

Internet rzeczy

Budowa sieci z wykorzystaniem
technologii webowych i Raspberry Pi

Tytuł oryginału: Building the Web of Things: With examples in Node.js and Raspberry Pi

Tłumaczenie: Piotr Rajca

ISBN: 978-83-283-2968-3

Original edition copyright © 2016 by Manning Publications Co.

All rights reserved

Polish edition copyright © 2017 by HELION S.A.

All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/intrze.zip>

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/intrze>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

<i>Przedmowa</i>	9
<i>Podziękowania</i>	11
<i>O książce</i>	15
<i>O autorach</i>	21
CZĘŚĆ I. PODSTAWY IoT ORAZ WoT	23
<i>Rozdział 1. Od internetu rzeczy do WWW rzeczy</i>	25
1.1. Definicja internetu rzeczy	26
1.2. Wejście do świata WWW rzeczy	28
1.2.1. Scenariusz WWW rzeczy: podłączony hotel	29
1.2.2. Porównanie IoT oraz WoT	30
1.2.3. Internet rzeczy — krótka historia	35
1.3. Przypadki zastosowania — dlaczego obiekty podłączone?	37
1.3.1. Bezprzewodowe sieci czujników i pomiary rozproszone	37
1.3.2. Urządzenia ubieralne i pomiary osobiste	39
1.3.3. Inteligentne domy i budynki	40
1.3.4. Inteligentne miasta i sieci energetyczne	41
1.3.5. Inteligentna produkcja przemysłowa oraz Przemysł 4.0	42
1.3.6. Inteligentna logistyka i łańcuchy dostaw	43
1.3.7. Marketing 2.0	45
1.4. WWW rzeczy — doładowany internet rzeczy	46
1.4.1. Większa łatwość programowania	48
1.4.2. Otwarte i rozszerzalne standardy	49
1.4.3. Szybkie i łatwe wdrażanie, utrzymanie i integracja	49
1.4.4. Luźne powiązania pomiędzy elementami	50
1.4.5. Powszechnie stosowane mechanizmy związane z bezpieczeństwem i prywatnością	51
1.4.6. WWW rzeczy — mankamenty	52
1.5. Podsumowanie	53
<i>Rozdział 2. Witaj, świecie WWW rzeczy!</i>	55
2.1. Poznajemy urządzenie WWW rzeczy	56
2.1.1. Podejrzany: Raspberry Pi	57
2.2. Ćwiczenie 1. Przeglądanie urządzenia na WWW rzeczy	58
2.2.1. Część 1. WWW jako interfejs użytkownika	58
2.2.2. Część 2. WWW jako API	62
2.2.3. Wnioski	69

2.3.	Ćwiczenie 2. Pobieranie danych z czujników w WWW rzeczy	69
2.3.1.	Część 1. Odczyt bieżącej wartości czujnika	70
2.3.2.	Część 2. Pobieranie danych z czujnika i rysowanie ich wykresu	71
2.3.3.	Część 3. Aktualizacja danych na bieżąco	72
2.3.4.	Wnioski	73
2.4.	Ćwiczenie 3. Działania w realnym świecie	74
2.4.1.	Część 1. Zastosowanie formularza do zmiany tekstu na wyświetlaczu	74
2.4.2.	Część 2. Utworzenie własnego formularza do kontroli urządzenia	77
2.4.3.	Wnioski	79
2.5.	Ćwiczenie 4. Informujemy świat o naszym urządzeniu	79
2.5.1.	Wnioski	83
2.6.	Ćwiczenie 5. Tworzenie pierwszej fizycznej aplikacji typu mashup	84
2.6.1.	Wnioski	86
2.7.	Podsumowanie	87

Rozdział 3. Node.js na potrzeby WWW rzeczy 89

3.1.	Era JavaScriptu — od klientów, przez serwery, do rzeczy!	90
3.1.1.	Stosowanie JavaScriptu w rzeczach	92
3.2.	Wprowadzenie do Node.js	93
3.2.1.	Instalowanie Node.js na komputerze	94
3.2.2.	Pierwszy serwer webowy w Node.js	94
3.2.3.	Zwracanie danych z czujnika w formacie JSON	96
3.3.	Modularność Node.js	98
3.3.1.	npm — menedżer pakietów Node.js	98
3.3.2.	Przejrzyste zależności dzięki zastosowaniu pliku package.json	99
3.3.3.	Pierwszy własny moduł Node	101
3.4.	Przedstawienie pętli obsługi zdarzeń Node.js	102
3.4.1.	Serwery wielowątkowe	103
3.4.2.	Jednowątkowe serwery nieblokujące	103
3.5.	Pierwsze spotkanie z programowaniem asynchronicznym	106
3.5.1.	Anonimowe funkcje zwrotne	106
3.5.2.	Nazwane funkcje zwrotne	110
3.5.3.	Biblioteki sterowania przepływem	112
3.6.	Podsumowanie i dalsze kroki	115

Rozdział 4. Pierwsze spotkanie z systemami osadzonymi 117

4.1.	Świat urządzeń osadzonych	118
4.1.1.	Urządzenia dla hobbystów a urządzenia do zastosowań przemysłowych	118
4.1.2.	Systemy operacyjne czasu rzeczywistego a Linux	119
4.1.3.	Podsumowanie. A co oprócz Pi?	121
4.2.	Przygotowanie pierwszego urządzenia WoT — Raspberry Pi	123
4.2.1.	Prezentacja Raspberry Pi	124
4.2.2.	Wybór urządzenia Pi	125
4.2.3.	Lista zakupów	125
4.2.4.	Przygotowywanie własnego Raspberry Pi	126
4.2.5.	Nawiązywanie połączenia z Pi	131

4.3.	Instalowanie Node.js na Raspberry Pi	132
4.3.1.	Stosowanie <i>Git</i> i serwisu <i>GitHub</i> na Pi	134
4.3.2.	Czas na wnioski	135
4.4.	Podłączanie czujników i innych elementów do Pi	135
4.4.1.	Prezentacja portów <i>GPIO</i>	135
4.4.2.	Korzystanie z płytek stykowych i komponentów elektronicznych	136
4.4.3.	Dostęp do portów <i>GPIO</i> z poziomu <i>Node.js</i>	138
4.5.	Podsumowanie	145
Rozdział 5.	Tworzenie sieci rzeczy	147
5.1.	Łączenie rzeczy	149
5.1.1.	Topologie sieciowe	149
5.1.2.	Modele klasyfikacji sieci	151
5.2.	Protokoły sieciowe dla rzeczy	153
5.2.1.	Czynniki specjalne	154
5.2.2.	Protokoły internetowe oraz <i>IoT</i>	154
5.2.3.	Sieci osobiste internetu rzeczy	160
5.2.4.	Sieci rozległe internetu rzeczy	165
5.2.5.	A zatem które rozwiązanie wybrać?	168
5.3.	Protokoły warstwy aplikacji dla rzeczy	172
5.3.1.	Stosy warstwy aplikacji <i>ZigBee</i> i <i>Bluetooth</i>	173
5.3.2.	<i>Apple HomeKit</i> i <i>Google Wave</i>	174
5.3.3.	<i>Message Queuing Telemetry Transport</i>	176
5.3.4.	<i>Constrained Application Protocol</i>	178
5.3.5.	A zatem co warto wybrać?	179
5.4.	Architektura WWW rzeczy	180
5.4.1.	Warstwa 1. — dostęp	182
5.4.2.	Warstwa 2. — odnajdywanie	182
5.4.3.	Warstwa 3. — udostępnianie	182
5.4.4.	Warstwa 4. — kompozycja	183
5.4.5.	Dlaczego WWW rzeczy ma znaczenie?	183
5.4.6.	Dalsze kroki	184
5.5.	Podsumowanie	185
CZĘŚĆ II.	TWORZENIE WWW RZECZY	187
Rozdział 6.	Dostęp: webowe API dla rzeczy	189
6.1.	Urządzenia, zasoby oraz WWW rzeczy	190
6.1.1.	<i>REST</i> — <i>Representational State Transfer</i>	190
6.1.2.	A dlaczego potrzebujemy jednolitego interfejsu?	192
6.1.3.	Zasada 1. Możliwość adresowania zasobów	194
6.1.4.	Zasada 2. Manipulacja zasobami poprzez reprezentację	198
6.1.5.	Zasada 3. Zrozumiałe komunikaty	201
6.1.6.	Zasada 4. Hipermedia jako mechanizm stanu aplikacji	208
6.1.7.	Podsumowanie — proces projektowania rzeczy webowych	211
6.2.	Nie tylko <i>REST</i> : WWW rzeczy działająca w czasie rzeczywistym	212
6.2.1.	WWW rzeczy potrzebuje zdarzeń!	212
6.2.2.	Publikacja i subskrypcja	214

6.2.3.	<i>Webhook — webowe wywołania zwrotne</i>	215
6.2.4.	<i>Comet — modyfikacje HTTP na potrzeby WWW czasu rzeczywistego</i>	217
6.2.5.	<i>WebSocket</i>	217
6.2.6.	<i>Przyszłość: od HTTP 1.1 do HTTP/2</i>	222
6.3.	<i>Podsumowanie</i>	223
Rozdział 7.	<i>Implementacja rzeczy webowych</i>	225
7.1.	<i>Podłączanie urządzeń do WWW</i>	226
7.2.	<i>Wzorzec integracji bezpośredniej — REST na urządzeniu</i>	227
7.2.1.	<i>Tworzenie serwera WoT</i>	228
7.2.2.	<i>Projekt zasobów</i>	230
7.2.3.	<i>Projekt reprezentacji</i>	236
7.2.4.	<i>Projekt interfejsu</i>	240
7.2.5.	<i>Implementacja interfejsu publikacji/subskrypcji przy użyciu WebSocket</i>	243
7.2.6.	<i>Podsumowanie — wzorzec integracji bezpośredniej</i>	246
7.3.	<i>Wzorzec integracyjny bramy — przykład CoAP</i>	246
7.3.1.	<i>Uruchamianie serwera CoAP</i>	247
7.3.2.	<i>Użycie bramy do pośredniczenia w komunikacji CoAP</i>	248
7.3.3.	<i>Podsumowanie — wzorzec integracyjny bramy</i>	251
7.4.	<i>Wzorzec integracyjny chmury — MQTT z użyciem platformy EVRYTHNG</i>	251
7.4.1.	<i>Utworzenie konta EVRYTHNG</i>	254
7.4.2.	<i>Tworzenie klienckiej aplikacji MQTT</i>	258
7.4.3.	<i>Stosowanie akcji do kontrolowania wtyczki</i>	260
7.4.4.	<i>Przygotowanie prostej aplikacji webowej do sterowania urządzeniem</i>	262
7.4.5.	<i>Podsumowanie — wzorzec integracyjny chmury</i>	266
7.5.	<i>Podsumowanie</i>	267
Rozdział 8.	<i>Odnajdywanie: opisz i odkryj swoją webową rzecz</i>	269
8.1.	<i>Problem odnajdywania</i>	270
8.2.	<i>Odkrywanie rzeczy</i>	272
8.2.1.	<i>Odkrywanie sieciowe</i>	273
8.2.2.	<i>Wykrywanie zasobów w obrębie WWW</i>	276
8.3.	<i>Opisywanie rzeczy webowych</i>	279
8.3.1.	<i>Prezentacja modelu Web Thing Model</i>	281
8.3.2.	<i>Metadane</i>	283
8.3.3.	<i>Właściwości</i>	284
8.3.4.	<i>Akcje</i>	286
8.3.5.	<i>Rzeczy</i>	287
8.3.6.	<i>Implementacja modelu Web Thing Model na Pi</i>	288
8.3.7.	<i>Podsumowanie — Web Thing Model</i>	296
8.4.	<i>Semantyczna WWW rzeczy</i>	296
8.4.1.	<i>Powiązane dane i RDFa</i>	297
8.4.2.	<i>Uzgodniona semantyka: Schema.org</i>	301
8.4.3.	<i>JSON-LD</i>	302
8.4.4.	<i>Dalsze kroki</i>	305
8.5.	<i>Podsumowanie</i>	305

Rozdział 9. Udostępnianie: zabezpieczanie i współdzielenie rzeczy webowych	307
9.1. Zabezpieczanie rzeczy	309
9.1.1. ABC szyfrowania	311
9.1.2. Bezpieczeństwo w internecie dzięki TLS: to właśnie jest „S” z nazwy „HTTPS”!	313
9.1.3. Włączanie HTTPS i WSS korzystających z protokołu TLS na Raspberry Pi	315
9.2. Uwierzytelnianie i kontrola dostępu	320
9.2.1. Kontrola dostępu z użyciem REST i żetonów API	321
9.2.2. OAuth: framework do uwierzytelniania	324
9.3. Społecznościowa WWW rzeczy	327
9.3.1. Pośrednik uwierzytelniania społecznościowej WWW rzeczy	328
9.3.2. Implementacja pośrednika uwierzytelniania społecznościowej WWW rzeczy	330
9.4. Dalsze kroki	339
9.5. Podsumowanie	340
Rozdział 10. Kompozycja: fizyczne aplikacje typu mashup	343
10.1. Tworzenie prostej aplikacji — automatyczna generacja interfejsu użytkownika	345
10.1.1. Uniwersalny interfejs użytkownika dla rzeczy webowych	345
10.2. Fizyczne aplikacje typu mashup	352
10.2.1. Node-RED: wizualne tworzenie aplikacji typu mashup	353
10.3. IFTTT: tworzenie fizycznych aplikacji typu mashup przy użyciu kreatorów	360
10.3.1. Publikowanie informacji o włamaniach do arkusza Google	361
10.3.2. Wysyłanie żądań do rzeczy przy użyciu kanału Maker	363
10.3.3. Przesyłanie tweetów o włamaniach do arkusza w serwisie Google Drive	364
10.4. Dalsze kroki	366
10.4.1. Aplikacje typu mashup — od prostych do złożonych aplikacji „big data”	366
10.4.2. Lepsze wrażenia użytkowników	367
10.5. Podsumowanie	368
Dodatek. Arduino, BeagleBone, Intel Edison i WWW rzeczy	369
A.1. Integracja BeagleBone z WoT	369
A.1.1. Poznajemy BeagleBone Black	370
A.1.2. Przygotowywanie BeagleBone Black na potrzeby tej książki	370
A.2. Integracja urządzenia Intel Edison z WoT	371
A.2.1. Przygotowywanie urządzenia Edison na potrzeby tej książki	372
A.3. Integracja Arduino z WWW rzeczy	373
A.3.1. Linux, SSH i Node.js	374
A.4. Integracja innych systemów osadzonych z WWW rzeczy	375
Skorowidz	377

Witaj, świecie WWW rzeczy!

Zawartość rozdziału:

- Szybki rzut oka na różne poziomy architektury WWW rzeczy.
- Uzyskiwanie dostępu do urządzeń przy użyciu protokołu HTTP, adresów URL, technologii WebSocket oraz przeglądarek WWW.
- Stosowanie API typu REST do pobierania danych w formacie JSON.
- Poznawanie zapisu webowej semantyki.
- Tworzenie pierwszej fizycznej aplikacji typu *mashup*.

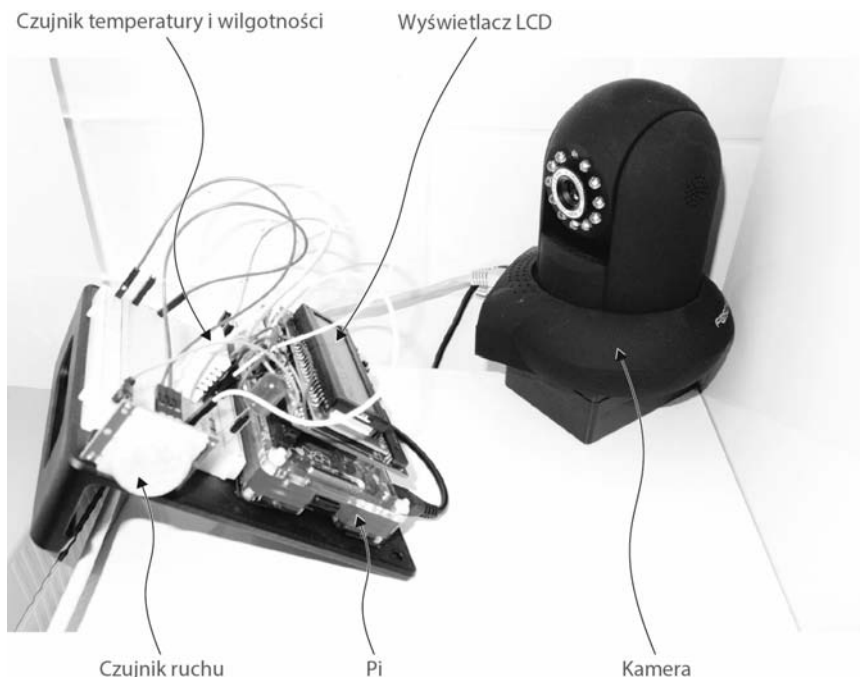
Zanim rzucimy się na głęboką wodę architektury WWW rzeczy i pokażemy, w jaki sposób można ją zaimplementować od samych podstaw, chcielibyśmy dać czytelnikowi przedsmak tego, czym jest WoT. Ten rozdział został napisany jako zestaw ćwiczeń, w ramach których napiszemy małe i proste aplikacje webowe korzystające z danych generowanych przez rzeczywiste urządzenia. Każde z tych ćwiczeń będzie łagodnym ukazaniem problemów oraz zagadnień technicznych, z którymi stykamy się podczas konstruowania urządzeń podłączonych do WWW oraz aplikacji wchodzących z nimi w interakcję.

W tym rozdziale czytelnik będzie miał okazję, by zakasać rękawy, wziąć się do roboty i napisać kilka prostych (a także parę nieco trudniejszych) aplikacji WoT. A co, jeśli czytelnik nie ma odpowiedniego urządzenia? To żaden problem: może skorzystać z naszego! Aby umożliwić wykonanie ćwiczeń zaprezentowanych w tym rozdziale bez konieczności kupowania jakiegokolwiek urządzenia, podłączyliśmy nasze urządzenie do internetu i zapewniliśmy dostęp do tego urządzenia. Oczywiście jeśli czytelnik posiada już odpowiednie urządzenie, to będzie mógł pobrać kody źródłowe aplikacji przedstawionych w tym rozdziale i uruchomić je na własnym urządzeniu. Sposób uruchamiania kodu na urządzeniu został szczegółowo opisany w rozdziale 7.

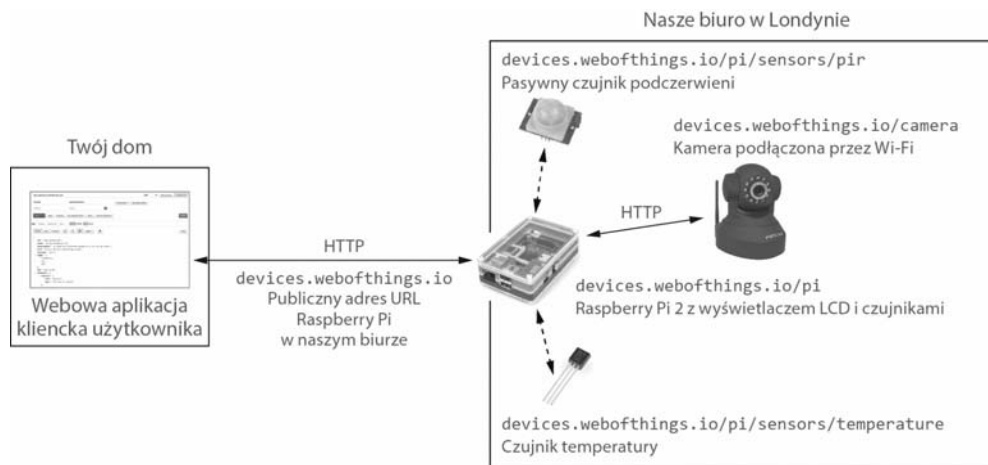
2.1. Poznajemy urządzenie WWW rzeczy

Jak już wspominaliśmy, ten rozdział składa się z serii krótkich i przyjemnych ćwiczeń. Każde z nich pozwala na interakcję z rzeczywistym urządzeniem WoT, działającym w naszym biurze przez 24 godziny na dobę. Dzięki temu czytelnik będzie mógł wykonywać ćwiczenia bez konieczności posiadania rzeczywistego urządzenia.

Urządzenie, które podłączyliśmy w naszym biurze do internetu i udostępniliśmy, to Raspberry Pi 2 (dla rodziny i przyjaciół po prostu Pi), przedstawione na rysunku 2.1 i opisane bardziej szczegółowo w rozdziale 4. Jeśli czytelnik nigdy wcześniej nie widział Raspberry Pi, to może je sobie wyobrazić jako płytkę drukowaną wielkości karty kredytowej, z procesorem i kilkoma czujnikami, podłączoną kablem Ethernet do sieci lokalnej i internetu. W naszym systemie Pi działa jako brama zapewniająca możliwość interakcji z kilkoma podłączonymi do niego czujnikami i urządzeniami. Takie bramy zostały szczegółowo opisane w rozdziale 7., a na razie wystarczy wiedzieć, że na naszym Pi został uruchomiony serwer WWW zapewniający możliwość zdalnego dostępu do zasobów komputera, jak pokazaliśmy na rysunku 2.2.



Rysunek 2.1. Raspberry Pi oraz kamera internetowa używane w ćwiczeniach i działające w naszym biurze w Londynie



Rysunek 2.2. Konfiguracja urządzeń i czujników stosowanych w ćwiczeniach przedstawionych w tym rozdziale

W czasie gdy pisaliśmy tę książkę, nasze Raspberry Pi było wyposażone w wyświetlacz ciekłokrystaliczny (LCD), kamerę, czujnik temperatury i czujnik RIP (pasywny czujnik podczerwieni, czyli czujnik ruchu). W przyszłości chcielibyśmy dodać do tego systemu kolejne czujniki oraz inne elementy, dlatego też gorąco zachęcamy do przeprowadzania eksperymentów wykraczających poza ćwiczenia zamieszczone w tym rozdziale. Czytelnik zapewne prędko się zorientuje, że różne techniki i wzorce opisane w tej książce pozwolą bardzo szybko dostosować przedstawione tu przykłady do każdego urządzenia, czujnika i przeznaczenia.

2.1.1. Podejrzany: Raspberry Pi

Raspberry Pi zaprezentujemy bardziej szczegółowo w rozdziale 4., więc na razie to, co czytelnik musi wiedzieć jego temat, ogranicza się do informacji, że jest to mały komputer, do którego można podłączać wiele różnych czujników i akcesoriów. Udostępnia on wszystkie możliwości, których można oczekiwać od komputerów biurkowych, cechuje się jednak mniejszym zapotrzebowaniem na energię oraz znacznie mniejszymi wymiarami. Co więcej, korzystając z portów GPIO, można do niego dołączać wszelkiego rodzaju cyfrowe czujniki, elementy sygnalizacyjne i wykonawcze. *Elementy wykonawcze i sygnalizacyjne* (ang. *actuators*) to ogólny termin, którego w tej książce używamy do określania wszystkich elementów podłączanych do urządzenia mających wpływ na realny świat. Są to elementy, które na przykład włączają określone diody LED, wyświetlają tekst na panelach LCD, obracają motor, otwierają drzwi, odtwarzają muzykę itd. W świecie WWW rzeczy takie elementy wykonawcze i sygnalizacyjne aktywuje się w taki sam sposób, w jaki wysyła się żądania zapisu do odpowiedniego API — używa się w tym celu protokołu HTTP. A teraz wróćmy do zapowiadanych ćwiczeń. W pierwszej kolejności czytelnik będzie musiał pobrać kody przykładów przedstawionych w dalszej części rozdziału — można je znaleźć na serwerze FTP wydawnictwa Helion, pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/intrze.zip>.

Repozytorium z kodami można także skopiować na swój własny komputer; w skład tego repozytorium wchodzi kilka katalogów, po jednym dla każdego rozdziału książki. Ćwiczenia zaprezentowane w tym rozdziale znajdują się w katalogu *rozdzial2-witaj-wot/klient*. Jeśli ktoś będzie się zastanawiał, co z kodami aplikacji działającej po stronie serwera, to nie musi się tym przejmować! W dalszej części książki dokładnie pokażemy, jak należy się nimi zająć.

Jak zdobyć kody źródłowe przykładów przedstawionych w tym rozdziale

Do synchronizacji kodu pomiędzy naszymi komputerami a naszym Pi wykorzystamy serwis GitHub^a. Alternatywnym rozwiązaniem jest serwis Bitbucket^b, który także działa i jest dość podobny do GitHuba. Oba te serwisy są oparte na systemie kontroli wersji Git. Spolonizowane kody przykładów prezentowanych w tej książce są dostępne na serwerze FTP wydawnictwa Helion, pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/intrze.zip>, a oryginalne kody źródłowe można znaleźć w repozytorium w serwisie GitHub (jak również na stronie <http://book.webofthings.io/>). Przykłady do tego rozdziału znajdują się w katalogu *rozdzial02-witaj-wot*.

Jeśli czytelnik nie zna systemu Git ani jego poleceń, to i tak nie ma się czym przejmować: w internecie można znaleźć bardzo wiele informacji na ten temat. Na wszelki wypadek poniżej przedstawiliśmy kilka najistotniejszych poleceń systemu Git:

- `git clone` — pobiera kopię repozytorium na lokalny komputer. W przypadku pobierania kodów do tej książki konieczne jest zastosowanie opcji `recursive`, która dodatkowo pobierze także wszystkie projekty podrzędne: `git clone https://github.com/webofthings/wot-book --recursive`.
- `git commit -a -m "komunikat..."` — zatwierdza lokalne zmiany w kodzie.
- `git push origin master` — przesyła ostatnio zatwierdzone lokalne zmiany do zdalnego repozytorium (`origin`), zapisując je w gałęzi `master`.

^a GitHub jest bardzo popularnym internetowym serwisem do zarządzania kodem źródłowym. Korzysta z niego wiele projektów typu *open source*, ponieważ — jak by to powiedzieć — jest on niesamowity. Doskonale wprowadzenie do sposobów wykorzystywania tego serwisu można znaleźć na stronie <http://bit.ly/intro-git>.

^b <https://bitbucket.com>.

2.2. Ćwiczenie 1. Przeglądanie urządzenia na WWW rzeczy

Poznanie WWW rzeczy zaczniemy od prostego ćwiczenia — jedyne, co trzeba w nim zrobić, to kliknąć kilka odnośników na stronie wyświetlonej w przeglądarce. Chcielibyśmy w ten sposób pokazać przede wszystkim to, że w świecie WWW rzeczy urządzenia mogą jednocześnie oferować wizualny interfejs użytkownika (strony WWW), pozwalający ludziom je kontrolować oraz wchodzić z nimi w interakcję, oraz API — interfejs programowania aplikacji — zapewniający analogiczne możliwości innym komputerom i aplikacjom.

2.2.1. Część 1. WWW jako interfejs użytkownika

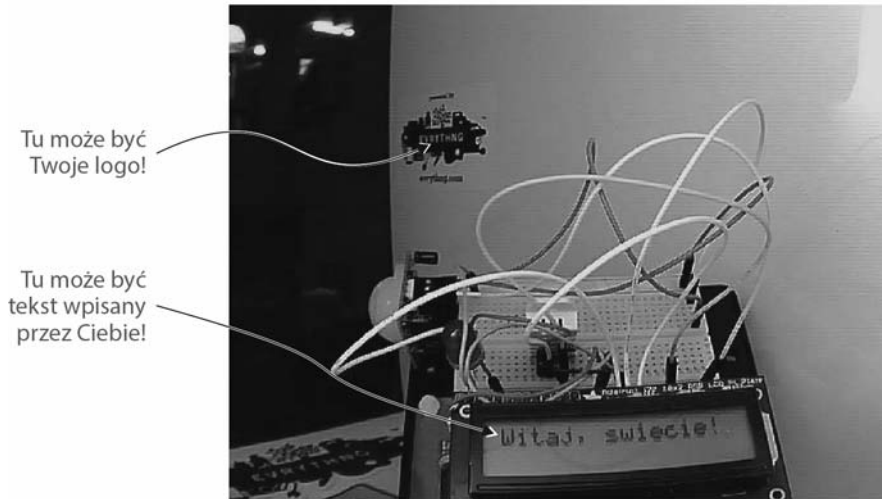
W tym ćwiczeniu czytelnik użyje przeglądarki WWW do wejścia w interakcję z rzeczywistym urządzeniem WoT podłączonym do internetu w naszym biurze. W pierwszej kolejności warto przyjrzeć się konfiguracji systemu, używając do tego kamery internetowej (patrz rysunek 2.3). W tym celu należy uruchomić ulubioną przeglądarkę i w niej

Sensor: Camera Sensor

Description: Takes a still picture with the camera.

1. Type: image
2. Recorded at: 2016-10-27T17:41:22.675Z
3. Value: <http://devices.webofthings.io:9090/snapshot.cgi?user=snapshots&pwd=4MXfTSr0gH>

Sensor Value



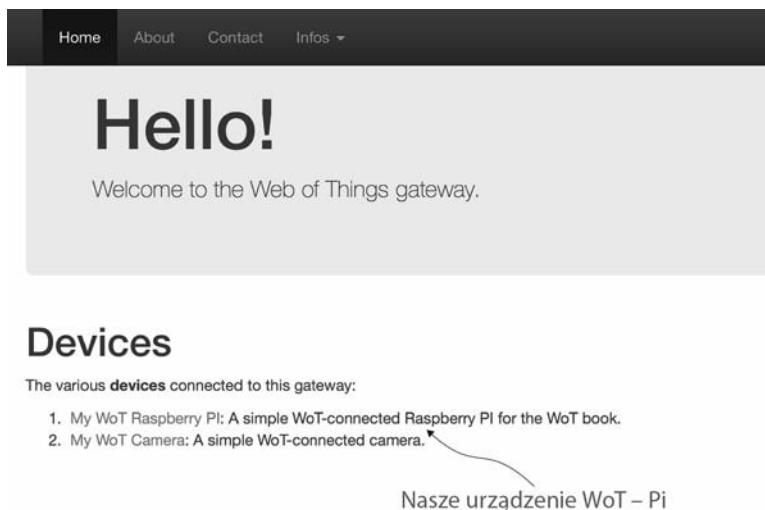
Rysunek 2.3. Strona WWW kamery wchodzącej w skład naszego zestawu. Zdjęcia są wykonywane przez kamerę na bieżąco

wyświetlić najnowsze zdjęcie wykonane przez naszą kamerę, dostępne na stronie <http://devices.webofthings.io/camera/sensors/picture/>. Na tej stronie zawsze jest prezentowane najnowsze zdjęcie zrobione przez naszą kamerę, dzięki czemu czytelnik może zobaczyć urządzenie, na którym będzie przeprowadzał eksperymenty (warto to robić w nocy — wtedy jest jeszcze zabawniej!). Oczywiście sama kamera nie będzie widoczna na zdjęciu.

Łatwo zauważyć, że podany adres URL ma określoną strukturę. Spróbujmy zatem trochę z tym adresem poeksperymentować i użyć jego podstawowej postaci, która pozwoli przejść na stronę główną bramy pozwalającej na przeglądanie urządzeń działających w naszym biurze i interakcję z nimi (patrz rysunek 2.4). W tym celu należy wpisać w przeglądarce następujący adres URL: <http://devices.webofthings.io>.

Ten adres URL zawsze przekieruje na *stronę główną* bramy działającej w naszym biurze, która prezentuje listę wszystkich podłączonych urządzeń. W tym przypadku widać, że są do niej podłączone dwa urządzenia:

- Raspberry Pi z różnymi czujnikami, elementami sygnalizacyjnymi i wykonawczymi;
- kamera internetowa (ta, której przed chwilą użyliśmy).



Rysunek 2.4. Strona HTML bramy do naszego urządzenia WoT. Dwa odnośniki umieszczone u dołu pozwalają przejść na strony urządzeń podłączonych do tej bramy

Trzeba zwrócić uwagę na to, że strona ta jest generowana automatycznie, na podstawie urządzeń, które są faktycznie fizycznie podłączone do bramy, dlatego może się zdarzyć, że będzie na niej wyświetlonych kilka dodatkowych urządzeń, o ile tylko je podłączymy. Właśnie tak! Choć wygląda ona na zwyczajną stronę WWW, to jednak w rzeczywistości odczytuje *realne* dane przesyłane w *czasie rzeczywistym* przez *realne* urządzenia działające w naszym *realnym* biurze!

Spróbujmy teraz kliknąć odnośnik *My WoT Raspberry Pi* (moje Raspberry Pi), aby przejść na stronę główną samego urządzenia. Ponieważ używamy do tego przeglądarki, z łatwością możemy zauważyć, że adres URL wyświetlanej w niej strony zmienił się na <http://devices.webofthings.io/pi>, jak pokazaliśmy na rysunku 2.5.

To kolejna strona główna — tym razem samego urządzenia. W tym przypadku wystarczyło dopisać na końcu adresu URL bramy fragment `/pi`.

Wróćmy teraz do samej strony: warto spróbować wskazać myszą różne umieszczone na niej odnośniki, aby przyjrzeć się dokładniej ich strukturze, a następnie kliknąć odnośnik *The list of sensors* (lista czujników). Także to kliknięcie spowoduje zmianę adresu URL strony wyświetlonej w przeglądarce, tym razem na <http://devices.webofthings.io/pi/sensors> (patrz rysunek 2.6).

Jak na razie wszystko jest bardzo proste: poprosiliśmy o wyświetlenie strony WWW prezentującej listę czujników (`/sensors`) podłączonych do Raspberry Pi (`/pi`), które z kolei jest podłączone do bramy `deviced.webofthings.io`. Warto sobie przypomnieć, że do bramy jest także podłączona kamera, dlatego zamieniając w adresie URL `/pi/` na `/camera/`, można bezpośrednio wyświetlić listę czujników kamery: <http://devices.webofthings.io/camera/sensors> (patrz rysunek 2.7).

The screenshot shows the 'My WoT Raspberry PI' web interface. At the top is a navigation bar with 'Home', 'About', 'Contact', and 'Infos'. The main content area is divided into three sections:

- Device Information**: A table with the following data:

Name	My WoT Raspberry PI
URL	http://devices.webofthings.io/pi/
Description	A simple WoT-connected Raspberry PI for the WoT book.
Tags	["raspberry", "pi", "WoT"]
- Resources**: A section titled 'These are the sub-elements of this device:' containing two links:
 - See The list of sensors
 - See The list of actuators
- Links**: A table with the following data:

Metadata	http://webofthings.io/meta/device/
Self	self/
Documentation	http://webofthings.io/docs/pi/

Annotations on the left side of the image point to specific elements:

- 'Metadane urządzenia' points to the 'Device Information' section.
- 'Czujniki' (Sensors) points to the 'See The list of sensors' link in the Resources section.
- 'Elementy sygnalizacyjne i wykonawcze' (Signaling and actuating elements) points to the 'See The list of actuators' link in the Resources section.
- 'Inne odnośniki' (Other references) points to the 'Links' section.

Rysunek 2.5. Strona główna naszego Raspberry Pi. U dołu tej strony umieszczona jest lista odnośników pozwalających na przeglądanie i poznawanie różnych zasobów podłączonych do urządzenia; w tym przypadku są to czujniki, elementy sygnalizacyjne i wykonawcze

The screenshot shows the 'My WoT Raspberry PI > Sensors' web interface. It contains two main sections:

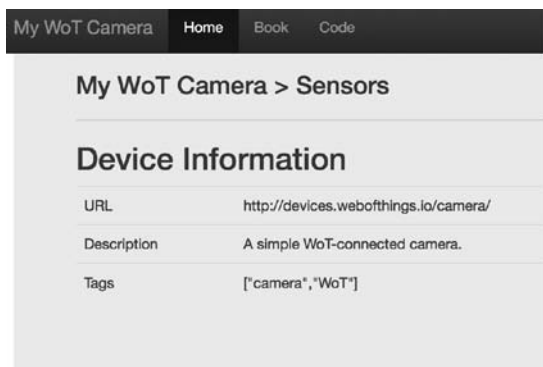
- Device Information**: A table with the following data:

URL	http://devices.webofthings.io/pi/
Description	A simple WoT-connected Raspberry PI for the WoT book.
Tags	["raspberry", "pi", "WoT"]
- Sensors**: A section titled 'The list of sensors available currently on the device.' containing a list of three sensors:
 1. Temperature Sensor: A temperature sensor.
 2. Humidity Sensor: A temperature sensor.
 3. Passive Infrared: A passive infrared sensor. When true someone is present.

An annotation on the left side of the image points to the first sensor in the list:

- 'Czujnik temperatury' (Temperature sensor) points to the first item in the 'Sensors' list.

Rysunek 2.6. Lista czujników podłączonych do naszego Pi. Można kliknąć każdy z nich, by wyświetlić najnowszą wartość zarejestrowaną przez dany czujnik



Sensors

The list of sensors available currently on the device.

1. Camera Sensor: Takes a still picture with the camera.

Odnośnik
do czujnika

Rysunek 2.7. Strona czujników kamery. W tym przypadku jest tylko jeden taki czujnik; reprezentuje on zdjęcie wykonane przez kamerę

Wróćmy teraz do listy czujników naszego Pi i przyjrzyjmy się im nieco dokładniej. Obecnie dostępne są tylko trzy czujniki: temperatury, wilgotności i pasywny czujnik podczerwieni. Po kliknięciu odnośnika *Temperature Sensor* (czujnik temperatury) w przeglądarce zostanie wyświetlona strona tego czujnika, prezentująca aktualnie zmierzoną przez niego wartość. I w końcu, tak samo jak w przypadku czujników, można wyświetlić listę elementów sygnalizacyjnych i wykonawczych podłączonych do naszego Pi, a następnie wyświetlić stronę ze szczegółowymi informacjami o wybranym urządzeniu — *Actuator Details* (patrz rysunek 2.13) — dostępną pod adresem <http://devices.webofthings.io/pi/actuators/display>.

Jeśli chodzi o prezentację, to do naszego Raspberry Pi został podłączony prosty wyświetlacz LCD, pozwalający na wyświetlanie tekstów. Jego możliwości wykorzystamy w ćwiczeniu 2.4. Prezentowane są także informacje na temat tego komponentu naszego zestawu, a w szczególności tekst aktualnie prezentowany wyświetlaczowi, dane o API pozwalającym na przesyłanie własnego tekstu na wyświetlacz oraz formularz do wysyłania tego tekstu. Na razie formularz nam się nie przyda, jednak wrócimy do niego w podrozdziale 2.4.

2.2.2. Część 2. WWW jako API

W części 1. weszliśmy w interakcję z WWW rzeczy z poziomu przeglądarki WWW. Został także zaprezentowany sposób, w jaki internauci mogą poznawać zasoby urządzenia (czujniki, elementy sygnalizacyjne i wykonawcze itd.) oraz w jaki można wchodzić w interakcję z tymi zasobami za pośrednictwem stron WWW. Wszystkie te czynności są wykonywane poprzez przeglądanie zasobów fizycznego urządzenia, dokładnie tak samo jak przeglądaliśmy strony na zwyczajnych witrynach WWW. Co jednak zrobić w przypadku, kiedy chcemy, by zamiast użytkownika te same operacje wykonywało inne urządzenie

lub aplikacja — automatycznie i bez żadnej ingerencji człowieka? Jak można ułatwić wszystkim klientom WWW odnajdywanie urządzenia, zrozumienie, co ono robi, poznanie jego API, określenie, jakie polecenia można do niego przesyłać, itd.²

W dalszej części książki pokażemy i wyjaśnimy szczegółowo, jak można wykonywać wszystkie te operacje. Na razie jednak ograniczymy się jedynie do pokazania, w jaki sposób wykorzystanie WWW ułatwia obsługę zarówno ludzi, jak i aplikacji. W tym celu zaprezentujemy, co „widzi” inne urządzenie lub aplikacja podczas przeglądania zasobów naszego urządzenia.

Do wykonania tego ćwiczenia czytelnik będzie potrzebował przeglądarki Chrome z zainstalowanym rozszerzeniem Postman¹ — jednym z naszych ulubionych. Jeśli ktoś preferuje pracę z poziomu wiersza poleceń, to równie dobrze może wykorzystać program cURL². Postman to wygodna, niewielka aplikacja, która może znacznie ułatwić korzystanie z webowych API, gdyż pozwala na proste wysyłanie żądań HTTP, ustawianie przeróżnych opcji tych żądań, takich jak nagłówki i treści, itd. Dodatek Postman bardzo ułatwi czytelnikowi życie podczas lektury tej książki, dlatego naprawdę warto go zainstalować już teraz.

W poprzednim punkcie rozdziału — części 1. — przeglądarka pełniła funkcję zwykłego klienta, żądającego od serwera WWW przesyłania treści. Przeglądarka automatycznie prosi, by zwracanymi treściami były dokumenty HTML, które po przesłaniu z serwera do przeglądarki są w niej wyświetlane.

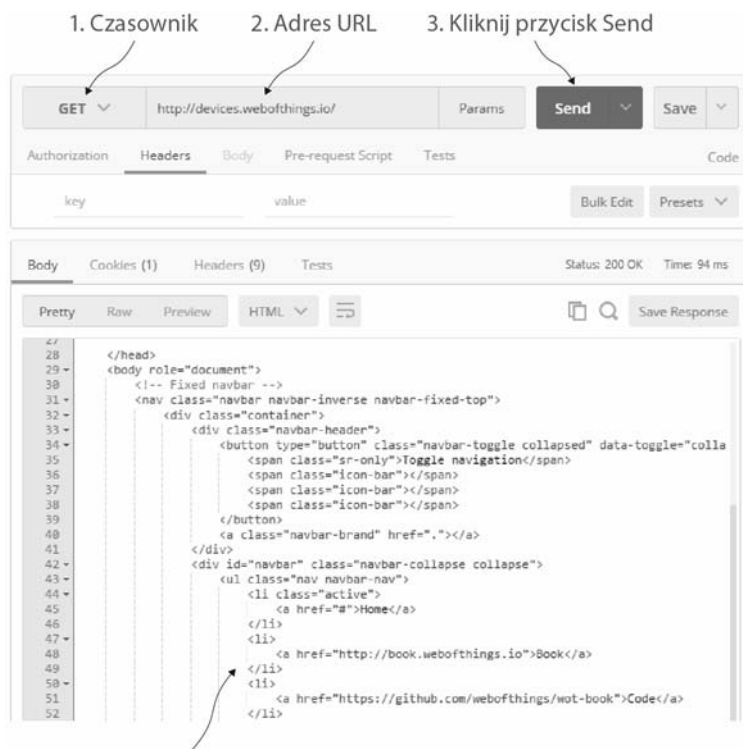
W tym punkcie rozdziału zrobimy niemal to samo, ale tym razem poprosimy, by serwer zwracał dokumenty w formacie JSON, a nie strony HTML. JSON jest najprawdopodobniej najpopularniejszym formatem wymiany danych używanym obecnie w internecie. Ma on bardzo prostą składnię, dane zapisane w tym formacie są zwarte i nie zajmują wiele miejsca, co sprawia, że w porównaniu ze swoim rodzicem — formatem XML — JSON jest bardzo efektywny. Co równie ważne, dane w formacie JSON mogą być bez trudu odczytywane i zapisywane przez ludzi, a także analizowane i generowane przez komputery, co z kolei sprawia, że jest on *optymalnym* formatem do wymiany danych na WWW rzeczy. Proces przesyłania prośby o zastosowanie konkretnego kodowania jest w specyfikacji HTTP 1.1 nazywany *negocjowaniem zawartości* (ang. *content negotiation*) — zagadnienie to omówimy w rozdziale 6.

KROK 1. POBIERANIE LISTY URZĄDZEŃ Z BRAMY

Podobnie jak w poprzednim przypadku, także i teraz w celu pobrania listy urządzeń prześlemy żądanie GET na stronę główną bramy. Aby to zrobić, należy wpisać w rozszerzeniu Postman adres URL tej bramy i kliknąć przycisk *Send*, jak pokazaliśmy na rysunku 2.8.

¹ Można je pobrać ze strony <http://www.getpostman.com/>.

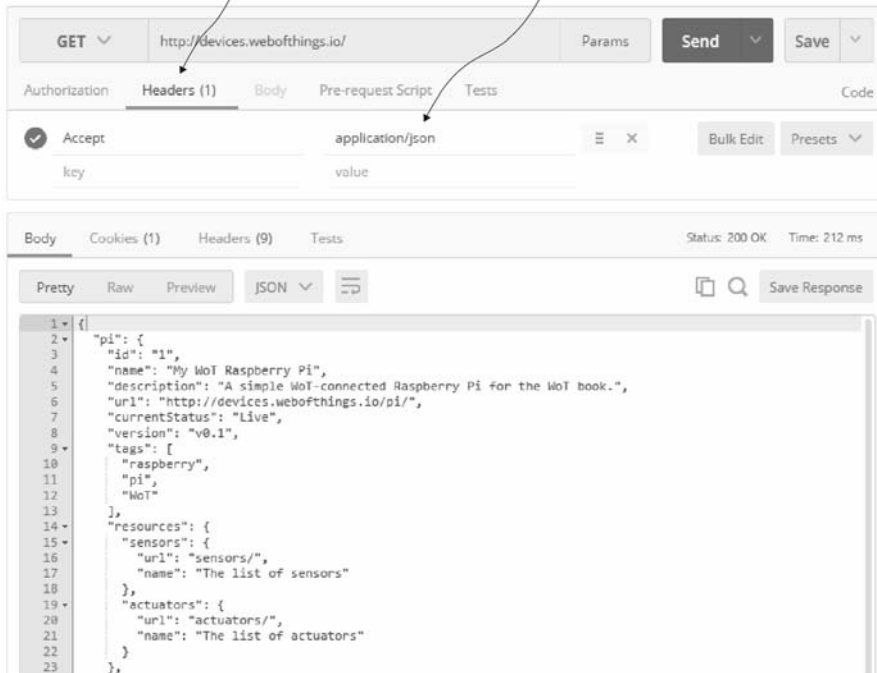
² cURL to program używany z poziomu wiersza poleceń pozwalający na przesyłanie danych przy użyciu różnych protokołów, w tym także przy użyciu protokołu HTTP. Jeśli nie został on domyślnie zainstalowany na komputerze użytkownika, to bez żadnych problemów można go zainstalować samodzielnie, wybierając odpowiednią wersję: na komputery Mac, systemy Linux oraz Windows. Witryna poświęcona temu programowi znajduje się pod adresem <http://curl.haxx.se/>.



Rysunek 2.8. Pobieranie strony głównej bramy przy użyciu rozszerzenia Postman. Wykorzystujemy w tym celu żądanie HTTP GET (1), podając w nim adres URL bramy (2). Treść odpowiedzi będzie zawierać dokument HTML (4)

Ponieważ większość serwerów WWW domyślnie zwraca dokumenty HTML, w obszarze prezentującym zawartość odpowiedzi zobaczymy kod strony WWW (4). Dokładnie to dzieje się domyślnie za każdym razem, gdy odwołujemy się do serwera WWW, używając przeglądarki. Teraz, aby zamiast kodu HTML pobrać dane w formacie JSON, trzeba kliknąć przycisk *Headers* i dodać nagłówek o nazwie *Accept* i wartości *application/json*. Potem można ponownie kliknąć przycisk *Send*, jak pokazaliśmy na rysunku 2.9. Dodanie tego nagłówka do żądania można by porównać z powiedzeniem serwerowi: „Słuchaj, jeśli możesz, to zwróć mi, proszę, wyniki zapisane w formacie JSON”. Ponieważ brama obsługuje zwracanie takich odpowiedzi, tym razem w obszarze zawartości odpowiedzi zostanie wyświetlony kod JSON; będzie on stanowił zrozumiały dla komputerów odpowiednik pobranej wcześniej strony WWW, choć w tym przypadku będzie on zawierał samą treść, bez żadnych elementów wizualnych (czyli kodu HTML).

1. Przełączyć przycisk Headers
2. Poprosić o format JSON



Rysunek 2.9. Pobieranie listy urządzeń podłączonych do bramy z użyciem rozszerzenia Postman. W tym przypadku zastosowany został dodatkowo nagłówek Accept o wartości application/json, stanowiący prośbę o przekazanie wyników zapisanych w formacie JSON

Kod JSON zwrócony w zawartości odpowiedzi to zrozumiały dla komputerów opis wszystkich urządzeń podłączonych do bramy; poniżej pokazaliśmy, jak wygląda ten kod.

```
{
  "pi": {
    "id": "1",
    "name": "My WoT Raspberry Pi",
    "description": "A simple WoT-connected Raspberry Pi for the WoT book.",
    "url": "http://devices.webofthings.io/pi/",
    "currentStatus": "Live",
    "version": "v0.1",
    "tags": [
      "raspberry",
      "pi",
      "WoT"
    ],
    "resources": {
      "sensors": {
        "url": "sensors/",
        "name": "The list of sensors"
      },
      "actuators": {
        "url": "actuators/",
        "name": "The list of actuators"
      }
    }
  }
}
```

```

    "url": "actuators/",
    "name": "The list of actuators"
  }
},
"links": {
  "meta": {
    "rel": "http://book.webofthings.io",
    "title": "Metadata"
  },
  "doc": {
    "rel": "https://www.raspberrypi.org/products/raspberry-pi-2-model-b/",
    "title": "Documentation"
  },
  "ui": {
    "rel": ".",
    "title": "User Interface"
  }
}
},
"camera": {
  [ ... opis obiektu kamery... ]
}
}

```

W powyższym dokumencie JSON można wskazać dwa elementy pierwszego poziomu (pi oraz camera), które reprezentują dwa urządzenia podłączone do bramy, jak również kilka bardziej szczegółowych informacji na ich temat, takich jak ich adres URL, nazwa, identyfikator i opis. Nie trzeba się przejmować, jeśli nie wszystkie zamieszczone tu informacje są zrozumiałe — po przeczytaniu kilku kolejnych rozdziałów wszystko stanie się całkowicie jasne.

KROK 2. POBIERANIE INFORMACJI O KONKRETNYM URZĄDZENIU

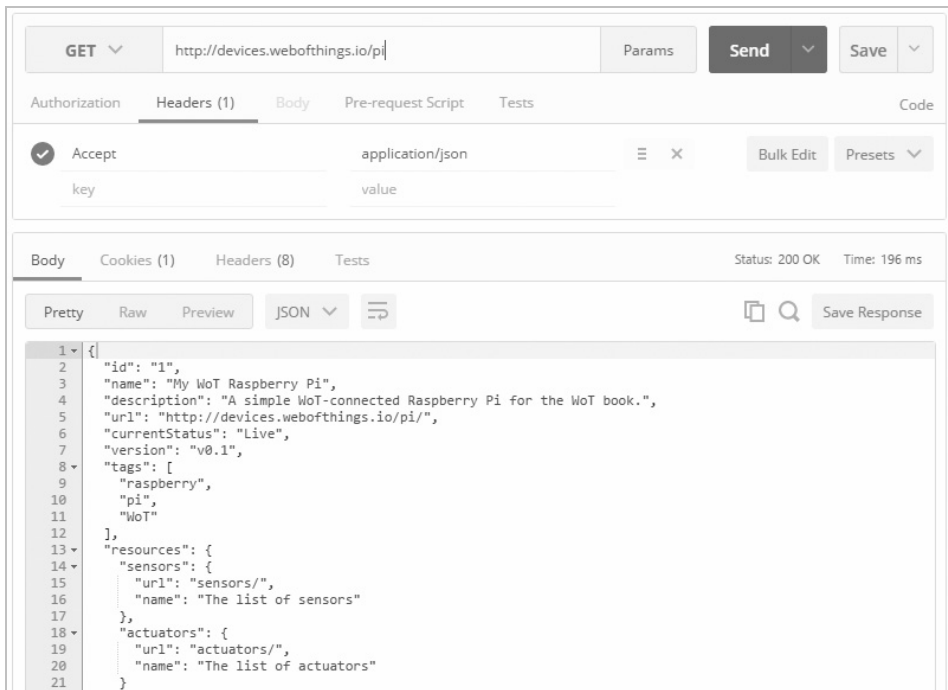
A teraz spróbujmy zmienić adres URL w rozszerzeniu Postman tak, by wskazywał on na nasze Raspberry Pi (to ten sam adres, którego użyliśmy w poprzednim punkcie rozdziału — w części 1.), a następnie kliknijmy przycisk *Send*, jak pokazano na rysunku 2.10.

Obecnie treść odpowiedzi zawiera obiekt JSON z informacjami o urządzeniu Raspberry Pi, takimi samymi jak te, które zobaczyliśmy już wcześniej; ponadto, jak widać na poniższym przykładzie, obiekt `resources` zawiera właściwości `sensors` oraz `actuators`:

```

"resources": {
  "sensors": {
    "url": "sensors/",
    "name": "The list of sensors"
  },
  "actuators": {
    "url": "actuators/",
    "name": "The list of actuators"
  }
}

```



Rysunek 2.10. Pobieranie danych o urządzeniu Raspberry Pi zapisanych w formacie JSON. Informacje zwrócone w odpowiedzi zawierają metadane dotyczące urządzenia oraz odnośniki do jego zasobów

KROK 3. POBIERANIE LISTY CZUJNIKÓW PODŁĄCZONYCH DO URZĄDZENIA

Aby pobrać listę czujników podłączonych do urządzenia, należy — podobnie jak wcześniej — dodać do jego adresu URL końcówkę `/sensors` i tak zmienione żądanie przesłać, używając rozszerzenia Postman. W tym przypadku żądanie HTTP GET zwróci w odpowiedzi następujący dokument zapisany w formacie JSON:

```

{
  "temperature": {
    "name": "Temperature Sensor",
    "description": "A temperature sensor.",
    "type": "float",
    "unit": "celsius",
    "value": 23.4,
    "timestamp": "2017-02-13T14:39:17.240Z",
    "frequency": 5000
  },
  "humidity": {
    "name": "Humidity Sensor",
    "description": "A temperature sensor.",
    "type": "float",
    "unit": "percent",
    "value": 38.9,
    "timestamp": "2017-02-13T14:39:17.240Z",
    "frequency": 5000
  }
}

```

```

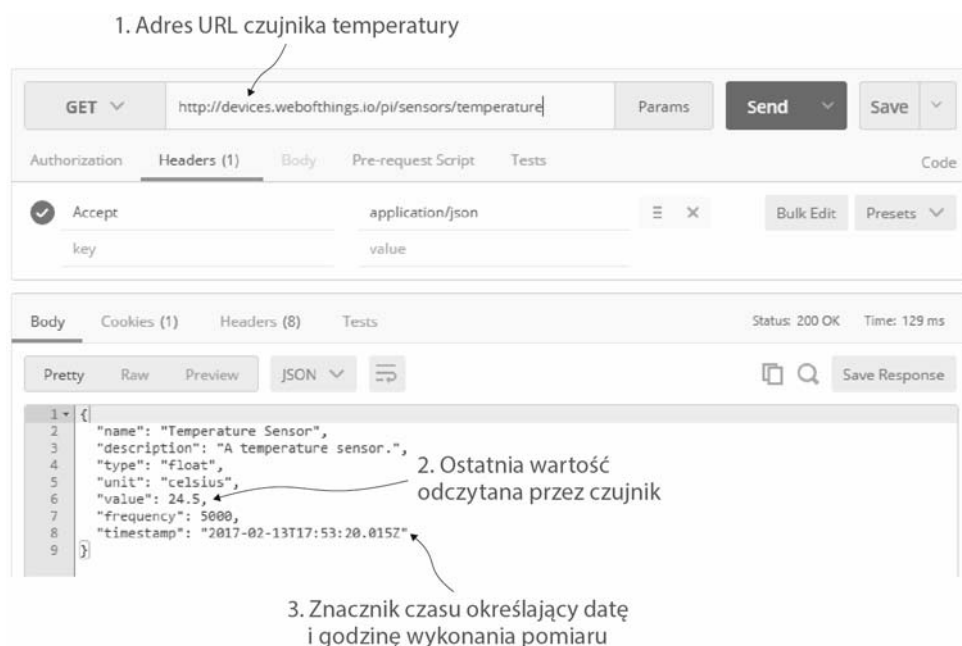
},
"pir": {
  "name": "Passive Infrared",
  "description": "A passive infrared sensor. True when someone present.",
  "type": "boolean",
  "value": true,
  "timestamp": "2017-02-13T14:39:17.240Z",
  "gpio": 20
}
}

```

Jak pokazuje powyższy przykład, do urządzenia zostały podłączone trzy czujniki (są to odpowiednio: czujnik temperatury — temperature, czujnik wilgotności — humidity, czujnik ruchu — pir), a w odpowiedzi zostały umieszczone szczegółowe informacje o nich, jak również ostatnia zmierzona przez nie wartość.

KROK 4. POBIERANIE SZCZEGÓŁOWYCH INFORMACJI O CZUJNIKU

I w końcu pobierzemy szczegółowe informacje o konkretnym czujniku. W tym celu należy dodać do adresu URL w rozszerzeniu Postman końcówkę `/temperature` i ponownie kliknąć przycisk *Send*. Adres URL powinien teraz mieć postać: `http://devices.webofthings.io/pi/sensors/temperature`, jak pokazaliśmy na rysunku 2.11.



Rysunek 2.11. Pobieranie obiektu reprezentującego czujnik temperatury podłączonego do Raspberry Pi. Jak widać, uzyskane informacje obejmują aktualny odczyt czujnika (23,4 stopnia Celsjusza) oraz datę i godzinę wykonania pomiaru (17:53, 13 lutego 2017 r.)

Wykonanie powyższego żądania zwróci dokładne informacje dotyczące czujnika temperatury, a w szczególności ostatnią zmierzoną przez niego wartość (pole `value`). Aby pobrać wyłącznie wartość pomiaru, do powyższego adresu URL czujnika należy dodać końcówkę `/value` (rozwiązanie to działa także w przypadku pozostałych czujników):

```
{  
  "value":22.4  
}
```

2.2.3. Wnioski

Teraz nadeszła pora na to, by czytelnik na własną rękę poeksperymentował i wypróbował różne adresy URL przedstawione wcześniej w tym ćwiczeniu. Warto zwrócić uwagę na to, czym one się od siebie różnią i jaką mają strukturę, poprzeglądać zasoby urzędzenia, spróbować zrozumieć, jakie dane udostępniają poszczególne czujniki, w jakim formacie dane te są zapisywane itd. Dodatkowo można przyrzeć się urządzeniom elektronicznym znajdującym się w naszym otoczeniu: urządzeniom gospodarstwa domowego w kuchni, telewizorowi oraz systemowi audio-wideo w salonie, systemowi do zamawiania kawy, elektronicznemu systemowi informacji kolejowej — zależnie od tego, gdzie czytelnik czyta tę książkę. A teraz spróbujmy sobie wyobrazić, że wszystkie te urządzenia i usługi mogłyby mieć podobną strukturę: adresy URL, treści, ścieżki itd. Spróbujmy odwzorować tę strukturę z wykorzystaniem formatu JSON przedstawionego w tym rozdziale: zapisać adresy URL oraz zwracane obiekty JSON.

Wszystko, co zobaczyliśmy w tym ćwiczeniu, pokazuje, że zarówno ludzie, jak i aplikacje mogą pobierać dane, używając dokładnie tych samych adresów URL, lecz nieco innych formatów wyjściowych (dla ludzi bardziej odpowiedni jest format HTML, a dla aplikacji — JSON). Oczywiście dane zwracane w obu tych formatach są identyczne, dzięki czemu programiści aplikacji bez trudu mogą zmieniać stosowane formaty. To tylko jeden z przykładów pokazujących, jak proste — a jednocześnie potężne — są technologie związane z WWW. Dzięki niezwykle popularnym standardom, takim jak HTTP czy adresy URL, interakcja z rzeczywistym światem z poziomu przeglądarek WWW stała się naprawdę łatwa. Znacznie więcej informacji na temat tych koncepcji zostało przedstawionych w rozdziale 6. tej książki.

2.3. Ćwiczenie 2. Pobieranie danych z czujników w WWW rzeczy

W ćwiczeniu 1. poznaliśmy strukturę urządzenia WoT oraz sposób jego działania. W szczególności przekonaliśmy się, że każdy element takiego urządzenia jest po prostu zasobem, posiada unikalny adres URL i mogą się do niego odwoływać zarówno ludzie, jak i komputery, aby odczytywać i zapisywać dane. Teraz czas założyć kapelusz programisty i zabrać się do pisania pierwszej aplikacji wchodzącej w interakcję z urządzeniem należącym do WWW rzeczy.

2.3.1. Część 1. Odczyt bieżącej wartości czujnika

W celu wykonania tego ćwiczenia należy przejść do pobranego z serwisu GitHub katalog o nazwie *rozdzial02-witaj-wot/klient*. W tym katalogu należy dwukrotnie kliknąć plik *ex2.1-polling-temp.html*, by otworzyć go w nowoczesnej przeglądarce³. Ta strona wyświetla wartość czujnika temperatury podłączonego do Pi w naszym biurze i aktualizuje tę wartość co pięć sekund, pobierając w tym celu dane w formacie JSON (dokładnie tak, jak pokazano na rysunku 2.11).

Do pobierania danych z naszego Pi strona używa biblioteki jQuery⁴. Otwórzmy teraz ten plik w ulubionym edytorze, aby przyjrzeć się jego kodowi źródłowemu. Należy w nim zwrócić uwagę na dwie rzeczy:

- znacznik `<h2>`, pokazujący, gdzie zostanie zapisana bieżąca wartość czujnika;
- funkcję JavaScript o nazwie `doPoll()`, która odczytuje wartość czujnika z Raspberry Pi, wyświetla ją, a następnie, po upływie pięciu sekund, wywołuje samą siebie. Kod tej funkcji został przedstawiony na poniższym listingu 2.1.

Listing 2.1. Pobieranie wartości z czujnika temperatury

<pre>\$(document).ready(function doPoll() { \$.getJSON('http://devices.webofthings.io/pi/sensors/temperature', function (data) { console.log(data); \$('#temp').html(data.value + ' ' + data.unit); setTimeout(doPoll, 5000); }); });</pre>	← Czekamy, aż strona zostanie pobrana, a następnie wywoła funkcję <code>doPoll()</code>. ← Ta funkcja zostanie wywołana, kiedy nadejdzie odpowiedź. ← Wybieramy element HTML o identyfikatorze "temp" i aktualizujemy jego zawartość, używając wyrażen <code>data.value</code> (wartość) oraz <code>data.unit</code> (jednostka), korzystających z informacji zwróconych w danych JSON przesłanych z naszego urządzenia. ← Funkcja <code>doPoll()</code> ustawia czasomierz, który wywoła tę samą funkcję po upływie pięciu sekund (5000 milisekund).	← Używamy funkcji pomocniczej do generowania żądań AJAX pobierających z czujnika temperatury dane w formacie JSON.
--	---	---

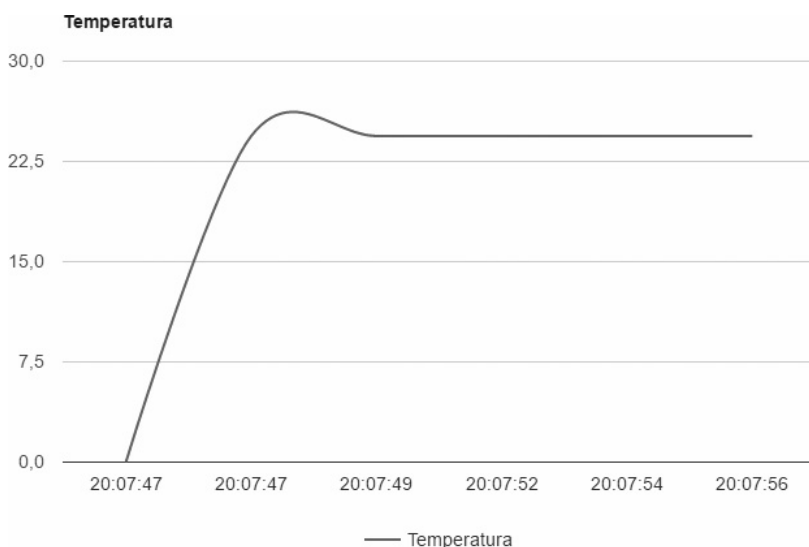
Podczas tworzenia (a szczególnie testowania!) aplikacji internetowych bardzo przydatna będzie możliwość wyświetlania treści z poziomu kodu JavaScript poza stroną WWW wyświetloną w przeglądarce. Do tego celu można wykorzystać konsolę JavaScript. Aby ją wyświetlić w przeglądarce Chrome, należy kliknąć w dowolnym miejscu strony prawym przyciskiem myszy, a następnie z wyświetlonego menu podręcznego wybrać opcję *Zbadaj* — spowoduje to wyświetlenie konsoli JavaScript poniżej obszaru prezentującego kod HTML bieżącej strony. Instrukcja `console.log(data)` wyświetla na konsoli obiekt JSON data pobrany z serwera.

³ Wszystkie przykłady zostały gruntownie przetestowane w przeglądarkach Firefox (>41) oraz Chrome (>46), dlatego też sugerujemy, by czytelnik zainstalował na swoim komputerze jedną z nich. Przykłady powinny także działać w przeglądarce Safari (>9). Jeśli ktoś koniecznie chce używać przeglądarki Internet Explorer, to musi pamiętać, że będzie potrzebował wersji IE 10 lub nowszej — w starszych wersjach tej przeglądarki przykłady nie będą działać.

⁴ jQuery jest bardzo wygodną biblioteką języka JavaScript, która znacznie ułatwia wykonywanie na stronach WWW wielu czynności, takich jak korzystanie z API typu REST, manipulowanie elementami HTML, obsługa zdarzeń itd. Więcej informacji na temat tej biblioteki można znaleźć na stronie <http://jquery.com/>.

2.3.2. Część 2. Pobieranie danych z czujnika i rysowanie ich wykresu

No dobrze, ale w niektórych sytuacjach konieczne będzie wyświetlanie czegoś więcej niż jedynie ostatniej wartości odczytanej z czujnika, na przykład potrzebne będzie narysowanie wykresu tych wartości zarejestrowanych w ciągu ostatniej godziny. Otwórzmy zatem drugi plik HTML w tym ćwiczeniu (o nazwie *ex-2.2-polling-temp-chart.html*). To nieco bardziej złożony przykład, który przechowuje 10 ostatnich wartości odczytanych z czujnika temperatury i wyświetla je w formie wykresu. Kiedy otworzymy ten drugi plik w przeglądarce, na stronie zostanie narysowany wykres aktualizowany co dwie sekundy, taki jak ten przedstawiony na rysunku 2.12.



Rysunek 2.12. Co dwie sekundy do wykresu dodawana jest automatycznie nowa wartość odczytana z urządzenia

Wykres jest tworzony przy użyciu Google Charts⁵ — niewielkiej i prostej biblioteki JavaScript służącej do sporządzania wszelkiego typu wykresów i diagramów. Sposób jej użycia został zaprezentowany na zamieszczonym poniżej listingu opatrzonym komentarzami.

Listing 2.2. Pobieranie danych z czujnika i prezentowanie ich na wykresie

```
$(document).ready(function () {
    var maxDataPoints = 10;
    var chart = new google.visualization.LineChart($('#chart')[0]);
    var data = google.visualization.arrayToDataTable([
        ['Czas', 'Temperatura'],
        [getTime(), 0]
    ]);
    var options = {
```

← Inicjalizacja wykresu.

← Utworzenie tablicy, w której będą zapisywane kolejne punkty wykresu.

← Konfiguracja parametrów wykresu.

⁵ <http://developer.google.com/chart/>.

```

title: 'Temperatura',
curveType: 'function',
animation: {
  duration: 1000,
  easing: 'in'
},
legend: {position: 'bottom'}
};

function addDataPoint(dataPoint) {
  if (data.getNumberOfRows() > maxDataPoints) {
    data.removeRow(0);
  }
  data.addRow([getTime(), dataPoint.value]);
  chart.draw(data, options);
}

function getTime() {
  var d = new Date();
  return d.toLocaleTimeString();
}

function doPoll() {
  $.getJSON('http://devices.webofthings.io/pi/sensors/temperature/value',
    function (result) {
      addDataPoint(result);
      setTimeout(doPoll, 2000);
    });
}

doPoll();
});

```

Dodanie danych kolejnego punktu do tablicy z danymi wykresu oraz usunięcie najstarszego punktu, jeśli będzie to konieczne (jeżeli liczba punktów przekroczy 10).

Przerysowanie wykresu w celu uwzględnienia nowego punktu.

Odczyt wartości z czujnika temperatury (jak w poprzednim przykładzie).

Kiedy będzie dostępna nowa wartość odczytana z czujnika, użyjemy jej w wywołaniu funkcji addDataPoint().

2.3.3. Część 3. Aktualizacja danych na bieżąco

W poprzednim przykładzie pobieranie danych z czujnika temperatury podłączonego do Raspberry Pi działało doskonale. Jednak zastosowane rozwiązanie wydawało się trochę nieefektywne, nieprawdaż? Czy nie byłoby lepiej, gdyby nasz skrypt, zamiast samodzielnie pobierać wartość czujnika co każde dwie sekundy lub jakiś inny okres, był *informowany* o wszelkich zmianach mierzonej temperatury i wyłącznie o nich?

Zgodnie z bardziej wyczerpującymi informacjami na ten temat zamieszczonymi w rozdziale 6. ta zmiana to podstawowa różnica pomiędzy modelem standardowo używanym na WWW oraz nowym, sterowanym zdarzeniami modelem działania aplikacji współpracujących z czujnikami bezprzewodowymi. Na razie przedstawimy jeden ze sposobów rozwiązania tego problemu, polegający na wykorzystaniu stosunkowo nowej technologii internetowej: *WebSocket*. Ogólnie rzecz ujmując, WebSocket to zespół prostych, lecz dających duże możliwości mechanizmów, których serwery WWW mogą używać do przekazywania powiadomień do klientów; mechanizmy te zostały wprowadzone w standardzie HTML5.

Standard WebSocket składa się z dwóch części: pierwsza z nich działa na serwerze, a druga po stronie klienta. Ponieważ w naszym przypadku część serwerowa została już zaimplementowana, musimy się zająć jedynie częścią kliencką. Kliencki API technologii

WebSocket korzysta z języka JavaScript i jest stosunkowo prosty i nieskomplikowany. Poniższe dwa wiersze kodu to wszystko, czego potrzeba, by nawiązać połączenie z serwerem WebSocket i wyświetlać na konsoli otrzymywane od niego komunikaty.

Listing 2.3. Nawiązywanie połączenia z serwerem z użyciem technologii WebSocket i wyświetlanie komunikatów

```
var socket = new WebSocket('ws://ws.webofthings.io');
socket.onmessage = function (event) {console.log(event)};
```

Wróćmy do naszego przykładu i dwukrotnie kliknijmy plik *ex-2.3-websockets-temp-graph.html*, aby otworzyć go w przeglądarce. Na stronie zobaczymy dokładnie ten sam wykres co w poprzednim ćwiczeniu, jednak za kulisami będzie on działał zupełnie inaczej. Przyjrzyjmy się zatem kodowi tego przykładu, przedstawionemu na poniższym listingu 2.4.

Listing 2.4. Utworzenie połączenia WebSocket i odczytywanie zmian temperatury na bieżąco

```
var socket = new
  WebSocket('ws://devices.webofthings.io/pi/sensors/temperature');

socket.onmessage = function (event) {
  var result = JSON.parse(event.data);
  addDataPoint(result);
};

socket.onerror = function (error) {
  console.log('WebSocket error!');
  console.log(error);
};
```

← **Utworzenie subskrypcji WebSocket pobierającej dane z czujnika temperatury. Koniecznie należy zwrócić uwagę na zastosowanie protokołu WebSocket (ws://...).**

← **Zarejestrowanie anonimowej funkcji, która ma być wywoływana po odebraniu komunikatu WebSocket.**

← **Zarejestrowanie kolejnej anonimowej funkcji, która będzie wywoływana w przypadku wystąpienia błędów komunikacji WebSocket.**

W tym przykładzie nie odpytujemy czujnika cyklicznie przez pobieranie jego bieżącego odczytu, lecz rejestrujemy zainteresowanie otrzymywaniem informacji o aktualizacjach mierzonej wartości — w tym celu, korzystając z API WebSocket, tworzymy subskrypcję punktu końcowego `/sensors/temperature`. Kiedy serwer będzie dysponował nową zmierzoną wartością temperatury, wyśle ją do klienta (naszej przeglądarki WWW). Zdarzenie to zostanie przechwycone przez zarejestrowaną funkcję anonimową, a najnowsza zmierzona wartość temperatury zostanie dodana do obiektu zdarzenia przekazywanego do tej funkcji jako jej parametr.

2.3.4. Wnioski

Cofnijmy się nieco i zastanówmy nad tym, co zrobiliśmy w ostatnim ćwiczeniu: udało nam się skomunikować z osadzonym urządzeniem (Raspberry Pi), które może się znajdować po drugiej stronie kuli ziemskiej (o ile ktoś nie ma szczęścia i nie mieszka w deszczowej i pięknej Anglii). Z poziomu strony WWW byliśmy w stanie pobierać dane z czujnika podłączonego do urządzenia i cyklicznie — w regularnych odstępach czasu — wyświetlać je na wykresie. To naprawdę całkiem niezłe jak na stronę WWW składającą się z 60 wierszy kodów HTML, JavaScript i CSS. Ale to nie wszystko: potrzebowaliśmy mniej niż 10 wierszy kodu JavaScript, by subskrybować powiadomienia z naszego Pi przy wy-

korzystaniu technologii WebSocket i wyświetlać temperaturę na bieżąco. W ramach rozszerzenia dla tego ćwiczenia czytelnik może spróbować napisać prostą stronę WWW, która będzie automatycznie pobierać zdjęcia robione przez naszą kamerę (sugerujemy przy tym, by nie robić tego z częstotliwością 25 klatek na sekundę!).

Jeśli to było pierwsze spotkanie czytelnika z WWW rzeczy, to w oczy powinna mu się rzucić przede wszystkim duża prostota przedstawianych przykładów. Załóżmy na chwilę, że nasze Pi nie byłoby podłączone do internetu przy wykorzystaniu HTTP, JSON-a czy WebSocket, lecz przy użyciu „klasycznego” stosu do wymiany danych pomiędzy aplikacjami opartego na formacie XML, takiego jak DPWS (jeśli czytelnik nigdy o nim nie słyszał, to nie ma się czym przejmować, bo właśnie o to chodzi!). Najprościej rzecz ujmując, nie byłibyśmy w stanie porozumiewać się z urządzeniem bezpośrednio z przeglądarki, a przynajmniej nie tak łatwo. Konieczne byłoby napisanie aplikacji przy użyciu jakiegoś bardziej skomplikowanego języka niższego poziomu, takiego jak C lub Java. Nie można by było przy tym korzystać z powszechnie znanych i popularnych rozwiązań, jak adresy URL, języki HTML, CSS oraz JavaScript. I właśnie o to chodzi w WWW rzeczy: o zapewnienie możliwości programowania oraz dostępu do rzeczywistych przedmiotów poprzez przybliżenie ich szerokim rzeszom programistów aplikacji webowych, czyli osób mających do czynienia z rozwiązaniami i technologiami, w których obecnie wprowadzanych jest najwięcej innowacji.

Jak już wcześniej zaznaczyliśmy, z tej książki czytelnik dowie się znacznie więcej na temat sztuki tworzenia API do wchodzenia w interakcję z fizycznymi przedmiotami. W rozdziale 6. przyjrzymy się dokładniej protokołom HTTP i REST, formatowi JSON, jak również zagadnieniom związanym z interakcjami z WWW rzeczy w czasie rzeczywistym, a w rozdziale 7. wyjaśnimy, jak tworzyć bramy, które pozwolą innym protokołom i systemom korzystać z zalet, jakie zapewniają technologie związane z WWW.

2.4. Ćwiczenie 3. Działania w realnym świecie

Do tej pory przedstawiliśmy jedynie różne sposoby „odczytu” danych czujników udostępnianych przez urządzenia podłączone do WWW. A co z operacjami „zapisu”? Na przykład moglibyśmy chcieć przesłać na urządzenie polecenie zmiany parametru konfiguracyjnego. W innych przypadkach może się pojawić konieczność kontroli serwo-mechanizmu (na przykład w celu otwarcia drzwi garażu lub wyłączenia światła).

2.4.1. Część 1. Zastosowanie formularza do zmiany tekstu na wyświetlaczu

Aby pokazać, w jaki sposób można wysyłać polecenia do elementów wykonawczych i sygnalizacyjnych, w tym ćwiczeniu przedstawimy prostą stronę pozwalającą na przesyłanie tekstu, który będzie wyświetlany na ekranie LCD podłączonym do naszego Raspberry Pi. Aby szybko przetestować te możliwości funkcjonalne, wystarczy otworzyć w przeglądarce stronę WWW ekranu LCD na naszym Pi, która jest dostępna pod adresem <http://devices.webofthings.io/pi/actuators/display>.

Na tej stronie (przedstawionej na rysunku 2.13) prezentowane są różne *właściwości* wyświetlacza LED. Pierwszą z nich jest brightness (jasność), którą można by zmieniać, jednak nie zapewniliśmy takiej możliwości, przez co właściwość ta ma charakter danej tylko do odczytu. Kolejną właściwością jest content (zawartość) i to ją będziemy chcieli ustawiać w tym ćwiczeniu. I w końcu ostatnią właściwością jest duration, która określa, jak długo podany tekst będzie prezentowany na naszym ekranie LCD. Można teraz skorzystać z rozszerzenia Postman, aby pobrać obiekt JSON zawierający różne informacje o ekranie LCD, używając w tym celu adresu URL podanego w poprzednim akapicie i postępując zgodnie z instrukcjami zamieszczonymi w pierwszym ćwiczeniu w tym rozdziale.

Actuator Details

Description: A simple LCD screen where text can be displayed.

Properties

Content

Description: The text to be displayed on the LCD screen..

Last value: **Malaga** @ Thu Oct 27 2016 15:20:36 GMT+0000 (UTC)

Brightness

Description: Percentage of brightness of the display. Min is 0 which is black, max is 100 which is white..

Last value: **80** @

Display Duration

Description: How long text will be displayed on the LCD screen..

Last value: **20000** @

Rysunek 2.13. Szczegółowe informacje o wyświetlaczu LCD wraz z polami różnych właściwości, które można ustawiać, takimi jak wyświetlany tekst

```
{
  "name": "LCD Display screen",
  "description": "A simple display that can write commands.",
  "properties": {
    "brightness": {
      "name": "Brightness",
      "timestamp": "2017-02-13T21:06:02.913Z",
      "value": 80,
      "unit": "%",
      "type": "integer",
      "description": "Percentage of brightness of the display. Min is 0 which is black,
        max is 100 which is white."
    },
    "content": {
      "name": "Content",
      "timestamp": "2017-02-13T21:06:32.933Z",
      "type": "string",
      "description": "The text to display on the LCD screen."
    }
  }
}
```

```

    },
    "duration": {
      "name": "Display Duration",
      "timestamp": "2017-02-13T21:06:02.913Z",
      "value": 5000,
      "unit": "milliseconds",
      "type": "integer",
      "read-only": true,
      "description": "The duration for how long text will be displayed on the LCD screen."
    }
  },
  "commands": [
    "write",
    "clear",
    "blink",
    "color",
    "brightness"
  ]
}

```

Oczywiście wyświetlanie czegoś w naszym biurze byłoby mało interesujące, gdybyśmy nie zapewnili możliwości obejrzenia tego, co jest pokazane na ekranie LCD. Właśnie z tego powodu dodaliśmy do naszego zestawu kamerę internetową, która pokazuje ekran LCD podłączony do naszego Pi — dzięki niej zawsze można zobaczyć, co jest w danej chwili wyświetlane. Oto adres URL zapewniający możliwość obejrzenia tego zdjęcia: <http://devices.webofthings.io/camera/sensors/picture/>. A zatem do dzieła: proszę wyświetlić tę stronę, by zobaczyć najnowsze zdjęcie wykonane przez kamerę, takie jak to przedstawione na rysunku 2.3 (aby zobaczyć najnowsze zdjęcie, należy odświeżyć stronę w przeglądarce).

A teraz spróbujemy przesłać do Pi komunikat tekstowy, który zostanie wyświetlony na podłączonym do niego ekranie LCD. Właściwość `content` zawsze zawiera bieżący komunikat wyświetlany na ekranie LCD, a zatem aby go zaktualizować, należy wygenerować żądanie typu POST, którego zawartością będzie treść komunikatu, jaki ma zostać wyświetlony na ekranie (na przykład `"value": "Witaj, świecie"`). Można wypróbować to samemu, używając rozszerzenia Postman, jednak prostszym rozwiązaniem będzie skorzystanie ze strony WWW wyświetlacza dostępnego pod adresem <http://devices.webofthings.io/pi/actuators/display>. Strona ta została przedstawiona na rysunku 2.13.

Omawiana strona prezentuje różne właściwości wyświetlacza LCD. Niektóre z nich pozwalają na ustawianie wartości, a inne są przeznaczone tylko do odczytu. My chcemy ustawić wartość właściwości `content`, spróbujemy zatem podać treść komunikatu w polu tekstowym i kliknąć przycisk *Update*. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, to w przeglądarce powinny zostać wyświetlone przesłane dane JSON, takie jak te pokazane w poniższym przykładzie:

```

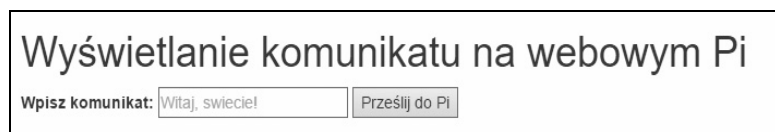
{
  "id":11,
  "messageReceived":"Lubie WoT, a nie VAT!",
  "displayInSeconds":20
}

```

Te zwrócone dane zawierają komunikat, który zostanie wyświetlony, unikalny identyfikator wiadomości oraz szacunkowe opóźnienie, z jakim treść komunikatu zostanie wyświetlona na ekranie LCD (w sekundach); dzięki tej ostatniej informacji czytelnik będzie wiedział, kiedy wyświetlić obraz z kamery, by zobaczyć podany tekst.

2.4.2. Część 2. Utworzenie własnego formularza do kontroli urządzenia

Teraz spróbujemy napisać prostą stronę HTML zawierającą formularz i pozwalającą na przysyłanie do urządzenia podłączonego do WWW wszelkiego rodzaju poleceń. Aby zobaczyć, jak taka strona może wyglądać, otworzymy w przeglądarce plik *ex-3.1-actuator-form.html*. Postać tej przykładowej strony została przedstawiona na rysunku 2.14.



Wyświetlanie komunikatu na webowym Pi

Wpisz komunikat:

Rysunek 2.14. Ten prosty formularz HTML działający po stronie klienta pozwala na przysyłanie tekstu, który ma zostać wyświetlony na ekranie LCD podłączonym do naszego Pi

Strona zawiera pole tekstowe oraz przycisk *Prześlij do Pi*, a jej kod został zaprezentowany na zamieszczonym poniżej listingu 2.5. Dowolny tekst wpisany w polu tekstowym na tej stronie zostanie wyświetlony na ekranie LCD Raspberry Pi w naszym biurze. Prosimy przy tym o kulturalne zachowanie, gdyż API naszego Pi jest publicznie dostępny, a my nie bierzemy żadnej odpowiedzialności za to, co ludzie na nim wyświetlają.

Listing 2.5. Prosty formularz do przysyłania poleceń do elementu sygnalizacyjnego

```
<form action="http://devices.webofthings.io/pi/actuators/display/content/"
  method="post">
  <label>Wpisz komunikat:</label>
  <input type="text" name="value" placeholder="Witaj, świecie!">
  <button type="submit">Prześlij do Pi</button>
</form>
```

To prosty formularz HTML, który przysyła dane, używając żądań HTTP typu POST (określonego za pomocą atrybutu `method`), pod wskazany adres URL (określony przy pomocy atrybutu `action`). Pole tekstowe nosi nazwę `value` (atrybut `name="value"`), dzięki czemu nasze Pi wie, jaki tekst ma wyświetlać. To rozwiązanie świetnie sprawdza się w przypadku prostych witryn WWW. Niestety, tym, czego nie widać, jest to, że przeglądarka nie wysyła (ani nawet nie daje takiej możliwości) danych w formacie JSON (co możemy bardzo prosto zrobić, używając rozszerzenia Postman), lecz w formacie określonym jako `application/x-www-form-urlencoded`. Pi musi rozumieć także ten format, a nie jedynie format `application/json`, by móc prawidłowo obsługiwać dane przesyłane z formularzy HTML.

Formularze HTML mogą używać tylko dwóch czasowników protokołu HTTP: POST oraz GET, nie mogą natomiast używać DELETE ani PUT. Naprawdę szkoda, że z jakichś niejasnych przyczyn zachowania zgodności wstecz nowoczesne przeglądarki WWW nie potrafią wysyłać zawartości formularzy HTML w formie obiektów JSON; ale cóż... takie jest życie!

Jak się przekonamy w dalszej części książki, zapewnienie, że wszystkie przedmioty tworzące WWW rzeczy będą w stanie odbierać i transmitować treści w formacie JSON, jest jednym z kluczowych warunków koniecznych do utworzenia prawdziwie otwartego ekosystemu. Właśnie z tego powodu pokażemy czytelnikowi, jak można przysyłać z formularzy HTML dane w formacie JSON (korzystając z połączenia technologii AJAX i języka JavaScript), gdyż stanowi to jeden z najważniejszych aspektów komunikacji z urządzeniami w WWW rzeczy.

Otwórzmy zatem plik *ex-3.2-actuator-ajax-json.html*, by przyjrzeć się temu samemu formularzowi, który w tej wersji jest obsługiwany przez rozbudowany fragment kodu JavaScript, przedstawiony na poniższym listingu:

Listing 2.6. Przesyłanie w żądaniu POST danych z formularza zapisanych w formacie JSON

```
(function($){ function processForm(e){
$.ajax({
  url: 'http://devices.webofthings.io/pi/actuators/display/content/',
  dataType: 'json',
  method: 'POST',
  contentType: 'application/json',
  data: JSON.stringify({'value': $('#value').val()}),
  processData: false,
  success: function( data, textStatus, jqxhr ){
    $('#response pre').html( JSON.stringify( data ) );
  },
  error: function( jqxhr, textStatus, errorThrown ){
    console.log( errorThrown );
  }
});
e.preventDefault();
}
$('#message-form').submit(processForm);
})(jQuery);
```

Adres URL, na jaki zostanie wysłane żądanie.

Oczekiwany format danych wynikowych.

Czasownik HTTP określający sposób wysyłania żądania.

Sposób kodowania wysyłanych danych.

Wysyłane dane (faktyczna zawartość formularza).

Funkcja zwrotna wywoływana, jeśli żądanie zostanie prawidłowo obsłużone.

Funkcja zwrotna wywoływana, jeśli nie uda się prawidłowo obsłużyć żądania.

Funkcja processForm() zostanie wykonana, kiedy użytkownik naciśnie przycisk wysyłający formularz.

W powyższym przykładzie zdefiniowana została funkcja `processForm()`, która pobiera dane z formularza, zapisuje je w formie obiektu JSON, następnie przesyła do naszego Pi w żądaniu typu POST i w końcu wyświetla wyniki prawidłowo obsłużonego żądania (w przypadku wystąpienia błędu stosowny komunikat jest wyświetlany na konsoli). Parametr `url` określa adres URL punktu końcowego (ekranu podłączonego do naszego Pi), parametr `method` określa metodę HTTP używaną do przesyłania żądania, a parametr `contentType` — format danych przesyłanych na serwer (w tym przypadku jest to `application/json`). Ostatni wiersz kodu określa, że kliknięcia przycisku *Prześlij do Pi*, umieszczonego w formularzu `#message-form`, mają być obsługiwane przez funkcję `processForm()`.

W pliku *ex-3.2b-actuator-ajax-form.html* została umieszczona zmodyfikowana wersja tego samego przykładu, w której dane przesyłane do naszego Pi nie są zapisywane w formacie JSON, lecz w formacie `application/x-www-form-urlencoded`, czyli tym samym, który jest domyślnie używany przez formularze i został zastosowany w części 1. ćwiczenia 3.

2.4.3. Wnioski

W tym podrozdziale czytelnik poznał podstawowe sposoby wysyłania poleceń do urządzenia — przy wykorzystaniu formularza na stronie WWW, jak również przy użyciu API. Dodatkowo zamieszczone tu zostały informacje o ograniczeniach, wyzwaniach oraz problemach związanych z korzystaniem z nowoczesnej WWW (na razie nie ma się czym przejmować — w dalszej części książki pojawi się ich znacznie więcej!), a w szczególności o tym, że różne przeglądarki mogą na różne sposoby interpretować i implementować te same standardy. W końcu czytelnik dowiedział się, jak wykorzystać technologię AJAX, by ominąć wskazane wcześniej ograniczenia, oraz jak przesyłać do naszego Raspberry Pi polecenia zapisane w formacie JSON i jak zdalnie je kontrolować.

Mamy nadzieję, że po przeanalizowaniu tych ćwiczeń czytelnik przekonał się, że przesyłanie przez WWW poleceń do elementów wykonawczych i sygnalizacyjnych podłączonych do wszelkiego typu urządzeń jest bardzo proste — o ile tylko są one wszystkie podłączone do internetu i udostępniają ten sam, wspólny interfejs HTTP/JSON. Pozostaje jednak jeszcze jedno pytanie: w jaki sposób można odnaleźć urządzenia, zrozumieć ich API, określić, jakie funkcje one oferują, poznać parametry, które należy do nich przysyłać, ich typy, jednostki, ograniczenia itd.? Właśnie tymi wszystkimi kwestiami zajmujemy się w następnym podrozdziale.

2.5. Ćwiczenie 4. Informujemy świat o naszym urządzeniu

W poprzednich ćwiczeniach czytelnik dowiedział się, jak można zbadać zasoby udostępniane przez urządzenie w internecie oraz jak można ich używać w innych aplikacjach. Jednak we wszystkich tych przykładach zakładaliśmy, że czytelnik (zarówno on jako programista, jak i pisana przez niego aplikacja) *wie*, jakie pola mają zwracane obiekty JSON (na przykład te reprezentujące czujniki, elementy sygnalizacyjne czy też wykonawcze) oraz jakie jest ich znaczenie. Ale czy możliwe jest zdobycie takiej wiedzy? Co zrobić w przypadku, gdy jedyną informacją o urządzeniu, jaką dysponujemy, jest jego adres URL?

Wyobraźmy sobie, że chcielibyśmy napisać aplikację webową kontrolującą urządzenia domowej automatyki podłączone do sieci lokalnej. W jaki sposób moglibyśmy zapewnić, że aplikacja ta zawsze będzie działała prawidłowo, nawet na sieci należącej do kogoś innego, w przypadku gdy nie będziemy posiadali żadnej wiedzy o podłączonych do tej sieci urządzeniach?

Po pierwsze, konieczne będzie odnalezienie wszystkich urządzeń podłączonych do sieci (jest to tak zwany problem *wykrywania urządzeń*). Innymi słowy, trzeba się dowiedzieć, w jaki sposób aplikacja webowa może określić główne adresy URL wszystkich urządzeń w okolicy.

Po drugie, nawet jeśli uda się nam (w jakiś magiczny sposób) uzyskać główne adresy URL wszystkich okolicznych urządzeń, które mogą współpracować z WWW rzeczy, musimy odpowiedzieć sobie na pytanie, jak nasza aplikacja może się „dowiedzieć”, jakie czujniki, elementy sygnalizacyjne i wykonawcze są do tych urządzeń podłączone, jakich formatów należy używać podczas komunikacji z nimi, jakie jest znaczenie poszczególnych urządzeń, jakie są ich właściwości, pola itd.

Jak się przekonaliśmy w ćwiczeniu 2. (w punkcie 2.3.2), znając główny adres URL urządzenia, bez trudu można przejrzeć jego zasoby, pobrać dane dotyczące tego urządzenia oraz podłączonych do niego czujników, udostępnianych usług itd. Dla nas to proste zadanie, gdyż jesteśmy ludźmi, spróbujmy jednak wyobrazić sobie, co by się stało, gdybyśmy mieli do dyspozycji dokument JSON zawierający niezrozumiałe słowa i znaki i nie mieli żadnej dokumentacji wyjaśniającej jego znaczenie — w jaki sposób moglibyśmy się dowiedzieć, co takie urządzenie robi? I skąd moglibyśmy mieć pewność, że to w ogóle jest jakieś urządzenie?

Otwórzmy zatem plik *ex-4-parse-device.html*, aby wyświetlić formularz z wpisanym adresem URL naszego Pi (patrz rysunek 2.15), a następnie, by przekonać się, co potrafi ta strona, naciśnijmy przycisk *Przeanalizuj to urządzenie*.

Przeanalizuj nowe urządzenie

Metadane urządzenia

Metadane. Ogólny model używany przez to urządzenie można znaleźć na stronie:
 Metadata <http://book.webofthings.io>

Dokumentacja. Dokumentację tego urządzenia, w formacie czytelnym dla człowieka, można znaleźć na stronie:
 Documentation <https://www.raspberrypi.org/products/raspberry-pi-2-model-b/>

Czujniki. Czujniki udostępniane przez to urządzenie:
 Znaleziono 3 czujnikil

- Temperature Sensor
- Humidity Sensor
- Passive Infrared

Rysunek 2.15. Miniprzeglądarka, która analizuje metadane urządzenia i wyświetla uzyskane wyniki

Kod JavaScript umieszczony w pliku *ex-4-parse-device.html* odczytuje główny dokument Raspberry Pi (zapisany w formacie JSON) i na jego podstawie generuje prosty raport o urządzeniu i jego czujnikach, uzupełniony o odnośniki do dokumentacji urządzenia. W pierwszej kolejności przeanalizujemy kod HTML używany do generowania raportu; kod ten został przedstawiony na rysunku 2.7.

Listing 2.7. Prosta przeglądarka urządzeń

```
<form id="message-form">
  <input type="text" id="host" name="host" value="http://devices.webofthings.io/pi"
placeholder="The root URL of a WoT device"/>
  <button type="submit">Przeanalizuj to urządzenie</button>
</form>
<h4>Metadane urządzenia</h4>
<p>
<b>Metadane.</b> Ogólny model używany przez to urządzenie można znaleźć na stronie: <div
id="meta"></div>
</p>
<p>
<b>Dokumentacja.</b>
```

Dokumentację tego urządzenia, w formacie czytelnym dla człowieka, można znaleźć na stronie:

```
<div id="doc"></div>
</p>
<p>
<b>Czujniki.</b> Czujniki udostępniane przez to urządzenie:
<div id="sensors"></div>
</p>
<ul id="sensors-list">
</ul>
```

Na początku tego przykładu umieszczone zostały formularz, w którym można wpisać adres URL urządzenia, oraz przycisk powodujący wygenerowanie żądania. Poniżej znajduje się grupa elementów tekstowych HTML (z identyfikatorami meta, doc itd.), stanowiących miejsca, które potem zostaną uzupełnione informacjami uzyskanymi z urządzenia. Przeanalizujmy teraz sposób przetwarzania żądania AJAX, przedstawiony na poniższym listingu 2.8.

Listing 2.8. Pobieranie i przetwarzanie metadanych urządzenia zapisanych w formie danych JSON z użyciem żądań AJAX

```
(function ($) {
    function processForm(e) {
        var sensorsPath = '';
        $.ajax({
            url: $('#host').val(),
            method: 'GET',
            dataType: 'json',
            success: function (data) {
                $('#meta').html(data.links.meta.title + " <a href=\""
                    + data.links.meta.rel + "\">" + data.links.meta.rel + "</a>");
                $('#doc').html(data.links.doc.title + " <a href=\""
                    + data.links.doc.rel + "\">" + data.links.doc.rel + "</a>");
            }
        });
        sensorsPath = data.url + data.resources.sensors.url;
        $.ajax({
            url: sensorsPath,
            method: 'GET',
            dataType: 'json',
            success: function (data) {
                var sensorList = "";
                $('#sensors').html("Znaleziono " + Object.keys(data).length + " czujniki!");
                for (var key in data) {
                    sensorList = sensorList + "<li><a href=\""
                        + sensorsPath
                        + key + "\">" + data[key].name + "</a></li>";
                }
                $('#sensors-list').html(sensorList);
            },
            error: function (data, textStatus, jqXHR) {
```

Aktualizacja elementów "meta" i "doc" poprzez zapisanie w nich odnośników przechowywanych w odebranym dokumencie JSON.

Generacja żądania GET, które pobierze dane urządzenia w formacie JSON i przetworzy je.

Zapisanie adresu URL zasobu czujników.

Generacja żądania GET pobierającego listę czujników podłączonych do urządzenia.

Funkcja zwrotna przetwarzająca dokument JSON z danymi o czujnikach; obiekt JSON z tymi informacjami jest zapisany jako 'data'.

Pętla przetwarzająca wszystkie czujniki.

Wyświetlenie listy w kodzie HTML strony.

```

        console.log(data);
    }
    });
},
error: function (data, textStatus, jqXHR) {
    console.log(data);
}
});

e.preventDefault();
}

$('#message-form').submit(processForm);
})(jQuery);

```

Jak pokazuje powyższy listing, w pierwszej kolejności ustawiany jest adres URL pozwalający na pobranie głównego dokumentu urządzenia, zwracanego w formacie JSON (jest on pobierany przy użyciu wywołania `$('#host').val()`). Jeśli żądanie zostanie prawidłowo obsłużone, to zostanie wywołana funkcja zwrotna `success`, a przekazana do niej zmienna `data` będzie zawierać dokument JSON z danymi urządzenia (ten sam, który został przedstawiony w kroku 2. w punkcie 2.2.2). Te dane JSON są następnie analizowane, a funkcja pobiera z nich interesujące nas informacje — w naszym przypadku chodzi o element `links` zwróconego obiektu JSON (stąd zastosowanie wyrażenia `data.links`), zawierający odnośniki pozwalające na uzyskanie dokładniejszych informacji o urządzeniu. W elemencie tym znajdują się dane o następującej postaci:

```

"links": {
  "meta": {
    "rel": "http://book.webofthings.io",
    "title": "Metadata"
  },
  "doc": {
    "rel": "https://www.raspberrypi.org/products/raspberry-pi-2-model-b/",
    "title": "Documentation"
  },
  "ui": {
    "rel": ".",
    "title": "User Interface"
  }
}

```

Szczególnie interesujące są element `meta`, który zawiera odnośnik (zapisany jako wartość elementu `rel`) do ogólnego modelu używanego przed dane urządzenie (opisuje on gramatykę stosowaną do przedstawienia elementów danego urządzenia), oraz element `doc`, który z kolei zawiera odnośniki do dokumentacji urządzenia przeznaczonej dla ludzi i opisującej znaczenie (semantykę) urządzenia oraz prezentującej szczegółowe informacje o urządzeniu (jakie czujniki są do niego podłączone i co one mierzą).

Dokument metadanych przedstawiony w powyższym przykładzie nie jest niczym więcej jak zrozumiałym dla komputerów dokumentem modelu zapisanym w formacie JSON, pozwalającym użytkownikom na opisanie urządzenia WoT w strukturalny sposób, z uwzględnieniem definicji logicznych elementów, które muszą posiadać wszystkie urządzenia WoT.

Gdyby setki producentów urządzeń używały tego samego modelu danych do przekazywania informacji o usługach udostępnianych przez ich urządzenia, oznaczałoby to, że dowolna aplikacja mogłaby odczytać i przeanalizować ten plik JSON zwracany przez dowolne urządzenie i zrozumieć, co ono udostępnia (ile czujników jest do niego podłączonych, jak się te czujniki nazywają, jakie mają ograniczenia, jakiego są typu itd.).

No dobrze, a co z samymi czujnikami, elementami sygnalizacyjnymi i wykonawczymi? Element `links` zawiera jedynie metadane (takie jak dokumentacja) dotyczące urządzenia, ale nie jego rzeczywistą zawartość. Aby uzyskać informacje o czujnikach podłączonych do urządzenia, konieczne byłoby przeanalizowanie pola `sensors` elementu `resources`, a tak się składa, że właśnie za to odpowiada drugie wywołanie AJAX, które używając żądania GET, pobiera dane o czujnikach urządzenia. Kiedy dokument JSON z danymi czujników zostanie już pobrany, poszczególne czujniki są pobierane w pętli, która — korzystając z poniższego wzorca — generuje listę HTML z odnośnikami do poszczególnych czujników:

```
<li><a href=\"\"+sensorsPath+key+\"\">"+data[key].name+"</a></li>
```

W tym przypadku `sensorsPath` jest adresem URL do zasobu czujników (w naszym przykładzie będzie to adres <http://devices.webofthings.io/pi/sensors>), do którego dodajemy identyfikator (`key`) każdego czujnika, a wyrażenie `data[key].name` reprezentuje nazwę danego czujnika.

2.5.1. Wnioski

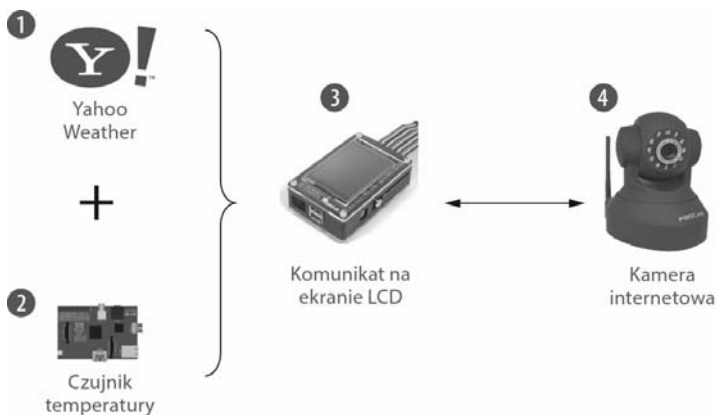
Jeśli czytelnik nie rozumiał wszystkich szczegółów poprzednich ćwiczeń, to nic nie szkodzi — nie ma się czym przejmować! Najważniejsze jest to, że udało się przejść pierwszy, przyspieszony kurs semantycznej WWW (ang. *Semantic Web*), a może raczej kurs związany z trudnymi problemami, jakie stara się ona rozwiązywać. Powodem, dla którego czytelnik zapewne o niej wiele słyszał, lecz nie miał do tej pory okazji jej zobaczyć lub używać (jak również zrozumieć), jest to, że stawia ona przed komputerami i ludźmi piszącymi działające na tych komputerach programy bardzo trudne wyzwanie: niby w jaki sposób można wyjaśnić komputerom realny świat wraz z jego problemami egzystencjalnymi? No cóż, okazuje się, że jeszcze nie można nauczyć swojego komputera filozofii. Jednak, jak pokazaliśmy w tym rozdziale i pokażemy jeszcze raz nieco dokładniej w rozdziale 8., istnieje kilka magicznych sztuczek, które można z powodzeniem zastosować, by sprawić, że WWW i komputery będą trochę sprytniejsze.

A zatem pokazaliśmy już, jak urządzenia mogą informować o swoich możliwościach, danych i usługach, i to w sposób zrozumiały dla innych komputerów. Wykorzystanie do tego celu dobrze znanych wzorców stosowanych na WWW pozwoliło nam bez trudu napisać aplikację internetową będącą w interakcji z naszym urządzeniem. Niestety, nie ma pojedynczego standardu pozwalającego na definiowanie tych informacji w uniwersalny sposób, a zastosowanie formatu JSON jest rozwiązaniem wypracowywanym przez lata metodą prób i błędów. Aby udało się wyzwolić pełny potencjał WWW rzeczy, musimy mieć możliwość definiowania wszystkich szczegółowych informacji o obiektach z wykorzystaniem jednego modelu danych, posiadającego przejrzystą semantykę, którą bez ryzyka pojawienia się jakichkolwiek nieścisłości mogłyby zrozumieć wszystkie komputery i aplikacje. W rozdziale 8. pokażemy znacznie bardziej szczegółowo, jak można to osiągnąć, korzystając z technologii WWW oraz lekkich technologii semantycznej WWW.

2.6. Ćwiczenie 5. Tworzenie pierwszej fizycznej aplikacji typu mashup

W poprzednich ćwiczeniach przedstawiony został sposób odwoływania się do urządzenia podłączonego do WWW, przeglądania danych i usług, jakie to urządzenie udostępnia, oraz odczytu i zapisu tych danych. Natomiast w tym ćwiczeniu pokażemy czytelnikowi, jak może napisać swoją pierwszą aplikację typu mashup. Termin *mashup* pochodzi ze świata hip-hopu, w którym zaczęto nim określać piosenki składające się z fragmentów innych utworów. Analogicznie webowa aplikacja typu mashup pobiera dane z różnych źródeł, przetwarza je i łączy, tworząc w ten sposób coś zupełnie nowego.

W tym ćwiczeniu utworzymy nie tylko webową aplikację typu mashup, lecz także *aplikację fizyczną*, czyli pobierającą dane z czujników rzeczywistych urządzeń podłączonych do WWW. Konkretnie rzecz biorąc, w tym ćwiczeniu spróbujemy pobrać dane o lokalnej temperaturze udostępniane przez usługę Yahoo! Weather, porównać je z wartościami mierzonymi przez czujnik temperatury podłączony do Raspberry Pi w naszym biurze w Londynie i wyświetlić wyniki na ekranie LCD, który także jest podłączony do naszego Pi. I w końcu, aby przekonać się, jak wygląda komunikat wynikowy, skorzystamy z API kamery internetowej, żeby zrobić zdjęcie ekranu LCD i opublikować je na stronie WWW! Cały ten proces został zilustrowany na rysunku 2.16.



Rysunek 2.16. Fizyczna aplikacja typu mashup. W pierwszej kolejności (1) pobieramy lokalną temperaturę z serwisu Yahoo! Weather, a następnie temperaturę zmierzoną przez czujnik podłączony do naszego Pi (2). Obie te temperatury są ze sobą porównywane, a komunikat z wynikiem jest wyświetlany na ekranie LCD podłączonym do naszego Pi (3). Kiedy komunikat jest już widoczny na ekranie, kamera internetowa robi jego zdjęcie (4) i wyświetla na stronie aplikacji

A zatem zacznijmy od otwarcia pliku *ex-5-mashup.html* w przeglądarce i edytorze. Kod JavaScript tej aplikacji, przedstawiony na listingu 2.9, jest nieco dłuższy niż kod wcześniejszych rozwiązań, jednak wcale nie jest bardziej złożony.

Listing 2.9. Funkcja mashup

```

$(document).ready(function () {
    var rootUrl = 'http://devices.webofthings.io';

    function mashup(name, location) {
        var yahooUrl = "https://query.yahooapis.com/v1/public/yql?q=select item from
        weather.forecast where woeid in (select woeid from geo.places(1) where text='" +
        location + "') and u='c'&format=json";
        $.getJSON(yahooUrl, function (yahooResult) {
            var localTemp = yahooResult.query.results.channel.item.condition.temp;
            console.log('Local @ ' + location + ': ' + localTemp);
            $.getJSON(rootUrl + '/pi/sensors/temperature', function (piResult) {
                console.log('Pi @ London: ' + piResult.value);
                publishMessage(prepareMessage(name, location, localTemp, piResult.value));
            });
        });
    }

    function publishMessage(message) {
        $.ajax(rootUrl + '/pi/actuators/display/content', {
            data: JSON.stringify({"value": message}),
            contentType: 'application/json',
            method: 'POST',
            success: function (data) {
                $('#message').html('Opublikowano na LCD: ' + message);
                $('#wait').html('Zdjęcie z kamery internetowej z Twoim komunikatem zostanie
                wyświetlone poniżej za ' + (data.displayInSeconds+2) + ' sekund.');
```

W pierwszej kolejności pobranie z serwisu Yahoo! temperatury mierzonej w miejscu, w którym znajduje się użytkownik.

Przygotowanie treści komunikatu i zastosowanie go do aktualizacji tekstu wyświetlanego na ekranie LCD.

Następnie pobranie temperatury zmierzonej przez Pi w naszym biurze w Londynie.

Wysłanie żądania POST z komunikatem do ekranu LCD.

Generacja tekstu do wyświetlenia, zawierającego imię użytkownika, jego lokalizację oraz temperaturę zmierzoną przez Pi.

Ustawienie czasomierza, który po upływie N sekund (kiedy ekran LCD zostanie już zaktualizowany) wywoła funkcję takePicture().

```

                console.log('Zdjęcie zostanie zrobione za ' + (data.displayInSeconds+2) + ' sekund...');
                setTimeout(takePicture, (data.displayInSeconds+2) * 1000);
            }
        });
    }

    function prepareMessage(name, location, localTemp, piTemp) {
        return name + '@' + location + ((localTemp < piTemp) ? ' < ' : ' > ') + piTemp;
    }

    function takePicture() {
        $.ajax({
            method: 'GET',
            url: rootUrl + '/camera/sensors/picture/',
            dataType: 'json',
            success: function (data) {
                console.log(data);
                $('#camImg').attr('src', data.value);
            },
            error: function (err) {
                console.log(err);
            }
        });
    }

    mashup('Renata', 'Gliwice, PL');
});

```

Pobranie zdjęcia zrobionego przez kamerę internetową w naszym biurze.

Aktualizacja znacznika HTML i zapisanie w nim adresu URL zrobionego zdjęcia.

Funkcja `mashup()` odpowiada za wykonywanie różnych części naszej aplikacji. Pobiera ona dwa parametry: pierwszym z nich jest nazwa użytkownika, a drugim miejsce, w którym przebywa, zapisane w formacie `nazwa_miasta, kod_kraju` (na przykład Gliwice, PL; London, UK; New York, US). Następnie funkcja gromadzi niezbędne dane, wykonując w tym celu dwa żądania HTTP GET, z których każde prosi o przekazanie danych w formacie `application/json`. Pierwsze wywołanie korzysta z API usługi Yahoo! Weather, który — na podstawie podanej lokalizacji — zwraca informacje o bieżącej pogodzie i temperaturze w danym miejscu.

Po poprawnym obsłużeniu tego żądania (czyli wykonaniu określonej funkcji anonimowej) zostaje wywołana druga funkcja, która pobiera najnowszą wartość temperatury zmierzoną przez czujnik podłączony do naszego Pi; w tym celu wykonywane są te same operacje, które zostały opisane w punkcie 2.3.1.

Następnie wywoływana jest funkcja `prepareMessage()`, która formatuje komunikat i przekazuje go do kolejnej funkcji — `publishMessage()`. Ta ostatnia funkcja, korzystając z technologii AJAX, wykonuje żądanie HTTP POST i przekazuje w nim dane JSON zawierające komunikat do wyświetlenia na ekranie LCD. W tym przypadku wykonywane czynności są analogiczne do tych opisanych w ćwiczeniu 3., „Działania w realnym świecie”.

Ponieważ wiadomość musi poczekać w kolejce, zanim zostanie wyświetlona, funkcja ustawia czasomierz, który z odpowiednim opóźnieniem wywołuje funkcję `takePicture()`. Ta ostatnia funkcja wykonuje finalne żądanie HTTP GET, które pobiera zdjęcie ekranu LCD zrobione przez kamerę internetową. Zwrócone zdjęcie jest następnie dynamicznie dodawane do znacznika `<img>` na wyświetlanej stronie WWW.

Aby rozpocząć tę sekwencję rzeczywistych i wirtualnych zdarzeń, trzeba zrobić bardzo niewiele — wystarczy zmienić w edytorze wywołanie funkcji `mashup(x, y)`, podając w nim swoje własne imię oraz dane o miejscowości, w której się znajdujemy. Na przykład Renata z Gliwic w Polsce mogłaby wywołać tę funkcję w następujący sposób:

```
mashup('Renata', 'Gliwice, PL')
```

Teraz pozostaje już jedynie otworzyć plik w przeglądarce i gotowe! W ciągu kilku sekund zostanie w niej wyświetlone zdjęcie zrobione przez naszą kamerę internetową, prezentujące komunikat z podanym imieniem, wyświetlony na ekranie Raspberry Pi w naszym biurze.

2.6.1. Wnioski

W tym ćwiczeniu czytelnik stworzył webową, fizyczną aplikację typu mashup, korzystającą z danych pochodzących z różnych źródeł — fizycznych oraz wirtualnych działających w czasie rzeczywistym — i używającą prostego algorytmu w celu określenia, czy pogoda w miejscowości wskazanej przez użytkownika jest lepsza niż u nas (choć konkurowanie z pogodą londyńską z założenia jest trochę niesprawiedliwe). Zastanówmy się przez chwilę nad tą aplikacją. Do jej działania niezbędne są czujnik temperatury podłączony do urządzenia osadzonego, kamera internetowa, ekran LCD oraz internetowa usługa meteorologiczna; mimo to byliśmy w stanie stworzyć zupełnie nową aplikację, pisząc w tym celu niespełna 80 wierszy kodów HTML i JavaScript... i to włącznie z interfejsem

użytkownika! W dalszej części książki czytelnik dowie się znacznie więcej o aplikacjach tego typu, zwłaszcza w rozdziale 10., w którym przedstawimy różne dostępne narzędzia i techniki służące do tworzenia tych aplikacji.

2.7. Podsumowanie

- W tym rozdziale czytelnik miał okazję po raz pierwszy odbyć praktyczne spotkanie z urządzeniami podłączonymi do WWW działającymi w dowolnym miejscu na świecie; w jego trakcie mógł przeglądać ich metadane, zawartość, czujniki, elementy wykonawcze itd.
- Po zasobach urządzeń podłączonych do WWW można się poruszać tak jak po stronach witryn WWW. Dane zbierane z czujników w czasie rzeczywistym można pobierać, używając protokołu HTTP lub API WebSocket, podobnie jak wszelkie inne treści udostępniane w internecie.
- Podstawowe API związane z protokołem HTTP można zrozumieć znacznie łatwiej i szybciej niż przeróżne złożone protokoły powszechnie stosowane w internecie rzeczy.
- W ciągu zaledwie kilku minut czytelnik był w stanie opanować odczytywanie i zapisywanie danych na zdalnym urządzeniu przy użyciu żądań HTTP i rozszerzenia Postman do przeglądarki Chrome.
- Podłączanie realnego świata do WWW pozwala na błyskawiczne prototypowanie interaktywnych aplikacji z użyciem jedynie kilku wierszy kodów HTML i JavaScript.
- Kiedy dane i usługi oferowane przez różne urządzenia zostaną udostępnione jako zasoby webowe, pojawi się możliwość bardzo prostego tworzenia aplikacji typu mashup integrujących treści pochodzące z różnych źródeł.

Mamy nadzieję, że to pierwsze spotkanie z WWW rzeczy spodobało się czytelnikowi na tyle, by zachęcić go do przeczytania dalszej części książki i nauczania się sposobów implementacji podobnych rozwiązań we własnych urządzeniach. W następnych rozdziałach powiemy, jak można zaimplementować język JavaScript na urządzeniach, oraz zamieścimy krótki i przystępny opis środowiska Node.js. Później zajmiemy się zagadnieniami związanymi z konfigurowaniem własnych urządzeń i zapewnieniem możliwości podłączania ich do WWW rzeczy. Pokażemy także, jak pisać i wdrażać aplikacje Node.js na urządzeniach Raspberry Pi, tak by czytelnik potrafił przygotować swoje pierwsze urządzenie podłączone do WWW rzeczy oraz dostosować przykłady prezentowane w tej książce do własnych potrzeb i zastosowań.

Skorowidz

A

- actions, 282
- adnotacje RDFa, 298, 299
- adres
 - IPv4, 155
 - URL, 79, 196
- adresowanie zasobów, 194, 198
- akcje, 260, 282, 286
- aktualizacja danych, 72
- anonimowe funkcje zwrotne, 106
- API, 62, 189, 211
- API typu RESTful, 224
- aplikacje
 - Express, 233
 - fizyczne, 84
 - MQTT, 258
 - typu mashup, 32, 84, 111, 352, 366
- Apple HomeKit, 174
- architektura
 - komponentów serwera WoT, 229
 - WWW rzeczy, 180
 - zorientowana na zasoby, 194
- Arduino, 373
- asynchroniczne
 - odwołanie, 105
 - programowanie, 106
- automatyczna generacja interfejsu użytkownika, 345
- autoryzacja żądań użytkowników, 336

B

- badanie otoczenia, 170
- BeagleBoard, 123
- BeagleBone Black, 370
- bezpieczeństwo, 51, 307
 - MQTT, 178
- beprzewodowe sieci czujników, 37

- bezstanowość, 192
- biblioteka request, 109
- biblioteki sterowania przepływem, 112
- Bluetooth, 162, 173
- brama, 30, 248

C

- certyfikat, 316, 318
- chmura, 263
- CoAP, Constrained Application Protocol, 178
- Comet, 217
- CORS, 206
- CRUD, 202
- czasownik OPTIONS, 210
- czasowniki HTTP, 240
- czujnik, 37
 - DHT22, 143
 - kamery, 60, 62
 - PIR, 141, 350
 - ruchu, 140
 - temperatury, 70, 142
 - wilgotności, 70, 142

D

- dashboard, 255
- definicja internetu rzeczy, 26
- DELETE, 204
- diagram sekwencji, 243
- dioda LED, 138
- długie odpytywanie, 218
- dodawanie parsera treści, 240
- dostęp
 - do portów GPIO, 138
 - do zasobów, 205
- dynamiczne definiowanie tras, 292

E

elementy sygnalizacyjne, 241
 EnOcean, 163
 Express, 228

F

Facebook, 331
 fizyczna aplikacja typu mashup, 84, 352
 format JSON, 78, 97, 200
 formatowanie karty SD, 128
 formularz, 74
 framework OAuth, 324
 funkcja
 generateActions(), 348
 generateProperties(), 351
 sendAction(), 264
 funkcje
 mashup, 85
 nazwane, 110
 zwrotne, 106

G

generowanie certyfikatu, 316
 GET, 202
 Git, 134
 Google Wave, 174
 GPIO, 135, 138
 GPRS, 165
 grupowe rozsyłanie, 157

H

HATEOAS, 209, 211
 hipermedia, 194, 208

I

identyfikacja rzeczy, 265
 IFTTT, 360
 implementacja
 interfejsu, 243
 IoT, 92
 konwertera, 237
 listy kontroli dostępu, 335
 modelu Web Thing Model, 288
 pośrednika uwierzytelniania, 330
 rzeczy webowych, 225
 strategii uwierzytelniania, 333

informacje
 o czujniku, 68
 o urządzeniu, 66
 o włamaniach do arkusza, 361
 instalowanie
 Node.js, 94
 sterownika BCM2835, 143
 systemu Raspbian, 127
 integracja
 Arduino, 373
 BeagleBone z WoT, 369
 urządzeń ubieralnych, 40
 wtyczek z serwerem, 235
 z internetem, 170
 Intel Edison, 371
 inteligentna
 logistyka, 43, 45
 produkcja przemysłowa, 42
 inteligentne
 domy, 40
 miasta, 41
 interfejs, 192
 użytkownika, 58, 345
 użytkownika Node-RED, 354
 internet rzeczy, IoT, 25, 35, 48
 intranet, 47
 IoT, Internet of Things, 25
 IPS, Internet Protocol Suite, 152

J

jakość usług, 176
 JavaScript, 90, 92
 jednolity
 interfejs, 191
 identyfikator zasobów, 194
 jednowątkowe serwery nieblokujące, 103
 języki programowania, 91
 JavaScript, 90
 JSON-LD, 302

K

kamera, 59
 kanał Maker, 363
 klucz API urządzenia, 257
 kody
 błędów, 205
 QR, 265
 komponenty elektroniczne, 136
 komunikacja TCP, 159

komunikat, 207
 mDSN, 274
 rozumiały, 201
 konfiguracja serwisu GitHub, 134
 konstrukcja `async.series`, 112
 konto EVERYTHING, 254
 kontrola
 dostępu, 320, 335
 urządzenia, 77
 kontrolowanie wtyczki, 260
 koszt, 169

L

LAN, 154
 Linux, 119
 lista
 czujników kamery, 60, 67
 kontroli dostępu, 335
 urządzeń, 65

Ł

łańcuchy dostaw, 43
 łatwość programowania, 48
 łączenie rzeczy, 149

M

manipulowanie zasobami, 193
 marketing 2.0, 45
 mechanizm
 delegowanego uwierzytelniania, 341
 kontroli dostępu do rzeczy, 341
 stanu aplikacji, 208
 webhook, 215
 menedżer pakietów Node.js, 98
 Message Queuing Telemetry Transport, 176
 metadane, 283
 urządzenia, 81
 model, 282
 klient-serwer, 191
 OSI, 30, 152
 TCP/IP, 152
 Web Thing Model, 281, 288
 zasobów, 230
 modele klasyfikacji sieci, 151
 modularność Node.js, 98
 moduł
 matematyczny, 101
 Node, 101

modyfikacja serwera WoT, 317
 MQTT, 178, 251
 multicast, 157

N

narzędzia
 Node-RED, 353
 semantycznej WWW, 301
 NAT, Network Address Translation, 155
 nawiązywanie połączenia, 73
 WebSocket, 265
 nazwane funkcje zwrotne, 110
 negocjacja zawartości, 201
 nietrwale połączenia, 179
 Node.js, 89, 93
 instalowanie, 94
 menedżer pakietów, 98
 modularność, 98
 obsługa zdarzeń, 102
 porty GPIO, 138
 serwer webowy, 94
 tworzenie modułu, 101
 Node-RED, 353
 aplikacje typu mashup, 357
 tworzenie aplikacji, 355
 npm, 98

O

OAuth, 324
 obiekt JSON, 75
 obiekty
 oznakowane, 117
 podłączone, 117
 obserwacja, 179
 obsługa
 akcji, 261
 czasowników HTTP, 240
 kliknięcia, 263
 protokołu IPv6, 156
 zdarzeń Node.js, 102
 zadań PUT, 241
 odczyt
 czujnika PIR, 141
 wartości czujnika, 70
 odkrywanie, 291
 rzeczy, 272
 sieciowe, 273, 275
 odnajdywanie, 304
 w WWW rzeczy, 271

odnośniki, 277
 odpowiedź, 179
 odwołanie asynchroniczne, 105
 opisywanie rzeczy webowych, 279
 opóźnienia, 170
 oprogramowanie warstwy pośredniej, 237, 239
 otwarte standardy, 49

P

PAN, Personal Area Network, 154, 160
 parser treści, 240
 Pi 3, 124
 Pi Zero, 124
 pierwsza aplikacja, 139, 355
 platforma
 BeagleBoard, 123
 EVRYTHNG, 251
 platformy osadzone, 120
 plik
 konfiguracyjny Wi-Fi, 129
 package.json, 99
 pliki JavaScript, 96
 płytki stykowe, 136
 pobieranie
 danych z czujnika, 69–71
 informacji, 66
 listy czujników, 67
 listy urządzeń, 63
 metadanych, 81
 strony głównej bramy, 64
 podłączanie
 czujnika ruchu, 140
 czujnika temperatury i wilgotności, 142
 czujników, 135
 diody LED, 138
 pi do sieci, 129
 urządzeń do WWW, 226
 podmioty, 282
 połączenie
 SSH, 131
 WebSocket, 265
 z Pi, 131
 z serwerem, 73, 95
 pomiary
 osobiste, 39
 rozproszone, 37
 porty GPIO, 135, 138
 pośrednik uwierzytelniania, 328, 330
 potwierdzenia WebSocket, 220
 powiązane dane, 297

powiązania pomiędzy elementami, 50
 powiązanie czujników z serwerem, 234
 prezentacja
 portów GPIO, 135
 Raspberry Pi, 124
 problem odnajdywania, 270
 proces projektowania API, 211
 produkcja przemysłowa, 42
 produkt, 256
 program
 BLINK.JS, 139
 cURL, 63
 NOOBS, 127
 programowanie, 48
 asynchroniczne, 106
 projekt
 interfejsu, 240
 reprezentacji, 236
 zasobów, 230
 projektowanie
 API, 189
 rzeczy webowych, 211
 properties, 282
 protokoły
 bezpółłączeniowe, 157
 internetowe, 154
 sieciowe dla rzeczy, 153
 transportowe, 156
 warstwy aplikacji, 172
 protokół
 Bluetooth, 162
 CoAP, 178
 EnOcean, 163
 HTTP/1.1, 222
 HTTP/2, 223
 HTTPS, 313
 IEEE 802.15.4, 160
 IPv4, 155
 IPv6, 156
 mDNS, 273
 MQTT, 259
 OAuth, 341
 TCP, 157, 158
 Thread, 161
 TLS, 313
 UDP, 157
 WebSocket, 217, 218, 264
 Wi-Fi, 163
 ZigBee, 161
 prototyp, 122
 prywatność, 51
 przeglądanie urządzenia, 58

przeglądarka urządzeń, 80
 przekazywanie żądań do rzeczy, 337
 przekaźnik, 150
 przemysł, 43
 przepływ, 112
 przepustowość, 170
 przesyłanie
 danych, 223
 tweetów, 364
 przeszukiwanie API, 277
 przetwarzanie
 baz granic, 35
 metadanych urządzenia, 81
 publikacja, 214
 punkt wejścia aplikacji, 233
 PUT, 203

R

Raspberry Pi, 57, 123, 126
 implementacja modelu Web Thing Model, 288
 instalowanie Node.js, 132
 nawiązywanie połączenia, 131
 nawiązywanie połączenia SSH, 131
 podłączanie czujników, 135
 podłączanie do sieci, 129
 tworzenie sieci, 131
 zdalny dostęp, 130
 RDF, 297, 298
 reprezentacja, 198
 REST, Representational State Transfer, 190
 ROA, resource-oriented architecture, 194
 role OAuth, 325
 rozszerzalne standardy, 49
 rozszerzanie serwera WoT, 291
 rzeczy, 287

S

scenariusz WWW rzeczy, 29
 schemat JSON, 290
 sekwencje wywołań, 112
 semantyczna WWW rzeczy, 296
 serwer
 CoAP, 247
 HTTP, 97
 webowy, 94
 WebSocket, 244
 WoT, 226
 serwery
 jednowątkowe, 103
 wielowątkowe, 103

serwis
 GitHub, 134
 Google Drive, 364
 sieci
 energetyczne, 41
 komórkowe, 165
 kratowe, 150
 osobiste internetu rzeczy, 160
 rozległe internetu rzeczy, 165, 166
 społecznościowe, 329
 WSN, 38
 sieć
 lokalna, LAN, 154
 osobista, PAN, 154
 rozległa, WAN, 154, 168
 urządzeń osadzonych, 148
 społecznościowa WWW rzeczy, 327
 sprawdzanie dostępności Pi, 131
 SSL, 178
 stan aplikacji, 209
 standardy, 49
 sterowanie
 urządzeniem, 262
 przepływem, 112
 sterownik BCM2835, 143
 stos architektury WoT, 185
 stosowanie akcji, 260
 stosy warstwy aplikacji, 173
 strona
 czujników kamery, 62
 HTML bramy, 60
 struktura
 adresów URL, 197
 katalogów projektu, 230
 subskrypcja, 214
 właściwości, 264
 system warstwowy, 192
 systemy
 jednowątkowe, 115
 operacyjne czasu rzeczywistego, 119
 szyfrowana komunikacja, 340
 szyfrowanie, 311
 niesymetryczne, 312
 symetryczne, 312

T

TCP, Transmission Control Protocol, 158, 159
 technika Comet, 217
 technologia WebSocket, 73
 things, 282

Thread, 161
 TLS, Transport Layer Security, 178, 313
 topologia sieci, 170
 kratowa, 150
 o kształcie gwiazdy, 150
 punkt-punkt, 149
 translacja adresów sieciowych, NAT, 155
 transmisja
 pojedyncza, 157
 z potwierdzeniem protokołu, 218
 trasy, 292
 do zasobu głównego, 292
 frameworka Express, 232
 zasobów reprezentujących akcje, 292
 trwale połączenia, 178
 TSL, 313
 tweet, 364
 tworzenie
 aplikacji, 345
 aplikacji Express, 233
 aplikacji Facebooka, 331
 aplikacji typu mashup, 353
 certyfikatu, 318
 formularza, 77
 klucza API urządzenia, 257
 konta EVRYTHNG, 254
 kopii projektu, 134
 modelu zasobów, 230
 modułów, 101
 pliku modelu, 290
 prototypów, 122, 126
 sekwencji wywołań, 112
 serwera WoT, 228
 sieci, 131
 sieci rzeczy, 147
 tras frameworka Express, 232
 WWW rzeczy, 187
 typ MIME, 198

U

UDP, User Datagram Protocol, 157, 158
 unicast, 157
 uniwersalny interfejs użytkownika, 345
 URI, jednolity identyfikator zasobów, 194
 URL, 196
 uruchamianie serwera CoAP, 247
 urządzenia, 190
 Intel Edison, 371
 osadzone, 118
 Pi, 125
 RTOS, 119

Thng, 256
 ubieralne, 39
 WoT, 60, 123
 WWW rzeczy, 56
 uwierzytelniające oprogramowanie, 332
 uwierzytelnianie, 320
 serwera, 341
 sieci społecznościowe, 329
 zadań, 323
 użycie REST, 321

W

walidacja modelu, 290
 WAN, 154, 166, 168
 warstwa
 aplikacji, 152
 dostępu, 182
 fizyczna, 152
 kompozycji, 183
 odnajdywania, 182
 sieci, 152
 transportowa, 152
 udostępniania, 182
 warstwy aplikacji dla rzeczy, 172
 Web Thing Model, 281, 288, 296
 Webhook, 215
 webowe
 API dla rzeczy, 189
 wywołania zwrotne, 215
 webowy model PI, 289
 WebSocket, 73, 217
 implementacja interfejsu, 243
 węzły centralne, 150
 wielowątkowe serwery, 103
 Wi-Fi, 129, 163
 właściwości, 284
 właściwość temperature Pi, 289
 włączanie
 HTTPS, 315
 serwera WebSocket, 244
 WSS, 315
 WoT, 30, 221
 integracja BeagleBone, 369
 integracja urządzenia Intel Edison, 371
 współdzielenie rzeczy webowych, 307
 wtyczka, 293
 CoAP, 249
 diody LED, 242
 WWW jako API, 62
 WWW rzeczy, 31–34, 46, 190

- integracja Arduino, 373
- integracja systemów osadzonych, 375
- mankamenty, 52
- w czasie rzeczywistym, 212
- zdarzenia, 212
- wybór urządzenia Pi, 125
- wykorzystanie
 - pamięci podręcznej, 192
 - sieci społecznościowych, 329
- wykres, 71
- wykrywanie
 - urządzeń, 79
 - zasobów, 276
- wymiana potwierdzeń WebSocket, 220
- wysyłanie żądań do rzeczy, 363
- wyświetlacz LCD, 74, 75
- wywołania
 - asynchroniczne, 111
 - zwrotne, 215
- wzorzec
 - integracji bezpośredniej, 227, 246
 - integracyjny bramy, 246, 251
 - integracyjny chmury, 251, 266

Z

- zabezpieczanie internetu rzeczy, 309, 311
- Zapier, 360
- zapisywanie przepływów działania, 356
- zasoby, 190
- zastosowanie JSON-LD, 303
- zdalny dostęp, 130
- ZigBee, 161, 173
- zmienianie
 - tekstu, 74
 - właściwości, 257
- zwracanie danych z czujnika, 96

Ż

- źródło zasilania, 169

Ż

- żądania
 - AJAX, 81
 - CoAP, 248
- żądanie, 179
 - DELETE, 204
 - GET, 64, 202, 206, 286
 - POST, 78, 203
 - PUT, 204
 - zwrócenia treści JSON, 200
 - zwrócenia treści XML, 199
- żeton API, 321, 322

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA



Helion SA

Internet rzeczy: fascynująca przyszłość, która zaczyna się dziś!

Internet rzeczy (Internet of Things – IoT) przynosi kolejną technologiczną rewolucję: oto coraz więcej przedmiotów, także sprzętów codziennego użytku, dzięki wbudowanym czujnikom i dostępowi do sieci może komunikować się z człowiekiem i z innymi przedmiotami. Możliwości takiej sieci są niewyobrażalne. Inżynierowie, którzy zajmują się tą koncepcją, rozwijają wiele różnych standardów mających służyć integracji IoT. Okazuje się jednak, że w chaosie konkurujących rozwiązań brakuje spojrzenia na internet rzeczy z nieco szerszej perspektywy, która pozwoliłaby na opracowanie pragmatycznej i strukturalnej metodologii tworzenia urządzeń i usług IoT.

Niniejszą książkę napisano dla osób, które zaczynają przygodę z internetem rzeczy. Zawarto tu informacje niezbędne do tworzenia prototypów urządzeń, produktów i aplikacji z wykorzystaniem infrastruktury WWW. Przedstawiono obszerne wprowadzenie w zagadnienia dotyczące internetu rzeczy. Znalazły się tu informacje o urządzeniach, czujnikach, standardach i potrzebnych narzędziach. Szczególnie dokładnie przedstawiono instrumentarium niezbędne do budowania WWW rzeczy — czyli warstwy aplikacji internetu rzeczy. Książka ta pozwoli na zrozumienie problemów dzisiejszego internetu rzeczy, poznanie dostępnych technik i ich wykorzystywanie.

W tej książce znajdziesz:

- omówienie koncepcji WWW rzeczy i internetu rzeczy
- sposoby wykorzystania Node.js do implementacji WWW rzeczy
- kwestie związane ze stosowaniem protokołu HTTP oraz API typu RESTful
- metody integracji BeagleBone, Intel Edison oraz Arduino z internetem rzeczy
- sposoby łączenia urządzeń i czujników (GPIO) z Raspberry Pi
- informacje o protokołach takich jak MQTT i CoAP i integracji ich z siecią rzeczy

Dr Dominique D. Guinard — jest pionierem koncepcji architektury internetu rzeczy. Uczestniczył w wielu projektach związanych z tym zagadnieniem: badał duże sieci RFID, zajmował się telefonami komórkowymi jako bramami IoT, a także integrował sieci czujników z oprogramowaniem SAP.

Dr Vlad M. Trifa — jest uznanym ekspertem w dziedzinie rozproszonych rozwiązań pomiarowych, a także integracji urządzeń interaktywnych z aplikacjami korporacyjnymi. Zajmował się bioakustyką, przetwarzaniem sygnałów, interakcjami robotów humanoidalnych i sieciami neuronowymi.

Helion

księgarnia internetowa



<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Informatyka w najlepszym wydaniu

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/novosci>



MANNING

ISBN 978-83-283-2968-3



cena: 67,00 zł

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYSCI