE

Oamenii, de multe ori, au tendința de a face lucrurile mai ușoare, și nu este un lucru de condamnat. Se poate observa cum lumea din zilele noastre se îndreaptă din ce în ce mai mult spre tehnologie, și acesta este un lucru extraordinar. Dacă tehnologia se dezvoltă, este bine să o aplicăm și să o folosim în mod direct în viețile noastre. Oamenii sunt destul de ocupați la locul de muncă încât nu mai doresc să aibă stresul provocat de anumite neajunsuri în propria casă. Din aceste motive (și din altele pe care le voi prezenta în continuare), aplicațiile pentru case inteligente au o importanță deosebită, acestea influențând semnificativ starea și emoțiile ființei umane.

1.1 Context

Proiectul propus are în vedere crearea unui sistem prin care putem controla propria casă doar din telefonul mobil, fiind mai ușor și mai la îndemână. Automatizarea casei este de multe ori numită pur și simplu „casă inteligentă”. Pentru realizarea acestui proiect se folosește tehnologie IoT – Internet of Things (Figura 1 Componente IoT). Aceste sisteme IoT sunt formate atât din componente hardware cât și din componente software, toate lucrând împreună pentru a aduce la finalitate un produs dezvoltat din punct de vedere al tehnologiei și al științei.

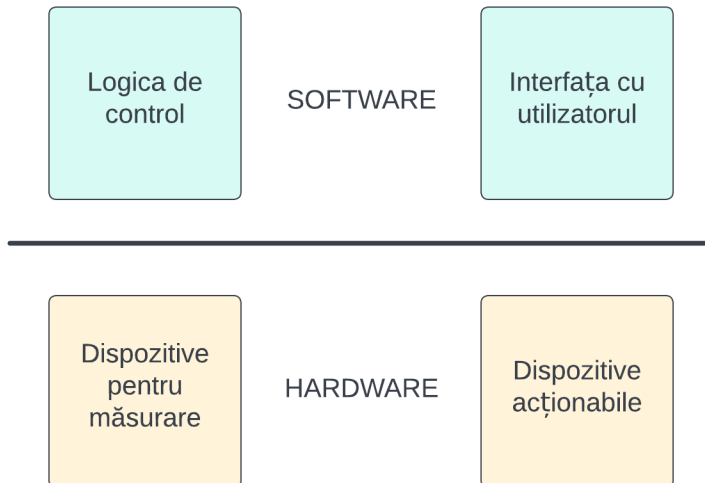


Figura 1 Componente IoT

1.2 Problema

În România încă nu este atât de extins acest domeniu de case inteligente deoarece soluțiile apărute pe piață sunt destul de scumpe și greu de implementat, mai ales dacă locuința este deja construită. Principalele probleme sunt lipsa banilor, fără de care nu prea poți construi un ecosistem prietenos prin care să introduci funcționalități inteligente la propria casă. Sistemele apărute pe piață, sunt într-adevăr inteligente, dar numai un Hub inteligent pentru controlul luminilor costă destul de mult.

O altă problemă este că atunci când vrei să implementezi un sistem inteligent pentru casa ta, trebuie să introduci tot felul de cabluri. Probabil este nevoie de canale de cabluri prin pereți și este greu să iei această decizie gândindu-te la implicații.

1.3 Obiective

Obiectivul principal al acestui proiect este oferirea unei soluții complete pentru crearea unei case inteligente, cu nivel de finanțe redus, care să îndeplinească cerințele unui sistem automatizat și inteligent (Figura 2 Utilități în casa inteligentă). Pornind de la configurarea unei camere cu diferiți senzori care transmit starea casei aproape în fiecare moment al zilei, această soluție se poate răspândi în întreaga casă. Implementarea proiectului este facilă, iar aplicația poate fi ușor de accesat și folosit în viața de zi cu zi de către utilizatori, astfel devenind o soluție de luat în calcul când vine vorba de automatizarea unor funcționalități într-o casă inteligentă.

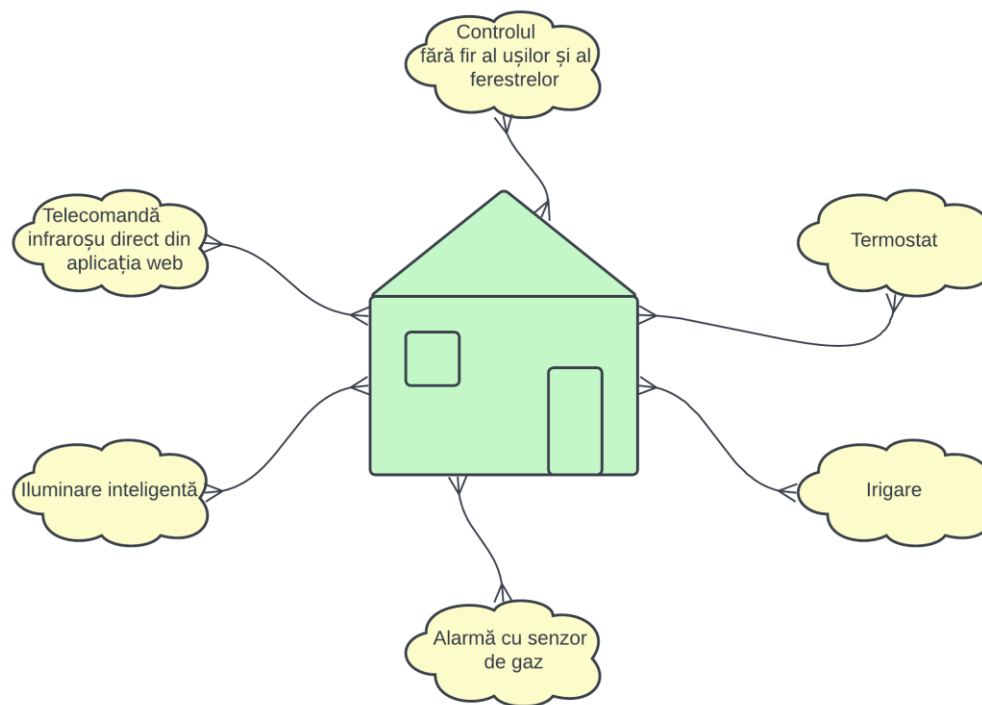


Figura 2 Utilități în casa inteligentă

1.4 Soluția propusă

Pentru a atinge obiectivele acestui proiect, soluția propusă este alcătuită din trei componente: o aplicație web care are în vedere informarea utilizatorilor cu privire la starea casei și în același timp controlul diferitelor funcții pe care casa inteligentă le pune la dispoziție, o componentă hardware pentru măsurarea indicatorilor cu ajutorul senzorilor și o aplicație server pentru colectarea și gestionarea datelor.

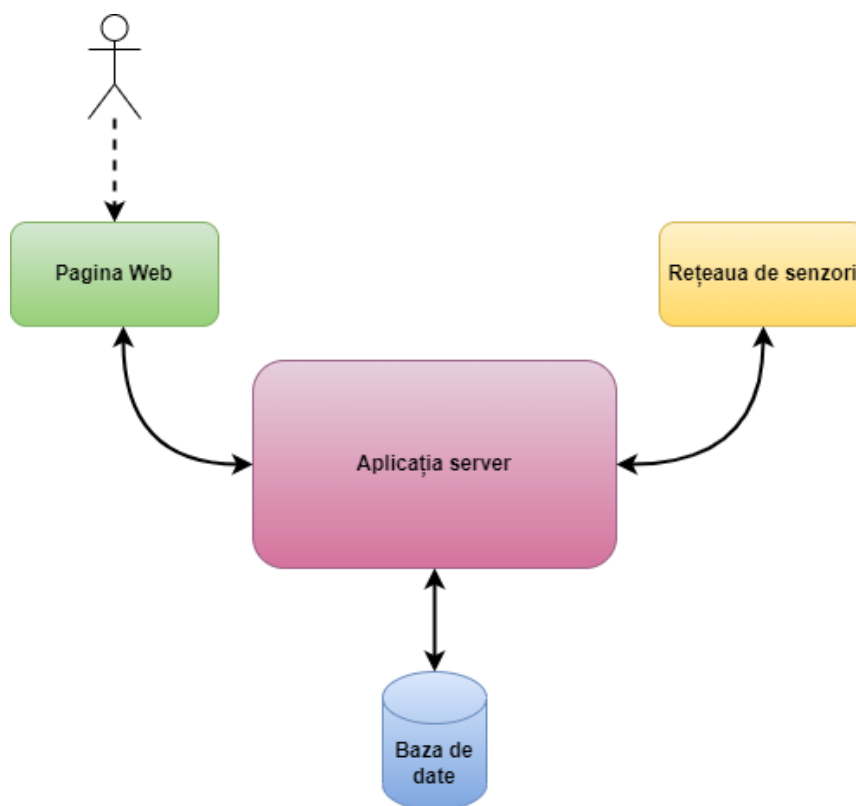


Figura 3 Arhitectura soluției propuse

Prototipul hardware este un dispozitiv propus pentru măsurarea diferitelor informații și date provenite de la senzori. Acesta va fi construit dintr-o stație de bază – o plăcuță de dezvoltare Nucleo-64, senzori pentru măsurarea luminozității din încăpere (KY-018), măsurarea temperaturii și a umidității (ambele putând fi preluate de la un singur senzor – DHT11), măsurarea nivelului de gaz din încăpere (MQ-2).

Pe lângă senzorii care transmit date despre starea casei, avem și componente hardware care ajută la automatizarea locuinței – senzor PIR pentru facilitarea aprinderii luminii la detectarea prezenței, senzori IR care detectează prezența unor unde infraroșu, iar sistemul poate învăța coduri de la telecomanda TV/AC și poate transmite mai departe acele coduri direct din aplicația web, motoare pas-cu-pas care ajută la închiderea/deschiderea ușilor/ferestrelor în cazul în care utilizatorii pleacă de acasă, sau se detectează o cantitate semnificativă de gaz sau de fum.

Aplicația server, detaliată în capitolul 5 – Soluția propusă, este responsabilă pentru colectarea datelor. Aceasta primește în mod constant informații utile de la senzori și le publică la endpoint-ul programat. Aplicația server interoghează prototipul hardware, acesta efectuând măsurători la intervale de timp bine stabilite, iar fiecare senzor ajunge să trimită datele către server.

Aplicația web este destinată oricărui utilizator, având în vedere un public larg. Aceasta îndeplinește mai multe roluri. Un prim rol este cel de informare: utilizatorii se pot documenta, într-o pagină dedicată, cu privire la starea locuinței, temperatura și umiditatea din încăpere și nivelul de gaz sau fum și impactul pe care acesta l-ar putea avea asupra sănătății acestora. Există în aceeași pagină dedicată o secțiune unde utilizatorul poate urmări grafice cu valorile senzorilor în ultimele 2h, astfel putând să aibă o privire de ansamblu a istoricului casei.

1.5 Structura lucrării

În continuare vom aprofunda motivațiile acestui proiect în capitolul 2: vom răspunde la întrebări precum „de ce este nevoie de o asemenea aplicație”, „ce valoare aduce utilizatorului aplicația”, „care este impactul pe care o astfel de implementare o are în viața de zi cu zi” și „de ce soluțiile existente nu sunt suficiente pentru împlinirea scopului acestui proiect”.

În capitolul 3 vom analiza soluțiile deja existente pe piață în acest sens, care sunt avantajele și dezavantajele acestora, cu ce diferă soluțiile deja existente cu sistemul propus în această lucrare, apoi în capitolul 4 vom prezenta ce tehnologii au fost folosite în realizarea acestui proiect, urmând ca în capitolul 5 să fie prezentată soluția propusă pentru a acoperi neajunsurile soluțiilor existente prezentate în urmă cu 2 capitole. Vom vedea care este arhitectura soluției propuse, cum intercomunică componentele ce alcătuiesc întreg sistemul propus, cum sunt construite și ce rol îndeplinesc aceste componente și, în final, ce aduce în plus această soluție față de cele prezentate în capitolul 3.

În capitolul 6 vom evalua aplicația din mai multe perspective și vom vedea dacă aceasta și-a atins scopul și poate deservi utilizatorii în sensul anunțat anterior. La final, în urma acestor evaluări vom trasa concluziile acestui proiect (în capitolul 7).

2 ANALIZA ȘI SPECIFICAREA CERINTELOR

Dezvoltarea prezentului proiect este motivată din mai multe direcții: din punct de vedere informatic, al integrării tehnologiei în viața de zi cu zi cu scopul de a îmbunătăți viața și de a ne-o face mai ușoară; din punctul de vedere al confortului, de a transforma o casă obișnuită într-una inteligentă, cu diferite funcționalități controlabile din propriul telefon inteligent și din punct de vedere al finanțelor de nivel ridicat necesare pentru implementarea acestui gen de proiecte. Nu în ultimul rând, o problemă este și cea medicală și psihologică din punct de vedere al stresului la care utilizatorul este supus atunci când nu este în controlul propriei locuințe. În continuare vom dezvolta pe rând aceste motivații.

Motivația din punct de vedere informatic este foarte importantă deoarece omul merită să fie la curent cu tot ce se întâmplă în casă. Tehnologia ne ușurează viața și în același timp o îmbunătățește. Având la dispoziție aplicația de informare cu privire la senzorii plasați în interiorul casei, utilizatorii vor fi mult mai liniștiți cu privire la ce se întâmplă în interiorul locuinței, stresul la nivel medical se va micșora, iar oamenii nu vor mai pune atât de mult accent pe panica creată de faptul că propria locuință nu este în siguranță.

Transformarea unei case obișnuite într-una inteligentă este necesară deoarece tehnologia evoluează pe zi ce trece și este păcat să nu o folosim pentru binele propriei ființe. Tehnologia ne-a ușurat și îmbunătățit viața și nivelul de trai și va continua să o facă, și aceasta ne este la îndemână. Deja folosim laptopuri, telefoane inteligente, mașini digitalizate, electrocasnice inteligente. Toate acestea ne-au impactat viața personală într-un fel sau altul. Este momentul să integrăm și la nivel de locuință această inteligență. Funcționalitățile pe care le poate oferi o astfel de aplicație sunt simple, dar pot aduce traiul de zi cu zi al vieții la un alt nivel, având siguranța că totul este sub control.

Prezentul proiect propune o soluție pentru a îmbunătăți viața colectivă, în afara spațiului personal al casei, dar nu doar atât. Această soluție permite atât controlul luminilor și diferitelor funcții ale casei din telefon, cât și vizualizarea în timp real a anumitor parametri importanți: temperatura, umiditatea, nivelul de gaz din încăpere, nivelul de luminozitate. Având la dispoziție o aplicație în care informația este doar la un clic distanță, utilizatorul își poate pune încrederea în propria casă și poate pleca la drum fără a mai avea frică pentru ce se poate întâmpla în lipsa acestuia.

Din punct de vedere medical, stresul este unul din factorii care pot duce la îmbolnăvirea pacienților foarte grav. Acesta este un fenomen psihosocial complex care decurge din confruntarea persoanei la nivel psihologic cu diferite sarcini și situații pe care creierul uman le percepe ca fiind dificile, greu de rezolvat, provocând gândire excesivă asupra unor aspecte care, inițial, nu par foarte grave, dar ajung să necesite atât de multă energie și efort depus.

3 STUDIU DE PIAȚĂ / SOLUȚII EXISTENTE

Oamenii interacționează cu mediul din jurul lor prin diferite moduri. Dacă mediul cu care aceștia interacționează este unul prietenos și care răspunde înapoi cu informații, aceasta poate aduce un mare avantaj. O aplicație pentru o casă inteligentă introduce această comunicare a utilizatorilor cu propria locuință, și face din aceasta o proprietate cu un mediu prietenos, dând posibilitatea de control total și informare continuă.

Tehnologia a evoluat în ultima perioadă și vedem constant cum știința pune stăpânire pe dorința oamenilor de a se dezvolta și de a implementa noi idei chiar în propriile case. IoT este un domeniu care a luat amploare în ultimii ani, iar în următoarea figură (Figura 4 Evoluția dispozitivelor în tehnologia IoT) se poate observa cât de multe dispozitive au ajuns să poată permite conectarea fără fir a acestora și integrarea tuturor dispozitivelor prezente în case inteligente, și nu numai, împreună, formând astfel ceea ce se numește „Internet of Things”. [1]

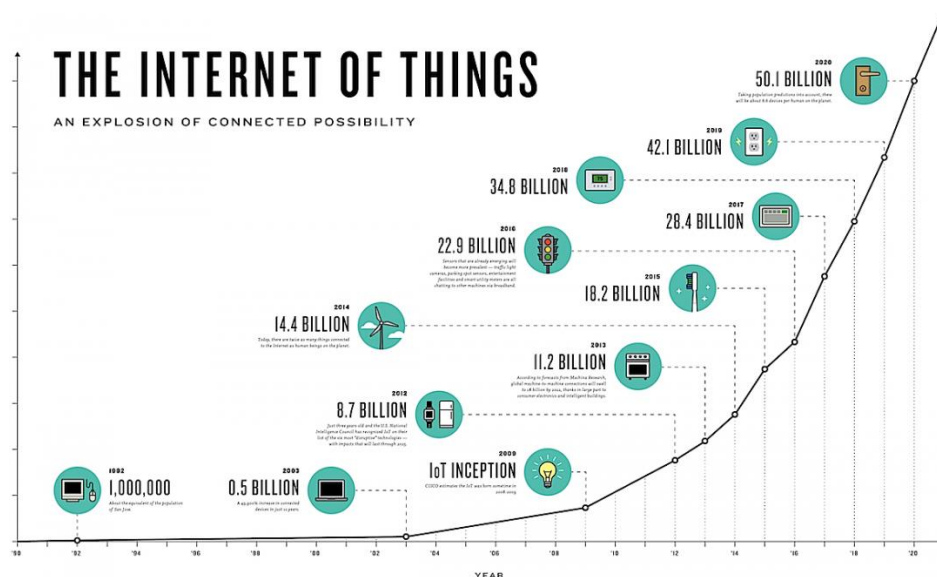


Figura 4 Evoluția dispozitivelor în tehnologia IoT

Una din abordările uzuale cu privire la crearea unui mediu inteligent pentru locuințe este automatizarea funcționalităților prezente deja în interiorul casei. Pot fi utilizați anumiți senzori (senzori PIR) pentru a se reduce costurile privitoare la consumul de curent, sau senzori care să transmită informații utile proprietarilor (senzori de gaz, senzori de temperatură). În același timp, este nevoie de microcontrolere care facilitează comunicația senzorilor cu aplicația pentru casa inteligentă.

Toate acestea sunt integrate într-un sistem inteligent ce poate capta informații și date precise de la senzori, în același timp facilitând interacțiunea utilizatorului cu sistemul. Până acum pe piață au apărut multe soluții pentru problema pusă în această lucrare, dar majoritatea fie au costuri ridicate, fie sunt greu de implementat și necesită schimbări majore în locuință, chiar dacă poate sunt tehnologii avansate, ce conțin integrare cu asistenți vocali precum *Amazon Alexa* sau *Google Assistant*.

Comunicațiile între senzori și microcontroler sau microcontroler și server/aplicație se pot realiza prin mai multe protocoale prezente deja pe piață. Aceste protocoale au diferite avantaje și dezavantaje (Tabelul 1 Avantaje și dezavantaje protocoale de comunicație); unele pot fi comunicații seriale, care necesită prezența unui canal fizic de comunicație (cablu, fire), iar altele pot fi comunicații fără fir și aici se folosesc, din nou, mai multe protocoale și tipuri de comunicație.

În continuare vom prezenta diverse protocoale și tipuri de comunicație, și vom pune în lumină avantajele și dezavantajele acestora.

- Ethernet – Protocol de comunicație standard, care utilizează transmiterea datelor prin cablu, permite transmiterea unor cantități mari de date și acestea pot fi transmise cu ușurință și destul de rapid. Tehnologia Ethernet permite pachetelor de date să fie transmise cu ajutorul cablurilor fizice, create din perechi de fire răsucite. Vitezele de transmisie atinse cu acest protocol sunt de 1Gbps la cablurile de tip CAT5e, iar la cele de tip CAT6a se poate ajunge la viteze de 10Gbps.
- Wi-Fi – Protocol de comunicație standard, care utilizează transmiterea datelor prin aer, permite interoperabilitatea (abilitatea sistemelor sau proceselor de a lucra împreună pentru realizarea unui scop comun) și comunicarea facilă între mai multe dispozitive diferite. Pachetele transmise prin protocolul de comunicație Wi-Fi circulă prin unde radio în spectrul de frecvențe de 2.4GHz sau 5GHz. Vitezele atinse de acest protocol de transmisie de date sunt cuprinse între 10Mbps și 100Mbps. De asemenea, protocolul Wi-Fi este capabil să transmită elemente audio și video la calitate superioară.
- Zigbee – Protocol de comunicație fără fir, dezvoltat pentru a face posibilă comunicația cu o viteză relativ redusă, dar, în același timp, folosind o bandă de frecvență redusă. Acest protocol de transmisie al datelor se folosește pentru comunicații pe distanțe reduse. Undele radio transmise prin acest protocol operează la frecvența de 2.4GHz. Vitezele de transmisie sunt de 250kbps și de obicei se transmit și se primesc diferite comenzi reduse ca dimensiune deoarece frecvența folosită este una lentă (comparativ cu Wi-Fi de 5GHz).
- Bluetooth – Protocol de comunicație fără fir, ce face posibilă comunicația între diferite dispozitive, pe o distanță redusă. Majoritatea dispozitivelor (în special telefoanele inteligente) au la dispoziție și includ acest protocol în arhitectură, ceea ce face din acest protocol unul facil când vine vorba de comunicarea între dispozitive într-o aplicație creată pentru o casă inteligentă. Și acest protocol folosește banda de frecvență de 2.4GHz. Protocolul funcționează pe o setare de Controler/Agent. Variantele Bluetooth 3.0 și Bluetooth 4.0 permit transmiterea datelor la o viteză aproximativă de 24Mbps. [2]

În tabelul de mai jos (Tabelul 1 Avantaje și dezavantaje protocoale de comunicație), voi prezenta avantajele și dezavantajele pe care le oferă fiecare din protocoalele de comunicație prezentate succint mai sus.

Protocol	Avantaje	Dezavantaje
Ethernet	<ul style="list-style-type: none"> - viteza de transmisie a datelor - distanța facilă pe care se poate face transmisia - securitatea de care dispune rețeaua fizica, pe cablu 	<ul style="list-style-type: none"> - costul ridicat necesar instalării rețelei de cabluri - necesitatea unor switch-uri - planificarea corectă și din timp a casei pentru a introduce rețeaua de cabluri prin perete, pentru a nu fi la vedere
Wi-Fi	<ul style="list-style-type: none"> - viteza de transmisie a datelor - raza de acoperire - tehnologia și informația este la îndemână - un ruter fără fir este mult mai ieftin decât crearea unei întregi rețele pe cablu care conține switch-uri 	<ul style="list-style-type: none"> - competiția dispozitivelor este foarte mare în aceeași bandă de frecvență: telefoane, tablete, ceasuri inteligente, termostate - consumul de putere este mare la dispozitivele Wi-Fi - la nivel de securitate este necesară o setare corectă și atentă
Zigbee	<ul style="list-style-type: none"> - rețea flexibilă - necesită consum de putere mic - dispozitivele care folosesc Zigbee sunt pe baterii, ceea ce face ca rețeaua Zigbee să fie redusă din punct de vedere arhitectural și fizic ca dimensiune 	<ul style="list-style-type: none"> - limitat din punct de vedere al accesoriilor disponibile pe piață - nu este atât de popular - nu este sigur din punct de vedere al securității - transmiterea datelor se face cu viteză redusă
Bluetooth	<ul style="list-style-type: none"> - metodă simplă de împerechere a dispozitivelor - utilizează comunicație care are un consum redus de putere - accesorii reduse din punct de vedere arhitectural și fizic ca dimensiune, majoritatea dispozitivelor utilizând baterii - implementarea este facilă din punct de vedere al costurilor materiale 	<ul style="list-style-type: none"> - utilizează banda de frecvență destul de ocupată: 2.4GHz - comunicațiile se fac pe o distanță redusă - poate pierde conexiunea destul de rapid în condiții precare

Tabelul 1 Avantaje și dezavantaje protocoale de comunicație

După ce am studiat ce protocoale sunt pe piață, ce se poate folosi într-o aplicație de casă inteligentă, se poate face și o comparație (Tabelul 2 Comparație soluții iluminare inteligentă) [3] cu ce soluții există pentru o anumită funcționalitate, ce caracteristici dețin acestea, ce tipuri de comunicație oferă, durata de viață, etc.

Parametru	Iluminare inteligentă		
Produs	LIFX Mini White	LIFX A19+	Philips Hue White and Color + Bridge
Conectivitate	Wi-Fi (nu necesită HUB), 802.11 b/g/n	Wi-Fi (nu necesită HUB), 802.11 b/g/n	Wi-Fi (necesită punte), Zigbee
Integrarea în casa inteligentă	Home Kit, Amazon Alexa, Google Assistant	Home Kit, Amazon Alexa, Google Assistant	IFTT, Logitech, Amazon Alexa, Home Kit, Google Home and Assistant
Activare vocală	Da	Da	Da
Consumul de putere	Echivalentul a 60W, consumă 8W de putere	Echivalentul a 60W, consumă 11W de putere	Echivalentul a 60W, consumă 10W de putere
Durata de viață	22.8 ani	22.8 ani	2.3 ani
Cost	\$34/bec	\$120/bec	\$150/bec

Tabelul 2 Comparație soluții iluminare inteligentă

4 TEHNOLOGII FOLOSITE

4.1 Arduino IDE

Arduino IDE (Integrated Development Environment) este componenta software oficială introdusă de Arduino.cc și este folosită în principal pentru editarea, compilarea și încărcarea codului pe un dispozitiv Arduino. Majoritatea componentelor hardware Arduino sunt compatibile cu acest IDE. Câteva avantaje se pot observa în următoarea figură (Figura 5 Funcționalități Arduino IDE [4]).

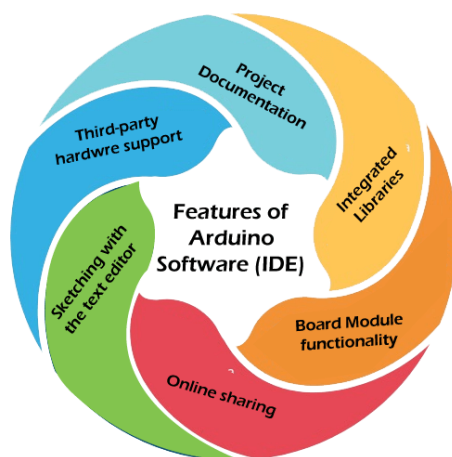


Figura 5 Funcționalități Arduino IDE

Codul în Arduino este scris în limbajul C++, dar pe lângă acesta, are biblioteci, metode și funcții dedicate. C++ este un limbaj de programare citibil de către om, iar atunci când programul sursă este creat, codul este compilat și procesat în cod mașină. [5]

Structura de bază a fiecărui cod scris în Arduino IDE are 4 părți principale:

- Includerea bibliotecilor necesare parcurgerii codului fără posibile erori
- Definirea pinilor folosiți de partea hardware, declararea variabilelor și crearea obiectelor care sunt instanțe ale unor clase create anterior
- Apelarea funcției `setup()` – aceasta definește starea inițială a plăcii Arduino și se execută doar o singură dată, la inițializarea sistemului. În această funcție se definesc funcționalitățile pinilor declarați anterior utilizând funcția `pinMode()`, starea inițială a pinilor și inițializarea variabilelor
- Apelarea funcției `loop()` – aceasta este obligatorie în orice fișier Arduino (ca și funcția `setup()`), și se execută imediat după ce se termină de executat funcția `setup()`. Funcția `loop()` este funcția main (principală) și, așa cum indică și numele acesteia, se execută continuu, la nesfârșit.

Arduino este o platformă foarte versatilă. Conține suport pentru majoritatea plăcilor de dezvoltare (acestea trebuie instalate din Arduino IDE), o varietate mare de biblioteci ce fac viața dezvoltatorilor mai ușoară – acestea conținând multe funcții, metode și clase care ajută utilizatorii software-ului să ajungă rapid la rezultatul dorit.

4.2 Visual Studio Code

Visual Studio Code, denumit și VS Code, este un editor de cod sursă realizat de Microsoft pentru Windows, Linux și macOS. Caracteristicile includ suport pentru depanare, evidențierea sintaxei, completarea inteligentă a codului, fragmente, refactorizarea codului și Git încorporat. [6]

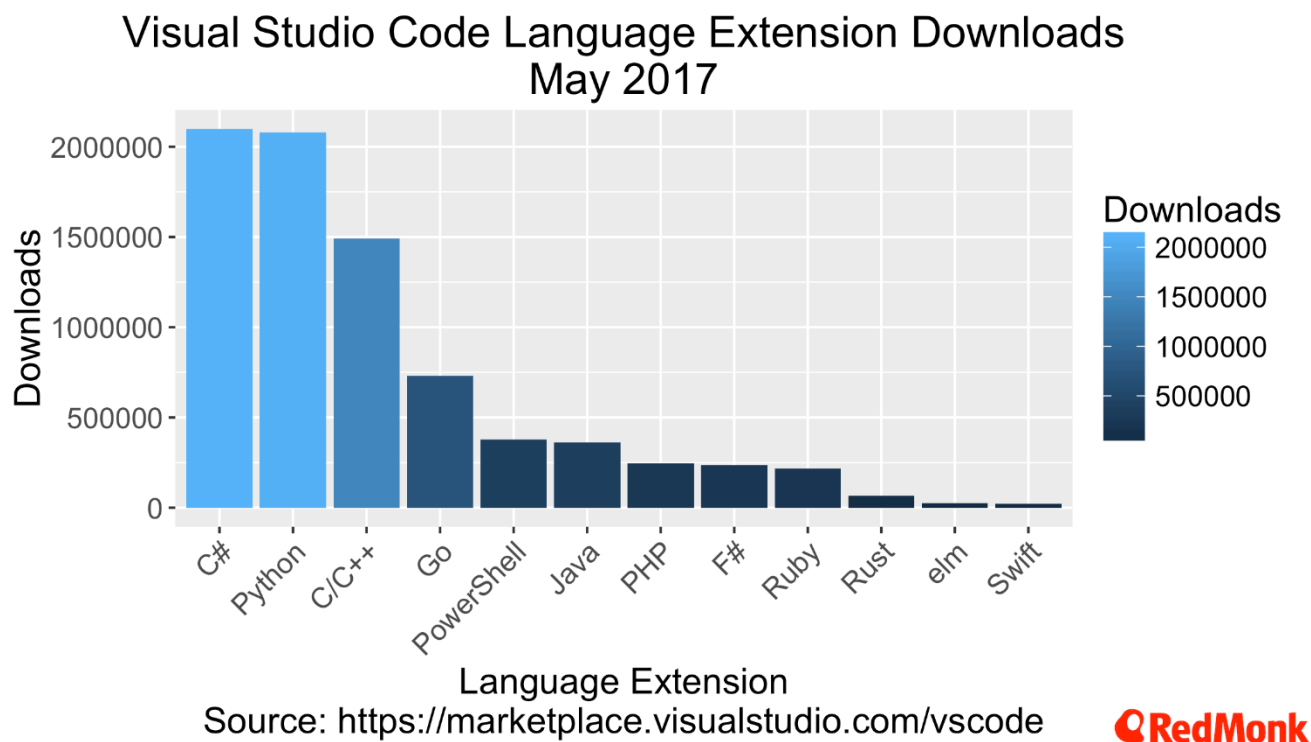


Figura 6 Limbaje folosite și dezvoltate în Visual Studio Code

În Visual Studio Code putem scrie mai multe limbaje de programare precum C/C++, JavaScript, Python și multe altele (Figura 6 Limbaje folosite și dezvoltate în Visual Studio Code). Acesta are o interfață prietenoasă, ușor de înțeles și se dezvoltă în continuu din 2015 până în prezent. La acest proiect au participat mai mulți dezvoltatori dar principalul om care a lucrat a fost Erich Gamma, acesta creând și primul commit pentru acest proiect.

În centrul său, Visual Studio Code are un editor de cod sursă foarte rapid, perfect pentru utilizarea de zi cu zi. VS Code încurajează productivitatea cu evidențierea sintaxelor, potrivirea parantezelor, indentarea automată și multe altele. Comenzile rapide intuitive de la tastatură, personalizarea ușoară și mapările de comenzi rapide de la tastatură permit navigarea cu ușurință în cod.

Pentru o codare serioasă, de asemenea se poate beneficia de instrumente cu mai multă înțelegere a codului decât blocuri de text. Visual Studio Code include suport încorporat pentru completarea codului IntelliSense, înțelegerea și navigarea bogată a codului semantic și refactorizarea codului.

Acest software include un depanator interactiv, astfel încât utilizatorii să poată parcurge codul sursă, să inspecteze variabilele, să vizualizeze stivele de apeluri și să execute comenzi în consolă.

De asemenea, VS Code se integrează cu instrumente de creare și scriptare pentru a efectua sarcini obișnuite, făcând fluxurile de lucru de zi cu zi mai rapide. VS Code are suport pentru Git, astfel încât se poate lucra cu controlul sursei fără a părăsi editorul, inclusiv vizualizarea diferențelor de modificări în așteptare. [7]

La acest proiect, s-a ales folosirea editorului de text Visual Studio Code deoarece acesta integrează perfect tehnologiile necesare pentru dezvoltarea soluției propuse și putem observa și în figura de mai jos (Figura 7 Evoluția popularității editoarelor de text 2015-2019) [8] cum evoluția acestuia este una masivă în ultimii ani, acest editor ajungând mult mai popular decât majoritatea programelor și aplicațiilor existente în acest domeniu.

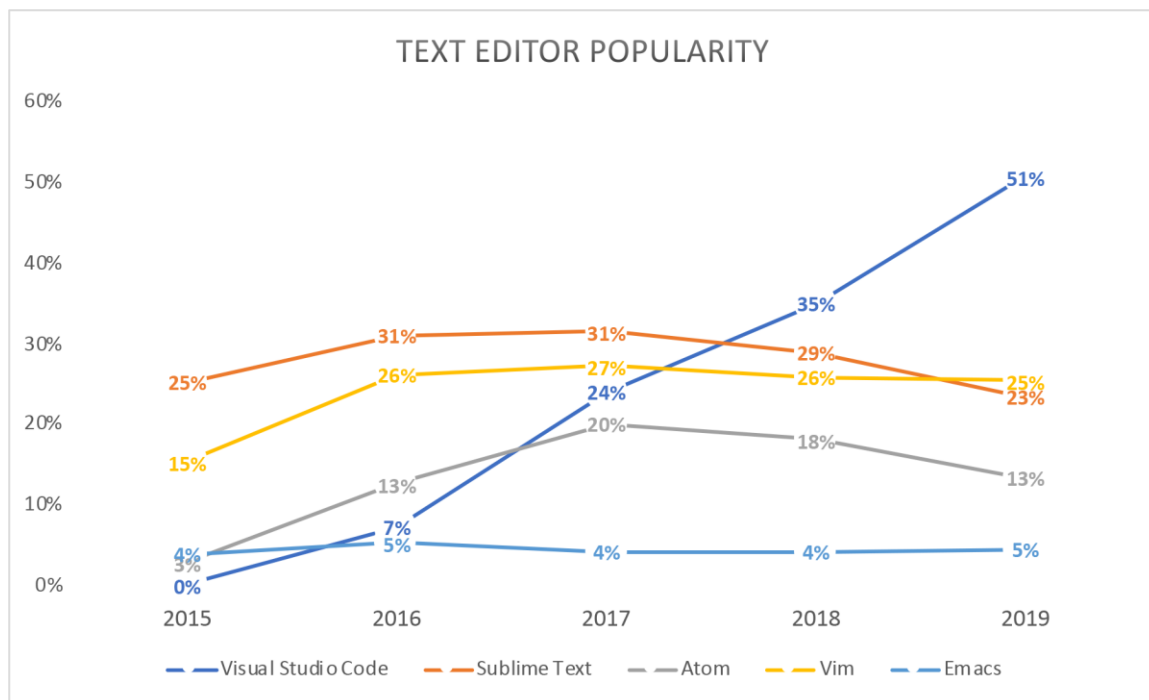


Figura 7 Evoluția popularității editoarelor de text 2015-2019W

5 SOLUȚIA PROPUȘĂ

Soluția pe care o propunem este formată din 3 componente principale: aplicația server, aplicația web și o rețea hardware compusă din senzori care este distribuită în fiecare încăpere din locuință. Rețeaua hardware este alcătuită din componente individuale asemenea prototipului propus în continuare (Figura 8 Schema bloc a sistemului propus). Fiecare dintre aceste componente vor fi analizate, pe rând, în capitolul curent.

Schema bloc a soluției propuse este descrisă în următoarea figură:

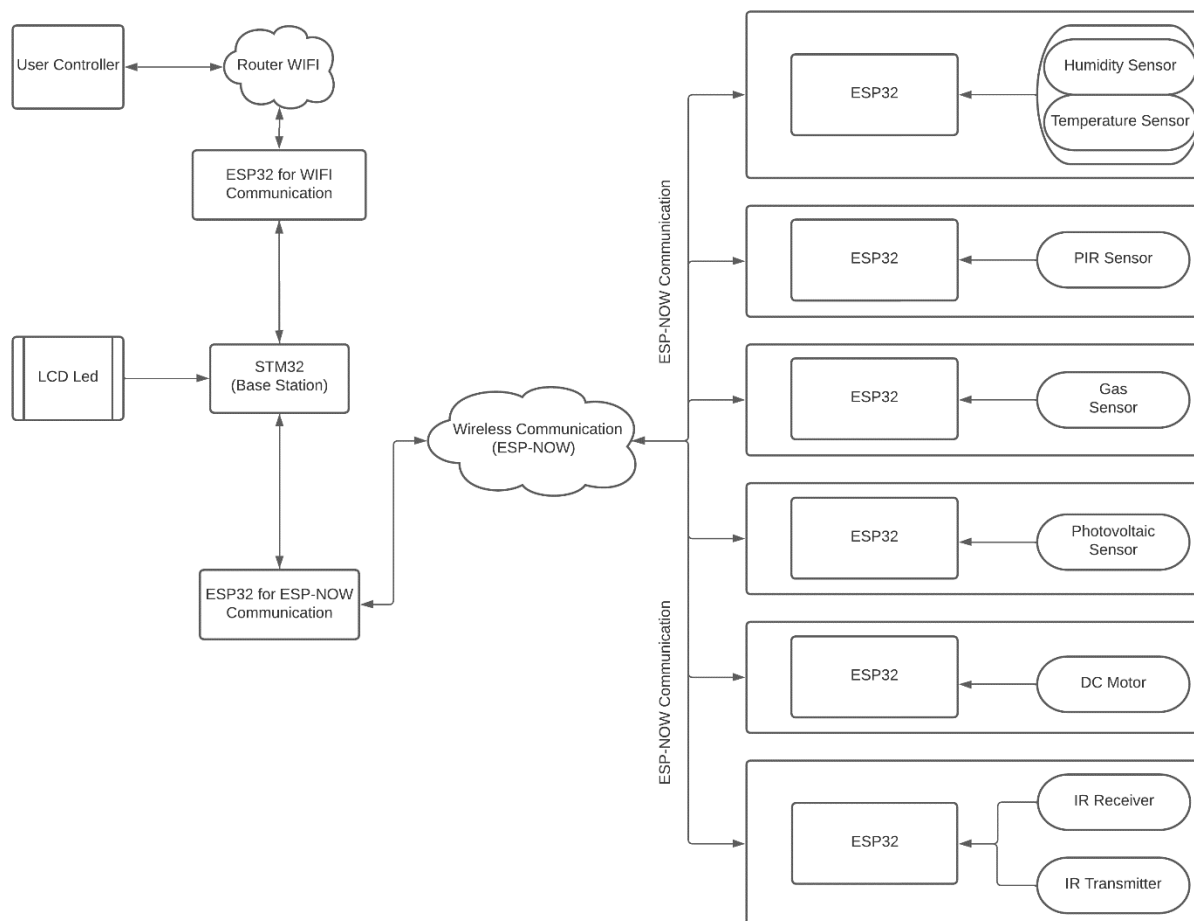


Figura 8 Schema bloc a sistemului propus

Aplicația server va avea ca furnizor de date stația principală (microcontroler STM32) care va trimite informațiile printr-o comunicație serială (UART). Aceste date se transmit server-ului la intervale de timp bine stabilite, iar acesta din urmă stochează datele într-o bază de date timp de **X ore**, acestea fiind accesibile utilizatorului prin clientul web.

Interfața cu utilizatorul va fi simplă, ușor de folosit și va beneficia de funcționalități precum prezentarea sub forma unor grafice a nivelului de gaz din încăpere, nivelului temperaturii și al umidității sau oferirea posibilității utilizatorului de a controla unitați de iluminare din locuință.

5.1 Aplicația server

Aplicația server este construită cu ajutorul NodeJS. Node.js este un mediu de execuție JavaScript și este adoptat masiv în aplicațiile IoT (Internet of Things), deoarece JavaScript este un limbaj de programare rapid, înțeles de majoritatea dezvoltatorilor web și este potrivit pentru crearea unui server pentru o aplicație embedded. [9]

Avantajele framework-ului NodeJS:

- Acesta ajută un dezvoltator web să se concentreze mai mult pe front-end-ul aplicației decât pe partea script-ului de pe server – server-ul fiind destul de ușor de implementat, fiind ajutați și de framework-ul express.js
- Toate straturile și funcțiile conținute de acest framework folosesc același limbaj de programare, JavaScript
- Deoarece serverul de baze de date este implementat pe sistemul dezvoltatorilor, el are control deplin asupra confidențialității și securității acestuia. [10] [11]

Express este cel mai popular framework Node, acesta fiind un cadru pentru aplicații back-end pentru Node.js. Cu ajutorul acestuia se poate crea un server foarte simplu în 3 etape:

- Importarea modulului express pentru crearea unei aplicații de tip Express. Obiectul *app* conține metode care pot fi apelate pentru crearea unor cereri HTTP (HTTP requests).

```
const express = require('express');
```

```
const app = express();
```

- Definirea rutei – se folosește metoda `app.get()` alături de 2 parametri: ruta care este pasată ca un string și o funcție de callback care este invocată mereu când se face un HTTP GET request pe ruta selectată

```
app.get('/temperature-sensor', (req, res) => {  
  res.send(dataFromSensor.get("0"));  
});
```

- Pornirea server-ului pe un port specificat de dezvoltator și afișarea datelor din funcția anterioară de callback, dacă este cazul

```
app.listen(3000, () =>  
  console.log('App listening on port 3000!'),  
);
```

Pentru a face posibilă comunicația cu stația principală a componentei hardware (STM32) am apelat la biblioteca *serialport* cu ajutorul căreia am creat un obiect și am pasat parametrii necesari pentru a prelua datele de pe portul serial al laptopului.

```
var port = new SerialPort("COM10", {  
    baudRate: 115200,  
    dataBits: 8,  
    parity: "none",  
    stopBits: 1,  
    flowControl: false,  
});
```

De asemenea, aplicația server comunică cu o bază de date creată în MySQL (Figura 9 Baza de date cu tabelele aferente) folosind instrumentul de proiectare al bazelor de date MySQL Workbench 8.0. Această bază de date conține 2 tabele pentru senzori. Primul tabel este folosit pentru stocarea informațiilor provenite de la senzorii de măsurare – temperatură, umiditate, nivel de gaz în încăpere, luminozitate în cameră. În această tabelă sunt stocate informațiile senzorilor precum: id-ul intrării în baza de date, numele sensorului, câmpurile pe care acesta le măsoară și nu în ultimul rând data și ora la care intrarea în baza de date a fost făcută. Al doilea tabel este folosit pentru a stoca informațiile și comenzile senzorilor IR folosiți în aplicație. Utilizatorul va putea stoca în baza de date comenzile IR ale telecomenzii proprii iar apoi va putea folosi interfața creată (pagina web) pentru a interacționa direct cu dispozitivele IR de pe telefon, fără a mai avea nevoie de telecomanda clasică.

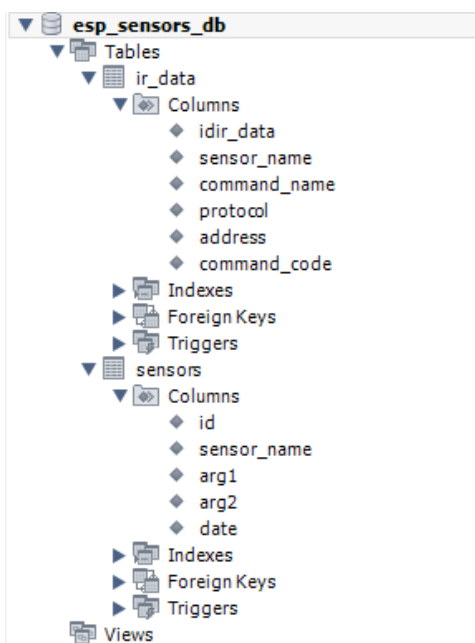


Figura 9 Baza de date cu tabelele aferente

În aplicația server avem și câteva funcționalități ce pot controla baza de date fără a fi nevoie de intervenția utilizatorului direct din MySQL Workbench 8.0. În interiorul server-ului avem câteva rute definite ce controlează anumite funcționalități ale bazei de date:

- Crearea unei noi baze de date
- Crearea unui tabel nou în baza de date
- Inserarea unui rând nou în baza de date
- Ștergerea unui rând din baza de date

Acestea pot fi folosite de către utilizator, oferind acestor rute parametri pentru adăugarea senzorilor și datelor corecte în baza de date. Totuși rutele acestea au fost create pentru a avea date experimentale înainte de conectarea senzorilor la server și conectarea întregii soluții hardware la partea software. Datele se actualizează automat în baza de date și nu este necesară folosirea rutelor amintite anterior, însă pentru un utilizator care vrea să dezvolte aplicația mai mult decât este deja, aceste rute pot fi utile.

5.2 Aplicația web

Interacțiunea cu utilizatorul prezintă un obiectiv important al acestui obiect. Așa cum am amintit în primul capitol, soluția propusă este compusă din cele 3 componente: aplicația server, aplicația web și componenta hardware. În continuare vom prezenta a doua componentă din cele 3 menționate anterior și anume aplicația web. Utilitatea acestei aplicații constă în faptul că utilizatorii vor putea afla informații despre casă și vor putea controla mai multe dispozitive din casa inteligentă alcătuită din întregul sistem.

Tehnologiile folosite pentru dezvoltarea aplicației sunt: Javascript, HTML, CSS. Cele 3 tehnologii lucrează împreună pentru a aduce valoare aplicației finale. HTML este folosit pentru a introduce conținut în pagina web, în timp ce CSS ajută la stilizarea conținutului, făcând aplicația să fie plăcută ochiului uman și, de asemenea, intuitivă la folosire. În timp ce primele 2 tehnologii sunt statice, Javascript aduce un plus aplicației prin faptul că dezvoltă interfața și pe parte dinamică.

Aplicația este formată din trei pagini: *Home*, *Room*, *Configuration*, toate cele trei încercând să facă din experiența utilizatorului una plăcută. În continuare le vom prezenta pe rând, menționând funcționalitățile fiecăreia și cum se realizează legătura cu aplicația server și cu partea hardware a soluției propuse.

Pagina *Home* (Figura 10 Pagina principală a aplicației web) este formată dintr-un antet care conține un buton ce accesează însăși această pagină. Acest buton cu o iconiță în formă de casă este activ și prezent pe fiecare pagină a aplicației pentru a naviga ușor la pagina de start a interfeței. Pe urmă, în cadranul principal al paginii, avem un fundal reprezentativ pentru aplicația creată și 4 butoane ce reprezintă camerele uzuale într-o casă. Utilizatorul poate accesa oricare din aceste camere apăsând pe butoanele rotunde din centrul paginii.

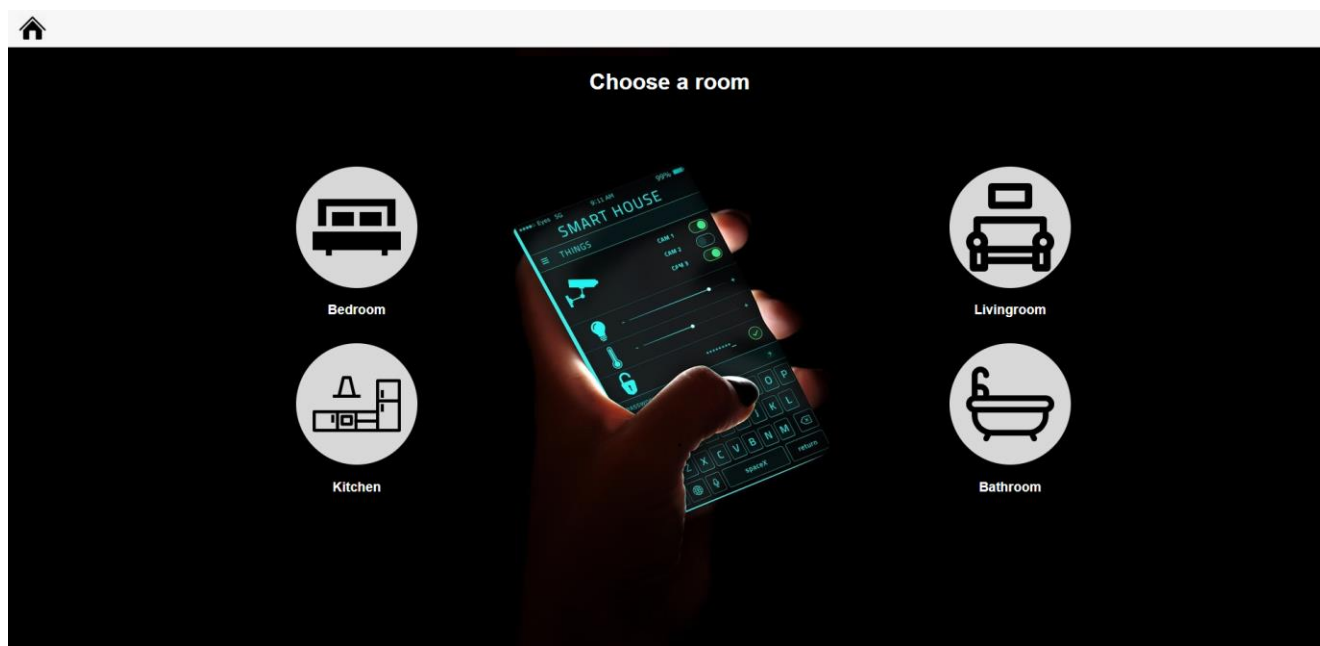


Figura 10 Pagina principală a aplicației web

Navigarea în camera selectată se va face instant iar aplicația va face apelul către a doua pagină creată ce se poate vizualiza (vezi Figura 17 Pagină web completă pentru starea și controlul fiecărei camere). Aceasta este împărțită în 3 categorii. Prima secțiune din această pagină este tot un meniu (Figura 11 Meniul de navigare în diferite camere din pagina Room) care poate accesa pagina *Home*, dar pe lângă aceasta, în pagina destinată camerei selectate mai apar încă 4 butoane ce permit navigarea utilizatorului la alte camere fără a se întoarce în pagina de start *Home*. Acestea sunt stilizate cu tehnologia CSS pentru a avea o culoare plăcută ochiului și este oferit și dinamism meniului prin faptul că atunci când cursorul atinge una din opțiuni, aceasta iese în evidență prin sublinierea și colorarea acesteia.

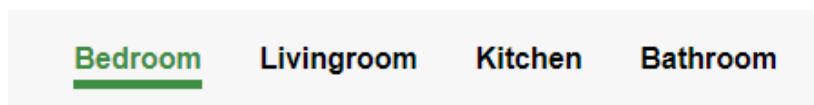


Figura 11 Meniul de navigare în diferite camere din pagina Room

A doua categorie face referire la partea de citire a senzorilor. Secțiunea 2 este una din cele mai importante secțiuni ale proiectului, oferind informații și date de la diferiți senzori ce citesc starea casei inteligente la momentul actual. Se dorește a fi o pagină intuitivă și ușor de folosit, de aceea și această secțiune de afișare a informațiilor este divizată în mai multe părți.

În acest compartiment al paginii utilizatorul poate avea acces la informațiile provenite de la senzorii din camera accesată. Fiecare senzor are diviziunea lui în pagină, informațiile acestora fiind ușor de distins și de interpretat. De asemenea există un titlu cu senzorul care afișează date la fiecare diviziune a paginii. Pe lângă datele provenite de la senzori în format text, utilizatorul poate observa și câteva grafice reprezentative ce reprezintă istoricul pe un timp limitat al unor anumiți senzori (Figura 12 Informațiile curente provenite de la senzorul DHT11 și reprezentarea grafică a istoricului evoluției datelor în încăpere).

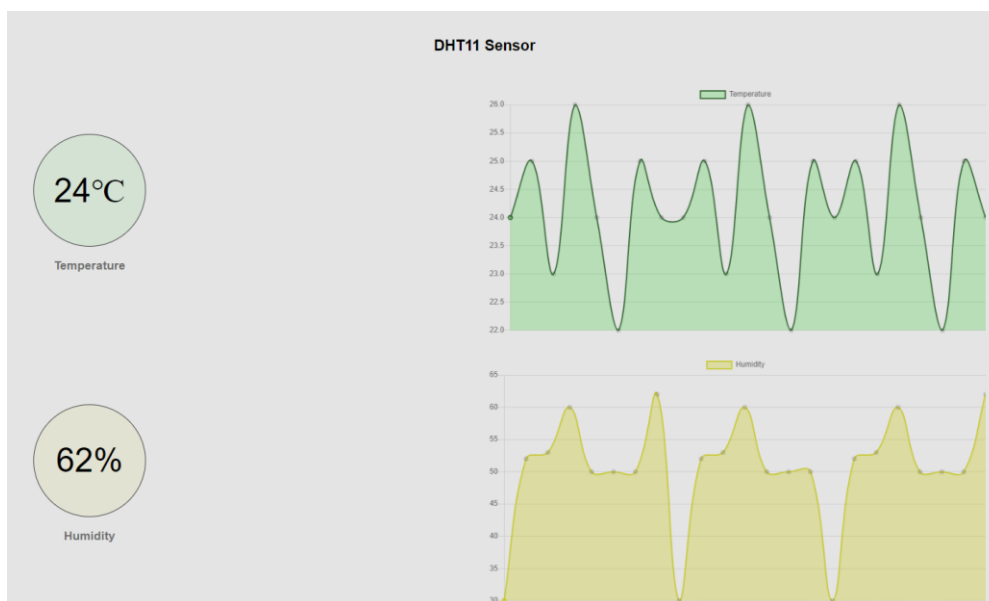


Figura 12 Informațiile curente provenite de la senzorul DHT11 și reprezentarea grafică a istoricului evoluției datelor în încăpere

Datele pe baza cărora se trasează aceste grafice sunt obținute prin apeluri la aplicația server. Pentru fiecare tip de metrică dorit se realizează un apel asincron către un endpoint care conține datele actualizate din baza de date. Un apel asincron inițiază o cerere HTTP către server, însă nu așteaptă ca acesta să răspundă. În schimb, se oferă o metodă care să fie apelată în momentul în care răspunsul server-ului este disponibil. Dacă din anumite motive server-ul nu răspunde în timp util, celelalte funcționalități ale paginii vor fi în continuare disponibile utilizatorului, nealterând funcționarea aplicației.

O a treia categorie creată în pagina curentă este cea care face referire la controlul dinamic pus la dispoziție pentru utilizator. Una din funcționalitățile importante la o casă inteligentă este utilizarea telefonului sau a unui dispozitiv inteligent pentru a controla multiple componente din locuință cum ar fi LED-uri inteligente (Figura 13 Controlul LED-ului din aplicația web). Această secțiune își propune să rezolve o problemă sau o cerință a utilizatorului și anume: „Cum să controlez casa într-un mod inteligent, la o apăsare de pe telefonul mobil?” Acesta poate controla cu ușurință cu ajutorul oricărui dispozitiv cu conexiune la internet mai multe funcționalități conținute de aplicație. Pentru a răspunde la întrebarea adresată anterior, putem spune că utilizatorul va putea folosi cele 2 butoane puse la dispoziție pentru a aprinde sau a stinge un LED.

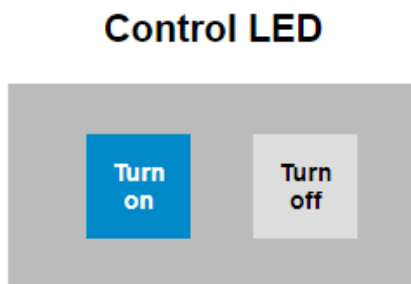


Figura 13 Controlul LED-ului din aplicația web

Această funcționalitate pare simplă, însă este benefică atunci când totul se întâmplă rapid și fără fire. Prin simpla atingere a butonului destinat aprinderii sau stingerii LED-ului, aplicația web trimite o cerere la aplicația server și aceasta deservește rutina prin metode de tip *GET* ce apelează diferite rute definite în aplicația server. La apelul rutei pentru aprinderea LED-ului, aplicația server știe că va trebui să trimită un obiect în format *JSON* pe port-ul USB, iar acest obiect, odată ajuns la plăcuța ESP32 este transmis mai departe plăcuței care este desemnată să aprindă LED-ul. Comunicația între cele 2 componente hardware (cele 2 plăcuțe ESP32) se realizează fără fir prin protocolul de transmisiune al datelor ESP-NOW.

Utilizatorul poate controla un motor pas-cu-pas (Figura 14 Secțiunea de control pentru motorul pas-cu-pas) ce controlează la rândul său o draperie sau o ușă din casa inteligentă. Această funcționalitate este realizată la fel, prin cereri HTTP trimise către aplicația server, iar aceasta la rândul său apelează anumite rute ce conțin metode menite să rezolve problema pusă de utilizator.

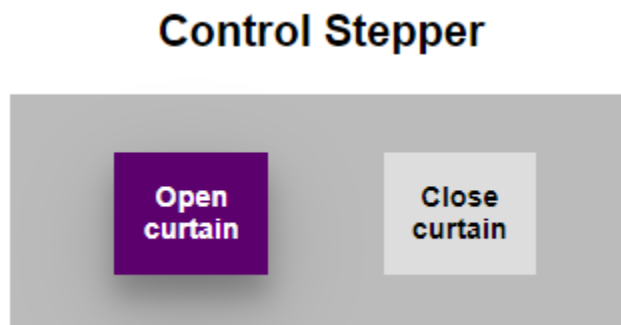


Figura 14 Secțiunea de control pentru motorul pas-cu-pas

Nu în ultimul rând, poate controla butoane ce fac referire la comenzi infraroșu ce pot controla orice dispozitiv care primește astfel de comenzi. Mai jos se poate observa o captură de ecran (Figura 15 Secțiunea de control) în care avem butoanele nedefinite ce pot fi folosite de către utilizator pentru controlul fără fir (direct din aplicația web) al dispozitivelor ce folosesc unde infraroșu.

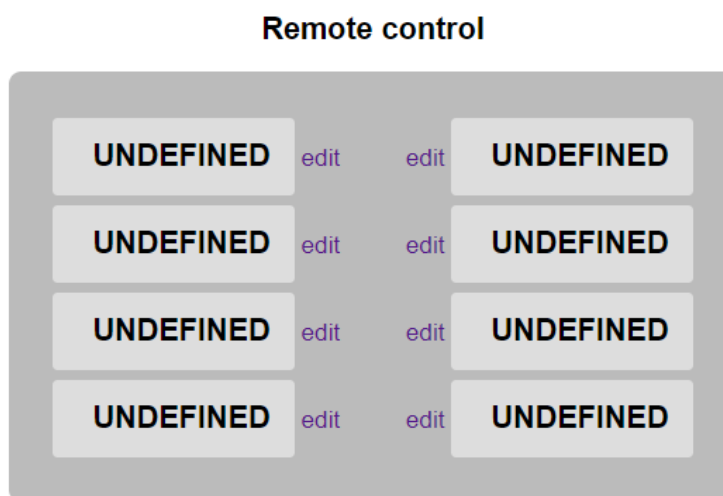


Figura 15 Secțiunea de control pentru telecomanda infraroșu

Butoanele pentru funcțiile de infraroșu sunt fără funcționalitate atunci când aplicația este predată utilizatorului, dar acesta poate crea comenzile dorite de el (Figura 16 Butoane destinate comenzilor infraroșu pentru telecomandă OSRAM) pentru orice telecomandă infraroșu din casa acestuia.

Tot în pagina destinată fiecărei camere, utilizatorul va putea să acceseze o nouă rută, apăsând pe butonul *edit* de lângă fiecare buton nedefinit, care îl va duce pe pagina destinată stocării în baza de date a comenzilor infraroșu.

Acesta va putea introduce de la tastatură un nume pentru comanda dorită (ex: Aprinde TV), va apăsa butonul de „Introducere” și apoi va apăsa butonul de „Aprinde TV” de pe telecomanda fizică îndreptată către senzorul IR pentru recepția datelor. În urma acestor operațiuni, utilizatorul se poate întoarce pe pagina camerei *Room* și poate folosi noul buton atribuit funcției dorite de acesta.

Remote control

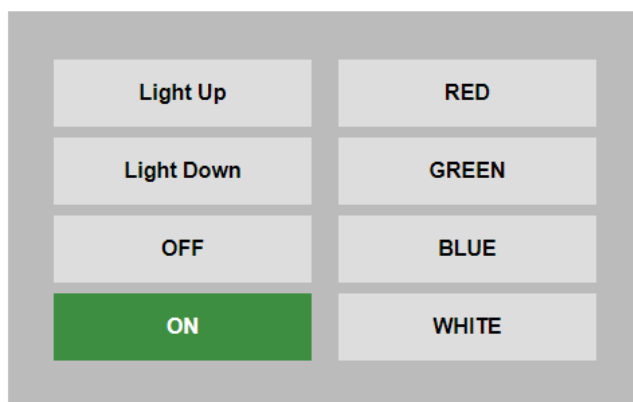


Figura 16 Butoane destinate comenzilor infraroșu pentru telecomandă OSRAM

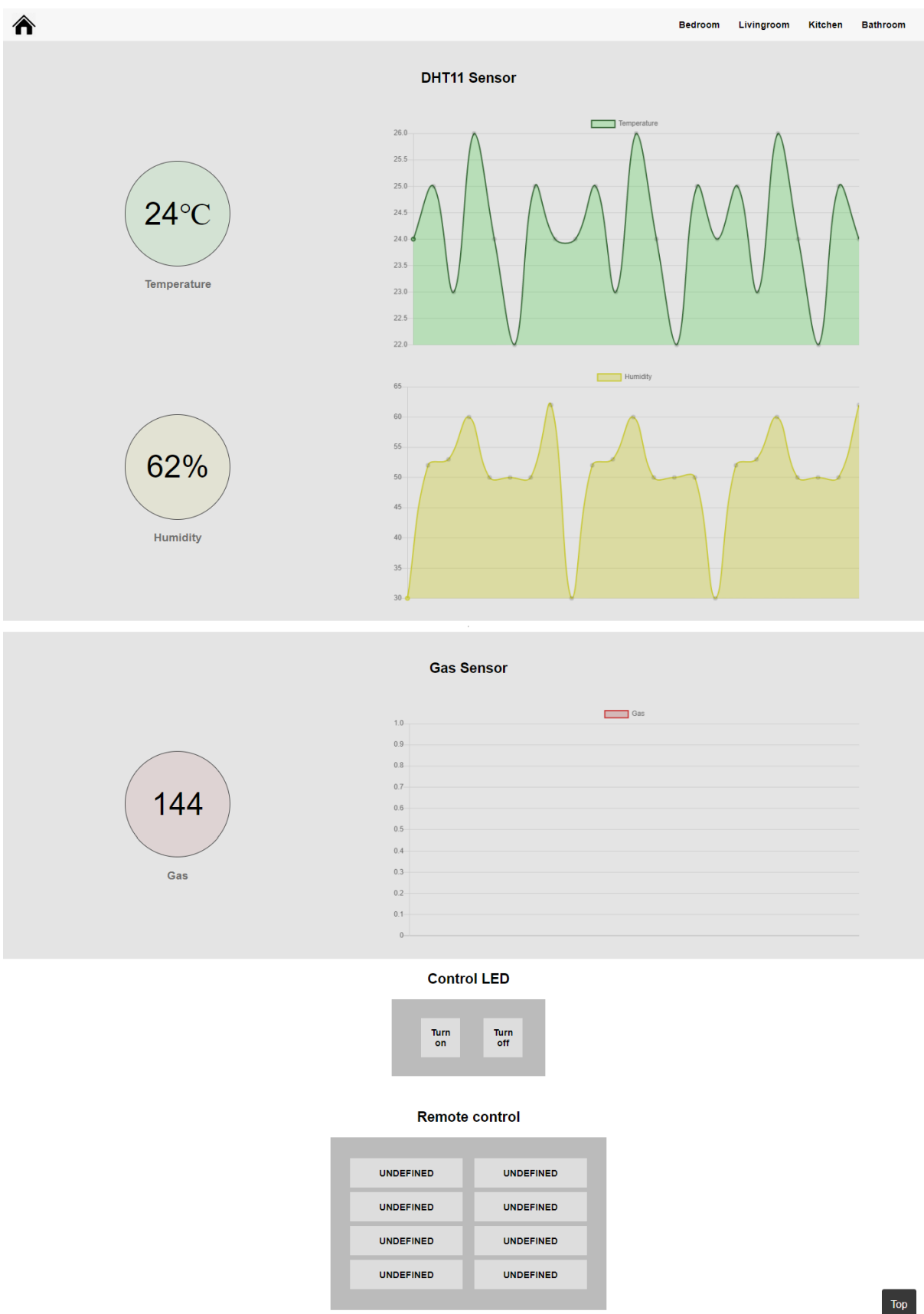


Figura 17 Pagină web completă pentru starea și controlul fiecărei camere

5.3 Soluția hardware

Din punct de vedere hardware, prototipul propus este format din mai multe componente. Acesta va fi construit dintr-o stație de bază – o plăcuță de dezvoltare Nucleo-64, senzori pentru măsurarea luminozității din încăpere (KY-018), măsurarea temperaturii și a umidității (ambele putând fi preluate de la un singur senzor – DHT11), măsurarea nivelului de gaz din încăpere (MQ-2).

Pe lângă senzorii care transmit date despre starea casei, avem și componente hardware care ajută la automatizarea locuinței – senzor PIR pentru facilitarea aprinderii luminii la detectarea prezenței, senzori IR care detectează prezența unor unde infraroșu, iar sistemul poate învăța coduri de la telecomanda TV/AC și poate transmite mai departe acele coduri direct din aplicația Web, motoare stepper care ajută la închiderea/deschiderea ușilor/ferestrelor în cazul în care utilizatorii vin/pleacă de acasă, sau se detectează o cantitate semnificativă de gaz sau de fum.

Proiectul de față își propune crearea unui sistem bine definit ce poate duce la stabilitatea psihică din punct de vedere al stresului și al neliniștii utilizatorilor cu privire la propria casă. Acest proiect este menit să aducă în casa fiecărui om un sistem inteligent de control al locuinței și o aplicație în care utilizatorul să poată observa în timp real starea casei oferită de senzorii în cauză.

Soluția hardware este una simplă, care necesită costuri reduse de implementare și nu implică schimbări majore în planul casei sau în arhitectura pereților casei. Această soluție se poate implementa într-un timp relativ scurt și poate oferi informații prin comunicație fără fir de la senzori la server.

Componentele hardware au fost gândite în așa fel încât utilizatorii doar să le pornească și acestea să ofere deja informații și date sistemului software. Soluția propusă este ușor scalabilă și poate fi implementată în fiecare încăpere din casă cu ușurință, fără a fi nevoie de mult prea multe schimbări și configurări.

Prin schema bloc prezentată la începutul acestui capitol putem vedea cum fiecare componentă este legată în sistem și comunică fără fir prin protocolul de comunicație creat de Espressif – ESP-NOW.

Cu ajutorul mai multor plăcuțe de dezvoltare ESP32 este posibilă comunicația fără fir între senzori și stația principală (STM32) și astfel este o soluție ușor de implementat care nu necesită tragerea firelor prin casă. Prin faptul că avem și un LCD legat la plăcuța mamă principală a sistemului, se pot observa cu ușurință anumite informații și date provenite de la senzori cum ar fi temperatura sau umiditatea din încăpere.

În continuare vom prezenta fiecare componenta a schemei bloc în parte:

5.3.1 Plăcuțe folosite

5.3.1.1 STM32 Nucleo-64 F103

Plăcuța STM32 Nucleo (Figura 18 NUCLEO-F103RB) este o variantă ieftină de dezvoltare a unor proiecte și are o platformă ușor de folosit, de codat și de înțeles. Alimentarea acesteia cu putere poate fi oferită fie din partea calculatorului personal, folosind portul USB, fie de către o sursă de tensiune externă.

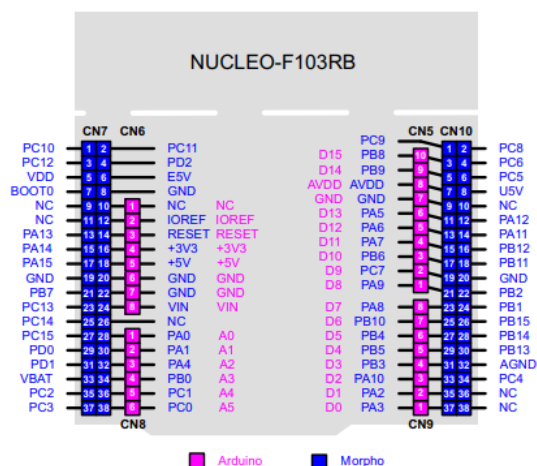


Figura 18 NUCLEO-F103RB

Aceasta este folosită în proiectul de față ca fiind stația principală prin care trec toate informațiile și datele. Nucleo-64 face posibilă comunicația server-ului cu plăcuțele ESP32 printr-o comunicație serială. Aceasta comunică prin interfața USB cu server-ul care este găzduit pe calculatorul personal și transmite datele către baza de date. În același timp, plăcuța de dezvoltare Nucleo-64 face posibilă comunicația cu controler-ul ESP32 prin interfața UART. De asemenea, este conectat la aceasta și un LCD pe care se pot citi diferite informații despre starea casei cum ar fi temperatura și umiditatea din încăpere. Protocolul de transmisie a datelor UART (*Universal Asynchronous Receiver-Transmitter*) este folosit de aproape toate microcontrolerele și toate calculatoarele.

Acesta folosește o interfață de comunicație serială care poate transmite și poate recepționa date. Pachetele de date trimise prin acest protocol sunt formate din biți de start și de stop, din biți de date și opțional din biți de paritate care pot fi folosiți pentru detectarea erorilor la transmisia de date. Majoritatea interfețelor UART folosesc 8 biți de date. [12]

Comunicația în acest protocol poate fi de 3 tipuri:

- *simplex* – transmisia se realizează doar într-o singură direcție, fără ca receptorul să poată transmite date înapoi către transmițător
- *full duplex* – ambele dispozitive (și receptorul și transmițătorul) pot transmite și primi date în același timp
- *half duplex* – dispozitivele transmit și primesc date pe rând

5.3.1.2 ESP32 Lolin32

ESP32 (Figura 19 ESP32 Pinout) este un microcontroler puternic SoC (*System on Chip*) cu Wi-Fi 802.11 b/g/n integrat, versiunea Bluetooth 4.2 și o varietate de periferice. Este un succesor avansat al cipului ESP-8266 în primul rând prin implementarea a două nuclee în versiuni diferite de până la 240 MHz. În comparație cu predecesorul său, cu excepția acestor caracteristici, extinde și numărul de pini GPIO (*General Purpose Input Output*) de la 17 la 36, numărul de canale PWM (*Pulse-width Modulation*) la 16 și este echipat cu 4MB de memorie flash.

Microcontrolerele se conectează de obicei cu module IoT și alți senzori inteligenți și oferă date sistemului superior. Plăcuța de dezvoltare folosită în proiect Lolin32 este dezvoltată de firma Wemos și este perfectă pentru a fi folosită în proiecte IoT. Aceasta are un consum redus de putere, dimensiuni reduse și poate integra o multitudine de senzori. Comunicația folosită este ESP-NOW.

ESP-NOW este un protocol de comunicație fără fir care poate face transmisiune de date *peer-to-peer* sau *broadcast*. Acesta este un protocol care necesită un consum redus de putere și poate fi folosit alături de tehnologia *deep-sleep*. Împreună pot reduce consumul de putere semnificativ până la aproximativ 120mA în timpul transmisiei și 0.1mA în timp ce sistemul se află în *deep-sleep*. [13]

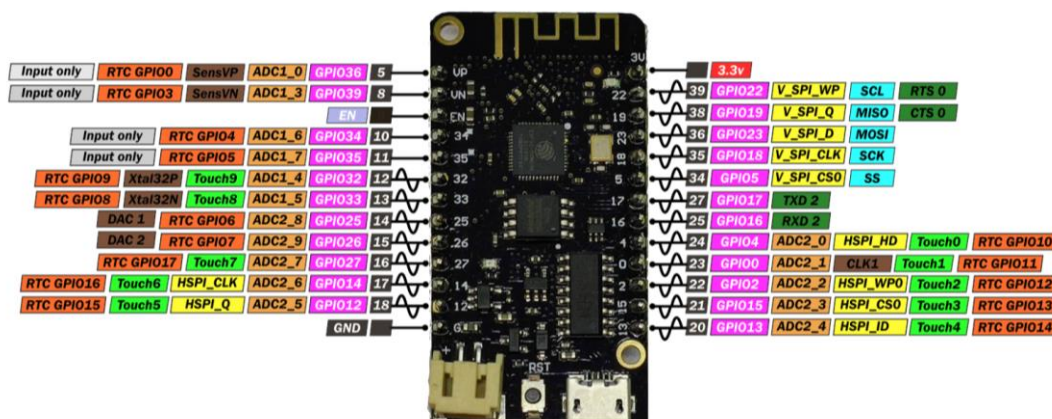


Figura 19 ESP32 Pinout

În proiectul propus s-a ales folosirea plăcuțelor de dezvoltare ESP32 deoarece sunt evaluate ca tehnologie, permit conectarea mai multor senzori la pinii disponibili și sunt dotate cu protocoale de comunicație fără fir. În schema bloc, folosim mai multe astfel de plăcuțe ce conțin diferiți senzori, iar toate acestea comunică fără fir cu stația de bază ce preia informațiile provenite de la plăcuțele *agent* și le transmite server-ului.

5.3.2.2 Senzorul PIR (Passive Infrared Sensor)

Acesta se folosește la detecția mișcării unei persoane aflate în raza senzorului. Este un senzor de dimensiuni reduse, ușor de folosit, redus la capitele costuri și consum de putere. Acesta este folosit des în aplicații de case inteligente sau chiar în companii pentru a reduce consumul de energie electrică.

Componenta hardware (Figura 22 Senzorul PIR) folosește o ieșire digitală (3.3V) care este „true” atunci când este detectată mișcare de către senzor și este „false” când nu se detectează mișcare. Marja de sensibilitate a senzorului poate ajunge până la 7 metri, >120 grade, iar timpul de întârziere poate fi ajustat între 0.8 și 18 secunde. [15]

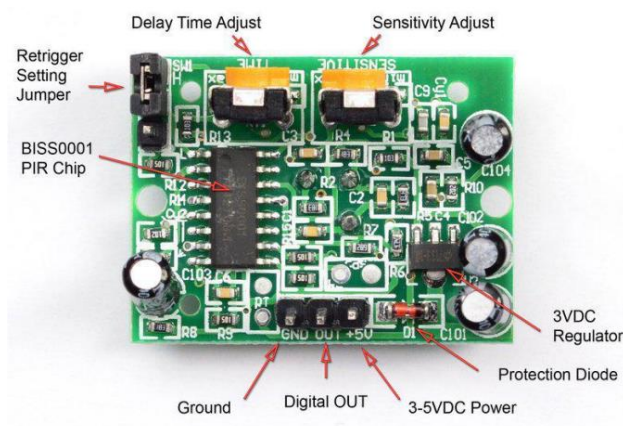


Figura 22 Senzorul PIR

Tensiunea de alimentare a senzorului este între 5 și 12V dar se poate alimenta și la 3.3V cu ajutorul unui regulator de tensiune montat pe modulul senzorului. Senzorul PIR are în componența sa 2 sloturi ce conțin materiale diferite, ambele fiind sensibile la infraroșu (Figura 23 Funcționarea senzorului PIR). Atunci când senzorul este în repaus și nu detectează nimic, înseamnă că cele 2 componente primesc aceeași cantitate de unde infraroșu. În momentul în care senzorul detectează mișcarea și temperatura corpului uman în raza de mișcare se trimite un puls și astfel se transmite semnalul de ieșire către MCU.

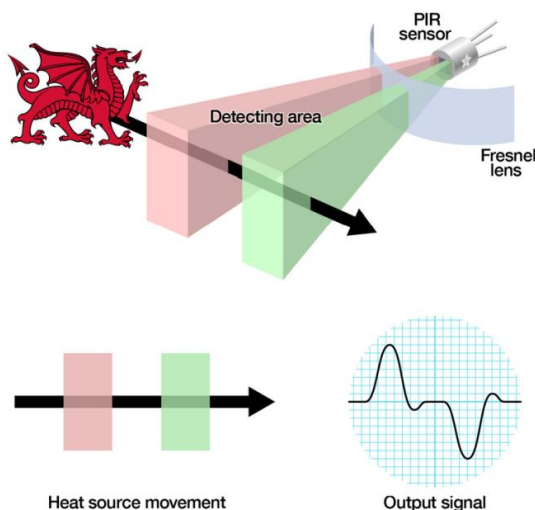


Figura 23 Funcționarea senzorului PIR

5.3.2.3 Senzorul de gaz MQ – 2

Scurgerile de gaze sunt una dintre marile probleme din sectorul industrial, dar nu numai. Putem avea probleme majore și în propria casă dacă avem scurgeri de gaz. Una dintre soluțiile de reducere a pierderilor de gaz este detectarea precoce atunci când acestea apar. Există deja multe tehnologii care ajută la prevenirea daunelor provocate de către scurgerile de gaze, una dintre ele fiind senzorul MQ – 2. Acesta poate detecta mai multe tipuri de gaze (Figura 24 Caracteristica de sensibilitate a senzorului MQ - 2), iar pentru fiecare tip de gaz are o sensibilitate și poate detecta cantități de gaz de la 100 la 10000 ppm (părți pe milion). [16]

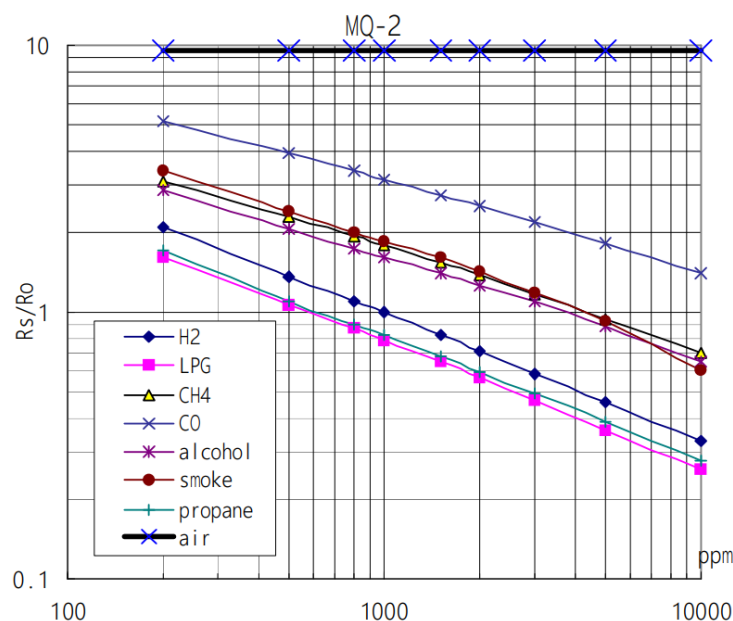


Figura 24 Caracteristica de sensibilitate a senzorului MQ - 2

Folosind un senzor de gaz de tip MQ – 2 ca detector, este de așteptat ca scurgerile de gaz să fie detectate în timp util, ulterior neavând impact mai larg asupra oamenilor. Senzorul MQ – 2 a fost ales deoarece are un preț scăzut și o durabilitate mare. MQ-2 este calibrat și configurat folosind limbajul C, care este implementat prin Arduino IDE. După configurarea senzorului de gaz, este de așteptat ca rezultatele de precizie să ajungă la 80% cu distanța de la senzorul de gaz până la punctul de scurgere de aproximativ 0-10 cm. [17]

În urma configurării, rezistența calculată R_0 are valoarea de **X Ohm** și cantitatea de LPG (gaz petrolier lichefiat) detectată în aer curat este de aproximativ 35 ppm (ceea ce este în regulă; cantitatea de LPG care poate dăuna se poate găsi de la 200 ppm în sus). Atunci când senzorul detectează o cantitate mai mare de 300 ppm, utilizatorul poate observa înroșirea valorii detectate pe pagina destinată camerei curente în dreptul valorii detectate de senzorul de gaz.

5.3.2.4 *Senzorul de lumină fotosensibil KY-018*

Senzorul KY-018 este un modul cu ieșire de tip analog, și se poate citi informația oferită de acesta ca voltaj al pinului de semnal atribuit senzoriului (Figura 25 Senzorul de lumină KY-018). Acesta poate fi alimentat la 3.3V sau la 5V, depinde de aplicația la care este întrebuințat și de sursa de tensiune folosită. Senzorul poate citi date pe 12 biți între valorile de referință 0 și 4095.

Se poate calcula rezistența cu ajutorul voltajului măsurat pe pinul analog. În funcție de valoarea de prag pe care o setăm din programul software, când valoarea rezistorului ajunge mai jos de acesta, se declanșează un semnal prin care putem aprinde LED-ul și astfel putem avea control asupra luminilor din casă.

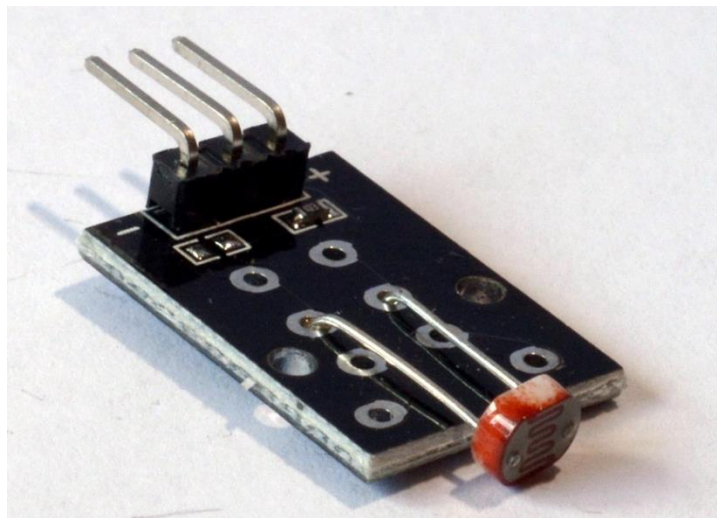


Figura 25 Senzorul de lumină KY-018

Acest modul deja are integrat în componența sa hardware un rezistor SMD R103 care poate percepe schimbările de luminozitate și face ca senzorul să fie foarte sensibil și precis în măsurarea cantității de lumină percepute. Cu cât rezistența rezistorului liniar este mai mică, cu atât avem sensibilitate și precizie mai bună în condiții de lumină ridicată.

În aplicația propusă senzorul KY-018 ajută la controlul unui LED. Acesta este programat să declanșeze un semnal atunci când luminozitatea este mai mică decât PRAG, iar în acel moment, LED-ul se aprinde, știind că luminozitatea este scăzută în acea cameră.

5.3.2.5 Motorul pas-cu-pas

Motorul pas-cu-pas poate fi văzut ca un motor sincron AC dar care are numărul de poli (și pe rotor și pe stator) mai mare. Acesta este caracterizat de mai mulți parametri printre care se numără:

- Voltajul: Motorul folosit în aplicația curentă lucrează între 5V și 12V. În funcție de tensiunea de alimentare la care este supus motorul pas-cu-pas, acesta poate produce o putere de rotație mai mare sau mai mică.

- Rezistența: „Rezistența la rotație este o altă caracteristică a unui motor pas-cu-pas. Această rezistență va determina intensitatea curentului motorului, dar va afecta și curba cuplului motorului și viteza maximă de funcționare.” [18]

- Grade pe fiecare pas: Aceasta este probabil cea mai importantă caracteristică atunci când se alege un motor pas-cu-pas. Acest număr reprezintă numărul de grade cu care se va roti tija motorului și astfel putem calcula de câte rotații ale tijei este nevoie pentru a acoperi o rotație completă de 360 grade.

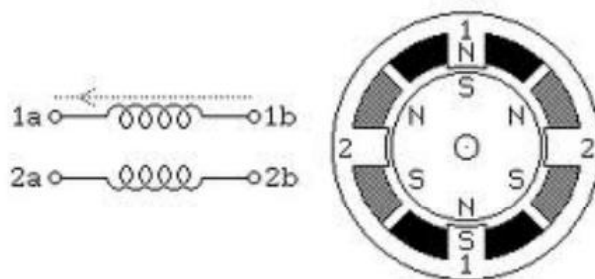


Figura 26 Funcționarea unui motor pas-cu-pas bipolar

În aplicația propusă motorul pas-cu-pas ajută la controlul draperiilor de la ferestrele casei inteligente. Acesta este programat să declanșeze un semnal atunci când utilizatorul apasă pe butonul „Open curtain” sau „Close curtain”, iar în acel moment, motorul pas-cu-pas începe să deschidă sau să închidă, după caz, draperia de la fereastră.

5.3.2.6 Senzorul IR transmițător și IR receptor

În concluzie, putem spune că soluția hardware îndeplinește cerințele proiectului propus în starea incipientă, produsul finit îndeplinind tema lucrării. Avem un sistem embedded bazat pe un microcontroler STM ce comunică prin interfața serială (*USB*) cu server-ul. Aplicația server este găzduită de calculatorul personal al utilizatorului și astfel datele transmise de microcontrolerul STM ajung să fie stocate în baza de date cu ajutorul rutelor create în interiorul server-ului.

Plăcuța de dezvoltare STM32 Nucleo-64 comunică și cu un LCD LED interfațat pentru ca utilizatorul să poată afla informații utile despre starea casei cum ar fi temperatura din încăpere, nivelul de gaz în ppm sau starea senzorului de mișcare PIR.

Alături de microcontrolerul de bază care ține evidența tuturor datelor ce provin de la sistemul hardware, este și o plăcuță ESP32 care ține loc de controler în schema noastră propusă (un controler și mai mulți agenți). Aceasta din urmă este legată prin interfața UART la microcontrolerul STM și transmite fiecare informație provenită de la celelalte plăcuțe ESP32.

Fiecare senzor este conectat la propria plăcuță de dezvoltare ESP32, aceasta fiind soluția propusă pentru a avea o conexiune exclusiv fără fir între toți senzorii și stația principală (stația de bază). Comunicația între fiecare agent și controler-ul de bază se face prin ESP-NOW, protocol fără fir conceput de Espressif. Cu ajutorul acestui protocol, este nevoie doar de aflarea adresei *MAC* a fiecărei plăcuțe din schema bloc, și cu ajutorul bibliotecilor dedicate din mediul de dezvoltare Arduino IDE se poate face comunicația în mod asincron.

6 EVALUAREA REZULTATELOR

În acest capitol se vor evalua funcționalitățile aplicației pe rând, menționând, acolo unde este cazul, ce funcționează și ce nu, conform așteptărilor, urmând ca în capitolul următor să prezentăm pașii următori de dezvoltare, ce s-ar putea îmbunătăți la aplicație și cum se poate continua proiectul în direcția dezvoltării tehnologiei integrate în lucrare.

Din punct de vedere al interfeței cu utilizatorul, putem spune că aplicația web s-a ridicat la așteptările inițiale: interfața este ușor de utilizat și de înțeles, are o grafică simplă, curată și elementele componente ale vizualului sunt așezate bine în paginile componente ale aplicației web. Aceasta conține mai multe pagini (*Home*, *Room*, *Configuration*), iar pentru fiecare cameră se creează o nouă pagină de tip *Room*. Toate aceste interfețe sunt create pentru a face din interacțiunea cu aplicația web una ușoară, intuitivă și doresc să aducă plusul de care este nevoie într-o aplicație de tipul „casă inteligentă”. Aplicația poate fi asimilată rapid în viața de zi cu zi a utilizatorilor deoarece oferă integrarea componentelor hardware într-un mod simplu, afișând pe ecranul utilizatorului datele necesare cunoașterii stării casei inteligente și a senzorilor din componența camerei.

Din punct de vedere al informațiilor disponibile utilizatorilor, rezultatele sunt satisfăcătoare, însă se pot îmbunătăți anumite aspecte. Așa cum am prezentat la capitolul „Soluția propusă”, interacțiunea utilizatorului cu aplicația se face exclusiv din aplicația web. Acesta poate vizualiza datele provenite de la senzori și poate controla mai multe dispozitive din casă precum LED-uri, motoare pas-cu-pas sau chiar dispozitive ce primesc comenzi infraroșu, utilizatorul putând fi capabil să configureze butoanele din aplicație destinate pentru controlul telecomenzii infraroșu.

Limitarea acestor funcționalități vine din faptul ca utilizatorul trebuie sa fie în aplicația web pentru a afla informații sau pentru a vedea nivelul de gaz din cameră. Acesta va observa doar afișarea unui mesaj de tip text care informează utilizatorul că senzorul de gaz a detectat o valoare care este mai mare decât pragul setat inițial (Figura 27 Notificare în scris a senzorului de gaz). Încă nu a fost implementată o funcție ce poate transmite notificări pe telefonul mobil atunci când senzorul de gaz detectează o cantitate de ppm mai mare decât pragul impus prin programul software.



Figura 27 Notificare în scris a senzorului de gaz

Funcționalitatea cea mai importantă a acestei aplicații se află în pagina *Room*, în a treia secțiune, cea care poate controla dispozitivele din casă fără fir. Rezultatele obținute în această pagină sunt foarte satisfăcătoare și ne motivează să dezvoltăm acest produs. Ceea ce aduce în plus față de soluțiile existente este posibilitatea utilizatorului de a introduce propriile comenzi infraroșu la orice telecomandă din casă, numind butoanele după propriul plac și folosind astfel un sistem inteligent pentru controlul dispozitivelor fără fir din casa inteligentă cu un cost redus.

În ceea ce privește adaptarea aplicației web la telefonul mobil, comportamentul paginii este la fel ca pe un ecran mare de computer. Putem spune că acesta este un minus al aplicației, deoarece aceasta nu se adaptează la mărimea ecranului și la rezoluția pe care aplicația este proiectată. Utilizatorul trebuie să se folosească de opțiunea de *zoom* a telefonului pentru a naviga cu ușurință prin paginile create în aplicație. La propunerea inițială această cerință nu era necesară, însă este un obiectiv care ar trebui atins în următoarea perioadă pentru ca aplicația web să fie mai independentă și cu un răspuns mai bun oferit utilizatorilor.

În ceea ce privește baza de date, am obținut o arhitectură performantă și un flux de date eficient. Datele sunt introduse în baza de date de fiecare dată când un senzor transmite pachetul *JSON* la stația de bază. Aceste date sunt păstrate 2 ore în baza de date, urmând ca după cele 2 ore să fie șterse (datele mai vechi de 2 ore nu mai sunt relevante pentru scopul aplicației). Astfel, baza de date rămâne eficientă și rapidă, menținând întotdeauna un număr optim de intrări în tabele.

Din punct de vedere hardware, consider că soluția propusă obține rezultatele dorite în starea incipientă a propunerii proiectului. Fiecare senzor transmite datele fără fir către stația de bază, acestea fiind procesate și transmise pe cale serială către server. Comunicația este una rapidă, și soluția hardware este una scalabilă, protocolul ESP-NOW permițând să se conecteze până la 20 de agenți la un controler. Aceasta poate fi o limitare, în caz că soluția propusă se dorește a fi folosită în case inteligente mai mari. În acest sens, se vor folosi mai multe stații de bază ce vor fi legate printr-un *hub* la același server.

Aplicația server s-a dovedit o aplicație puternică, scalabilă și una rapidă. Când se inserează date în baza de date se utilizează o singură rută, astfel că putem adăuga oricând alte tipuri de senzor și această operațiune nu va îngreuna în niciun fel complexitatea aplicației server gândite de la început. Comunicația cu stația de bază care se face prin portul serial este una sigură și nu pot fi interferențe, astfel datele provenite de la senzori nu sunt alterate de factori externi.

7 CONCLUZII

În acest capitol vom prezenta obiectivele pe care le-am avut, ce am obținut și cum putem evalua produsul. După cum am amintit și în primele capitole, obiectivul acestui proiect a fost crearea unei soluții embedded pentru monitorizarea stării unei locuințe, și de asemenea controlul anumitor dispozitive. Soluția implementată a trebuit să fie simplă, ușor de folosit de către utilizatori, intuitivă și scalabilă.

Am reușit să dezvoltăm o aplicație server rapidă, scalabilă, capabilă să colecteze date de la stația de bază, aceasta fiind conectată fără fir la toate plăcuțele ESP32 ce conțin senzori. Aplicația este capabilă să colecteze aceste date în mod automat, la fiecare moment de timp în care stația de bază transmite pe conexiunea serială pachete de tip *JSON* provenite de la senzori. Am creat diferite endpoint-uri pentru accesarea datelor colectate după anumite criterii, și aplicația este capabilă să introducă în baza de date și momentul de timp la care sunt introduse datele de la senzor în aceasta. Această funcționalitate ne ajută la crearea unor grafice în timp real, ușor de urmărit și de înțeles de către utilizatori.

Am obținut și un flux de date eficient la nivelul bazei de date prin limitarea timpului maxim de 2 ore în care se pot stoca datele de la senzori și acestea rămân în istoric. Am luat această hotărâre deoarece senzorii transmit date o dată la 30 de secunde și datele mai vechi de 2 ore nu mai sunt relevante pentru folosirea zilnică a aplicației de către utilizator. Astfel, prin eliminarea unor date mai vechi de 2 ore din baza de date, s-a obținut un timp mai rapid de răspuns către server și baza de date rămâne mai eficientă fiind încărcată la nivelul minim.

În ceea ce privește soluția hardware, am creat o arhitectură scalabilă și eficientă. Rețeaua de senzori poate fi amplasată oriunde în interiorul casei, în orice cameră, fiecare senzor având propria lui plăcuță ESP32 și comunicarea între senzori și stația de bază fiind fără fir. Comunicarea prin protocolul ESP-NOW se realizează la o distanță de până la 220 metri în linie dreaptă, fără obstacole. Totuși aceste date sunt strict experimentale. Este de dorit ca aplicația propusă să nu fie supusă la astfel de distanțe deoarece se pot pierde date pe parcurs. Fiecare componentă hardware trimite asincron datele către stația de bază și astfel plăcuțele de tip agent nu depind de nimic altceva decât de momentul de timp la care senzorul captează datele din exterior.

În cele ce urmează vom prezenta câteva idei pentru dezvoltarea ulterioară. Dat fiind faptul că aplicația are un potențial major pentru o casă inteligentă, există multe modalități de integrare ulterioară și dezvoltare de noi funcționalități.

Un prim pas necesar a fost deja amintit în capitolele anterioare: dezvoltarea unui sistem de notificări prin care utilizatorul să poată fi avertizat în timp real prin email/mesaj cu privire la starea senzorilor, mai ales la starea celor care au trecut de pragurile normale de funcționare (senzorul de gaz poate detecta o cantitate mai mare de LPG și aceasta poate dăuna grav sănătății).

Un al doilea pas ulterior va fi integrarea soluției propuse cu un asistent vocal (*Amazon Alexa* sau *Google Assistant*) ce va aduce un mare plus aplicației, utilizatorii nemaifiind nevoiți să folosească aplicația web pentru a afla informații din casa inteligentă sau pentru a controla anumite dispozitive. Prin simpla comandă vocală, acest asistent va face treaba în locul utilizatorului, iar sistemul hardware va răspunde în mod rapid și corespunzător.

De asemenea, o altă funcționalitate ce trebuie implementată în acest sistem este reprezentată de crearea unor scene ce semnifică evenimente sau întâmplări din viața de zi cu zi, iar la fiecare eveniment descris, aplicația să reacționeze într-un anumit fel. De exemplu, dacă utilizatorul dorește să își seteze o scenă de film, sistemul inteligent va putea reduce lumina la un anumit procent în casă, va trage draperiile și va porni televizorul. Sau dacă utilizatorul va dori să plece de acasă, acesta va avea posibilitatea de a stinge fiecare dispozitiv din casă (LED-uri, TV, AC) prin apăsarea unui singur buton pentru a pleca liniștit și fără a avea stresul că a uitat unul din dispozitivele amintite mai sus conectat la priză, acesta consumând curent sau putând produce o catastrofă.

8 CONTRIBUȚII PERSONALE

- Colectarea, analiza și înțelegerea cerințelor
- Proiectarea schemei bloc a sistemului
- Proiectarea prototipului aplicației web din punct de vedere vizual
- Documentarea tehnologiilor necesare pentru realizarea proiectului
- Instalarea tuturor bibliotecilor necesare pentru mediul de lucru
- Crearea mediului de lucru în programul de dezvoltare
- Dezvoltarea codului pentru fiecare senzor în parte
- Crearea interfeței utilizatorului
- Integrarea programului software în interfața web
- Conectarea componentelor hardware la aplicația server și web
- Redactarea lucrării

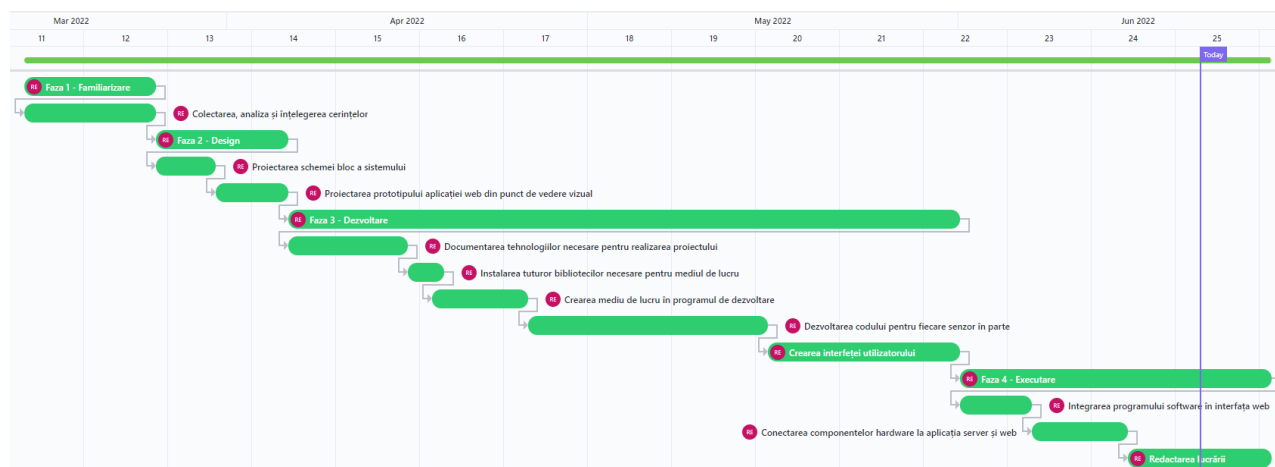


Figura 28 Diagrama Gantt a proiectului

9 BIBLIOGRAFIE

- [1] What is the Internet of Things (IoT)? <https://Mesh-Net.Co.Uk/>. Retrieved May 15, 2022, from <https://www.mesh-net.co.uk/what-is-the-internet-of-things-iot/>
- [2] Iotpadstaff, I. (2022, June 6). *Best Home Automation Protocols for the internet of things*. IOT & Smart Technology Review & Buyer guide. Retrieved June 21, 2022, from <https://theiotpad.com/tips/home-automation-protocols>
- [3] Null, C. (2020). Best smart bulbs for your connected home. Retrieved from <https://www.techhive.com/article/3129887/best-smart-bulbs.html>
- [4] *How to install Arduino Software (IDE) on Kali Linux - javatpoint*. www.javatpoint.com. (n.d.). Retrieved June 21, 2022, from <https://www.javatpoint.com/how-to-install-arduino-software-on-kali-linux>
- [5] Fezari, Mohamed & Al Dahoud, Ali. (2018). Integrated Development Environment "IDE" For Arduino.
- [6] Kleene, R. (2020, September 21). The Era of Visual Studio Code. Retrieved May 16, 2022, from <https://blog.robenkleene.com/2020/09/21/the-era-of-visual-studio-code/>
- [7] Michael Plainer. (2020). Study of Visual Studio Code
- [8] Why Visual Studio Code? (2021, November 3). <https://Code.VisualStudio.Com/>. Retrieved May 25, 2022, from <https://code.visualstudio.com/docs/editor/whyvscode>
- [9] Shah, Hezbullah & Soomro, Tariq. (2017). Node.js Challenges in Implementation. Global Journal of Computer Science and Technology. 17. 72-83.
- [10] Bangare, Sunil & Gupta, S & Dalal, M & Inamdar, A. (2016). Using Node.js to Build High Speed and Scalable Backend Database Server. International Journal of Research in Advent Technology (E-ISSN: 2321-9637). 4. 19.
- [11] Express/node introduction - learn web development: MDN. Learn web development | MDN. (n.d.). Retrieved May 23, 2022, from https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Server-side/Express_Nodejs/Introduction
- [12] Nanda, Umakanta & Pattnaik, Sushant. (2016). Universal Asynchronous Receiver and Transmitter (UART). 1-5. 10.1109/ICACCS.2016.7586376.
- [13] Babiuch, Marek & Foltýnek, Petr & Smutný, Pavel. (2019). Using the ESP32 Microcontroller for Data Processing. 1-6. 10.1109/CarpathianCC.2019.8765944.

- [14] DHT11-Technical-Data-Sheet. <https://Www.Mouser.Com>. Retrieved June 7, 2022, from <https://www.mouser.com/datasheet/2/758/DHT11-Technical-Data-Sheet-Translated-Version-1143054.pdf>
- [15] PIR Motion Sensor. <https://Cdn-learn.Adafruit.Com>. Retrieved June 7, 2022, from <https://cdn-learn.adafruit.com/downloads/pdf/pir-passive-infrared-proximity-motion-sensor.pdf>
- [16] Technical Data MQ-2 Gas Sensor. [Http://Www.Hwsensor.Com](http://Www.Hwsensor.Com). Retrieved June 7, 22, from <https://www.mouser.com/datasheet/2/321/605-00008-MQ-2-Datasheet-370464.pdf>
- [17] Trisnawan, I & Jati, Agung & Istiqomah, Novera & Wasisto, Isro. (2019). Detection of Gas Leaks Using The MQ-2 Gas Sensor on the Autonomous Mobile Sensor. 177-180. 10.1109/IC3INA48034.2019.8949597.
- [18] Roy, Tanu & Kabir, Humayun & Chowdhury, Md. (2014). Simple Discussion on Stepper Motors for the Development of Electronic Device. 5. 1089-1096.

10 ANEXE