



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
APLICADAS

ESCUELA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
COMPUTACIONALES

MANUAL DE USUARIO

TEMA:

“Edificios Inteligentes para Personas con Discapacidad”

APLICATIVO:

*“Control y Monitoreo de Edificios para Personas con Discapacidad,
Mediante El Uso De Tecnología Mobile, Web, Sms y Reconocimiento
de Voz”*

AUTOR:

Christian Hernán Montalvo Loza

DIRECTOR:

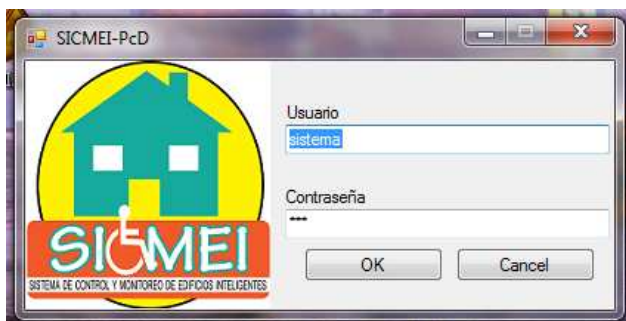
ING. MsC. RODRIGO NARANJO

EJECUTAMOS SICMEI PC D DESDE EL ICONO DE ACCESO DIRECTO EN EL ESCRITORIO

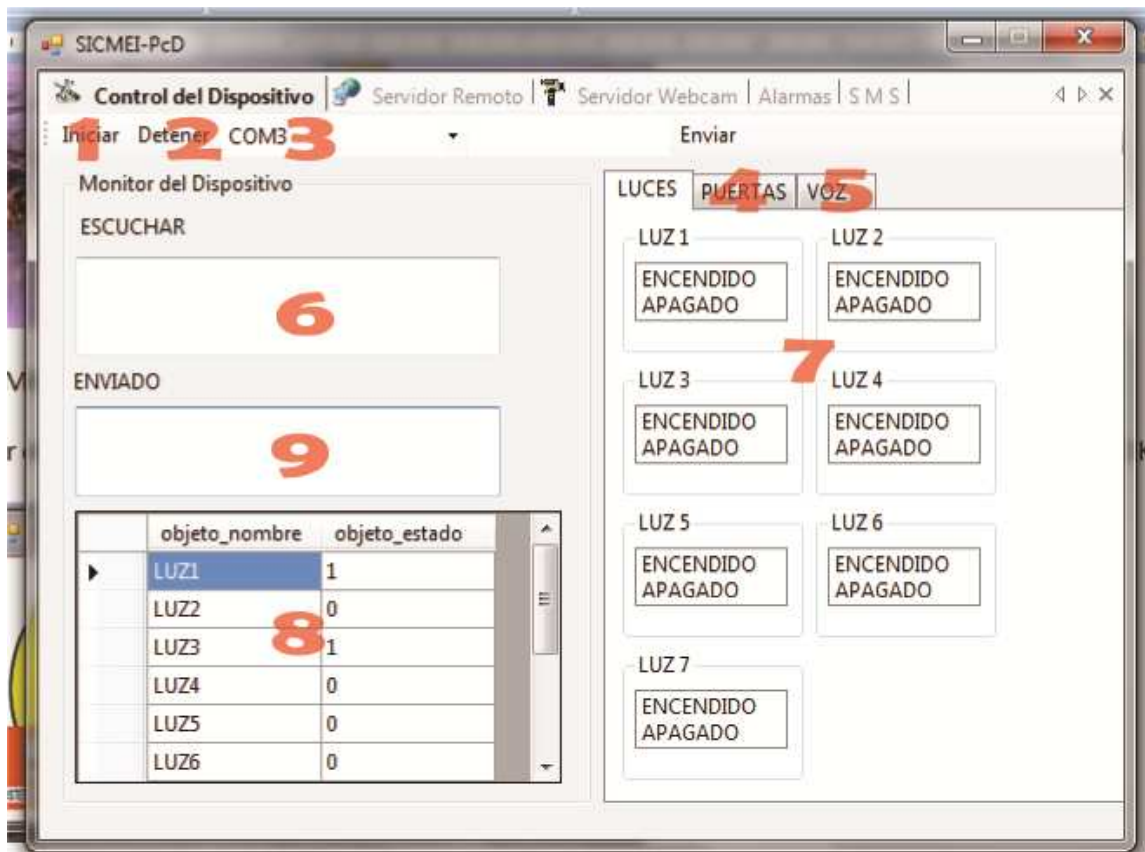


INMEDIATAMENTE NOS APARECE LA PANTALLA DE BIENVENIDA.

Por defecto están preestablecidos usuario y contraseña; así que solo debe tocar en el botón OK.

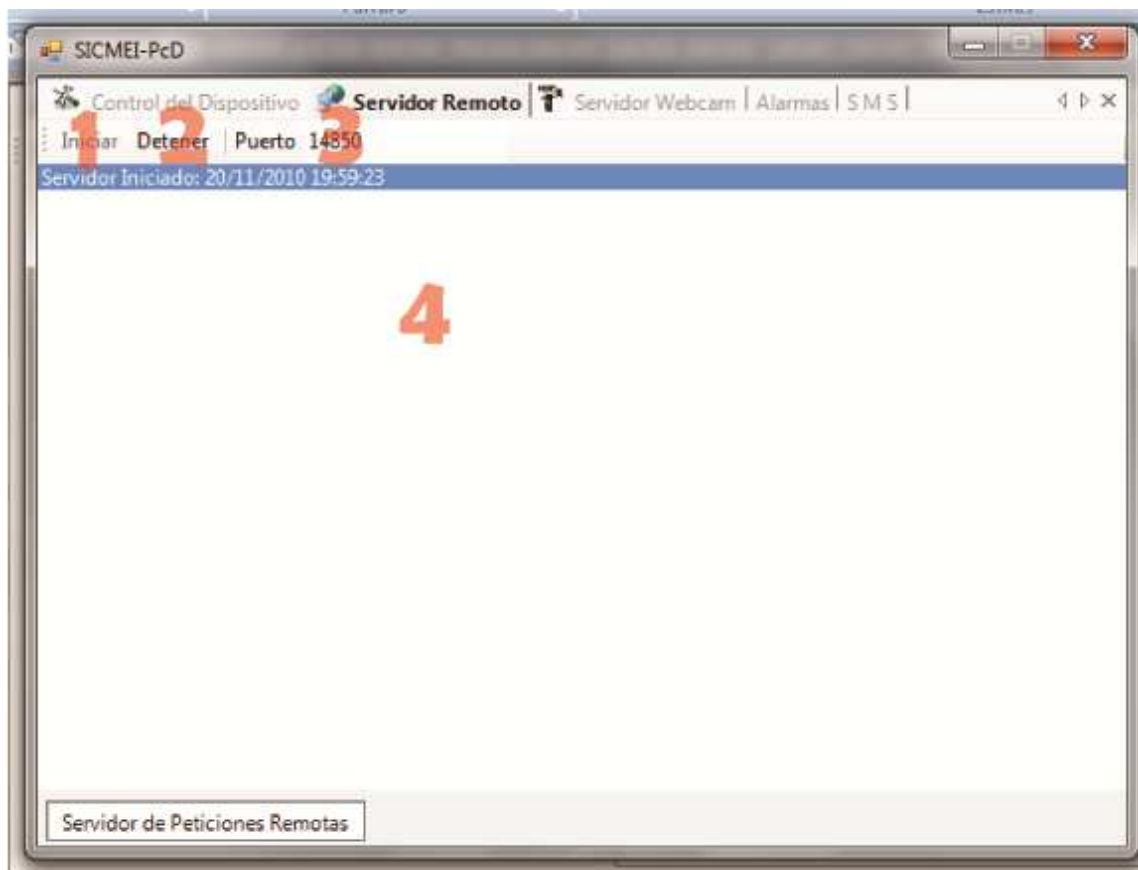


LA PRIMERA PANTALLA QUE APARECE ES LA CONTROL DE DISPOSITIVOS, DESDE ESTA ADMINISTRAMOS LA CONEXIÓN CON EL MICROCONTROLADOR Y DESDE ESTA CON LOS DISPOSITIVOS ELÉCTRICOS QUE SE HA MODIFICADO PARA ADMINISTRAR CON EL SISTEMA



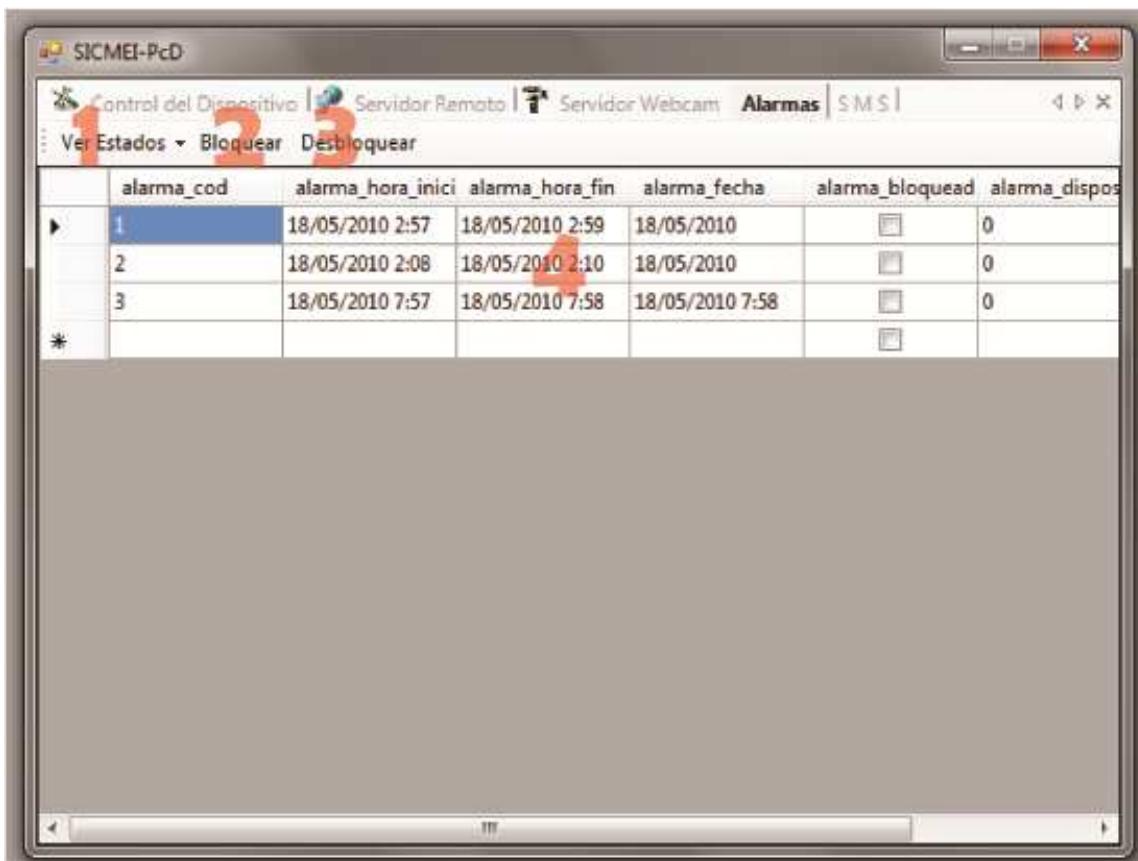
1. Es un objeto tipo botón, que inicia la conexión con el microcontrolador.
2. Este botón detiene la comunicación con el PIC.
3. Este es un text de selección que nos indica el puerto mediante el cual estamos manteniendo la comunicación con la placa principal.
4. Grupo de objetos Tipo Select que abre o cierra las puertas administrables.
5. Este tab inicia y detiene la comunicación de voz.
6. Este es un objeto tipo RichTextBox en el cual nos muestra la cadena que estamos enviando al PIC.
7. Grupo de objetos Tipo Select que enciende o apaga las luces administrables.
8. Monitor de estado que nos indica si el dispositivo esta encendido (1) o apagado (0).
9. Este es un objeto tipo RichTextBox en el cual nos muestra la cadena de respuesta del PIC ante una petición enviada.

LA SEGUNDA PESTAÑA ES EL SERVIDOR DE PETICIONES REMOTAS, EL MISMO QUE SE ENCARGA DE ENTABLAR LA COMUNICACIÓN CON LOS CLIENTES WEB.



1. Este botón abre la conexión a la espera de clientes remotos.
2. Este botón detiene la conexión.
3. Este TextBox indica el puerto mediante el cual se entabla la conexión.
4. Este RichTextBox Nos muestra los mensajes de comunicación entre el servidor y los clientes.

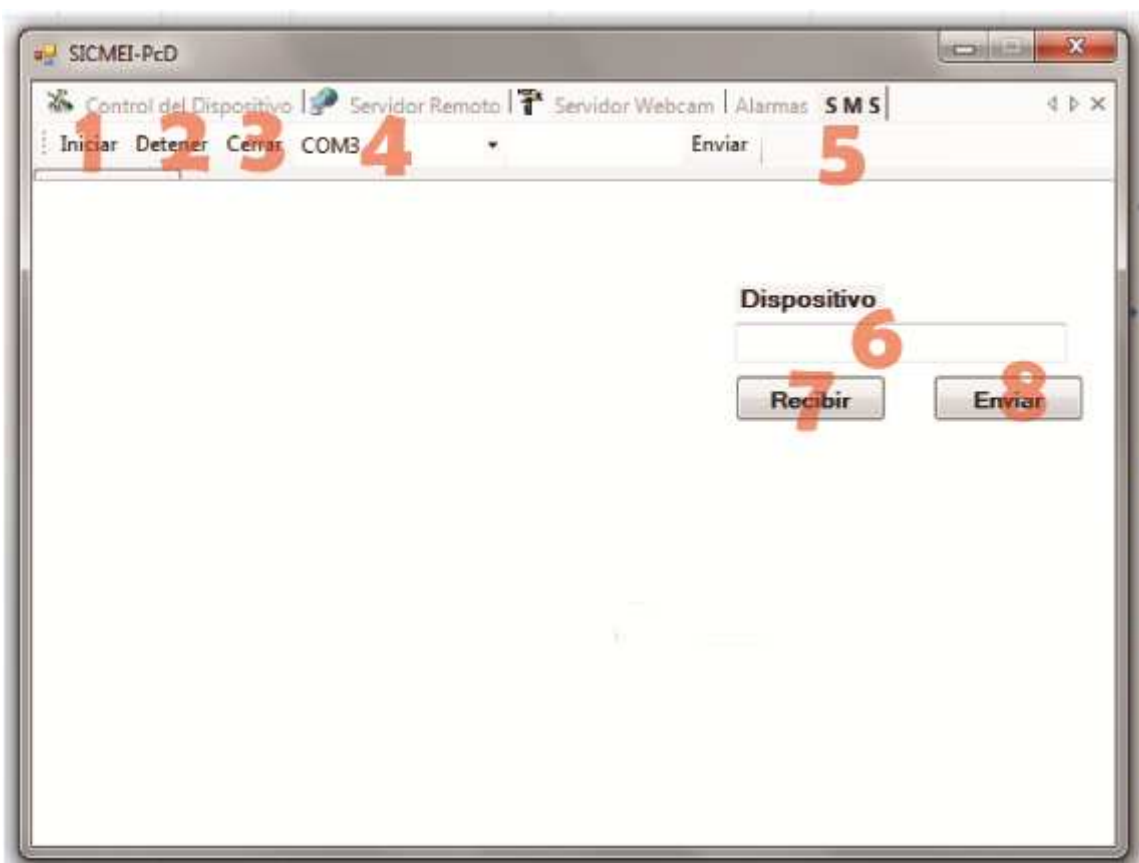
MONITOR DE ALARMAS, ESTA PESTAÑA NOS PERMITE VISUALIZAR EL ESTADO DE LAS ALARMAS PROGRAMADAS, PARA ACTIVACIÓN AUTOMÁTICA DE LOS DISPOSITIVOS.



	alarma_cod	alarma_hora_inici	alarma_hora_fin	alarma_fecha	alarma_bloquead	alarma_dispos
▶	1	18/05/2010 2:57	18/05/2010 2:59	18/05/2010	<input type="checkbox"/>	0
	2	18/05/2010 2:08	18/05/2010 2:10	18/05/2010	<input type="checkbox"/>	0
	3	18/05/2010 7:57	18/05/2010 7:58	18/05/2010 7:58	<input type="checkbox"/>	0
*					<input type="checkbox"/>	

1. Este menú nos permite filtrar las alarmas según su estado.
2. Este botón nos permite bloquear la alarma seleccionada.
3. Este botón nos permite desbloquear la alarma seleccionada.
4. Este DataGridView nos permite visualizar al detalle las alarmas.

LA ULTIMA PESTAÑA ES EL SERVIDOR DE PETICIONES SMS, ESTE NOS PERMITE RECIBIR PETICIONES A TRAVÉS DE MENSAJES SMS UTILIZANDO LAS REDES DE TELEFONÍA CELULAR.



1. Este botón abre la comunicación a la espera de peticiones desde un cliente SMS.
2. Este botón detiene la comunicación.
3. Este botón cierra la comunicación definitivamente y libera el puerto.
4. Nos indica el puerto que estamos usando para comunicarnos con el dispositivo celular que estamos usando como servidor SMS.
5. Es TextBox que nos permite enviar cadenas hacia el celular.
6. Este es RichTextBox que nos indica los resultados de la comunicación servidor cliente.
7. Este botón inicia la recepción de mensajes.
8. Este botón nos permite enviar mensajes de texto desde el Servidor.