



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE TECNOLOGIA  
FACULDADE DE ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO E TELECOMUNICAÇÕES

**Wederson Medeiros Silva**

## **BioGlove: Protótipo de um transdutor de flexão bioinspirado**

Belém – Pará

2019

Wederson Medeiros Silva

## **BioGlove: Protótipo de um transdutor de flexão bioinspirado**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel em Engenharia da Computação. Instituto de Tecnologia. Faculdade de Engenharia da Computação e Telecomunicações. Universidade Federal do Pará.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Menezes Rodrigues

Coorientador: Prof. Dr. João Crisóstomo Weyl A. Costa

Belém – Pará

2019

Wederson Medeiros Silva

BioGlove: Protótipo de um transdutor de flexão bioinspirado/ Wederson Medeiros Silva. – Belém – Pará, 2019-

55 p. : il. (algumas color.) ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Menezes Rodrigues

Coorientador: Prof. Dr. João Crisóstomo Weyl A. Costa

Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal do Pará – UFPa  
Instituto de Tecnologia – ITEC

Faculdade de Engenharia da Computação e Telecomunicações – FCT, 2019.

1. Modo fantasma de segunda camada. 2. Taxa agregada. 3. *Vectoring*. 4. EVM. I.  
Prof. Dr. Roberto Menezes Rodrigues. II. Universidade Federal do Pará. III. Faculdade  
de Engenharia da Computação e Telecomunicações. IV. BioGlove: Protótipo de um  
transdutor de flexão bioinspirado

Wederson Medeiros Silva

## **BioGlove: Protótipo de um transdutor de flexão bioinspirado**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel em Engenharia da Computação. Instituto de Tecnologia. Faculdade de Engenharia da Computação e Telecomunicações. Universidade Federal do Pará.

Trabalho aprovado. Belém – Pará, 18 de março de 2019:

Conceito: .

---

**Prof. Dr. Roberto Menezes Rodrigues**  
Orientador

---

**Prof. Dr. João Crisóstomo Weyl A.  
Costa**  
Coorientador

---

**Prof. Dra. Josiane do Couto  
Rodrigues**  
Convidado 1

Belém – Pará  
2019

*Este trabalho é dedicado...*

# Agradecimentos

Agradeço ao Professor Dr. ...

*“Talvez não tenha conseguido fazer o melhor, mas lutei para que o melhor fosse feito.  
Não sou o que deveria ser, mas Graças a Deus, não sou o que era antes”*

*(Martin Luther King)*

# Resumo

Luvas embarcadas com sensores, também conhecidas como *data gloves*, permitem diversas interações com realidade virtual, robótica, controle, internet das coisas, dentre outras. Dentro da luva, para que seja possível medir a flexão dos dedos, existem soluções baseadas em fibra óptica, tinta condutiva, potenciômetros e os mais conhecidos sensores flex. Entretanto, em muitos projetos, o custo da luva se torna elevado por conta da tecnologia escolhida para mensurar os graus de flexão em cada um dos dedos. Com o propósito de diminuir custos de projetos que necessitam de uma *data glove*, foi desenvolvida a BioGlove, que é uma luva embarcada com sensores de flexão de baixo custo, placa microcontroladora que possui larga documentação e disponibilidade, além de um protocolo de comunicação simplificado. Além do mais, dentro do trabalho é proposto a avaliação de um sensor de flexão bioinspirado na mecânica dos dedos.

**Palavras-chaves:** Data glove. BioGlove. sensor de flexão. bioinspirado. baixo custo.

# Abstract

Gloves embedded with sensors, also known as data gloves, allow various interactions with virtual reality, robotics, control, internet of things, and so on. Inside the glove, to be possible to measure finger flexion, there are solutions based on fiber optics, conductive ink, potentiometers and the well known flex sensors. However, in many projects, the glove's cost become high because of technology chosen to measure fingers' degrees flexion. With the purpose of decrease costs of projects that need a data glove, was developed the BioGlove, that is a glove embedded with low cost flex sensors, microcontroller board with extensive documentation and availability, as well as a simplified communication protocol. Furthermore, in the work is proposed the avaliation of a flex sensor bioinspired by finger mechanics.

**Keywords:** Data glove. BioGlove. flex sensor. bioinspired. low cost.

# Listas de ilustrações

Figura 1 – Funcionamento genérico de sistemas baseados em luvas . . . . .	20
Figura 2 – (a) Movimento através do tendão e (b) <i>Exo-Glove</i> instalada. . . . .	22
Figura 3 – Funcionamento do potenciômetro linear. . . . .	23
Figura 4 – Placa Arduino modelo Nano. . . . .	25
Figura 5 – Módulos RF transmissor (esq.) e receptor (dir.). . . . .	26
Figura 6 – (a) Sistema biomecânico e (b) sistema desenvolvido. . . . .	28
Figura 7 – (a) Mão em posição inicial e (b) Mão após flexão. . . . .	29
Figura 8 – Movimentos da luva de (a) flexão e (b) extensão. . . . .	30
Figura 9 – Funcionamento do protocolo de comunicação . . . . .	33
Figura 10 – Transmissão e recepção do sinal pelos módulos . . . . .	35
Figura 11 – Comandos a partir de flexões e extensões para controle do carrinho . .	37
Figura 12 – Costura do transdutor em um dedo. . . . .	40
Figura 13 – (a) Potenciômetro adaptado e (b) bateria. . . . .	41
Figura 14 – Dimensões aproximadas da PCI e seus componentes. . . . .	42
Figura 15 – Desenhos projetados no Kicad do (a) esquemático e (b) PCI. . . . .	42
Figura 16 – (a) Placa de fenolite cobreada e (b) com os componentes soldados. . . .	43
Figura 17 – Luva montada. . . . .	43
Figura 18 – Sensor de Flexão. . . . .	44
Figura 19 – Sensor flex comercial na mão durante a flexão. . . . .	45

# **Lista de tabelas**

Tabela 1 – Valores de A para B . . . . .	32
Tabela 2 – Valores de A para B e remapeados (R). . . . .	33
Tabela 3 – Valores recebidos dos dedos e comandos de movimento . . . . .	39
Tabela 4 – Valores obtidos e número de posições entre 0 e 90 graus. . . . .	45
Tabela 5 – Desempenho de alimentação das luvas . . . . .	47
Tabela 6 – Desempenho de alcance das luvas . . . . .	49

# Lista de abreviaturas e siglas

AM	<i>Amplitude Modulation</i>
I	Corrente elétrica
IDE	<i>Integrated Development Interface</i>
$k\Omega$	<i>Quiloohm</i>
LED	<i>Light-Emitting Diode</i>
LiPo	<i>Lithium-ion Polymer</i>
$mAh$	Miliampere hora
$MHz$	Megahertz
mm	Milímetro
PCI	Placa de Circuito Impresso
PVC	<i>Polyvinyl Chloride</i>
R	Resistência elétrica
RF	Radio frequênciā
V	Tensão

# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>14</b>
1.1	Contextualização	14
1.2	Estado da arte	15
1.3	Motivação	17
1.4	Organização do trabalho	17
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>19</b>
2.1	Introdução	19
2.2	Movimentação dos dedos	21
2.3	Captura de movimentos	22
2.4	Potenciômetro	23
2.5	Microcontroladores	24
2.6	Transmissão de Sinal	24
<b>3</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO</b>	<b>27</b>
3.1	Introdução	27
3.2	Transdutor de Flexão	27
3.2.1	Mecânica Bioinspirada	27
3.2.2	Adaptação na Luva	29
3.3	Programação do microcontrolador	30
3.3.1	Digitalização do sinal	30
3.3.2	Calibração	31
3.3.3	Protocolo de comunicação	32
3.4	Transmissão, controle e recepção	34
3.4.1	Introdução	34
3.4.2	VirtualWire	35
3.4.3	Transmissão	36
3.4.4	Protocolo de controle	37
3.4.5	Introdução	37
3.4.6	Software de recepção	38
3.5	Montagem do protótipo	39
3.5.1	Transdutor de Flexão	39
3.5.2	Escolha de componentes	40
3.5.3	Posicionamento de componentes	41
3.5.4	Placa Embarcada	41

<b>4</b>	<b>RESULTADOS E ANÁLISES . . . . .</b>	<b>44</b>
4.1	<b>Introdução . . . . .</b>	<b>44</b>
4.2	<b>Sensibilidade . . . . .</b>	<b>44</b>
4.3	<b>Bateria . . . . .</b>	<b>46</b>
4.4	<b>Alcance . . . . .</b>	<b>48</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO . . . . .</b>	<b>50</b>
5.1	<b>Trabalhos futuros . . . . .</b>	<b>51</b>
	<b>REFERÊNCIAS . . . . .</b>	<b>52</b>

# 1 Introdução

## 1.1 Contextualização

A biologia intriga e inspira a humanidade desde a antiguidade, a diversidade dos seres vivos observáveis em suas mais diversas formas e capacidades geram questionamentos e pesquisas até os dias de hoje.

Ainda na Grécia antiga, os pássaros com a sua capacidade natural de voar, serviram de base para um dos primeiros projetos bioinspirados de que se tem notícia. Acredita-se que por volta de 400 a.C., Archytas (430 - 360 a.C.) que foi um matemático e astrônomo, inventou uma pomba mecânica que deveria voar (LIVINGSTONE, 2014). Leonardo Da Vinci (1452 - 1519 d.C.), provavelmente inspirado pelo projeto de Archytas, criou uma pomba mecânica que deslizava sobre um cabo ao mesmo tempo em que batia suas asas. Tempos depois, por volta do século XIX, um dispositivo muito parecido era vendido como brinquedo (ROSHEIM, 2006).

Atualmente, dentre os materiais bioinspirados mais famosos está a tecnologia VELCRO® que foi baseada em uma planta chamada Bardana (*Arctium lappa*). Essa planta possui uma série de pequenos ganchos que grudam em alguns tecidos. Por conta desse comportamento, o VELCRO® é composto de duas partes, os ganchos e as voltas (COMPANIES, 2019). Especificamente na área da robótica, existe um robô em formato de salamandra que é capaz de se movimentar bem entre a água e a terra, há um pequeno robô inspirado na mosca que, devido ao seu formato, possui excelente decolagem vertical na hora do vôo. Existe ainda um robô que consegue escalar paredes através de um material adesivo que foi inspirado pela lagartixa (PFEIFER; LUNGARELLA; LIDA, 2007).

Contudo, ao longo dos anos, não somente os animais e plantas vem servindo de base para projetos de engenharia. O próprio Leonardo da Vinci, por exemplo, a partir dos seus estudos em corpos humanos dissecados, chegou a construir modelos mecânicos de músculos, juntas, braços, entre outros que foram usados em muitas de suas invenções (ROSHEIM, 2006).

Especificamente sobre a mão, sabemos que ela exerce uma importante função na interação do ser humano com diversas ferramentas do dia a dia, desde o uso de instrumentos de trabalho como o martelo, serrate e a chave de fenda, até o ato de manipular a comida usando garfo e faca para se alimentar. Na área da tecnologia, muitos periféricos também necessitam da mão para serem controlados, é o caso do teclado do computador, do controle remoto da televisão e dos famosos tablets e smartphones. Entretanto, em aplicações de realidade virtual a imersão se torna ainda maior quando a interação é provida através de

movimentos naturais do ser humano. Em um jogo de realidade virtual, por exemplo, será muito mais natural para o jogador alcançar um objeto virtual extendendo a sua mão, do que usar um *joystick* para isso. Neste caso especificamente, o uso de uma luva embarcada com diversos sensores pode deixar a interação ainda mais real para o usuário.

## 1.2 Estado da arte

Como foi dito previamente, muitas pesquisas observam e se baseiam em sistemas da natureza para criar modelos a serem estudados. Inspirado pela forma humana, foi desenvolvido um robô bípede autônomo que procura imitar a marcha humana durante seu deslocamento, com o intuito de testar teorias de locomoção e eficiência de movimento. Tal robô, possui pernas e braços muito maiores do que o seu torso, se comparado ao corpo humano, mas seu movimento é semelhante ao nosso. Durante a caminhada do robô quando, por exemplo, a perna direita está à frente da perna esquerda, o braço esquerdo fica à frente do braço direito e vice-versa. Durante os testes, o robô conseguiu se locomover à uma velocidade de até 0.44 m/s (1.58 km/h), com marcha relativamente estável. Dados mostraram que essa técnica mostrou uma eficiência de energia mecânica semelhante à de um ser humano, e com isso se estima que esse método ajudará a construir robôs caminhantes mais simples, eficientes, fáceis de controlar e mais práticos. Entretanto, seu custo ficou estimado em torno de 10 mil Dólares, a estrutura não se mostrou estável por longos períodos e a caminhada acontecia como esperado em 30% do tempo (Collins; Ruina, 2005).

Baseado em nossa biomecânica, existe um estudo de mapeamento dos movimentos do braço humano para controle de um braço robótico, onde os movimentos de flexão e extensão de um dos dedos e do pulso são adquiridos através de dois sensores resistivos de flexão comerciais, e um acelerômetro é responsável por mensurar movimentos do cotovelo. Esses dados são processados por um microcontrolador que por sua vez controla 4 servomotores montados em uma estrutura semelhante à de um braço robótico. Tal estrutura busca copiar os movimentos do braço do usuário através de 3 movimentos, ou graus de liberdade, independentes (SYED et al., 2012). Neste estudo é possível verificar que há uma conversão dos sinais analógicos em sinais digitais de uma forma proporcional, porém limitada. Além disso, o autor sugere que futuramente sejam adicionados protocolos para transmissão sem fio do sinal, o que pode dar uma maior liberdade de aplicações.

Especificamente na mão, luvas embarcadas com sensores podem captar diversos movimentos das mãos. Podem ser captados sinais sobre a flexão dos dedos, giro do pulso, ou até mesmo a altura da mão em relação ao solo. Com isso é possível realizar pesquisas que permitam um comportamento mais natural do usuário durante a realização dos testes. Na área médica, por exemplo, foi desenvolvido o estudo de uma luva adaptável para

medir a flexão dos dedos de indivíduos com limitações nos movimentos da mão e dos dedos (SIMONE et al., 2004). O trabalho visa ser de baixo custo, limitar minimamente os movimentos naturais dos usuários, ser leve e de fácil aplicação e remoção. Tais requisitos servem para monitorar da melhor forma possível as atividades de pessoas com limitações de movimento em suas atividades diárias. Essa pesquisa utiliza sensores de flexão resistivos comerciais colados através de diferentes materiais em cada um dos cinco dedos da mão. Usando uma espécie de caixa de conexões, um computador é ligado à todos os sensores e realiza a conversão dos sinais analógicos em sinais digitais. Os dados são salvos à uma frequência de 100 vezes por segundo usando o *software* proprietário LabView. Os testes mostraram que apesar de os sensores responderem aos movimentos, ainda é preciso realizar uma calibração antes do uso, além de que alguns materiais adesivos que grudavam os sensores aos dedos, acabaram soltando após algum período de uso. Por ser uma aplicação que visa ser utilizada durante testes relativamente longos (cerca de 24 horas), a necessidade de ter um computador conectado constantemente aos sensores pode de certa forma atrapalhar nas atividades de cada usuário durante os testes. Talvez o uso de um computador menor, Raspberry Pi por exemplo, poderia melhorar esse aspecto durante os testes.

Em outros casos, luvas sensorizadas podem ser usadas para o controle de equipamentos, para receber e transmitir diversas informações relevantes a cada caso, ou podem ter funções ser genéricas que se encaixam em diversos casos. Um exemplo de luva multi-propósito é a 5DT Data Glove Ultra, que é uma espécie de luva sensorizada comercial capaz de capturar diversos movimentos da mão, usando sensores de flexão baseados em fibra ótica entre outros. É um produto que possui opção para transmissão de dados sem fio através de Bluetooth, além de poder ser integrado à *softwares* de captação de movimento e animação em 3D conhecidos no mercado. Além disso, possui seu próprio software de diagnóstico, gerenciamento, calibração e gravação de dados (INC., 2004). Todas essas características, fazem deste produto uma excelente ferramenta para realizar estudos sobre os movimentos das mãos, ou para o desenvolvimento e controle de outros produtos. Entretanto, seu custo pode chegar na faixa dos 1000 Dólares (INC., 2019), o que pode ser um custo elevado para alguns usuários ou pesquisadores. Além do mais, adaptações do hardware ou software que se fizerem necessárias, provavelmente não serão permitidas pelos desenvolvedores que detém os direitos deste produto.

Os trabalhos apresentados até aqui utilizam sensores comerciais disponíveis no mercado para mensurar os movimentos de flexão dos dedos, ou no caso da 5DT Data Glove, seu próprio sensor baseado em fibra ótica e de tecnologia fechada. Entretanto, existem pesquisas que buscam criar o próprio sensor de flexão. No trabalho de (FLORES et al., 2014) foram criados sensores improvisados usando fios, espumas condutoras, fita adesiva e pedaços de folhas de alumínio. O desempenho de tais sensores, foram comparados com sensores de flexão resistivos comerciais. Usando sensores improvisados, os autores estimam

uma economia de até 90 % na construção de uma luva sensorizada. Entretanto, estes sensores criados manualmente produzem saídas com muito ruído fazendo com que durante os testes, fosse necessário enfatizar bem cada movimento de flexão ou relaxamento dos dedos. Contudo, ainda assim foi possível criar um sistema binário de respostas que enviava duas saídas, sensor relaxado ou sensor flexionado. Portanto, para aplicações nas quais fosse exigida uma precisão maior, usar este sensor improvisado poderia gerar respostas instáveis para a aplicação em uso.

### 1.3 Motivação

Apesar da gama de possibilidades com o uso de luvas sensorizadas, o custo de montagem ou a obtenção de produtos comerciais fechados possui custo relativamente elevado. Muitos projetos utilizam pelo menos 1 sensor de flexão resistivo comercial em cada dedo, sendo que a compra de cada unidade desse sensor pode custar, em lojas online especializadas, em torno de 130 Reais (LTDA., 2019). Além disso, produtos comerciais costumam ter um hardware imutável e de difícil manutenção, pois somente equipes especializadas possuem o conhecimento técnico ou a autorização legal para efetuar reparos.

Este trabalho propõe criar um protótipo de uma luva embarcada com sensores de flexão bioinspirados, microcontrolador e transmissor de dados. O sistema deve possuir um conjunto de software e hardware de código aberto, que seja mais flexível em relação à outros produtos, permitindo que o usuário tenha liberdade de realizar modificações que se adaptem às suas necessidades.

Um dos componentes em maior número e de maior custo em projetos de luvas como essa, são os sensores de flexão. Portanto esse trabalho também propõe avaliar a viabilidade de um sistema transdutor de flexão inspirado no movimento dos músculos e tendões da mão. Esse sensor deverá ser composto de materiais de baixo custo e de fácil acesso.

### 1.4 Organização do trabalho

Este trabalho está organizado da seguinte forma:

No capítulo 2 apresenta-se a mecânica que inspirou a construção do sensor, o funcionamento da aquisição dos movimentos, detalhes sobre o potenciômetro que é a peça chave do sensor, e por fim, as características do microcontrolador e transmissor utilizados.

No capítulo 3 expõe-se mais detalhadamente o funcionamento do sensor, a adaptação do sensor na luva, o algoritmo de programação do software que trata o sinal recebido, os ajustes que foram necessários, além do protocolo de comunicação criado. Ao final é explicitado como todo o sistema foi construído e montado.

No capítulo 4 os resultados e análises dos testes realizados na BioGlove, em comparação à outras luvas desenvolvidas, são mostrados.

Por fim, no capítulo 5 são apresentadas as conclusões do trabalho.

## 2 Referencial Teórico

### 2.1 Introdução

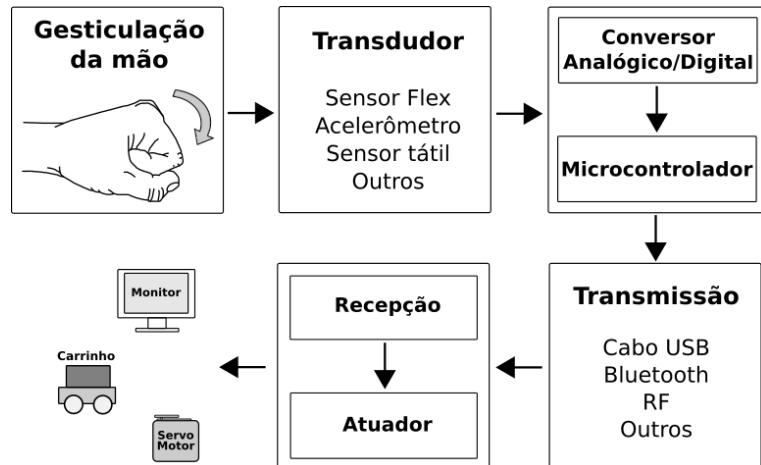
Ao longo dos últimos anos, diversos trabalhos estão sendo realizados para mensurar os movimentos da mão e estes possuem as mais variadas motivações. A pesquisa de (LEE; PARK, 2009), por exemplo, criou um controle remoto baseado na abertura dos dedos. O sistema processa imagens de uma câmera em busca de comandos pré-configurados que respondem a abertura de dedos da mão. Ou seja, mostrou-se a possibilidade de usar os movimentos da mão como um meio para controle remoto. Além disso, existem trabalhos como (M, 2013) e (RAJAMOHAN; R.; M., 2013) que buscam traduzir gestos das mãos em palavras, buscando assim facilitar a comunicação de surdos e/ou mudos com outras pessoas. Já (KUMAR; VERMA; PRASAD, 2012) busca uma interação humano-computador através do uso de uma luva sensorizada, com a qual é possível realizar ações no computador, como desenhar ou manipular objetos tridimensionais, através de movimentos da mão pré-determinados.

Dentre os produtos que ficaram famosos usando movimentos das mãos para controle, estão as luvas *Data Glove* e a *Power Glove*, ambas criadas nos anos 80. A primeira, foi desenvolvida por volta de 1986 e era usada para controlar um supercomputador, mas também foi utilizada pela *NASA (National Aeronautics and Space Administration)* para controlar robôs. Logo depois, por volta de 1987, uma licença foi comprada para desenvolver uma outra versão da luva, só que esta seria para uso do público em geral. Então, finalmente em 1989, através de uma parceria entre as empresas Mattel, Nintendo e AGE, foi lançada a *Power Glove* que serviria para controlar jogos de videogames (GARDNER, 1989).

Produtos ou pesquisas relacionadas com luvas sensorizadas, buscam mensurar com precisão e da melhor forma possível diversos movimentos das mãos para que estes sejam utilizados em suas aplicações. E para que isso seja possível, geralmente existe um fluxo de funcionamento comum mas que não necessariamente seja uma regra à todos os casos. Este fluxo se inicia com os movimentos da mão, passando pela correta captura desses movimentos, processamento, transmissão, recepção e finalmente chegando até a aplicação desejada. A figura 1 demonstra esse fluxo genérico comum a diversos sistemas baseados em luvas sensorizadas.

Durante os movimentos da mão, transdutores podem ser posicionados de uma forma que seja possível obter respostas sobre os graus de flexão de cada um dos dedos ou ainda de cada uma das juntas. Existe ainda a opção de colocar sensores no pulso ou no dorso da mão, tais sensores podem ser usados para medir o giro pulso em relação ao

Figura 1 – Funcionamento genérico de sistemas baseados em luvas



Fonte – Produzido pelo autor.

braço ou a flexão da mão em relação ao pulso. Além do mais, outros sensores podem medir movimentos de aceleração entre uma posição e outra, ou até dizer a que altura a mão se encontra em relação ao solo.

Todos esses sensores e outros não mencionados, além de suas combinações, costumam ser utilizados para capturar movimentos com diversos níveis de precisão. Entretanto, o uso exclusivo de sensores não é o suficiente para as aplicações ou produtos, pois ainda é necessário que algum componente traduza e organize os dados enviados pelos transdutores, dessa forma será possível a correta leitura dos movimentos. Uma opção amplamente usada nesse aspecto é o uso de microcontroladores, pois estes podem ser programados para interpretar os valores recebidos de cada sensor para dar respostas compreensíveis dentro do contexto da aplicação. Ao receber os sinais analógicos de cada sensor, o microcontrolador ou algum componente conectado a ele, converte estes sinais para uma forma digital que poderá ser processada.

A decisão do que será feito com os sinais digitalizados que chegam até o microcontrolador dependerá de cada aplicação. Em alguns casos, mostrar estes valores em uma tela de computador será o suficiente, em outras opta-se por transmitir informações que indiquem os movimentos que estão sendo realizados pela mão do usuário. Nesse caso, as formas de transmissão podem ser as mais variadas seja através de fios ou não, e dentre as tecnologias de transmissão de informações sem fio estão Bluetooth, Wi-Fi e outros tipos de rádio frequência.

Após a transmissão do sinal, é necessário que algum componente receba e interprete tal sinal. Esse componente receptor, geralmente está ligado diretamente ao objetivo principal da aplicação. Por exemplo, no caso de uma aplicação que controle um atuador através dos movimentos da luva, provavelmente o atuador estaria conectado ao receptor do sinal. Em uma aplicação que vise mostrar os valores recebidos em uma tela de computador,

o receptor poderia estar conectado à CPU desse computador. Ou seja, o componente receptor da aplicação, pode ser responsável não só pela interpretação do sinal recebido, como também pode controlar atuadores e enviar mensagens compreensíveis relacionadas aos sensores.

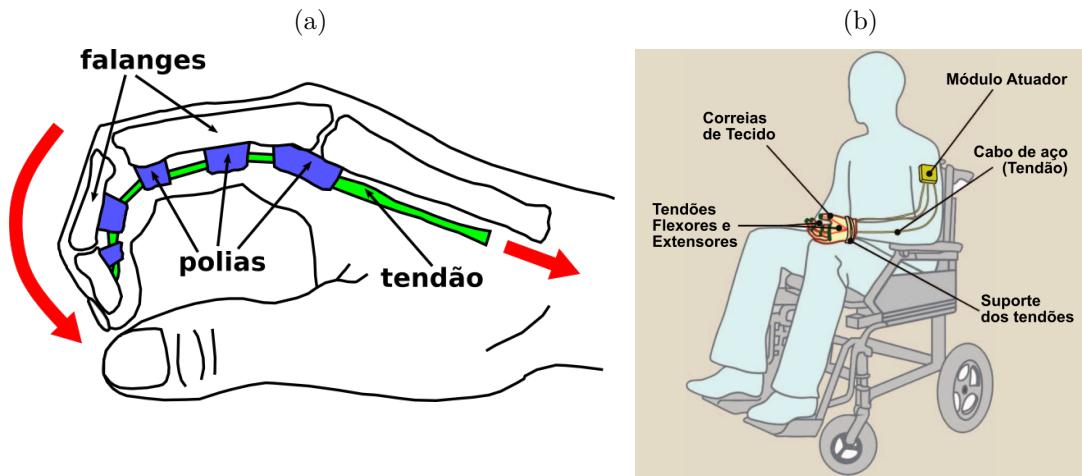
Nas subseções a seguir serão apresentados mais detalhes acerca dos componentes relacionados ao fluxo descrito. Começando por uma breve explicação sobre a biomecânica que possibilita a movimentação dos dedos, passando pelas formas de captura destes movimentos através de diferentes transdutores, logo após haverá uma seção sobre o potenciômetro que é um transdutor chave para este trabalho, a seção seguinte descreverá o microcontrolador e suas funcionalidades, finalmente chegando à seção sobre formas de transmissão de sinal.

## 2.2 Movimentação dos dedos

Para que seja possível realizar diversos movimentos na mão, tendões funcionam como cordas que conectam os músculos do antebraço aos ossos da mão. Nos dedos, os tendões passam por dentro de uma série de polias, que formam uma espécie de túnel. Isso permite manter os tendões próximos aos ossos da mão, aumentando a força nos dedos e diminuindo o gasto de energia. Ao movimentar o dedo, o músculo se contrai para que o tendão deslize por entre as polias (OLIVEIRA, 2018). De forma simplificada, para o dedo indicador, por exemplo, uma das pontas do tendão fica presa no osso (ou falange) localizado na ponta do dedo indicador e onde também há uma polia aproximando o tendão à essa falange. Ao longo das demais falanges também existem polias que aproximam o tendão e permitem seu deslizamento durante seus movimentos. Algo semelhante ao esquema demonstrado na figura 2 (a), onde ao puxar o tendão no sentido indicado na figura, o dedo indicador fará o movimento de flexão também indicado.

Essa biomecânica serve não apenas como fonte de informação mas também é usada como inspiração para pesquisas. Em (IN et al., 2015), por exemplo, mostra-se o funcionamento da *Exo-Glove*, que é um tipo de luva responsável por auxiliar os movimentos dos dedos da mão de pessoas que sofreram alguma paralisia na região. O sistema roteia tendões artificiais feitos com uma espécie de cabo de aço que partem e são controlados através de um módulo atuador posicionado na altura do braço, passando por um suporte próximo ao pulso, e ainda por correias de tecido para finalmente chegarem até os dedos. Usando todo esse aparato junto a um sistema de controle, os movimentos de flexão e extensão naturais dos dedos do usuário são auxiliados pelos cabos, que ficam em volta da luva formando uma espécie de exoesqueleto em volta de cada dedo. Dessa forma, é possível apoiar e dar movimentos mais firmes ao usuário. A figura 2 (b) demonstra o sistema descrito.

Figura 2 – (a) Movimento através do tendão e (b) *Exo-Glove* instalada.



Fonte – (a) Adaptado de (PRUZANSKY; PRUZANSKY, 2018) e (b) adaptado de (IN et al., 2015).

### 2.3 Captura de movimentos

Os circuitos eletrônicos trabalham com sinais elétricos, ou seja, com correntes e tensões elétricas. Sendo assim, para medir grandezas físicas que não envolvam eletricidade, é preciso o uso de transdutores, que são dispositivos que convertem uma forma de energia em outra. Os transdutores muitas vezes são usados para sensoriar determinadas grandezas, e por conta disso também são conhecidos como sensores (BRAGA, 2012).

Muitas pesquisas que buscam mensurar movimentos de flexão e expansão, usam sensores de flexão resistivos comerciais semelhantes a (CORP, 2014), tal sensor possui uma resistência que é variada quando ele é torcido. Na mão, por exemplo, um sensor desses pode ser utilizado em cada ponto de flexão dos dedos, das juntas ou do pulso. Dessa forma, quando houver flexão em algum desses pontos, o sensor será torcido de acordo com o movimento, logo sua resistência também irá variar fazendo desde um sensor de flexão baseado na variação de resistência.

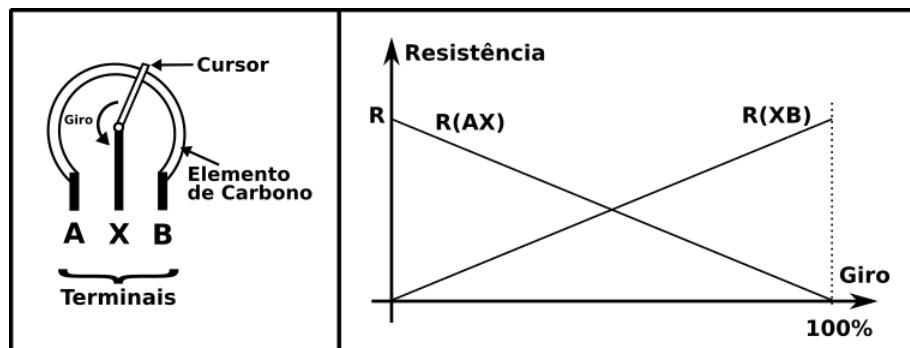
O trabalho de (RAJAMOHAN; R.; M., 2013) usa uma luva sensorizada junto a outros componentes com o objetivo de traduzir gestos definidos na linguagem americana de sinais em texto e áudio. Dessa forma, espera-se haver uma melhor comunicação de pessoas surdas ou mudas com outras pessoas que não são familiarizadas com a linguagem de sinais. A captura de flexões e extensões dos dedos são realizadas por sensores de flexão resistivos comerciais, enquanto que as direções dos movimentos durante os gestos da mão, são captados por um acelerômetro e existem ainda sensores de toque responsáveis por "sentir" o toque em determinadas áreas. Todos esses sensores estão conectados a um microcontrolador responsável por reconhecer padrões de movimentos, gerar palavras e as converter em áudio através de um módulo e um alto falante.

Já a *Data Glove*, mencionada anteriormente, usava fibra óptica e fotoresistores ao invés de sensores resistivos para saber as posições de cada dedo. Esse outro tipo de sensor de flexão é possível porque de acordo com o nível flexão do sensor, a quantidade de luz que chegava ao fotoresistor era variada, indicando portanto a posição atual. Entretanto, a *Power Glove*, buscando reduzir custos, preferiu trocar essa tecnologia baseada fibra óptica e passou a usar placas com tintas que variavam suas propriedades condutivas quando eram torcidas (GARDNER, 1989).

## 2.4 Potenciômetro

O potenciômetro é um componente eletrônico que permite, através do giro do seu eixo, a variação da resistência entre seus terminais. Eles são constituídos por um elemento de resistência, que pode ser de carbono ou fio de nicromo, sobre o qual corre uma lingueta, denominada cursor. Dentre as características do potenciômetro estão o valor máximo de sua resistência, seu número de voltas, seu grau máximo de giro (aproximado) e se ele é do tipo linear ou logarítmico (BRAGA, 2012).

Figura 3 – Funcionamento do potenciômetro linear.



Fonte – Modificado de (BRAGA, 2012).

A figura 3 demonstra resumidamente o funcionamento do potenciômetro linear, onde a saída dos terminais é variada de acordo com o giro do cursor. Então, baseado nessa característica do componente e usando a lei de Ohm na qual  $V = R \cdot I$ , dada uma corrente constante, ao variar a resistência teremos uma variação da tensão. Sendo assim, ao girar o eixo do potenciômetro, dependendo do sentido do giro, perceberemos um aumento ou diminuição da tensão naquele ponto, partindo de um ponto extremo com resistência mínima até o outro no qual a resistência deverá ser a máxima característica do componente. Dessa forma, é possível então fazer do potenciômetro uma espécie de sensor de giro.

## 2.5 Microcontroladores

Por volta da década de 80 surgiram os primeiros microcontroladores, dispositivos com memória RAM (*Ramdon Access Memory*), ROM (*Read Only Memory*), clock interno, E/S (Entrada e Saída), entre outros. Por conta dessas características, os microcontroladores permitiram que projetos de dispositivos inteligentes se tornassem mais simples. Eles eram chamados por muitas vezes de computadores em um único chip (PEREIRA, 2002).

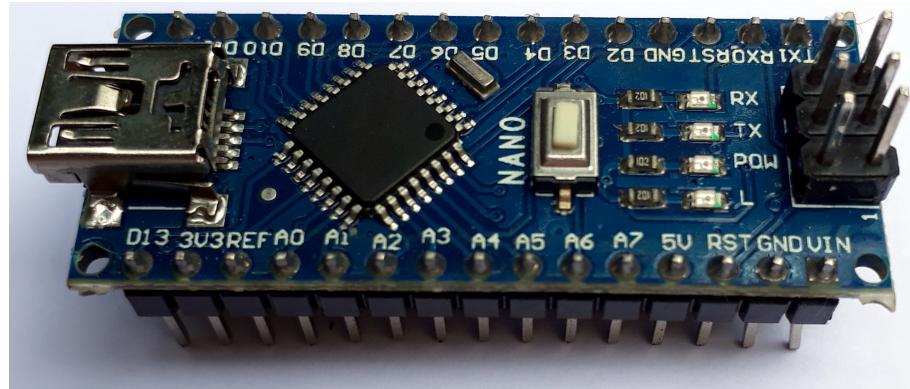
Dentro do microcontrolador ou conectado à ele podem haver conversores analógico-digitais (A/D), que são utilizados justamente para converter sinais analógicos, como uma tensão, para sinais digitais nos quais o microcontrolador poderá ler e processar. Conversores A/D são muito úteis para aplicações de controle e monitoramento, pois muitos sensores (como sensores de temperatura, pressão, força, flexão, etc.) produzem sinais analógicos de tensão. Além disso, no microcontrolador existe uma comunicação serial de entrada e saída (E/S) que permite ao microcontrolador se conectar à outro microcontrolador ou a um computador usando um cabo serial. Por conta dessa e outras características, se torna mais fácil desenvolver programas que visam a comunicação com outros componentes, enviando e recebendo dados de qualquer pino E/S do microcontrolador. (IBRAHIM, 2011)

Existem ainda, soluções que buscam facilitar o uso do microcontrolador. O Arduino, por exemplo, é uma plataforma eletrônica de código aberto que é baseada em *hardware* e *software* fáceis de usar, possuem ampla documentação e diversos projetos disponíveis gratuitamente pela internet. Características que pode facilitar seu uso por qualquer pessoa ao redor do mundo. As placas Arduino são capazes de ler entradas como o acionamento de um sensor ou pressionamento de um botão, podem transformar essas entradas em diversos tipos de saídas como a ativação de um motor ou a publicação de algo online. Essa placa pode ser programada usando sua IDE (*Integrated Development Interface*), que por sua vez, envia as instruções necessárias para o microcontrolador instalado na placa (LICENSE, 2018). A placa vem com o microcontrolador modelo ATmega328 embarcado e está disponível em diversos tamanhos e modelos. Costuma ser utilizada para receber os sinais de transdutores, converter sinais analógicos em digitais, codificar sinais e enviá-los, entre outros. A figura 4 mostra a placa Arduino modelo Nano, que costuma ser usada em projetos de menor escala por conta do seu tamanho de aproximadamente 43 mm x 18 mm.

## 2.6 Transmissão de Sinal

Após o processamento dos dados no microcontrolador existem diversas formas de transmitir o sinal, e uma das formas mais simples é através de fios ou cabos ligados diretamente entre o transmissor e o receptor. Entretanto com o objetivo de obter maior mobilidade, a transmissão sem fio via rádio frequência pode ser uma das melhores opções, pois utilizando tal forma de comunicação é possível obter maior liberdade de movimentação

Figura 4 – Placa Arduino modelo Nano.



Fonte – Produzido pelo autor.

entre o transmissor e o receptor dentro da área de alcance, sem a preocupação com problemas de mal contato ou emaranhar de fios, por exemplo. Bluetooth e Wi-Fi, além módulos de baixo custo que se comunicam em baixas frequências (cerca de 400 *Mhz*), estão entre as tecnologias mais famosas atualmente para transmissão em curto alcance. Trabalhar com eles pode facilitar a implementação de projetos, pois existe uma maior documentação, compatibilidade e disponibilidade de módulos no mercado se comparado à outras formas de transmissão sem fio.

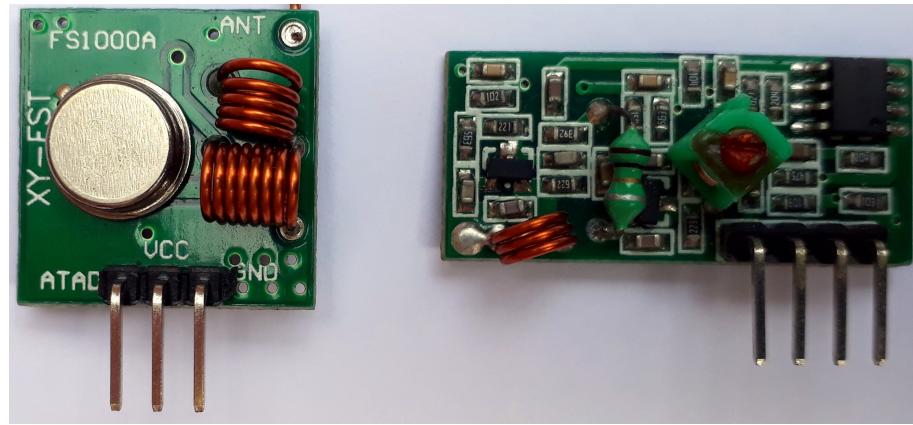
Em projetos envolvendo luvas sensorizadas também é possível observar essa variação nas formas de transmissão. No caso de (M, 2013), onde letras do alfabeto são interpretadas apartir de gestos de uma luva, a transmissão entre o microcontrolador e uma pequena tela de LCD que mostra as letras é feita através de fios. O trabalho de (SYED et al., 2012) busca controlar um braço robótico através de movimentos de uma luva, e nesta pesquisa os fios são conectados diretamente entre os pinos do microcontrolador e os servomotores que compõe o braço robótico.

Dentre as soluções de transmissão sem fio a partir de uma luva sensorizada, uma das primeiras foi o sistema de ultrassom usado pela luva comercial Power Glove que servia para controlar jogos de videogame por volta dos anos 80. Neste sistema, dois emissores de som ultrassônico instalados na luva enviavam as informações de controle para dois microfones localizados próximos à televisão (GARDNER, 1989). Mais recentemente, em 2012, outra luva sensorizada comercial chamada DG5 VHand 2.0 foi aplicada na pesquisa de (KUMAR; VERMA; PRASAD, 2012) na qual a luva equipada com diversos sensores detectores de flexão e movimento, conseguia transmitir via Bluetooth as informações necessárias para se comunicar e enviar comandos de controle para um computador.

O uso de módulos RF (Rádio Frequência) 433 *Mhz* pode ser outra opção para transmissão via rádio frequência. Estes módulos geralmente são compostos por um par contendo um transmissor (modelo XY-FST) e um receptor (modelo XY-MK-5V). O par

opera com modulação AM (*Amplitude Modulation*) e é considerado uma alternativa para projetos de baixo custo que queiram usar comunicação sem fio entre microcontroladores Arduino ou entre outros. O par de módulos pode alcançar até 200 metros sem obstáculos, usando antenas e dependendo da tensão aplicada (DIGITAL, 2018). A figura 5 mostra um par desses módulos.

Figura 5 – Módulos RF transmissor (esq.) e receptor (dir.).



Fonte – Produzido pelo autor.

# 3 Desenvolvimento do Protótipo

## 3.1 Introdução

O capítulo a seguir descreve a construção do protótipo, desde a biomecânica que inspirou o projeto até a montagem completa da luva. Serão apresentados detalhes sobre o funcionamento do sensor de flexão desenvolvido neste trabalho, processamento dos sinais no microcontrolador, desenvolvimento do protocolo de comunicação e chegando até a organização e montagem do sistema completo.

Este capítulo está organizado em 5 seções. Na primeira delas explica-se a movimentação mecânica que permite ao transdutor captar movimentos de flexão e extensão dos dedos. A segunda aborda a programação do microcontrolador, mais especificamente o tratamento dos dados recebidos a partir dos potenciômetros. A terceira seção explica os ajustes e adaptações em softare realizados neste trabalho. A quarta explicita o protocolo criado para controlar um carrinho através de transmissão sem fio. A quinta e última seção explica como o sistema foi montado.

## 3.2 Transdutor de Flexão

### 3.2.1 Mecânica Bioinspirada

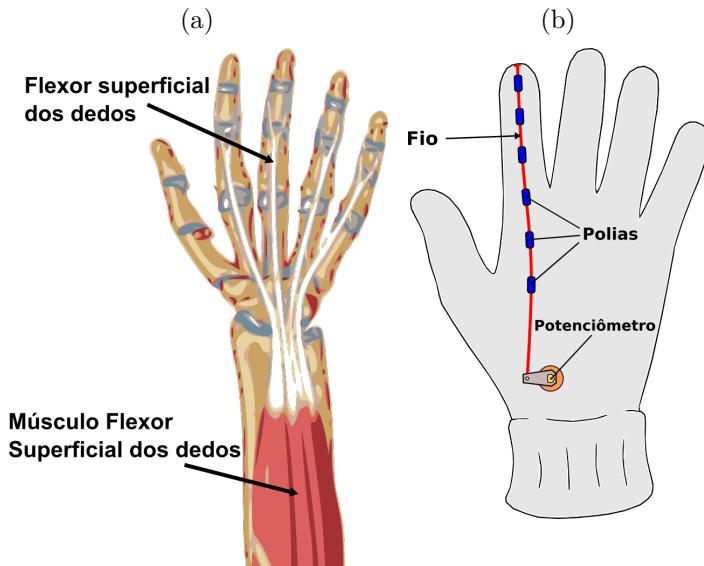
Como foi explicitado previamente na seção 2.2, através dos tendões conectados entre as falanges e os músculos, é possível realizar movimentos de flexão nos dedos na mão. Baseado nessa biomecânica, foi desenvolvido um sistema mecânico que se comporta de forma semelhante e que objetiva criar um transdutor de flexão de dedos alternativo.

De uma forma resumida, no sistema natural de movimentação dos dedos, a extremidade do tendão está presa na ponda de uma das falanges do dedo, enquanto que sua extensão desliza por dentro de polias até o respectivo músculo do braço. No sistema alternativo desenvolvido, cada transdutor é composto por uma linha de náilon presa a um dos dedos de uma luva, essa linha é guiada através de pequenos segmentos plásticos até chegar no cursor de um potenciômetro.

Através da figura 6 é possível observar semelhanças entre os dois sistemas. Na mão humana (figura 6 (a)) o flexor superficial do dedo conecta as falanges até o músculo flexor superficial, e na luva (figura 6 (b)) o fio de náilon representado em vermelho é o responsável pela conexão entre a ponta de um dos dedos e o potenciômetro. Na luva também é possível verificar que existem algumas polias, representadas por pequenos segmentos da cor azul,

algo que não está representado na figura 6 (a), mas que foi demonstrado previamente através da figura 2 (a).

Figura 6 – (a) Sistema biomecânico e (b) sistema desenvolvido.



Fonte – (a) Adaptado de (MOORE; DALLEY; AGUR, 2013) e (b) produzido pelo autor.

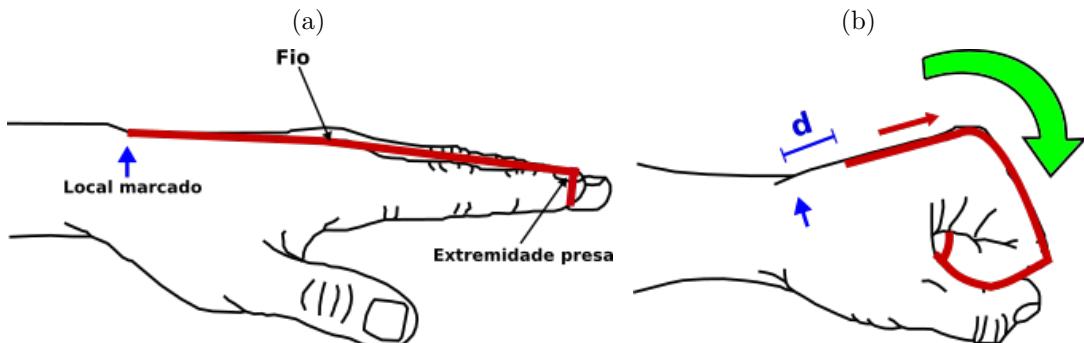
No sistema biomecânico, para que haja a flexão dos dedos o músculo flexor se contrai, o tendão desliza por dentro das polias e isso faz com que o dedo realize o movimento de flexão (OLIVEIRA, 2018), ou seja, o músculo é o responsável por puxar o tendão quando o dedo se move. Após a realização de estudos sobre essa biomecânica, logo no inicio do trabalho foi formulada a hipótese de que durante a flexão de um dedo, poderia ocorrer um deslocamento proporcional de um fio sobre a mão.

Um experimento desenvolvido para verificar tal hipótese. Em um primeiro momento, o primeiro passo do experimento foi prender uma das pontas de um fio na extremidade de um dos dedos da mão. O segundo passo foi deixar a mão inicialmente relaxada com o dorso voltado para cima. Logo após, o fio foi posicionado no dorso da mão e o local de sua extremidade foi marcado. Essa configuração inicial do teste é demonstrado através figura 7 (a).

Em um segundo momento, foi pedido que fosse realizado o movimento de flexão total dos dedos e verificou-se que o fio se movimentou em uma direção criando um deslocamento (*d*) do fio em relação ao ponto marcado anteriormente. Este segundo momento do experimento está demonstrado na figura 7 (b).

Examinando o resultado deste experimento, foi possível validar a hipótese formulada previamente. É válido também observar que se compararmos esse sistema mecânico experimental com o sistema biomecânico natural, podemos verificar que no sistema artificial o dedo do usuário é principal responsável por exercer a força necessária para

Figura 7 – (a) Mão em posição inicial e (b) Mão após flexão.



Fonte – Produzido pelo autor.

puxar o fio de náilon durante a flexão, enquanto que no sistema humano, o músculo do braço é o agente responsável por puxar o tendão e fazer com que o dedo flexione. Ou seja, em relação ao dedo, um dos sistemas é ativo e o outro é passivo.

### 3.2.2 Adaptação na Luva

Após examinar a movimentação mecânica descrita acima e com o objetivo de criar um sistema embarcado que fosse mais cômodo e estável para ser retirado e colocado na mão durante o uso, foi decidido que todos os componentes do sistema seriam instalados em uma luva de algodão. Durante a instalação do sistema, um fio de náilon foi preso para cada uma das extremidades de cada dedo da luva, além disso, cada um destes fios foi passando por dentro de polias plásticas costuradas previamente na luva. Na extremidade oposta, cada fio foi conectado à um cursor de um pequeno potenciômetro localizado no dorso da luva. Sendo assim, ao final dessa etapa de montagem, para os cinco dedos da luva, foram necessários cinco fios e cinco potenciômetros, além de diversas polias plásticas.

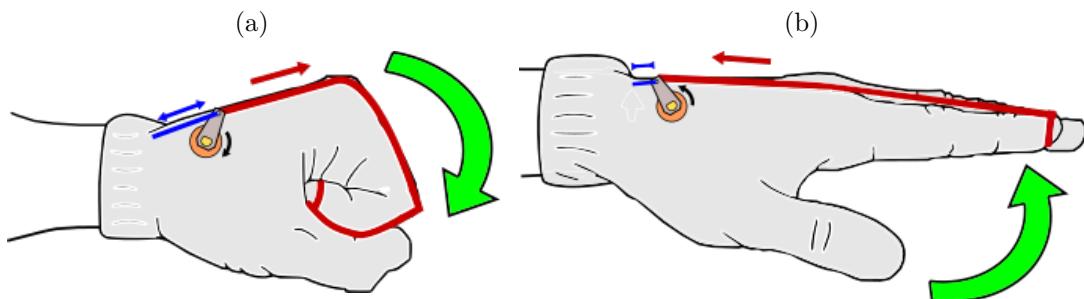
Sabendo que durante o movimento dos dedos os fios se deslocam em uma distância proporcional à flexão do dedo, decidiu-se usar esse deslocamento para girar o cursor de um potenciômetro. Ou seja, toda vez que um dedo fosse flexionado, o cursor do seu respectivo potenciômetro seria girado proporcionalmente. Dessa forma, o potenciômetro juntamente com o fio funcionariam como um transdutor de flexão para cada dedo. Portanto, o funcionamento do transdutor é semelhante ao experimento demonstrado na figura 7.

Entretanto, após a flexão do dedo, ao realizar o movimento inverso (extensão), não há força que movimente o fio de náilon e nem o cursor do potenciômetro de volta às suas posições iniciais e isso faz com que o transdutor funcione apenas uma vez. Então, visando solucionar este problema, um elástico foi instalado no cursor do potenciômetro para manter o fio tensionado e possibilitar que o sistema retorne à sua posição inicial. O sistema funciona da seguinte forma: Usando o elástico durante o movimento de flexão o cursor gira e estica o elástico, que estando esticado busca retomar sua posição de equilíbrio

realizando constantemente uma força contrária para girar o cursor de volta à sua posição inicial. Por conta de o dedo ter mais força do que o elástico, o sistema se mantém dessa forma enquanto o dedo estiver flexionado. Este momento é demonstrado pela figura 8 (a) onde o elástico é representado pela cor azul e o fio de náilon pela cor vermelha.

A partir do momento que o dedo realiza o movimento de extensão, o elástico puxa o cursor do potenciômetro e o fio de náilon simultaneamente. Com isso, o potenciômetro e o fio se movimentam em sentidos inversos ao que ocorreu durante o movimento de flexão. Tudo isso acontece enquanto o elástico estiver esticado o suficiente para exercer força sobre o cursor do potenciômetro. Dessa forma, o sistema consegue retornar ao seu estado inicial de equilíbrio, algo que é demonstrado na figura 8 (b).

Figura 8 – Movimentos da luva de (a) flexão e (b) extensão.



Fonte – Produzido pelo autor.

### 3.3 Programação do microcontrolador

Na luva, além do sistema transdutor de flexão bioinspirado, existe também um microcontrolador responsável por captar as variações de cada potenciômetro, digitalizar, processar e enviar para o módulo transmissor. Toda a programação é feita no computador através de uma IDE compatível com o microcontrolador escolhido e posteriormente o software programado é enviado via cabo USB para a placa.

#### 3.3.1 Digitalização do sinal

Cada potenciômetro que compõe o transdutor de flexão desenvolvido só é capaz de fornecer um sinal de tensão analógico. Porém, um sinal analógico pode ter um número infinito de valores em um período de tempo (FOROUZAN, 2009). Por conta desse fato, uma das melhores formas para processar o sinal do potenciômetro é digitalizar cada sinal recebido. A placa Arduino, que foi a opção para este trabalho, é capaz de digitalizar sinais analógicos através de suas portas analógicas, e o microcontrolador embarcado fica responsável por converter cada variação de tensão do potenciômetro em valores inteiros entre 0 e 1023.

A partir daqui, para facilitar a abordagem do trabalho, cada dedo da luva e seu respectivo potenciômetro será representado por um número de 1 a 5, começando pelo dedo mínimo (1) até o polegar (5). Além disso, também serão definidas duas posições principais usadas para auxiliar a análise do movimento dos dedos. Posição A: Quando todos os dedos estiverem estendidos. Posição B: Quando todos os dedos estiverem flexionados. Estas duas posições estão representadas na figura 8 mostrada na subseção 3.2.2.

Durante o uso da luva, o potenciômetro não apresenta um valor fixo dada uma mesma posição, ao invés disso, para cada posição detectável surge uma média de valores digitais relativamente estáveis. Então se, por exemplo, o dedo mínimo (1) está totalmente estendido (posição A), seu respectivo potenciômetro apresenta valores em torno de 191 (e não o valor exato de 191). Quando esse dedo é totalmente flexionado (posição B) seus valores ficam em torno de 616.

### 3.3.2 Calibração

Durante o uso da BioGlove, quando os dedos estão em um mesmo grau de flexão, na grande maioria das vezes, os valores detectados para cada dedo são diferentes. Para a posição A (extendida), por exemplo, o valor detectado no dedo mínimo (1) fica em torno de 191, enquanto que o anelar (2) apresenta, ao mesmo tempo, um valor em torno de 141. Isso ocorre por conta de alguns fatores: Existem pequenas diferenças nos valores de resistência mesmo entre potenciômetros do mesmo modelo (dentro da faixa de tolerância do fabricante; há diferença entre o tamanho dos dedos; as tensões aplicadas no fio de náilon não são iguais para todos os dedos; entre outras. Além do mais, devido à posição em que cada potenciômetro foi soldado na placa embarcada, alguns potenciômetros apresentam deslocamentos positivos ou enquanto outros apresentam deslocamentos negativos para um mesmo movimento.

Tendo em vista os problemas apresentados, o primeiro passo para calibrar o sistema foi conhecer quais seriam os valores apresentados para as posições A e B, que são os graus máximos de extensão e flexão da BioGlove. Além disso, também era preciso saber qual o número máximo de posições detectáveis durante o deslocamento entre as posições A e B, com isso seria possível saber a resolução do sistema em cada dedo.

Para descobrir os valores de deslocamento, inicialmente cada potenciômetro teve seu valor digital médio anotado tanto para a posição A quanto para B, e posteriormente os valores de cada um dos dedos foram utilizados na equação 3.1:

$$\Delta Pos = PosB - PosA \quad (3.1)$$

Sendo  $\Delta Pos$  o valor de deslocamento de A para B, com o módulo de  $\Delta Pos$  é possível calcular o número de posições detectáveis (resolução) de cada dedo partindo da

Posição A até a Posição B, através da equação 3.2:

$$NPos = |\Delta Pos| + 1 \quad (3.2)$$

A tabela 1 mostra os valores obtidos e calculados para cada um dos cinco dedos (ou potenciômetros) no deslocamento da posição A para a posição B.

Tabela 1 – Valores de A para B

Dedo	PosA	PosB	$\Delta Pos$	NPos
1	191	616	+425	426
2	140	609	+469	470
3	774	360	-414	415
4	728	475	-253	254
5	670	367	-303	304

Fonte – Produzido pelo autor

Quanto maior for o valor de NPos na tabela 1, maior será a resolução e portanto mais preciso será o sensoriamento do dedo. Sendo assim, o anelar (2) é o dedo com maior potencial de sensoriamento, enquanto que o indicador (4) possui menor potencial. Observe ainda que os dedos 3, 4 e 5 apresentam deslocamentos ( $\Delta Pos$ ) negativos, e isso acontece porque os valores de PosA são maiores do que PosB nesse grupo de potenciômetros. Entretanto, o tratamento dos deslocamentos negativos só se fará necessário durante a implementação do protocolo de comunicação a ser exposto a seguir.

### 3.3.3 Protocolo de comunicação

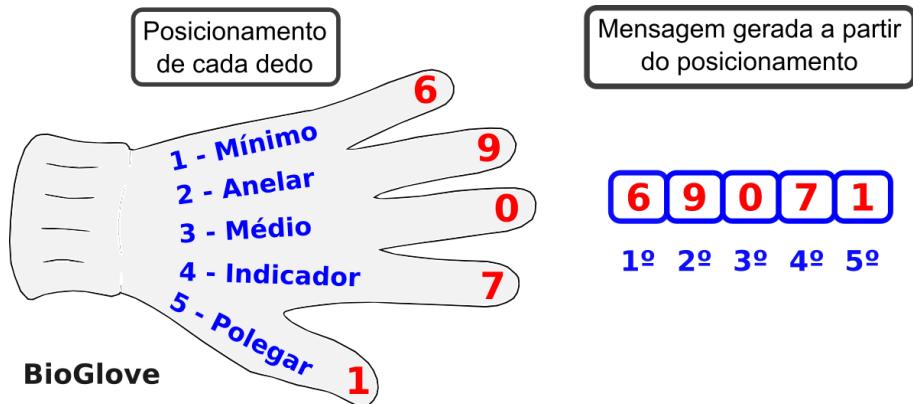
Posteriormente, objetivando diminuir o tamanho e a complexidade da mensagem de controle, decidiu-se encurtar ainda mais a faixa de valores possíveis que representam cada dedo (ou potenciômetro). Os valores de 0 a 1023 foram remapeados para valores inteiros entre 0 e 9 (10 níveis). Dessa forma, em uma mensagem numérica, seria preciso apenas 1 dígito para indicar o valor de uma posição.

A partir do remapeamento, de acordo com o protocolo de comunicação, para criar uma mensagem são necessárias apenas duas informações: O número do potenciômetro; e o seu respectivo valor. Esse conjunto de valores é então concatenado em uma única mensagem ordenada de cinco dígitos, na qual a posição de cada dígito na mensagem representa cada um dos cinco dedos (vindo da esquerda para a direita) e o valor de cada dígito representa o valor do dedo naquele instante de tempo.

A figura 9 exemplifica o protocolo de comunicação desenvolvido onde uma mensagem é gerada a partir do posicionamento dos dedos na BioGlove. Neste exemplo, a mensagem

“69071” indica que o dedo 1 (mínimo) possui valor o 6, o dedo 2 (anelar) possui valor 9 e assim sucessivamente até o dedo 5 (polegar) que possui o valor 1.

Figura 9 – Funcionamento do protocolo de comunicação



Fonte – Produzido pelo autor.

Além de encurtar a resolução de cada potenciômetro, também foi necessário eliminar os deslocamentos negativos. Isso foi realizado com o intuito de criar um protocolo de comunicação mais simples e que funcionasse da mesma maneira para qualquer um dos dedos.

A chave para se adequar aos requisitos de calibração descritos até aqui foi a utilização da função “map” no código embarcado, isso porque esta função permite remapear uma faixa de valores em outra menor. Usando tal função, a faixa de entrada que inicialmente poderia variar entre 0 e 1023, foi remapeada para variar somente entre valores inteiros de 0 a 9. Além do mais, a função map também permite inverter sua saída de uma forma que os valores de entrada que variam de 1023 a 0 (decrescente) passam a variar de 0 a 9 (crescente). Com isso é possível eliminar os deslocamentos negativos.

Após remapear os valores digitais recebidos e eliminar os deslocamentos negativos, para fins de comparação, os novos valores também foram utilizados nas equações 3.1 e 3.2, e os seus resultados foram adicionados à tabela 1, criando a tabela 2:

Tabela 2 – Valores de A para B e remapeados (R).

Dedo	PosA (RA)	PosB (RB)	$\Delta$ Pos ( $\Delta$ R)	NPos (NR)
1	191 (1)	616 (5)	+425 (+4)	425 (5)
2	140 (1)	609 (5)	+469 (+4)	469 (5)
3	774 (3)	360 (6)	-414 (+3)	414 (4)
4	728 (3)	475 (5)	-253 (+2)	253 (3)
5	670 (4)	367 (6)	-303 (+2)	303 (3)

Fonte – Produzido pelo autor

Através da tabela 2 é possível observar a correspondência de valores antes e depois de remapeados. Por exemplo, o valor do potenciômetro apresentado no dedo 4 para PosA é de “728”, entretanto o valor correspondente que será enviado na mensagem de controle é “3”. Outro ponto a ser observado é a menor resolução dos valores remapeados (NR) quando comparado com a resolução anterior (NPos). Além disso, entre os valores de posição remapeados (RA e RB) não existem valores representados por mais de 1 dígito, o que era um dos requisitos para uma mensagem de transmissão mais simples. E por fim, nota-se que não existem deslocamentos negativos dentre os valores remapeados ( $\Delta R$ ), outro objetivo da aplicação.

## 3.4 Transmissão, controle e recepção

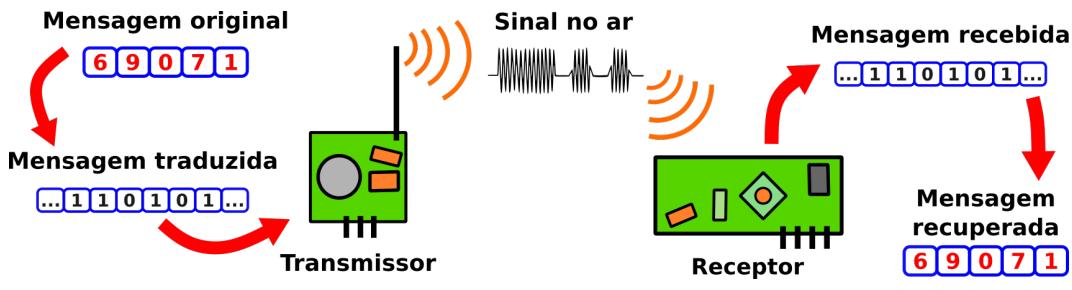
### 3.4.1 Introdução

Além de detectar diversos níveis de flexão dos dedos a partir do transdutor bioinspirado desenvolvido, a BioGlove também objetiva processar o sinal obtido e transmiti-lo sem fio para a aplicação alvo. Neste trabalho, a aplicação escolhida para ser controlada a partir da BioGlove é um pequeno carrinho elétrico, no qual ele deverá se movimentar de acordo com um conjunto de posições pré-determinadas dos dedos, ou seja, as direções de movimento do carrinho serão controlado através dos movimentos dos dedos.

Para enviar o sinal até a aplicação o sistema está embarcado com um módulo transmissor embarcado na BioGlove e um módulo receptor instalado no carrinho, que se comunicam sem fio através de sinais de rádio frequência. Entretanto, antes de enviar a mensagem é necessário que o microcontrolador organize as informações de uma forma que o módulo transmissor consiga “falar”, para isso uma biblioteca específica é usada durante a programação do microcontrolador embarcado na luva. Além disso, o microcontrolador embarcado no carrinho também precisa dessa biblioteca para “entender” o sinal que chega até o seu módulo receptor. Ou seja, a biblioteca permite que ambos os módulos se comuniquem entre si “no mesmo idioma”. Uma vez que os módulos já consigam se comunicar adequadamente, ainda é necessário criar o conteúdo em si da mensagem que será enviada e o seu significado. Para isso neste trabalho foi desenvolvido um protocolo de comunicação específico para controlar o carrinho através dos gestos dos dedos. A figura 10 demonstra esse processo de tradução, transmissão, recepção e recuperação da mensagem original através do uso dos módulos.

Nas subseções a seguir expoem-se mais detalhes sobre a programação dos microcontroladores embarcados na luva e no carrinho para que a transmissão do sinal e o controle sejam possíveis. A primeira seção é dedicada à biblioteca VirtualWire, que está presente tanto no código de transmissão quanto no de recepção. Na segunda apresenta-se o código de transmissão que junta os valores dos potenciômetros e os envia ordenadamente. Na

Figura 10 – Transmissão e recepção do sinal pelos módulos



Fonte – Produzido pelo autor.

terceira seção explica-se como funciona o protocolo que foi criado para controlar o carrinho. A última seção destina-se ao software de recepção e suas funções de controle de movimento que estão embarcadas no microcontrolador do carrinho.

### 3.4.2 VirtualWire

VirtualWire é uma biblioteca de comunicação para Arduino que possibilita a comunicação entre vários Arduinos usando transmissores e receptores de rádio frequência de baixo custo. Essa biblioteca permite o envio de mensagens curtas, sem endereçamento, retransmissão ou confirmação, como se fosse uma espécie de protocolo UDP (*User Datagram Protocol*), usando modulação ASK (*Amplitude Shift Keying*) (MCCAULEY, 2013).

O uso dessa biblioteca nos códigos da IDE do Arduino, permite abstrair tratamentos de envio e recebimento de dados necessários para a comunicação tais como, sincronização de padrões, balanceamento de bits 0 e 1, e checagem de erros (PAUL, 2018). Dessa forma, para enviar e receber mensagens entre os módulos compatíveis, basta seguir os padrões de entrada e saída das funções descritas na documentação da biblioteca disponível gratuitamente na internet.

Para o código embarcado no microcontrolador da BioGlove foi necessário definir segundo os parâmetros da biblioteca, o pino de conexão do transmissor com o microcontrolador, a taxa de transmissão a ser utilizada, além do tamanho da mensagem que seria enviada. Porém, antes de efetivamente enviar a mensagem sempre é necessário converter a mensagem numérica em um dado do tipo string, logo em seguida esta string será transformada em um vetor de char, que é o formato de dado aceito pela função de envio da VirtualWire.

No código embarcado no carrinho, a biblioteca é usada para receber as mensagens adequadamente definindo-se alguns parâmetros como, o tamanho da mensagem esperada, o pino de conexão do receptor com o microcontrolador e a taxa de transmissão, que deve ser a mesma definida previamente no software embarcado na luva. Além disso, é necessário usar uma função que indica a chegada de uma mensagem, e quando isso acontece

a mensagem recebida deve guardada em variáveis do tamanho correto, pois as mensagens são recebidas *byte a byte*. A partir desse ponto já é possível usar a mensagem recebida da maneira definida pela aplicação.

Uma vez que já existe um conhecimento básico a cerca do funcionamento das funções e dos parâmetros da biblioteca necessários para cada aplicação, basta incluir a biblioteca em uma chamada logo no início do código de transmissão e do código de recepção.

### 3.4.3 Transmissão

Inicialmente o software embarcado no microcontrolador instalado na BioGlove tem como função a captura dos valores apresentados pelos potenciômetros e o remapeamento desses valores para uma faixa menor de valores. Esse período inicial do software não será abordado nesta subseção, que é dedicada apenas aos trechos de código que caracterizam a forma de transmissão escolhida para esse trabalho.

Como foi explicitado previamente a estratégia de transmissão escolhida foi a de enviar uma mensagem de apenas 5 dígitos da luva para o carrinho, sendo que o valor de cada dígito representa o valor de cada potenciômetro (e consequentemente de cada dedo) naquele instante de tempo. Para que isso seja possível é necessário que os valores inteiros dos potenciômetros sejam concatenados lado a lado em uma ordem correta para formar uma única mensagem. Além disso, por conta de uma exigência da biblioteca VirtualWire, ainda é necessário transformar esta mensagem numérica em um dado do tipo string e posteriormente esta string será dividida em um vetor de dados do tipo char.

Uma das formas de converter valores inteiros em string é concatenar o(s) valor(es) inteiro(s) com uma string (SM, 2018). Por isso, no código de transmissão, uma string vazia é somada aos valores inteiros (que já foram remapeados) dos potenciômetros. Através deste método todos os valores serão concatenados e transformados em uma string através de uma linha de código. Logo após, esta string é transformada em um vetor de char usando a função nativa da linguagem chamada “toCharArray”. A partir desse momento já é possível enviar a mensagem ao módulo transmissor usando a função “vw\_send( )” da VirtualWire. O processo descrito até aqui está representado no pseudocódigo abaixo.

```
// Recebe as posições de cada dedo
int dedo1 = posicao_dedo1;
int dedo2 = posicao_dedo2;
int dedo3 = posicao_dedo3;
int dedo4 = posicao_dedo4;
int dedo5 = posicao_dedo5;

// Concatena string + inteiros para obter uma única string
mensagem = string + dedo1 + dedo2 + dedo3 + dedo4 + dedo5;
```

```
// Converte a string em um vetor de char
mensagem = mensagem.toCharArray();

// Envia o vetor de char
vw_send(mensagem);
```

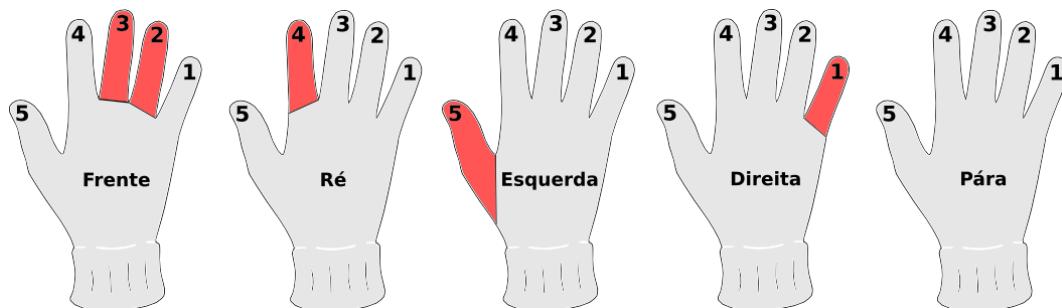
### 3.4.4 Protocolo de controle

O primeiro passo para a criação do protocolo de controle foi definir quais comandos seriam enviados para o carrinho. Somente para fins de demonstração, cinco comandos de movimento foram criados para o carrinho, ir para frente, ir para trás, girar para a esquerda, girar para a direita e parar.

O segundo passo, foi definir quais gestos, ou combinações de gestos, realizados pelos dedos iriam servir para acionar algum desses movimentos do carrinho. Após a realização de alguns testes, foram definidas seguintes gestos para controle: flexionar os dedos 2 e 3 simultaneamente, flexionar somente o dedo 4, flexionar somente o dedo 5, flexionar apenas o dedo 1 e não flexionar nenhum dedo.

A relação entre os gestos e movimentos está representada na figura 11 que mostra a correspondência entre cada combinação de flexão dos dedos e seu respectivo comando para o carrinho. Apenas os dedos indicados em vermelho devem ser flexionados para validar o comando, e qualquer outra combinação realizada pelo usuário faz o carrinho parar.

Figura 11 – Comandos a partir de flexões e extensões para controle do carrinho



Fonte – Produzido pelo autor.

Detalhamentos sobre como o software embarcado no carrinho consegue interpretar e reconher quais gestos foram efetuados pelo usuário da BioGlove serão explicitados na subseção a seguir que trata do software de recepção.

### 3.4.5 Introdução

Através de um transmissor de rádio frequência, a o sistema embarcado na luva envia constantemente mensagens de 5 dígitos que indicam a posição de cada um dos cinco

dedos. Para receber esse sinal, é preciso usar um módulo receptor de rádio frequência compatível com o transmissor.

Um sistema receptor foi embarcado em um carrinho usando um segundo microcontrolador Arduino modelo Nano e um módulo receptor RF. Esse carrinho funciona com motores DC (*Direct Current*) e todo o sistema é alimentado por uma bateria LiPo.

Para possibilitar o controle, conjuntos pré-definidos das posições dos dedos correspondem a movimentos que devem ser executados pelo carrinho.

### 3.4.6 Software de recepção

Então, ao receber uma mensagem, para lê-la, é necessário criar um *for* que recebe como parâmetro o tamanho da mensagem recebida. Dentro da função a mensagem será lida *byte a byte* enquanto a função *for* for verdadeira.

O pseudocódigo abaixo demonstra o fluxo descrito:

```
// Define as variaveis
int pino_receptor = 8;
int taxa_transmissao = 2000;

// Recebe a mensagem e o seu tamanho
byte msg = get_mensagem;
byte tamanho_msg = get_tamanho_msg;

// Aguarda receber alguma mensagem
chegou_mensagem = vw_wait_rx();

// Verifica se ha mensagem, inicia o for para ler cada byte
if(chegou_mensagem){
    for (int i = 0; enquanto i < tamanho_msg; i++)
        byte_recebido[ i ] = msg[ i ];
}
```

Usando o pseudocódigo apresentado e sabendo que na mensagem recebida o primeiro dígito indica a posição atual do dedo 1, percebe-se que a função *for* irá rodar pelo menos 5 vezes, armazenando em cada posição do vetor `byte_recebido[]` as informações de cada dedo. Dessa maneira, a posição recebida do dedo 1 estará em `byte_recebido[0]`, enquanto que a do dedo 2 está em `byte_recebido[1]`. Continuando assim até o dedo 5 que estará em `byte_recebido[4]`.

Após o armazenamento das posições dos dedos, cinco funções foram criadas para comandar a ponte H e dessa forma movimentar os motores do carrinho. São elas: FRENT( ), TRAS( ), ESQUERDA( ), DIREITA( ) e PARA( ). Ao chamar qualquer uma dessas

funções, o carrinho passa a se movimentar na direção e sentido definidas. Para chamar a função correta baseada na mensagem recebida, foram criadas cadeias de *Ifs* e *Elses* nas quais, quando satisfeitas certas condições, a respectiva função é chamada.

A tabela 3 mostra quais são os conjuntos de valores esperados para todos os dedos simultaneamente em cada comando. Ou seja, para saber qual a combinação de valores para movimentar o carrinho para frente, é só observar a coluna "Frente" da tabela. Qualquer outra combinação além das especificadas na tabela, fará o carrinho ficar parado. Os dedos flexionados estão destacados em vermelho.

Tabela 3 – Valores recebidos dos dedos e comandos de movimento

Dedo	Frente	Tras	Esquerda	Direita	Para
1	< 2	< 2	< 2	> 1	-
2	> 1	< 2	< 2	< 2	-
3	> 3	< 4	< 4	< 4	-
4	< 4	> 3	< 4	< 4	-
5	< 5	< 5	> 4	< 5	-

Fonte – Produzido pelo autor

## 3.5 Montagem do protótipo

### 3.5.1 Transdutor de Flexão

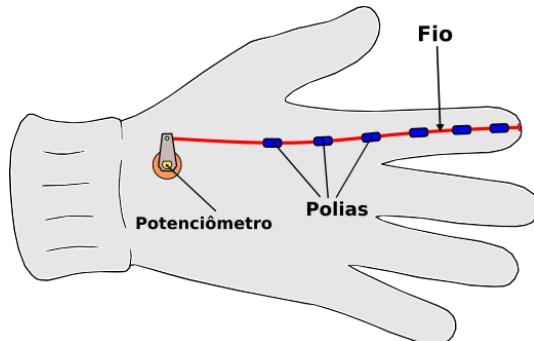
A escolha de materiais foi baseada no menor custo e maior disponibilidade local. Prevendo a possibilidade de costuras no projeto, um par de luvas de algodão foi escolhida. O sistema foi embarcado na luva direita, enquanto que a esquerda poderia ser usada em caso de dano da primeira.

As polias plásticas são feitas a partir de pequenos pedaços de hastes flexíveis com algodão nas pontas. Sendo que apenas a parte plástica foi aproveitada enquanto que o algodão foi descartado.

O material da linha que movimenta os cursores dos potenciômetro é náilon por sua boa resistência e durabilidade, além de aparentar ter pouca ou nenhuma elasticidade para a aplicação.

Utilizando a luva escolhida com o dorso voltado para cima, as polias plásticas foram costuradas ao longo dos dedos. Uma das extremidades de cada fio de náilon foi presa na ponta de cada um dos dedos, enquanto que o restante do fio passava por dentro das polias plásticas. A outra extremidade do fio de náilon seria amarrada ao cursor do potenciômetro quando a PCB fosse incluída na luva. A figura 12 demonstra o resultado esperado para um dos dedos da luva.

Figura 12 – Costura do transdutor em um dedo.



Fonte – Produzido pelo autor.

### 3.5.2 Escolha de componentes

O sistema de processamento e transmissão de sinal embarcado na luva, foi projetado para ser móvel, leve, alimentado por uma bateria, caber no dorso da mão e ter custo relativamente menor em relação à soluções com sensores flex tradicionais. O sistema deve ser de fácil reprodução e o mais adaptável possível à outras formas de transmissão além da rádio frequência, caso estas sejam necessárias futuramente.

O primeiro desafio foi escolher, dentre os componentes disponíveis, quais seriam utilizados para compor a eletrônica presente na placa de circuito impresso que estaria embarcada na luva.

O potenciômetro foi o primeiro componente a ser definido. Isso porque, este seria o componente em maior número na placa. O modelo escolhido deveria ser pequeno suficiente para manter uma distância adequada para outros potenciômetros e componentes. Seu cursor deveria ser de fácil giro, para que pudesse ser acionado apenas pelo deslocamento do fio. Seu ângulo de giro total precisava ser mínimo, para que o menor grau de giro correspondesse à maior variação de resistência possível, facilitando assim a percepção pelo microcontrolador.

O modelo de potenciômetro que mais se aproximou das especificações acima foi retirado de servomotores modelo MG996R da marca TowerPro. O potenciômetro encontrado possui dimensão aproximada de 13 mm x 13 mm, resistência máxima de 5 kΩ, giro máximo de 200° (aproximado) e oferece pouca resistência para girar seu cursor.

Um pequeno pedaço de PVC (*Polyvinyl Chloride*) expandido foi adaptado ao cursor do potenciômetro para facilitar o seu giro, amarrar uma das extremidades do fio de náilon e para prender um elástico. Essa adaptação pode ser vista na figura 13.a.

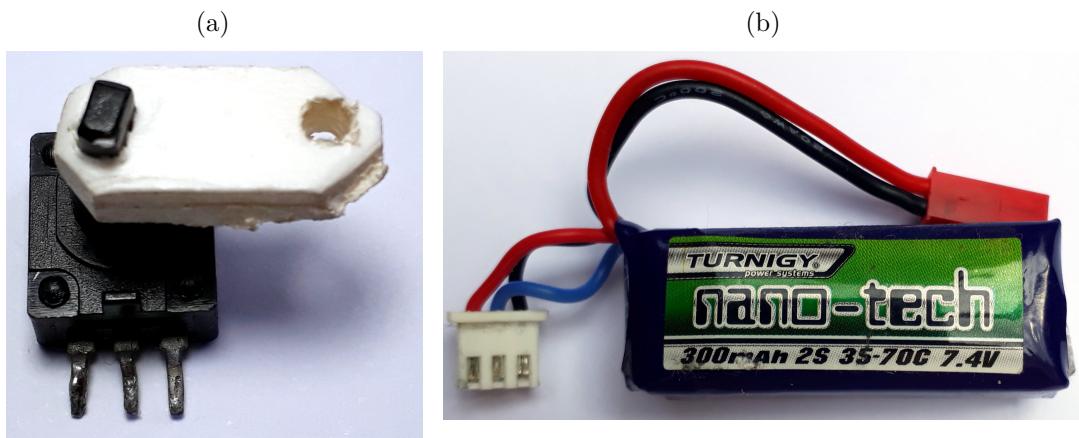
O microcontrolador escolhido para processar os dados recebidos de cada potenciômetro foi o Arduíno modelo Nano. Isso porque ele é leve, ocupa uma área de apenas 45 mm x 17 mm, possui vasta documentação e disponibilidade no mercado, além de ser

compatível com diversos módulos externos e possuir custo menor do que outros modelos da família Arduino.

Para transmitir e receber o sinal, foi escolhido o par de RF 433 MHz, que é leve e de baixo custo comparado à outras soluções de transmissão de dados.

Finalmente, para alimentar esse aparato eletrônico, foi escolhida uma pequena bateria LiPo (*Lithium-ion Polymer*) que possui capacidade de 300 mAh, 7,4 V de tensão nominal e ocupa um espaço de 45 mm x 12,5 mm. Esse modelo é mostrado na figura 13.b.

Figura 13 – (a) Potenciômetro adaptado e (b) bateria.



Fonte – Produzido pelo autor.

### 3.5.3 Posicionamento de componentes

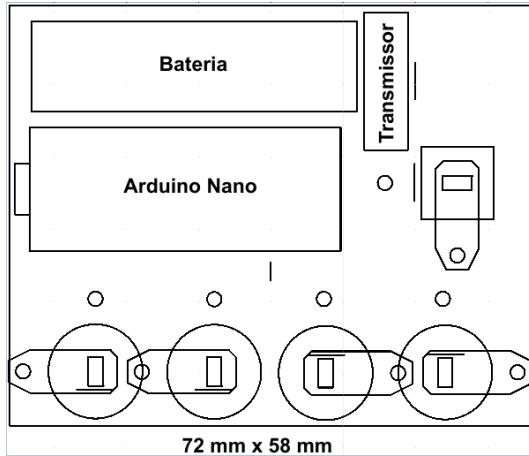
Após medições realizadas na luva que serviu de modelo para o projeto, foi decidido que a dimensão máxima da PCI (Placa de Circuito Impresso) deveria ser de aproximadamente 72 mm x 58 mm, para que a placa não ficasse muito maior do que o dorso da luva. Sendo assim, usando o software QCAD, todos os componentes foram organizados dentro da placa basando-se nas suas dimensões aproximadas. O *layout* final da placa é apresentado na figura 14.

### 3.5.4 Placa Embarcada

Os primeiros experimentos de comportamento e ligação entre os componentes foram realizados ainda em protoboard. Inicialmente, um programa lia a variação de um resistor e mostrava na tela do computador. Este e outros programas foram usados para verificar como deveriam ser as conexões entre os pinos, potenciômetros, bateria, módulo transmissor e o microcontrolador Arduino.

O passo seguinte foi utilizar o software gratuito Kicad para desenhar o esquemático da placa. Posteriormente, o Kicad ainda possibilita projetar uma placa de circuito impresso

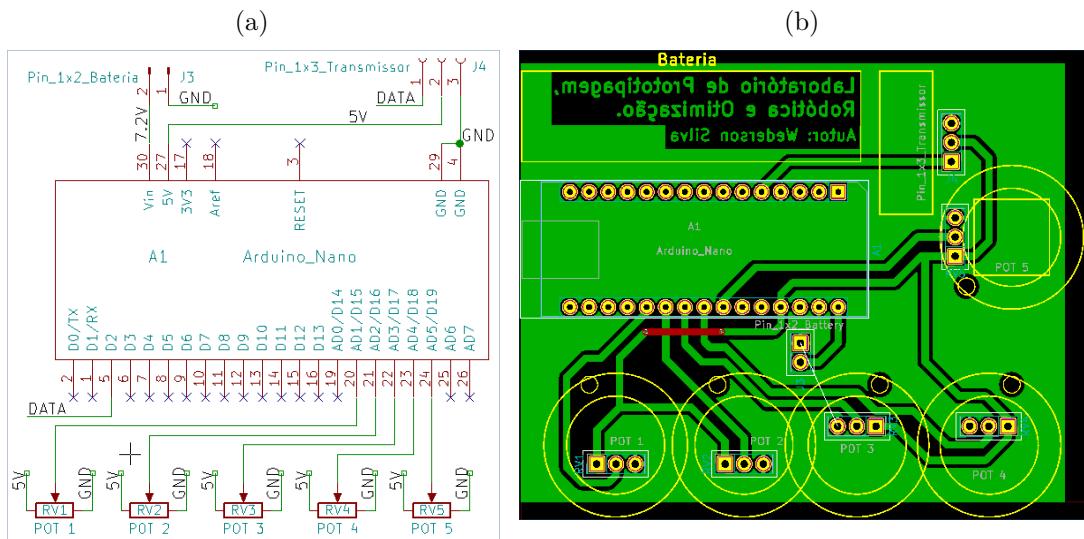
Figura 14 – Dimensões aproximadas da PCI e seus componentes.



Fonte – Produzido pelo autor.

baseada no esquemático desenhado anteriormente. Através desse software foram criados os desenhos do esquemático e da PCI embarcada mostrados na figura 15.

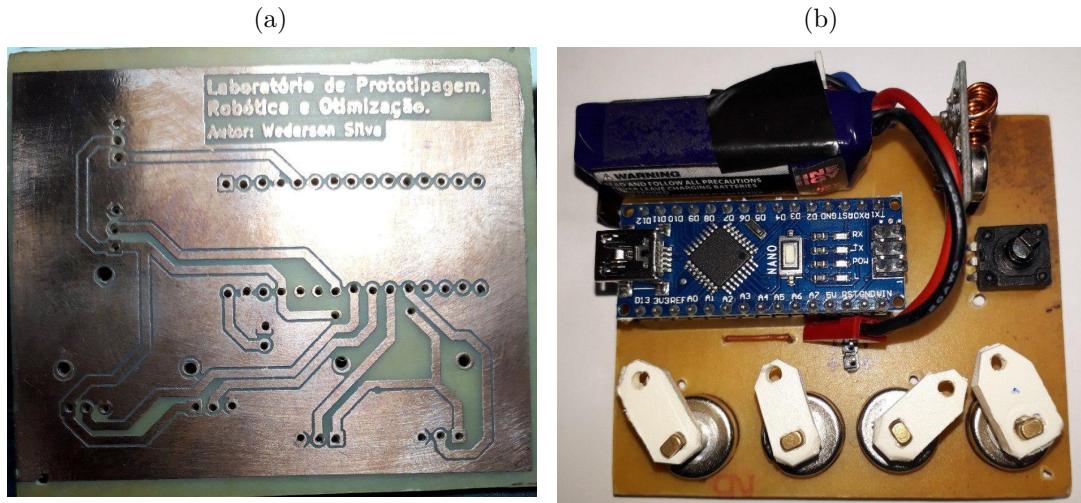
Figura 15 – Desenhos projetados no Kicad do (a) esquemático e (b) PCI.



Fonte – Produzido pelo autor.

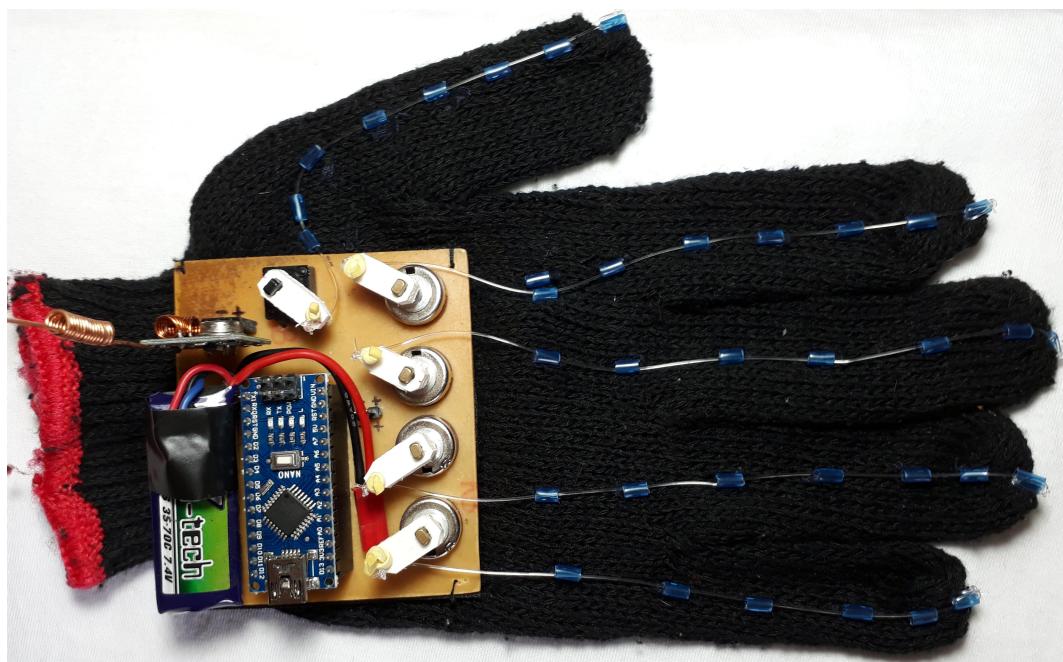
Após a conclusão do desenho da placa, foram efetuados os procedimentos necessários para a confecção desta PCI em uma placa de fenolite cobreada, além da posterior soldagem de pinos e componentes. A figura 16 mostra os resultados após o procedimento descrito. Já a figura 17 mostra o resultado final após juntar a luva de algodão e a placa de circuito impresso recém concluída.

Figura 16 – (a) Placa de fenolite cobreada e (b) com os componentes soldados.



Fonte – Produzido pelo autor.

Figura 17 – Luva montada.



Fonte – Produzido pelo autor.

# 4 Resultados e análises

## 4.1 Introdução

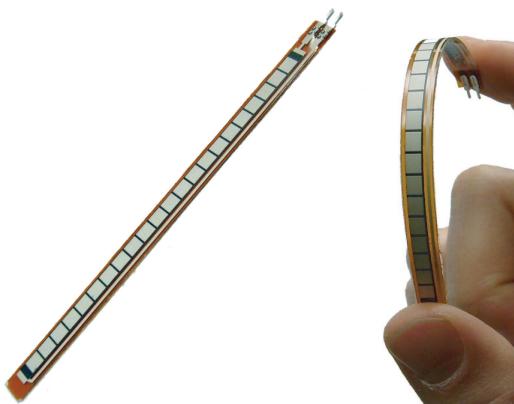
O capítulo a seguir realiza diferentes testes com o sistema bioinspirado desenvolvido e os compara com outros trabalhos semelhantes. As três frentes a serem analisadas são: a sensibilidade do sensor de flexão, a duração do sistema alimentado por bateria e o alcance de transmissão do sinal.

## 4.2 Sensibilidade

O primeiro teste a ser realizado foi o teste de sensibilidade do sistema. Sendo este um sensor de flexão, faz-se necessário mensurar a quantidade máxima de posições capturadas em um movimento. Diversos trabalhos utilizam sensores flex comerciais para realizar a captura de movimentos. O desempenho de um desses trabalhos foi utilizado como referência.

Os sensores de flexão comerciais, mais conhecidos como sensores flex, são resistores analógicos. Dentro desses sensores existem elementos resistivos de carbono junto a um fino substrato flexível. Quando o substrato é torcido o sensor produz uma resistência relativa ao raio da torção. Quanto maior o raio de torção maior será a resistência apresentada pelo sensor (M, 2013). A figura 18 mostra um sensor flex da fabricante Spectra Symbol.

Figura 18 – Sensor de Flexão.

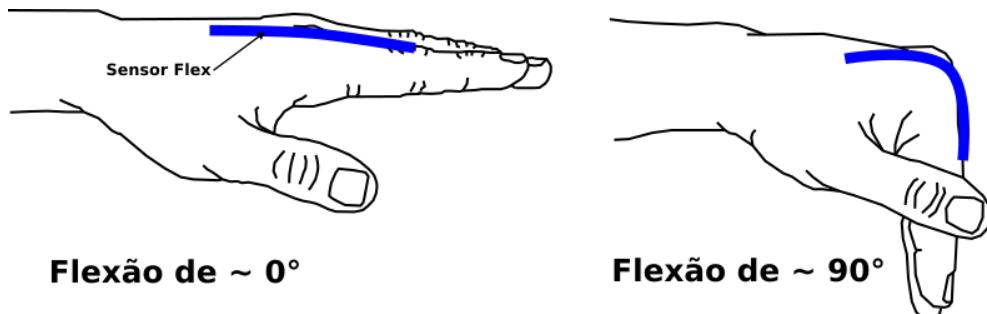


Fonte – (CORP, 2014).

A figura 19 demonstra uso do sensor flex comercial em um dos pontos de flexão do dedo. A figura também mostra o que seriam os graus de torção do sensor. À esquerda estão a mão e o sensor (em azul), em posição inicial, ambos com ângulo de flexão de

aproximadamente 0 (zero) grau. À direita está o resultado de um movimento de flexão de aproximadamente 90 graus em relação à posição anterior.

Figura 19 – Sensor flex comercial na mão durante a flexão.



Fonte – Produzido pelo autor.

O trabalho de (RAJAMOHAN; R.; M., 2013), que será utilizado como referência, utiliza sensores flex comerciais de 2,5 e 4,5 polegadas instalados em uma luva, com o propósito de criar um interpretador da linguagem americana de sinais. Os gestos traduzidos são transformados em palavras que são exibidas em uma pequena tela de LCD.

O autor cita que durante os testes, os sensores flex de 2,5 polegadas foram instalados nos dedos mínimo e polegar, enquanto que os sensores de 4,5 polegadas foram instalados nos dedos indicador, médio e anelar. Ele apresenta uma tabela de valores obtidos por cada sensor nas posições de flexão de 0 graus e 90 graus.

Os valores digitais obtidos nas posições de flexão de 0 grau e 90 graus, de ambos os trabalhos, foram utilizados para calcular, de acordo com as equações 3.1 e 3.2, o número de posições possíveis captadas entre 0 e 90 graus. Sendo que, para este cálculo, PosB recebe o valor digital em 90 graus e PosA recebe o valor digital recebido em 0 grau.

A tabela 4 mostra os valores obtidos em 0 grau (Pos0), 90 graus (Pos90) e o número de posições possíveis (NPos) calculados. As duas colunas da esquerda são referentes ao sensor flex comercial e as demais são referentes aos dedos do sensor bioinspirado. O dedo polegar não está presente na tabela porque ele não é flexionado durante o movimento realizado neste teste.

Tabela 4 – Valores obtidos e número de posições entre 0 e 90 graus.

Posições	2,5”	4,5”	Mínimo	Anelar	Médio	Indicador
Pos0	748	350	206	142	771	746
Pos90	875	568	309	396	527	607
NPos	128	219	104	255	245	140

Fonte – Adaptado de (RAJAMOHAN; R.; M., 2013) e produzido pelo autor.

Através da tabela 4 é possível notar que o maior número de posições detectáveis neste teste é do dedo anelar do sensor bioinspirado, já o menor é do dedo mínimo. O sensor flex comercial de 4,5 polegadas apresenta desempenho superior aos dedos indicador e mínimo do sensor bioinspirado, já o modelo comercial de 2,5 polegadas, apresenta baixo desempenho, sendo superior apenas ao dedo mínimo.

No desempenho geral, vemos que usando o sensor bioinspirado produzido, conseguimos captar um número superior de posições de flexão nos dedos anelar e médio, em comparação ao sensor flex de 4,5 polegadas. Em comparação com modelo de 2,5 polegadas, o sensor bioinspirado se sai melhor em 3 dos 4 dedos.

Dessa forma é possível afirmar que, neste teste, o sensor bioinspirado conseguiu desempenho equiparado a um sensor comercial. Sendo que um sensor flex comercial possui um custo relativamente superior.

### 4.3 Bateria

A mobilidade é um dos requisitos do projeto desenvolvido. Por conta desse fato, a alimentação da luva é feita por uma pequena bateria LiPo. Outros projetos de luvas móveis também usam baterias ou até mesmo pilhas. O desempenho de cada projeto varia de acordo com o hardware implementado e a capacidade da fonte de alimentação. Nessa seção, o desempenho da bateria da luva produzida será comparado ao de outros projetos.

A luva comercial Data Glove 5 Ultra da fabricante 5DT Inc. possui sensores de flexão baseados em fibra óptica. Esse produto pode ser utilizado para modelagem 3D e animação em programas de computador. Utiliza tecnologia de comunicação sem fio Bluetooth e seu datasheet afirma um desempenho da bateria recarregável aproximado de 8 horas (INC., 2004). Por ser um produto fechado, as características de sua bateria não são conhecidas.

O trabalho de (BORGHETTI; SARDINI; SERPELLONI, 2013) busca, através de uma luva sensorizada, mensurar a flexão dos dedos para estudos de reabilitação. A luva é embarcada com sensores flex comerciais, um microcontrolador e um transmissor de rádio frequência. Toda a eletrônica é alimentada por uma bateria em formato de botão com tensão nominal de 3 V e capacidade de 1000 mAh. Obteve desempenho aproximado de uma semana.

Uma luva de baixo custo foi desenvolvida por (SIMONE et al., 2007) com o propósito de monitorar a flexão dos dedos de pessoas com disfunções na mão. A unidade possui sensores de flexão e uma placa embarcada com um microprocessador, uma memória RAM externa, um transmissor de sinal padrão IEEE 802.15.4 e pilhas AA alcalinas. A capacidade dessas pilhas não foi definida no trabalho, porém (BUCHMANN, 2016) cita

que esse tipo de pilha possui capacidade de até 2870 mAh cada. Usando duas pilhas novas durante os testes, o sistema conseguiu ser alimentado por quase 60 horas.

A luva bioinspirada desse trabalho está equipada com cinco potenciômetros, um microcontrolador Arduino, um transmissor de rádio frequência 433 MHz e uma bateria LiPo com tensão nominal de 7,4 V e capacidade de 300 mAh. Essa bateria, apesar de possuir tensão nominal de 7,4 V, consegue alcançar uma tensão de até 8,4 V quando está totalmente carregada (BUCHMANN, 2016).

É recomendado alimentar o Arduíno Nano com tensões entre 7 V e 12 V (LICENSE, 2019), portanto, a luva funciona como esperado até o momento em que a tensão da bateria descarrega no limite de 7 V. Em caso de uso contínuo a partir desse valor, o microcontrolador passa a reiniciar constantemente impossibilitando seu uso até que a bateria seja recarregada ou substituída.

Para realizar o teste de desempenho da bateria, um módulo receptor junto a um Arduino foram conectados a um computador. Uma bateria recém carregada completamente, foi conectada à luva e o momento inicial foi marcado. O sistema transmissor da luva ficou ligado enviando sinais continuamente. Durante o teste, a tensão da bateria foi monitorada em intervalos regulares. Após um período de aproximadamente 10 horas a tensão da bateria chegou ao limite definido de 7 V e o teste foi encerrado.

A tabela 5 resume o desempenho dos dispositivos explicitados nesta seção.

Tabela 5 – Desempenho de alimentação das luvas

Luva	Alimentação	Capacidade	Duração
Data Glove 5	Não definida	Não definida	8 horas
Luva sensorizada	1 bateria-botão	1000 mAh	1 semana
Luva de baixo custo	2 pilhas AA	5740 mAh	60 horas
BioGlove	1 LiPo 7,4 V	300 mAh	10 horas

Fonte – Produzido pelo autor.

Analizando a tabela 5 percebe-se que a luva sensorizada possui o melhor desempenho, isso pode ser atribuído ao hardware de baixo consumo de energia e ao número reduzido de componentes do projeto (BORGHETTI; SARDINI; SERPELLONI, 2013). A luva de baixo custo desenvolvida em (SIMONE et al., 2007) também apresenta um desempenho excepcional, isto pode ser atribuído pela alta capacidade fornecida através de suas 2 pilhas alcalinas.

A luva Data Glove 5, apesar de ser um produto comercial, possui o pior desempenho dentre todos os analisados, o hardware fechado dificulta a análise para além da duração de sua bateria. Porém, deve-se notar que esta luva apresenta diversos recursos de uso

como calibração, compatibilidade com diversos sistemas operacionais e softwares (INC., 2004). Portanto, seu consumo de energia elevado pode ser caracterizado pela provável complexidade do hardware deste produto.

O segundo pior desempenho foi obtido pela BioGlove. Sua alimentação de baixa capacidade, o uso de uma placa comercial recheada de componentes e o envio constante de mensagens através de seu módulo transmissor podem ser as principais causas desse curto período de duração apresentado. Entretanto, pelo fato de a placa embarcada usar um Arduíno, este pode ser alimentado via cabo USB. Para aplicações que exigam um maior período de funcionamento ininterrupto, o uso do cabo USB poderia ser uma opção viável.

## 4.4 Alcance

Em um projeto móvel, o alcance do transmissor em relação ao receptor é limitado pela tecnologia empregada nesses equipamentos. Hardwares com maior potência alcançam maiores distâncias, entretanto tem custo mais elevado. Existem tecnologias de transmissão de baixo custo, como a que foi empregada nesse projeto, porém com alcance menor.

Dentre as diversas opções, há projetos que utilizam transmissão via bluetooth, que permite interação com computadores, smartphones ou qualquer outro dispositivo compatível que esteja próximo. Outros projetos chegam a usar a tecnologia de rede Wi-Fi e com isso são capazes de enviar comandos através da internet, podendo interagir com qualquer dispositivo conectado à grande rede mundial.

Na seção a seguir, o alcance de projetos de luvas que utilizam a tecnologia Bluetooth serão comparados ao método de transmissão via rádio frequência utilizado na luva bioinspirada produzida.

O datasheet da luva comercial Data Glove 5 Utra oferece também informações sobre sua tecnologia de transmissão. Nele está especificado que atrelado à luva há um kit de transmissão sem fio, no qual suporta até duas luvas simultaneamente. A tecnologia de transmissão Bluetooth utilizada, trabalha na faixa de 2,4 GHz e consegue um alcance de até 20 metros (INC., 2004).

PERCRO Dataglove é uma luva baseada no funcionamento de goniômetros, que são instrumentos responsáveis por medir o deslocamento angular relativo. Desenvolvida no trabalho de (RODRIGUEZ et al., 2007), possui dois sensores em cada dedo, um microcontrolador embarcado e um módulo Bluetooth 2,4 GHz que chega a alcançar uma comunicação satisfatória de até 10 metros.

A BioGlove está equipada com um par de módulos de transmissão e recepção de rádio frequência que trabalham na faixa de 433 MHz. De acordo com o manual da biblioteca que auxilia o uso desse equipamento, usando uma antena de 17 cm em ambos os

módulos, o alcance pode ser de até 150 metros em campo aberto (MCCAULEY, 2013). Entretanto, por conta da fragilidade dos módulos, foi possível soldar apenas uma antena no transmissor.

Durante os testes de alcance de transmissão, o módulo receptor foi conectado a um computador que ficou fixo em um local. O transmissor embarcado na luva foi sendo distanciado aos poucos enquanto que a resposta do receptor era constantemente verificada. Por volta de 7,5 metros a resposta do transmissor começou a falhar e o teste foi encerrado nesta marca. A tabela 6 resume o desempenho de alcance apresentado pelas três luvas.

Tabela 6 – Desempenho de alcance das luvas

Luva	Tecnologia	Faixa	Alcance
Data Glove 5	Bluetooth	2,4 GHz	20 metros
PERCRO Dataglove	Bluetooth	2,4 GHz	10 metros
BioGlove	Rádio Frequência	433 MHz	7,5 metros

Fonte – Produzido pelo autor.

Observa-se pela tabela 6 que apesar de duas luvas usarem a mesma tecnologia, apresentam resultados diferentes. Isso pode ser atribuído à diferentes versões dos módulos ou à potência empregada neles. A luva comercial mostrou possuir o melhor desempenho chegando a ter o dobro do alcance útil em relação à segunda colocada.

O pior desempenho ficou por conta da BioGlove, esta que emprega uma tecnologia de comunicação mais barata, apresentando desempenho muito inferior ao indicado no manual. Apesar disso, conseguiu um alcance relativamente próximo ao da PERCRO Dataglove. Além disso, deve ser lembrado que o módulo receptor da BioGlove não recebeu uma antena, o que poderia potencializar o alcance de comunicação do par.

## 5 Conclusão

Este trabalho se mostrou viável em comparação à outras soluções semelhantes, mesmo frente à um produto comercial. Em 2 dos 3 aspectos pesquisados, a BioGlove conseguiu se equiparar à outros projetos. O principal ponto de pesquisa da luva, o sensoriamento de flexão, em alguns momentos chegou até mesmo a ser superior ao sensor flex comercial amplamente utilizado em diversos projetos.

Sua bateria de baixa capacidade apresentou um desempenho relativamente curto durante o uso ininterrupto, porém, quando comparado à um produto comercial completo, conseguiu durar ligeiramente por mais tempo. O alcance de transmissão da BioGlove foi o aspecto com pior desempenho, frente à tecnologia Bluetooth utilizada em outras luvas.

Após a análise dos resultados que se apresentaram menos animadores, é possível perceber que pequenas mudanças podem influenciar na melhoria do desempenho em futuros testes. A vida útil da luva pode ser melhorado pelo uso de uma bateria mais potente e pelo aperfeiçoamento da frequência da transmissão de mensagens, enviar apenas quando for necessário, e não a todo momento como acontece atualmente. A inclusão de antenas melhores em ambos os módulos de rádio frequencia ou a troca da tecnologia de transmissão, por Bluetooth por exemplo, pode garantir uma melhoria no alcance de transmissão.

Os maiores desafios se apresentaram durante a escolha de componentes e montagem da luva. Não havendo muitas referências de trabalhos com mecânica semelhante, durante a montagem, os problemas inesperados foram sendo resolvidos com uso de componentes e ferramentas disponíveis no momento, mesmo que esses não fossem os ideais. Portanto, a troca de componentes por outros mais precisos, menores e que consumam menos energia, podem garantir maior estabilidade à luva.

O protocolo de comunicação criado, mesmo sendo simples, conseguiu chegar satisfatoriamente ao seu objetivo inicial de controlar os movimentos do carrinho, tendo a possibilidade até mesmo ser aproveitado para outras aplicações de controle. Entretanto, para aplicações que exijam uma demanda maior transmissão de dados, e não apenas 5 *bytes* por mensagem, será necessária uma melhoria no protocolo ou até mesmo a substituição do mesmo.

Este protótipo foi desenvolvido, usado e testado por apenas uma pessoa, o uso da luva por outras pessoas pode apresentar resultados diferentes e necessitar de ajustes. Cada pessoa possui características diferentes em suas mãos, dedos maiores ou menores, mão mais larga ou mais fina, diferentes graus de flexão dos dedos, entre outros. Portanto, a inclusão de uma função de calibração no software é necessária e pode diminuir tais contratemplos quando a BioGlove for utilizada por outros indivíduos.

Apesar de no geral o projeto desenvolvido se mostrar viável para ser uma luva de aferição de movimentos e transmissão de dados, este possui natureza diferente de outros produtos semelhantes. Enquanto que o uso de sensores flex pode trazer uma mecânica relativamente estável durante os movimentos, a BioGlove é dependente de uma rede de fios e polias que não apresentou muita estabilidade mecânica em uma luva de algodão. A troca do material da luva por um mais rígido, poderia favorecer a estabilidade durante os movimentos.

Com tudo, a BioGlove, mesmo apresentando limitações, se mostra capaz de fomentar projetos de baixo custo que necessitem desse tipo de equipamento. O uso de componentes de baixo custo, como potenciômetros e o par RF, além da amplamente conhecida e documentada placa Arduíno, permite com os devidos ajustes, que diversos módulos compatíveis sejam adicionados ao projeto. Com isso há a possibilidade de desenvolver soluções mais complexas, como a tradução da Linguagem Brasileira de Sinais (LIBRAS) de gestos para palavras ou até mesmo a interação com softwares de realidade virtual.

## 5.1 Trabalhos futuros

Dentre os possíveis trabalhos futuros relacionados à esse projeto estão:

- Investigar o uso de uma luva composta de material mais resistente do que o algodão.
- Usar um número maior de polias para guiar o fio utilizado.
- Investigar o uso de módulos com outras tecnologias de transmissão de dados.
- Trocar a bateria por outra de maior capacidade.
- Usar potenciômetros de menor tamanho e menor resistência elétrica.
- Substituir a placa Arduíno pelo uso apenas do microcontrolador ATmega.
- Criar uma função de calibração para uso da luva.
- Aumentar o número de *bytes* na mensagem transmitida.
- Modificar o software para enviar dados apenas quando for necessário.
- Diminuir o tamanho da PCI embarcada na luva.

## Referências

- BORGHETTI, M.; SARDINI, E.; SERPELLONI, M. Sensorized glove for measuring hand finger flexion for rehabilitation purposes. *IEEE Transactions on Instrumentation and Measurement*, v. 62, n. 12, p. 3308–3314, Dec 2013. ISSN 1557-9662. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/6566034>>. Citado 2 vezes nas páginas 46 e 47.
- BRAGA, N. C. *Curso de Eletrônica: Eletrônica Básica*. 1. ed. São Paulo - Brasil: Editora Newton C. Braga, 2012. v. 1. PAGES p. ISBN 8565050092, 9788565050098. Citado 2 vezes nas páginas 22 e 23.
- BUCHMANN, I. *Batteries in a Portable World: A Handbook on Rechargeable Batteries for Non-Engineers*. Fourth. [S.l.]: Cadex Electronics Incorporated, 2016. 10–12 p. ISBN 9780968211847. Citado 2 vezes nas páginas 46 e 47.
- Collins, S. H.; Ruina, A. A bipedal walking robot with efficient and human-like gait. In: *Proceedings of the 2005 IEEE International Conference on Robotics and Automation*. [s.n.], 2005. p. 1983–1988. ISSN 1050-4729. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/1570404>>. Citado na página 15.
- COMPANIES, V. *About the VELCRO brand*. 2019. Acessado em: 05/04/2018. Disponível em: <<https://www.velcro.com/about-us/our-brand/>>. Citado na página 14.
- CORP, S. S. *DataSheet Flex Sensor Resistive*. 2014. Acessado em: 15/12/2018. Disponível em: <<http://www.spectrasymbol.com/wp-content/uploads/2016/12/FLEX-SENSOR-DATA-SHEET-v2014-Rev-A.pdf>>. Citado 2 vezes nas páginas 22 e 44.
- DIGITAL, I. *Módulo RF Transmissor + Receptor 433mhz - Instituto Digital*. 2018. Acessado em: 12/08/2018. Disponível em: <<http://www.institutodigital.com.br/pd-f7460-modulo-rf-transmissor-receptor-433mhz.html?ct=76b8b&p=4&s=1>>. Citado na página 26.
- FLORES, M. B. H.; SILOY, C. M. B.; OPPUS, C.; AGUSTIN, L. User-oriented finger-gesture glove controller with hand movement virtualization using flex sensors and a digital accelerometer. In: *2014 International Conference on Humanoid, Nanotechnology, Information Technology, Communication and Control, Environment and Management (HNICEM)*. [s.n.], 2014. ISBN 978-1-4799-4020-2. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7016195>>. Citado na página 16.
- FOROUZAN, B. *Comunicação de Dados e Redes de Computadores*. McGraw Hill Brasil, 2009. ISBN 9788563308474. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=FIaDr9ZtwXgC>>. Citado na página 30.
- GARDNER, D. L. The power glove. In: *Design News: News for Design Engineers*. [s.n.], 1989. v. 45, n. 23, p. 63–68. Disponível em: <<https://www.microsoft.com/buxtoncollection/a/pdf/PowerGloveDesignNewsArticle.pdf>>. Citado 3 vezes nas páginas 19, 23 e 25.

- IBRAHIM, D. *Advanced PIC Microcontroller Projects in C: From USB to RTOS with the PIC 18F Series*. Elsevier Science, 2011. ISBN 9780080558424. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=NPSQShtCQaUC>>. Citado na página 24.
- IN, H.; KANG, B. B.; SIN, M.; CHO, K.-J. Exo-glove: A wearable robot for the hand with a soft tendon routing system. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, v. 22, p. 97–105, Mar 2015. ISSN 1558-223X. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/7059367>>. Citado 2 vezes nas páginas 21 e 22.
- INC. eBay. *5DT Data Glove 5 Ultra Left and Right / eBay*. 2019. Acessado em: 08/05/2019. Disponível em: <<https://www.ebay.com/itm/5DT-Data-Glove-5-Ultra-Left-and-Right-/323249944201>>. Citado na página 16.
- INC., F. D. T. *5DT Data Glove Ultra Datasheet*. 2004. Acessado em: 05/01/2019. Disponível em: <<http://www.5dt.com/downloads/dataglove/ultra/5DTDataGloveUltraDatasheet.pdf>>. Citado 3 vezes nas páginas 16, 46 e 48.
- KUMAR, P.; VERMA, J.; PRASAD, S. Hand data glove: A wearable real-time device for human-computer interaction. *International Journal of Advanced Science and Technology*, v. 43, p. 15–26, Jun 2012. ISSN 2005-4238. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/f1ae/8066b654e5ccd2ae21c1e0bf32308c0361e9.pdf>>. Citado 2 vezes nas páginas 19 e 25.
- LEE, D.; PARK, Y. Vision-based remote control system by motion detection and open finger counting. *IEEE Transactions on Consumer Electronics*, v. 55, n. 4, p. 2308–2313, Nov 2009. ISSN 1558-4127. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/5373803>>. Citado na página 19.
- LICENSE, C. C. A.-S. . *Arduino - Introduction*. 2018. Acessado em: 12/08/2018. Disponível em: <<https://www.arduino.cc/en/Guide/Introduction>>. Citado na página 24.
- LICENSE, C. C. A.-S. . *Arduino Nano - Tech Specs*. 2019. Acessado em: 06/01/2019. Disponível em: <<https://store.arduino.cc/usa/arduino-nano>>. Citado na página 47.
- LIVINGSTONE, R. *The legacy of Greece*. Lulu.com, 2014. ISBN 9781291708516. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=YU9TBgAAQBAJ>>. Citado na página 14.
- LTDA., M. C. de Materiais Elétricos e S. *Sensor Flex 11,4 cm / Multilógica-Shop*. 2019. Acessado em: 07/01/2019. Disponível em: <<https://multilogica-shop.com/sensor-flex-114cm>>. Citado na página 17.
- M, S. K. Indian sign languages using flex sensor glove. *International Journal of Engineering Trends and Technology*, v. 4, p. 2478–2480, 2013. ISSN 2231-5381. Disponível em: <<http://www.ijettjournal.org/volume-4/issue-6/IJETT-V4I6P149.pdf>>. Citado 3 vezes nas páginas 19, 25 e 44.
- MCCAULEY, M. *VirtualWire, Documentation for the VirtualWire communications library for Arduino*. [S.l.], 2013. V. 1.27. Disponível em: <<http://www.airspayce.com/mikem/arduino/VirtualWire.pdf>>. Citado 2 vezes nas páginas 35 e 49.

- MOORE, K.; DALLEY, A.; AGUR, A. *Clinically Oriented Anatomy*. Wolters Kluwer Health/Lippincott Williams & Wilkins, 2013. (Clinically Oriented Anatomy). ISBN 9781451119459. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=-Le5bc5F0sYC>>. Citado na página 28.
- OLIVEIRA, R. K. de. *Dedo em Gatilho - Dr. Ricardo Kaempf - Cirurgia de Mão e Microcirurgia*. 2018. Acessado em: 07/08/2018. Disponível em: <<http://www.ricardokaempf.com.br/services/dedo-em-gatilho/>>. Citado 2 vezes nas páginas 21 e 28.
- PAUL. *VirtualWire Library, for very cheap wireless communication*. 2018. Acessado em: 27/11/2018. Disponível em: <[https://www.pjrc.com/teensy/td\\_libs\\_VirtualWire.html](https://www.pjrc.com/teensy/td_libs_VirtualWire.html)>. Citado na página 35.
- PEREIRA, F. *MICROCONTROLADORES PIC - TECNICAS AVANÇADAS*. ERICA, 2002. ISBN 9788571947276. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=hqBUPgAACAAJ>>. Citado na página 24.
- PFEIFER, R.; LUNGARELLA, M.; LIDA, F. Self-organization, embodiment, and biologically inspired robotics. In: *Science*. [s.n.], 2007. v. 318, p. 1088–1093. ISSN 10.1126/science.1145803. Disponível em: <<http://science.sciencemag.org/content/318/5853/1088>>. Citado na página 14.
- PRUZANSKY, M. E.; PRUZANSKY, J. S. *Flexor Tendon Pulley System Injury - HandSport Surgery Institute*. 2018. Acessado em: 07/08/2018. Disponível em: <<https://handsport.us/patient-education/flexor-tendon-pulley-system-injury/>>. Citado na página 22.
- RAJAMOHAN, A.; R., H.; M., D. Deaf-mute communication interpreter. *International Journal of Scientific Engineering and Technology*, v. 2, p. 336–341, May 2013. ISSN 2277-1581. Disponível em: <<https://www.ijset.com/publication/v2/057.pdf>>. Citado 3 vezes nas páginas 19, 22 e 45.
- RODRIGUEZ, O. P.; AVIZZANO, C. A.; SOTGIU, E.; PABON, S.; FRISOLI, A.; ORTIZ, J.; BERGAMASCO, M. A wireless bluetooth dataglove based on a novel goniometric sensors. In: *RO-MAN 2007 - The 16th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication*. [s.n.], 2007. p. 1185–1190. ISSN 1944-9437. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/4415259>>. Citado na página 48.
- ROSHEIM, M. *Leonardo's Lost Robots*. Springer Berlin Heidelberg, 2006. ISBN 9783540284406. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=64Ax\hfiXDIC>>. Citado na página 14.
- SIMONE, L. K.; ELOVIC, E.; KALAMBUR, U.; KAMPER, D. A low cost method to measure finger flexion in individuals with reduced hand and finger range of motion. In: *The 26th Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society*. [s.n.], 2004. p. 4791–4794. ISSN 0-7803-8439-3. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/1404326>>. Citado na página 16.
- SIMONE, L. K.; SUNDARRAJAN, N.; LUO, X.; JIA, Y.; KAMPER, D. G. A low cost instrumented glove for extended monitoring and functional hand assessment. *Journal of Neuroscience Methods*, v. 160, p. 335–348, Mar 2007. ISSN 0165-0270. Disponível em:

- <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0165027006004754>>. Citado 2 vezes nas páginas 46 e 47.
- SM. *Arduino - String Addition Operator*. 2018. Acessado em: 04/12/2018. Disponível em: <<https://www.arduino.cc/en/Tutorial/StringAdditionOperator>>. Citado na página 36.
- SYED, A.; AGASBAL, Z. T. H.; MELLIGERI, T.; GUDUR, B. Flex sensor based robotic arm controller using micro controller. *Journal of Software Engineering and Applications*, v. 5, n. 5, p. 364–366, May 2012. ISSN 1945-3124. Disponível em: <[https://file.scirp.org/pdf/JSEA20120500005\\_49971710.pdf](https://file.scirp.org/pdf/JSEA20120500005_49971710.pdf)>. Citado 2 vezes nas páginas 15 e 25.