



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação



Universidade Europeia

RELATÓRIO DO PROJETO DE PROJECT FACTORY

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

Professor Orientador: André Sabino

André Custódio, 20220112

André Mendes, 20220355

Steve Vilas, 20200856

15/02/2024

O relatório encontra-se em condições para ser apresentado

Ciclo de Formação 2022/2025
Ano Letivo 2024/2025

Agradecimentos

Agradecemos ao nosso Coordenador de Curso, Professor André Sabino, por nos ter providenciado e proporcionado um ensino de qualidade, puxando sempre por nós para dar o nosso melhor e tentar-nos sempre ajudar. Agradecer também ao professor Nathan Campos, por ser um excelente professor, ensinar-nos a ser boas pessoas, bons programadores e estar sempre disponível para dar uma mãozinha.

Por fim, agradeço a todos os professores a disponibilidade e ajuda, que nos têm dado no nosso percurso escolar, sem os quais não o conseguiria concluir estes três anos com o sucesso que tivemos.

Índice

Agradecimentos	2
Índice.....	3
Índice de Imagens	5
Introdução.....	6
Capítulo I – Cronograma Inicial	7
Descrição do Cronograma.....	8
Capítulo II – Conceção do Projeto.....	9
Objetivos	9
Tecnologias	10
<i>Framework</i>	10
O que é um <i>framework</i> ?	10
Vantagens da <i>Framework</i>	10
<i>API</i>	11
Peças para o Arduino	11
Linguagem de Programação	12
C#	12
<i>JavaScript</i>	12
C	12
Recursos Necessários para o Programa	13
<i>Visual Studio Code</i>	13
<i>Visual Studio 2022</i>	13
<i>Arduino IDE</i>	14
Capítulo III – O Projeto	15
Projetos que nos inspiraram	15
Ideia 1.....	15
Ideia 2.....	16
Ideia do nosso projeto	17
Arquitetura do Programa	18
Planeamento do Projeto	19
Distribuição de Tarefas	19
Circuito Eletrónico.....	19

Recursos Utilizados	20
Ferramentas de Desenvolvimento:.....	22
Ferramentas para desenvolvimento de apresentação e relatório:	22
Aplicação/Site de Comunicação:.....	22
Bibliografia e Web Grafia	23

Índice de Imagens

Imagem 1 - Cronograma inicial	7
Imagem 2 - Imagem do Logo	9
Imagem 3 - Logo das linguagens de Programação.....	10
Imagem 4 - C#	12
Imagem 5 - JavaScript	12
Imagem 6 - C	12
Imagem 7 - IDE Visual Studio Code	13
Imagem 8 - IDE Visual Studio 2022	13
Imagem 9 - IDE Arduino IDE.....	14
Imagem 10 - Carro ideia 1.....	15
Imagem 11 - Ideia carro 2	16
Imagem 12 - Carro ideia 3.....	16
Imagem 13 - imagem de modelo	17
Imagem 14 - Ideia de Arquitetura 1.....	18
Imagem 15 - ideia de Arquitetura 2.....	18
Imagem 16 - Comparação de ProtoBuf e JSON	18
Imagem 17 - Circuito do nosso projeto, temporário	19
Imagem 18 - Visual Studio Code	20
Imagem 19 - <i>Visual Studio 2022</i>	20
Imagem 20 - Arduino IDE	20
Imagem 21 - Microsoft Word.....	20
Imagem 22 - Microsoft Excel	21
Imagem 23 - Microsoft Power Point	21
Imagem 24 - Brave	21
Imagem 25 - Discord	21
Imagem 26 - GitHub	21

Introdução

A universidade IADE tem como principal objetivo ajudar e criar relações entre várias áreas de estudo para desenvolver as competências futuras para o mercado de trabalho. A universidade destaca-se pela continua colaboração entre cursos permitindo assim uma melhor interligação de conhecimentos.

O nosso curso, Engenharia informática, tem como principal objetivo formar profissionais capacitados para o desenvolvimento, implementação e gestão de sistemas computacionais complexos, que envolvem desde a programação e o *design* de *software* até a infraestrutura de redes e *hardware*.

Neste sexto semestre na disciplina de “*Project Factory*” foi proposta a tarefa académica de realizar um projeto em cento e vinte dias. Nestes cento e vinte dias serão necessários três reportes sendo o último deles o relatório final que irá ser avaliado. Este projeto contará também com a colaboração do curso de Licenciatura em *Design*, cuja participação será essencial para o sucesso da iniciativa. O primeiro briefing com os alunos de *Design* está agendado para a oitava semana do semestre, e sua colaboração será determinante no desenvolvimento visual e estético do projeto.

Os grupos do curso de Licenciatura em engenharia Informática estão encarregues da parte de *hardware* e *software* do projeto enquanto os grupos de *design* estão encarregues com o *design* do próprio projeto. No fim deste relatório iremos fazer uma reflexão sobre o percurso e o estado final do projeto apresentado juntamente com uma *webgrafia*.

Capítulo I – Cronograma Inicial

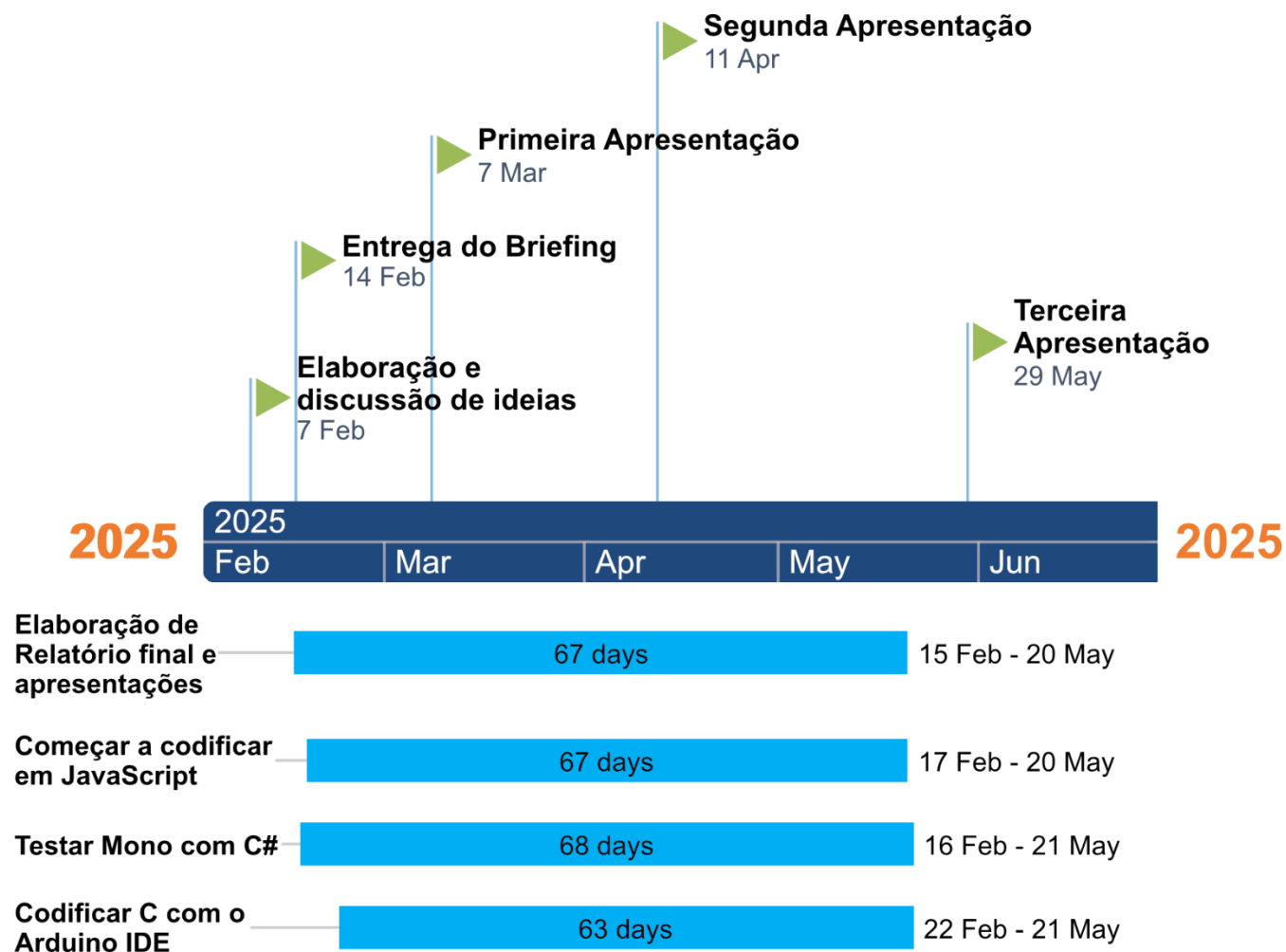


Imagem 1 - Cronograma inicial

Descrição do Cronograma

O desenvolvimento deste trabalho irá decorrer entre os dias 7 de fevereiro a 29 de maio de 2025.

Elaboração de Relatório final e apresentações começou no dia 15 de fevereiro a 20 de maio. A testagem de *Mono* com *C#* começou dia 16 de fevereiro a 21 de maio de 2025.

Começo da codificação em *Javascript* foi 17 de fevereiro a 20 de maio. A codificação *C* com o *Arduíno IDE* foi de 22 de fevereiro a 21 de maio de 2025.

Durante o desenvolvimento deste projeto irá haver três momentos de avaliação, o primeiro está agendado para 7 de março de 2025, a segunda avaliação está marcada para 11 de abril de 2025 e para a terminar a terceira e última avaliação está marcada para 29 de maio de 2025.

Capítulo II – Conceção do Projeto

Projecto: S.T.A.R

Descrição do Projeto: *Surveillance & Tactical Autonomous Rover* (Sistema Terrestre de Análise e Reconhecimento) ou o seu acrónimo S.T.A.R é um veículo com a capacidade de ajudar o homem em algumas tarefas difíceis ou impossíveis. Este veículo irá possibilitar ajudar meteorologistas em algumas atividades como, transporte de material para locais perigosos, medir temperatura do espaço, gravar o som do espaço, entre outras tarefas mais pequenas.

Estes valores irão estar todos recebidos pelo ESP32 e visualizados numa *dashboard*.



Imagem 2 - Imagem do Logo

Objetivos

- Ambiente de utilização
 - Ouvir o que se passa no espaço;
 - Transporte de material para locais perigosos;
 - Medir a temperatura do espaço;
 - Sensor de Fumo;
 - Reproduzir som;
 - Medir Humidade no espaço;
- Rapidez e fluidez
 - Ser rápido e responsivo
 - Ter uma interface apelativa e intuitiva para os utilizadores, facilitando o uso de quem está a usar.

Tecnologias

O nosso projeto utiliza algumas *Framework* (.Net *Framework* e *Express*) e três linguagens de programação (*C#*, *JavaScript* e *C*).



Imagem 3 - Logo das linguagens de Programação

Framework

O que é um *framework*?

Um *framework* consiste numa abstração que une códigos entre vários projetos de *software*, fornecendo uma funcionalidade sem pormenores. Trata-se de um conjunto de classes que colaboram para realizar uma responsabilidade para um domínio de um subsistema da aplicação. Em vez de ser as bibliotecas a controlar é o *framework* quem dita o controlo da aplicação.

Vantagens da *Framework*

A *framework* é rápida no seu *debug*, na solução do projeto. A linguagem de programação ou o *Software Development Kit* evolui com ajuda da comunidade ou das empresas, tem uma grande auxílio em fóruns caso os programadores tenham dúvidas.

A comunidade quando deteta um problema de segurança é rapidamente atualizada e modificado esse problema.

API

Application Programming Interface ou *API* é um conjunto de protocolos, rotinas e ferramentas que permitem que múltiplos códigos Backend consigam aceder a mesma, independentemente da sua linguagem de programação. Podemos ter um código *Javascript* e *C#* que irão conseguir fazer o *request* sem qualquer problema, se tiver com os parâmetros certos!

É fácil de fazer manutenção e é segura, pois não existe uma exposição dos dados não desejados da Base de Dados. A *API* faz uma comunicação com a base de dados permitindo assim uma segurança maior e fiabilidade dos dados, não havendo inserção, modificação ou eliminação de dados. Os pedidos da *API* referem-se principalmente a usar o protocolo *HTTP* da maneira que foi pretendido usado os *requests GET, POST, PUT, DELETE, OPTIONS, PATCH* e *HEAD*.

Peças para o Arduino

Para o nosso veículo estar bem estruturado e preparado para os desafios precisamos que ele não colida contra paredes, consiga subir obstáculos, virar, entre outros desafios. Para tal, iremos precisar de:

- *Microphone Sensor;*
- *Temperature Sensor;*
- *Clock sensor;*
- *Sound Sensor;*
- *Flame Sensor;*
- *Lazer sensor;*
- *Common Cathode Led;*
- *Seven-Color Automatic Flashing LED;*
- *Passive Buzzer;*
- Suporte de Bateria;
- Converter modulo Blinghe;
- Sensor de Humidade;
- 4 peças de *Geared Motoro DC3V-12V;*
- *DC Motor Driver Board Drive;*
- *ESP32;*
- *BreadBoard;*
- *Active Buzzer;*

Ao longo do tempo esta lista poderá ser modificada. Mas para já irá ser esta a nossa lista de peças ligadas ao Arduino necessárias.

Linguagem de Programação

C#

Microsoft em 2000 criou o *C#*, uma linguagem simples, moderna, orientada por objetos, flexível e versátil. É semelhante ao *C++* e *Java*, só em 2002 foi lançada para a comunidade.

As suas implementações mais utilizadas são *.Net Framework* que utiliza o *form (Framework)* e *.Net Core* que utiliza a linha de comandos. É uma linguagem utilizada em jogos, aplicações de clientes, aplicações webs, inteligência artificial e muitos mais.

A comunidade tem dado uma grande ajuda, na evolução da linguagem e na criação de bibliotecas, que auxiliam na codificação da aplicação.

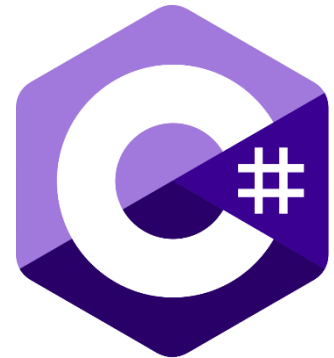


Imagem 4 - C#

JavaScript

No meio de 1990, as páginas web eram estáticas e muitas limitações interativas. Devido a esse problema, a comunidade *Netscape* decidiram criar uma linguagem que mudasse a experiência dos clientes que naveguem na web. *Brendan Eich* aceitou o desafio e em 1995 criou o seu protótipo com *DOM (Document Object Model)* e chamou "*Mocha*", mas depois decidiu mudar para "*LiveScript*" e no fim ficou "*JavaScript*".

A linguagem foi inspirada em Java, AWK, HyperTalk, Scheme e Self.

A comunidade tem estado a evoluir a linguagem com correções, bibliotecas e implementações únicas, para ajudar outros programadores.



Imagem 5 - JavaScript

C

O Sr. Dennis MacAlistair Ritchie foi o criador da linguagem *C*, uma linguagem que tem suporte a *structured Programming*, *lexical variables* e recursão.

Originalmente a linguagem foi pensada para o desenvolvimento de sistemas operativos, incluindo o *Unix*. Atualmente a linguagem continua a ser usada, devido a ser uma linguagem de baixo nível, fazendo uma codificação próxima do hardware.



Imagem 6 - C

Recursos Necessários para o Programa

Visual Studio Code

Visual Studio Code é um editor de código fonte, possível usar em todos os sistemas operativos. O *Visual Studio*, contem extensões para ajudar o utilizador a programar ou a publicar o seu código, o exemplo é o *GitLens* que envia os projetos para o *GitHub*.

Foi desenvolvida pela *Microsoft* e foi programado com o *TypeScript*, *JavaScript* e *Css*.

Algumas linguagens dependem de alguns recursos, um deles é a depuração, processo que tenta encontrar erros, tanto no hardware ou software.

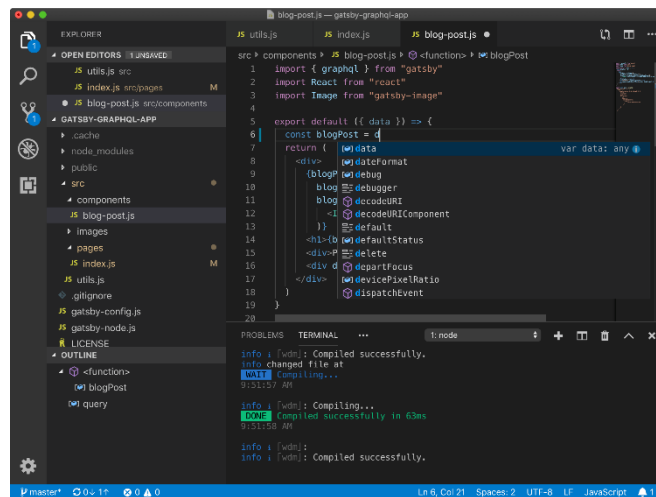


Imagem 7 - IDE Visual Studio Code

Visual Studio 2022

O *Visual Studio 2022* é uma aplicação desenvolvida pela *Microsoft*, a sua primeira versão foi em 1997, *Visual Studio 97*. É uma *IDE*, ambiente de desenvolvimento integrado que auxilia na criação dos objetos e na sua localização.

A mesma contem *Visual Basic*, *C*, *C++*, *C#*, *F#*, *JavaScript*, *Python*, *Type Script* e outras mais. Este contem *templates .Net Framework*, *.Net Core*, *AspNet* e muitos mais.

O *Visual Studio* tem muitas boas vantagens, desde auxílio na codificação, rápido *debug* e possível colaboração de trabalho entre colegas.

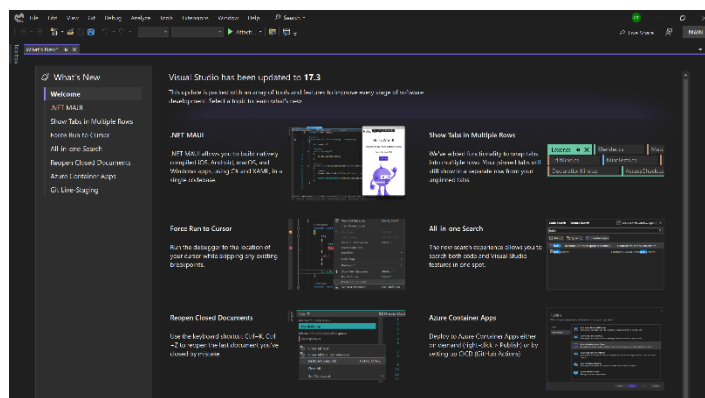


Imagem 8 - IDE Visual Studio 2022

Arduíno IDE

O *Arduíno IDE (Integrated development environment)* é um editor de código fonte, dedicada ao desenvolvimento. Este editor ajuda a enviar o código em *flash* para os arduíno que tiverem ligados ao computador do programador. Este editor foi feito pela Arduíno Software, disponibilizado aos clientes no ano 2021.

A mesma originalmente foi escrita em *Java*, *C* e *C++*, mas a versão mais atualizada (20 de fevereiro de 2024) está escrita em *TypeScript*, *JavaScript* e *Go*. A versão mais atual contém nova gestão de *boards*, nova gestão de bibliotecas, novo explorador de projetos, *dark mode* e suporte a 64 bits.

Atualmente este *IDE* encontra-se disponibilizado para os vários sistemas operativos, como *Windows*, *Mac* e *Linux*.

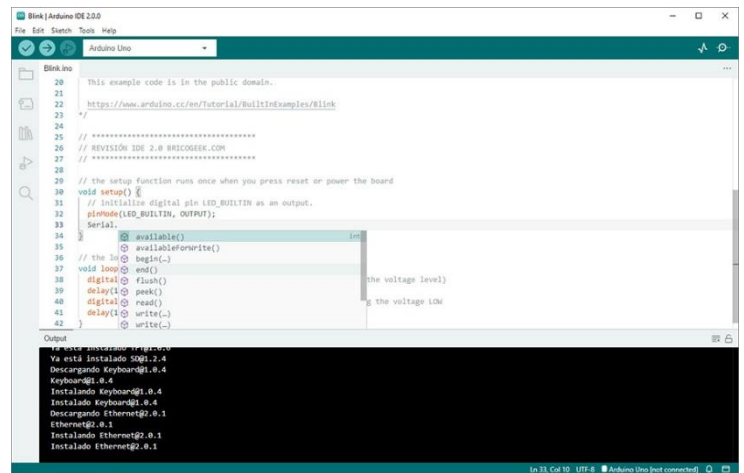


Imagem 9 - IDE Arduíno IDE

Capítulo III – O Projeto

Projetos que nos inspiraram

Para sentir-nos inspirados e pensarmos na estrutura do nosso projeto, pesquisamos alguns trabalhos já existentes na internet e encontramos 3 projetos similares a nossa ideia. Componentes de *arduíno* que detetam valores e enviam para o *Software* do computador, com algumas ideias diferentes e alguns ajustes que o nosso projeto irá ter.

Ideia 1

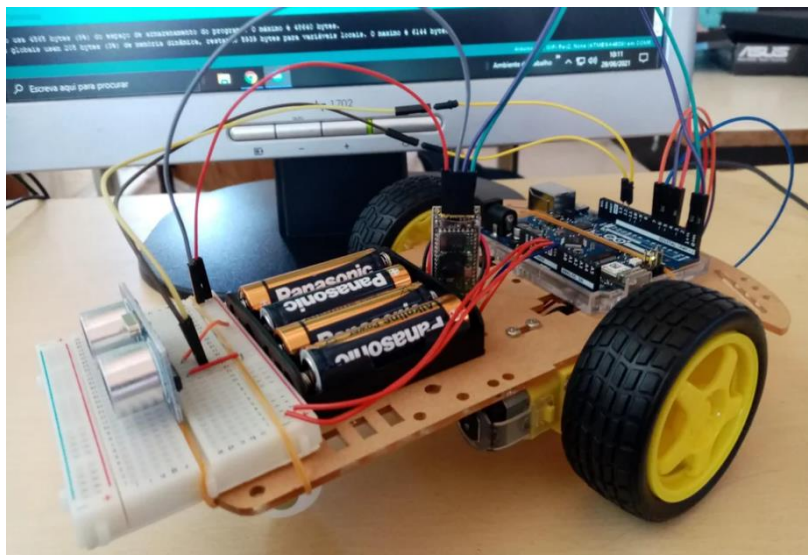


Imagem 10 - Carro ideia 1

Pequeno projeto realizado por um estudante do 12º ano do curso técnico de *GPSI* (Gestão e Programação de Sistemas Informáticos), que o estudante fez um veículo telecomandado com a adição de um maquinismo que faz parar, quando o veículo se encontra em risco de impacto frontal. Este projeto tem *Arduíno*, *Bluetooth*, *breadboard*, *chassis* robótico, *Driver Motores*, Suporte de pilhas 9V, cabos *jumper* e muito mais.

Este projeto irá ter uma arquitetura parecida a nossa, usar peças parecidas a nossa e também tem usa a mesma linguagem que a nossa (C).

Ideia 2

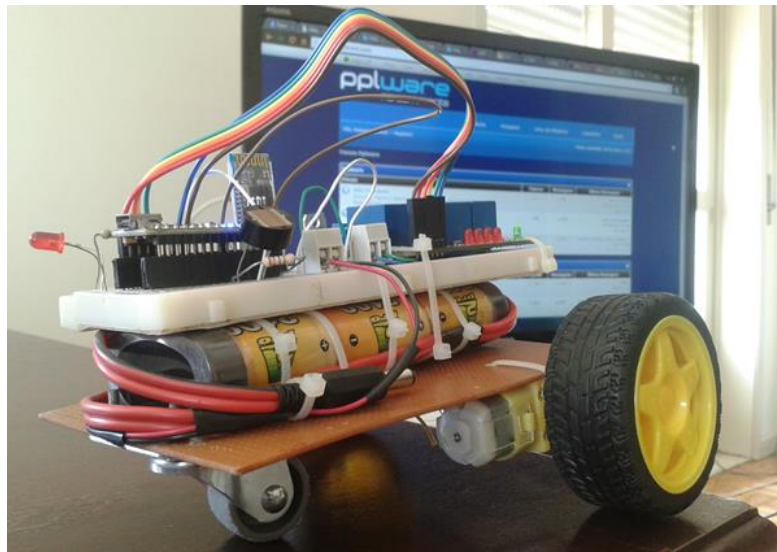


Imagem 11 - Ideia carro 2

O outro projeto que nos inspirou foi este do site *pplware*, que faz análise da temperatura e essa leitura é enviada para uma aplicação do telemóvel. Essa aplicação também tem uma funcionalidade adicional de controlar o carro.

As características deste veículo são *Arduino*, Base de 4 relés, *Breadboard*, Bateria 7.2V-2100mA, Roda livre, *LDR*, entre outros.

Ideia 3

O outro e último projeto que nos inspirou foi o robô da *NASA*. Apesar de o nosso projeto ser um “pouco mais amador” comparado ao da *NASA*, achamos interessante apresentar aqui algumas ideias desde linguagens, peças, programas, desafios, etc. Ambos os veículos, deslocam-se autonomamente ou manualmente e ambos recolhem dados meteorológico para ser analisado.

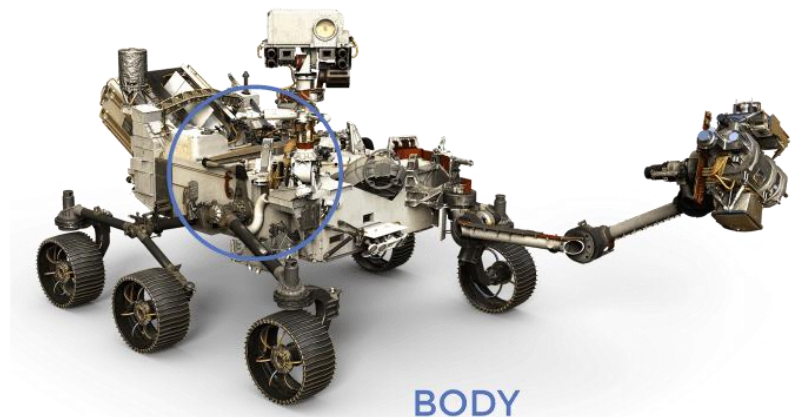


Imagem 12 - Carro ideia 3

Apesar de a *NASA*, ser uma empresa grande e ter muito dinheiro, achamos sensato analisar detalhadamente os seus documentos e desafios, pois os “problemas” passados deles, podem ou poderão ser os nossos problemas de hoje, para ter sucesso na entrega deste projeto.

A *NASA* usa no seu robô *Python* para cálculo e simulação e juntamente tem *Assembly* incorporado para fácil controlo no robô evitando *glitches* e/ou erros.

Ideia do nosso projeto

A ideia do grupo é fazer um carro com uma boa estrutura para andar em todo o terreno e conseguir passar vários obstáculos e vários terrenos como por exemplo este veículo:

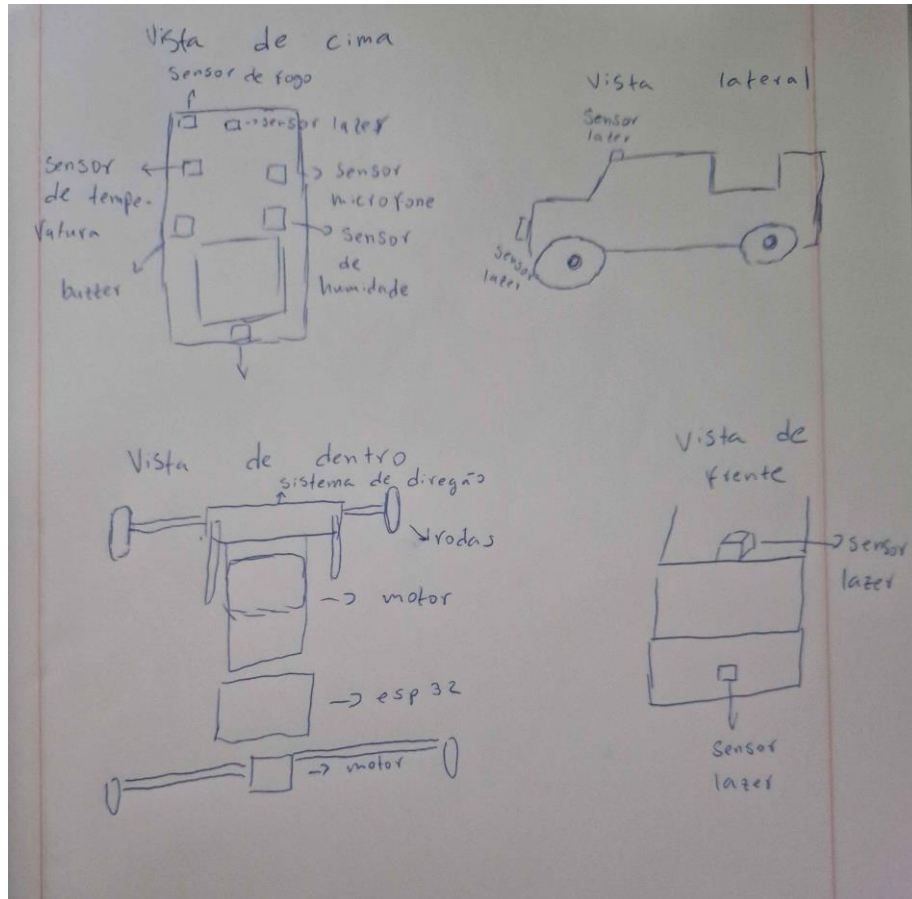


Imagem 13 - imagem de modelo

O veículo iria ter 2 sensores de distância para calcular a distância um em baixo e outro em cima, uma zona onde ligar o arduíno ao computador, sensor de calcular a temperatura do espaço, iremos ter um buffer para reproduzir som, sensor de humidade, irá ter sensor microfone para ouvir as frequências e iria haver uma caixa para transportar os objetos.

Como é obvio, está imagem não é o resultado final do carro pretendido, mas é uma pequena ideia do que poderá aparecer no nosso projeto final. Irá depender do orçamento, dificuldades que encontremos ao desenvolver o projeto PBL e ideia do grupo de designers.

Arquitetura do Programa

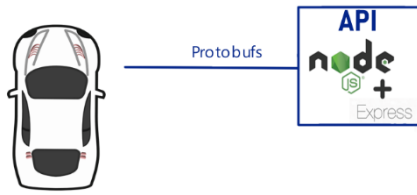


Imagem 14 - Ideia de Arquitetura 1

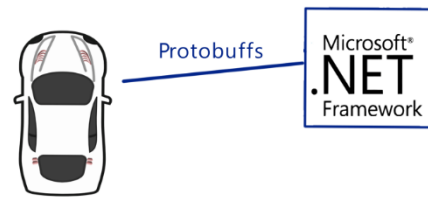


Imagem 15 - ideia de Arquitetura 2

Neste projeto existe dois tipos de arquitetura possíveis. Haver uma comunicação com o projeto em *C#* com a *framework .Net Framework* e usando a biblioteca *TPCCiente* para comunicar com o carro ou então em *node.js* com a *framework express* para simular uma *API*.

Em ambas as soluções iriam ser enviados os dados em formato *Protobufs*, novo data-format muito mais eficiente e melhor que o *json*. Devido a estarmos a falar de um hardware mais fraco, relativamente ao veículo, teríamos de então optar com esse formato.

Poderão ver abaixo a latência de um JSON em comparação com um *ProtoBuf*:

P99 Latency Comparison

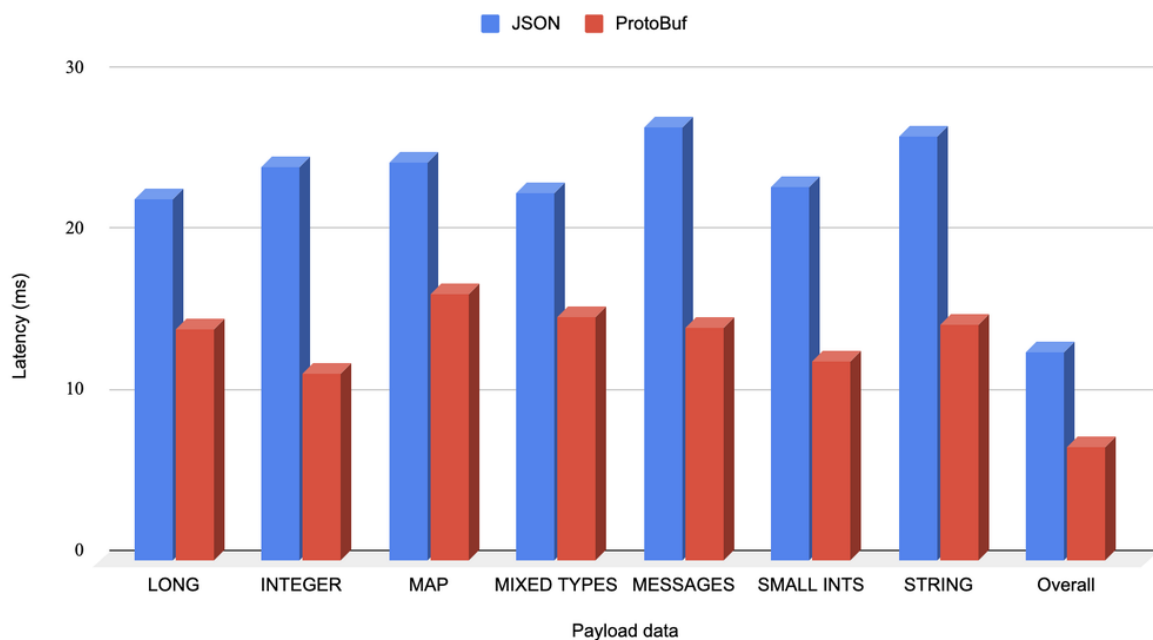


Imagem 16 - Comparação de ProtoBuf e JSON

Planeamento do Projeto

- Estudo do C#
- Estudo do C
- Criação da Aplicação:
 - Implementação do Design da Aplicação
 - Ligação ao Veículo via cabo ou wireless

Distribuição de Tarefas

A tarefa de trabalhar no C é o Steve Vilas, o André Mendes fica responsável pela parte do arduino perceber como os componentes e o circuito funciona e o André Custódio fica responsável pela execução do código em C#.

Ambos os elementos ficam responsáveis pelo relatório e Planeamento semanal!

Circuito Eletrónico

Este é o nosso circuito temporário. Ao longo do tempo, será melhorado e aprimorado.

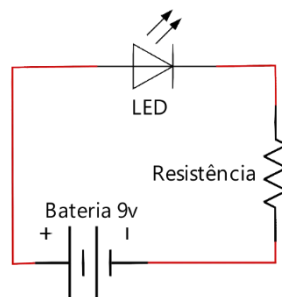


Imagem 17 - Circuito do nosso projeto, temporário

Recursos Utilizados


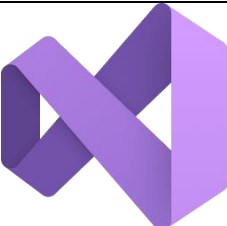

 <i>Imagem 18 - Visual Studio Code</i>	Visual Code – Ambiente de desenvolvimento da <i>Microsoft</i> para o desenvolvimento de software. Foi utilizado para desenvolver uma parte do projeto usando a linguagem <i>Javascript</i> no ambiente <i>nodejs</i> .
 <i>Imagem 19 - Visual Studio 2022</i>	Visual Studio 2022 – Ambiente de desenvolvimento da <i>Microsoft</i> para o desenvolvimento de software. Foi utilizado para desenvolver uma parte do projeto usando a linguagem <i>c#</i> com a <i>.Net Framework</i>
 <i>Imagem 20 - Arduino IDE</i>	Arduino IDE – Ambiente de desenvolvimento da <i>Arduino Software</i> , para o desenvolvimento e configuração do nosso veículo. Foi utilizado para desenvolver uma parte do nosso projeto usando a linguagem <i>c</i> .
 <i>Imagem 21 - Microsoft Word</i>	Word – Foi utilizado para realizar este relatório e relatório da cadeira de <i>Sistemas Operativos</i> .



Imagem 22 - Microsoft Excel

Excel – Foi utilizado para fazer o TODO list e usar o registo das tarefas semanais.



Imagem 23 - Microsoft Power Point

Power Point – Utilizado para conceção das apresentações Referentes ao PBL.



Imagem 24 - Brave

Brave – browser que permitiu navegar na internet que utilizamos para pesquisar informação e esclarecer dúvidas.



Imagem 25 - Discord

Discord - Foi utilizado para comunicar com os colegas de projeto e comunicar com os docentes das cadeiras envolvidos no PBL.



Imagem 26 - GitHub

GitHub – Utilizado para que o projeto possa ser acedido por qualquer programador que tenha acesso ao repositório para que possa consultar ou contribuir no mesmo.

Ferramentas de Desenvolvimento:

- *Visual Studio Code;*
- *Visual Studio 2022;*
- *Arduíno IDE;*

Browser:

- *Brave;*
- *Opera;*
- *Google Chrome*

Ferramentas para desenvolvimento de apresentação e relatório:

- *Microsoft Office Power Point 365*
- *Microsoft Office Word 365;*
- *Microsoft Office Excel 365;*
- *Office Timeline;*
- *Draw.io;*

Aplicação/Site de Comunicação:

- *Discord;*
- *Whatsapp;*
- *Git;*
- *GitHub;*
- *Gmail;*

Bibliografia e Web Grafia

Projeto 1:

- <https://www.instructables.com/Carro-Telecomandado-Arduino/>

Projeto 2:

- <https://pplware.sapo.pt/tutoriais/arduino-robot-controlado-por-movimentos-do-telemovel/>

Projeto 3:

- <https://www.linkedin.com/pulse/what-programming-languages-does-nasa-use-analytics-insight-p5nrc>
- <https://science.nasa.gov/mission/mars-2020-perseverance/rover-components/>