

IoT - A Internet das coisas

Willian Marques Freire e Munif Gebara Junior

Resumo—The abstract goes here.

Index Terms—IEEE, IEEEtran, journal, L^AT_EX, paper, template.

I. INTRODUÇÃO

IOT ou Internet das coisas, algumas vezes referida como a Internet dos objetos, está gerando uma revolução tecnológica em diversas áreas e inclusive na humanidade. Considerando que o IoT representa a próxima evolução da Internet, dando um salto na capacidade de coletar, analisar e distribuir dados, faz-se com que os mesmos possam ser transformados em informação. Atualmente existem projetos IoT em desenvolvimento, que prometem fechar a lacuna entre ricos e pobres, melhorando a distribuição dos recursos mundiais para aqueles que precisam deles, e ajudando a entender a sociedade atual para que possa ser mais proativa e menos reativa (Evans, 2011 p.2).

Segundo o Artigo Internet of Things volume III, na empresa Dzone (empresa que faz publicações online sobre tecnologia) encontram-se 797 profissionais que são responsáveis pela área de IoT, e uma das maiores preocupações da mesma é este âmbito. Em um inquérito realizado pela mesma, foi perguntado sobre as maiores preocupações quando se trata de IoT. O centro de preocupação estava pela segurança e privacidade, pois os mesmos, estavam interessados em IoT para o contexto empresarial de suas empresas. A falta de padrões, era um terço na coluna "muito preocupada" chegando a 34% dos envolvidos. Dentre eles, 25% dos entrevistados desconfiam da conectividade e do baixo custo de energia, sendo que 24% se preocupam com a manutenção de hardware e software, e 14% estão apreensivos com o desenvolvimento imaturo e paradigmas de redes (Dzone, 2017 p.4)

Em 1999 foi fundado um grupo chamado MIT (Massachusetts Institute of Technology), que tem trabalhado no campo de identificação de frequência de rádio, em rede (RFID) e tecnologias de sensores emergentes. Em 2003, haviam aproximadamente 6,3 bilhões de pessoas vivendo no mundo, e aproximadamente 500 milhões de dispositivos conectados à internet. O crescimento mastodôntico de smartphones e tablets, elevou o número de dispositivos conectados a Internet para aproximadamente 12,5 bilhões em 2010 (Evans, 2011 P.3).

Em janeiro de 2009, uma equipe de pesquisadores chinesa, fez um estudo sobre os dados de roteamento da internet em intervalos de seis meses, entre dezembro de 2001 e dezembro de 2006. Foi descoberto pelos mesmos, que a Internet dobra de tamanho a cada 5,32 anos (EVERS, 2003). Em um dos artigos

publicados por Evans (2011), o mesmo faz a citação de um gráfico feito pelo Cisco ISBG - multinacional estadunidense sediada em San José na Califórnia, que refina esta pesquisa.

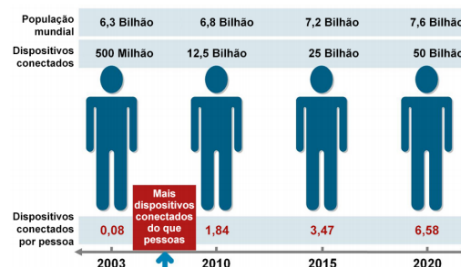


Figura 1. "Nascimento" do IoT entre 2008 e 2009. (Evans, 2011)

IoT Tem mudado o modelo de hardware computacional, que nasceu a aproximadamente 40 anos atrás. Considerando todas as fases diferentes de modelos de hardware que existiram, dentre elas micro-computadores pessoais, e hoje computadores conectados na nuvem expandindo o modelo cliente-servidor para novos paradigmas, comprova que a cada revolução IoT surge a necessidade de modificar este modelo (Dzone, 2017 p.6).

Devido a diversos estudos visando melhor desenvolvimento e aproveitamento do modelo cliente-servidor, surgiram vários protocolos para transmissão de dados. O protocolo principal utilizado atualmente é o HTTP (Hypertext Transfer Protocol) encontrando-se por padrão em praticamente quase todos os navegadores atuais, existem ainda outros protocolos como FTP (File Transfer Protocol) para transferência de arquivos, IMAP (Internet Message Access Protocol) para envio de Mensagens, entre outros.

Aproveitando-se destes protocolos, também surgiu especificações e arquiteturas, para que aplicações possam se disponibilizadas como serviços, dentre elas encontra-se o REST (Representational State Transfer) ou Transferência de Estado representacional, que segundo Fielding (2000), é uma abstração da arquitetura World Wide Web, um estilo arquitetural, que consiste em um conjunto coordenado de restrições arquiteturais aplicadas a componentes, conectores e elementos de dados dentro de um sistema de hipermídia distribuído, entretanto, é um assunto para o próximo artigo que será falado sobre Micro-serviços.

Segundo Evans (2011), a Internet passou por diversas etapas evolucionárias distintas. A primeira fase existente foi quando a Web foi chamada de ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network). A segunda fase da Web foi caracterizada pela concentração de todas as empresas, compartilharem informações na Internet para divulgação de produtos e serviços. Seguido por uma terceira evolução, que mudou a Web de um

estágio com informações estáticas para informações transacionais, nas quais produtos e serviços são comercializados totalmente online. Após todas estas evoluções, surge a quarta etapa, onde é criado o conceito de Web social e experiência do usuário, na qual empresas como Facebook, Twitter se tornaram famosas e profícuas, ao permitir que pessoas se comuniquem e compartilhem informações (Evans, 2011 p.6).

O objetivo deste trabalho, é exemplificar o processo de criação de uma estrutura IoT, e demonstrar duas lacunas. A primeira é a configuração de um dispositivo IoT de forma simples, que será preenchida durante este trabalho, e a outra, é preechida no artigo Micro-serviços de Marques (2017), ao ser estudado sobre a integração de IoT e micro-serviços, que diz sobre quando é necessário ser compartilhado estas informações dos dispositivos, não somente em rede interna, mas externa. O que será construído durante este trabalho, é uma estrutura IoT flexível, que seja capaz de se comunicar através do protocolo HTTP com serviços WEB, que ficarão encarregados de compartilhar as informações recebidas dos dispositivos IoT pela Internet.

I wish you the best of success.

mds

13 de Maio de 2017

A. Revisão Bibliográfica

1) *NodeMCU*: Neste trabalho, será utilizado o NodeMCU para desenvolvimento das aplicações IoT, pelo fato do mesmo conter um módulo WiFi, o que facilitará na comunicação via interface de rede com os micro-serviços. NodeMCU é um firmware baseado em eLua - uma implementação completa utilizando programação Lua para sistemas embarcados (ELUA, 2017). O mesmo foi projetado para ser integrado com o Chip WiFi ESP8266 desenvolvido pela empresa Espressif, situada em Shangai, especializada no ramo de IoT (SYSTEMS, 2017). O NodeMCU utiliza sistema de arquivos SPIFFS (SPI Flash File System) e seu repositório no Github consiste em 98.1% de código na linguagem C - criada em 1972 por Dennis Ritchie (STEWART, 2015) e o demais existente em código escrito na linguagem Lua - criada em 1993 por Roberto Ierusalimsky, Luiz Henrique de Figueiredo e Waldemar Celes (LUA, 2015).

B. Desenvolvimento

1) *sub*:

C. Conclusão

1) *sub2*:

II. CONCLUSION

The conclusion goes here.

APÊNDICE A

PROOF OF THE FIRST ZONKLAR EQUATION

Appendix one text goes here.

APÊNDICE B

Appendix two text goes here.

ACKNOWLEDGMENT

The authors would like to thank...

REFERÊNCIAS

- [1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L^AT_EX*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.

Michael Shell Biography text here.

PLACE
PHOTO
HERE

John Doe Biography text here.

Jane Doe Biography text here.