



**RELATÓRIO DO PROJETO DE
PROJECT FACTORY**

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

Professor Orientador: André Sabino

André Custódio, 20220112

André Mendes, 20220355

Steve Vilas, 20200856

22/05/2025

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
Protocolo de Comunicação	11
MQTT	11
Código inicial de MQTT	11
Peças para o Arduino.....	12
Linguagem de Programação.....	13
C#	13
C	13
Recursos Necessários para o Programa.....	14
<i>Visual Studio Code</i>	14
<i>Visual Studio 2022</i>	14
<i>Arduino IDE</i>	15
MQTT Explorer	15
Capítulo III – O Projeto	16
Projetos que nos inspiraram	16
Ideia 1.....	16
Ideia 2.....	17
Ideia 3.....	17
Ideia do nosso projeto	18
Arquitetura do Programa.....	19

Imagens do Veículo atual	19
Diagrama de Circuitos Necessários	20
Dashboard	21
Planeamento do Projeto	22
Distribuição de Tarefas	22
Proposta de plataformas padrão, funcionalidades a implementar.....	22
Análise Ética do PBL.....	25
Recursos Utilizados.....	26
Ferramentas de Desenvolvimento:	29
Ferramentas para desenvolvimento de apresentação e relatório:.....	29
Aplicação/Site de Comunicação:	29
Capítulo IV – Cronograma Final e Justificação de desvios	30
Justificação.....	31
Capítulo V – Análise do percurso pessoal.....	32
Conclusão.....	33
Bibliografia e Web Grafia.....	34

Índice de Imagens

Imagem 1 - Cronograma inicial	7
Imagem 2 - Imagem do Logo	9
Imagem 3 - Logo das linguagens de Programação	10
Imagem 4 - MQTT.....	11
Imagem 5 - Codificação para ligar ao MQTT	11
Imagem 6 - C#	13
Imagem 7 - C	13
Imagem 8 - IDE Visual Studio Code	14
Imagem 9 - IDE Visual Studio 2022.....	14
Imagem 10 - IDE Arduino IDE	15
Imagem 11 - MQTT Explorer	15
Imagem 12 - Carro ideia 1.....	16
Imagem 13 - Ideia carro 2	17
Imagem 14 - Carro ideia 3.....	17
Imagem 15 - esboço do veículo 3D em blender	18
Imagem 16 - esboços em papel	18
Imagem 17 - Arquitetura do projeto S.T.A.R	19
Imagem 18 - Veículo atual do PBL.....	19
Imagem 19 - Diagrama de Circuito do Veículo.....	20
Imagem 20 - Dashboard do PBL	21
Imagem 21 - Dashboard com dados do sensor	21
Imagem 22 - Imagem de Logo.....	Error! Bookmark not defined.
Imagem 23 - Visual Studio Code.....	26
Imagem 24 - <i>Visual Studio 2022</i>	26
Imagem 25 - Arduino IDE.....	26
Imagem 26 - Microsoft Word.....	26
Imagem 27 - Microsoft Excel	27
Imagem 28 - Microsoft Power Point	27
Imagem 29 - Brave	27
Imagem 30 - Discord.....	27
Imagem 31 - GitHub	27
Imagem 32 - <i>Docker</i>	28
Imagem 33 - MQTT Explorer	28
Imagem 34 - Cronograma Final.....	30

Introdução

A faculdade IADE – Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação tem como principal objetivo ajudar a desenvolver nos alunos competências para o exercício de uma profissão. A faculdade destaca-se pela sua articulação com as empresas, garantindo uma forte ligação ao mundo do trabalho e permitindo o prosseguimento de estudos. O meu curso, técnico de Licenciatura em Engenharia Informática, tem como principal objetivo dar competências na área de criação de software, instalação e manutenção do hardware do computador, gestão de redes informáticas e desenvolver aplicações desktop e web, aos alunos.

No seu plano curricular existe vários PBL (*Project Base Learning*) onde os alunos têm de desenvolver softwares ou soluções durante um semestre com certas restrições ou regras. Este semestre temos 250 horas para desenvolver um veículo que transporta material. No fim deste relatório irei fazer uma análise acerca do meu percurso pessoal deste semestre, finalizando com uma conclusão e uma Webgrafia.

Capítulo I – Cronograma Inicial

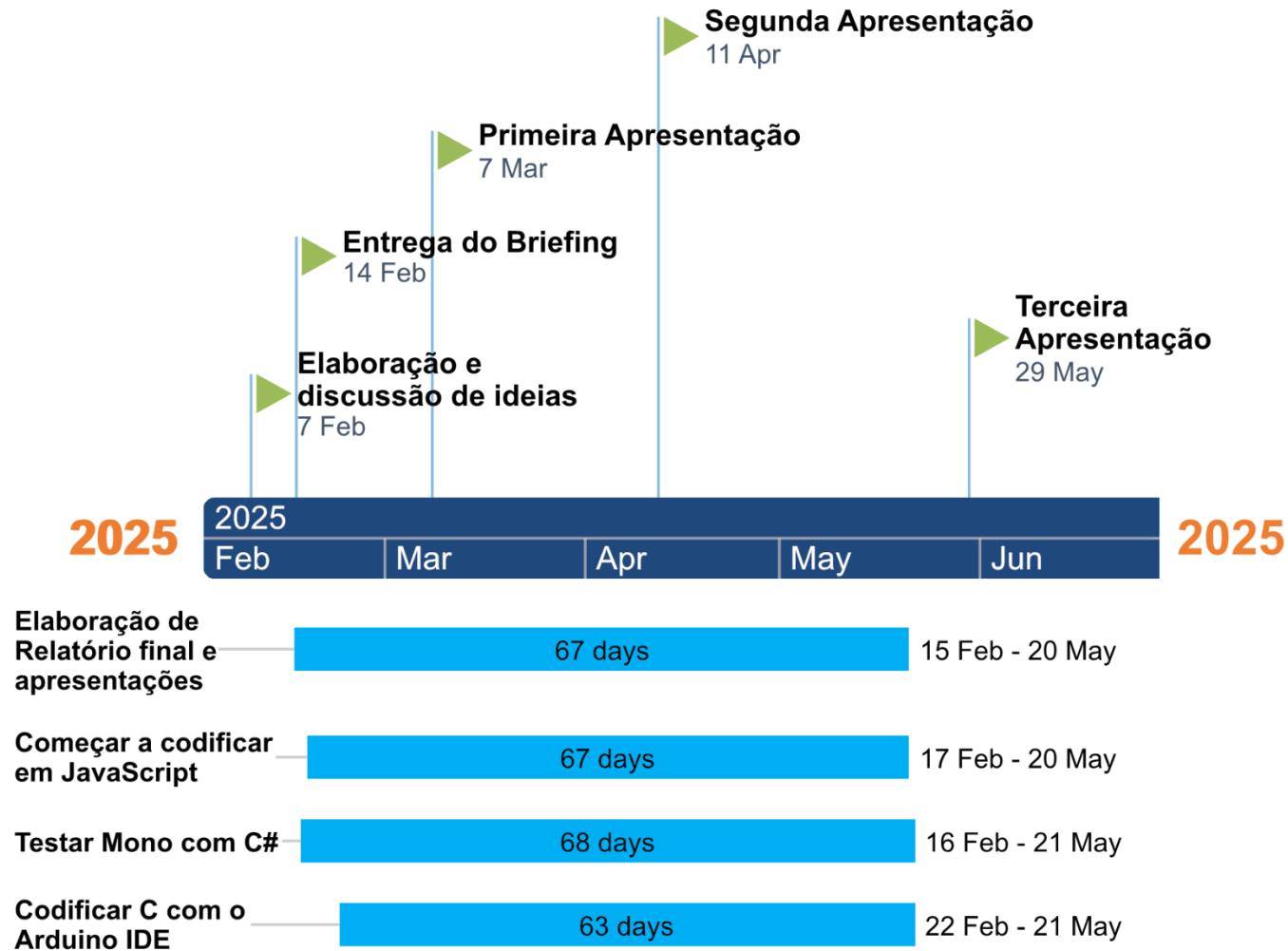


Imagem 1 - Cronograma inicial

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 de 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 uma *Framework* (.Net Framework) e duas linguagens de programação (C# 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.

Protocolo de Comunicação

MQTT

O MQTT foi criado pela IBM em 1999 como um protocolo de comunicação leve, eficiente e ideal para comunicações em redes instáveis ou com pouca largura de banda. Baseado no modelo *publish/subscribe*, permite que dispositivos troquem mensagens através de um *broker*, sem necessidade de conexão direta entre eles.



Imagem 4 - MQTT

É muito utilizado em sistemas de *IoT* (Internet das Coisas), automação residencial, sensores remotos e aplicações que exigem comunicação em tempo real. O protocolo é simples, rápido e consome poucos recursos, o que o torna ideal para dispositivos com capacidade limitada.

Código inicial de MQTT

```
public void StartMQTT(string IPV4, string Path, Form1 frm)
{
    // create client instance
    warning disable CS0618 // Type or member is obsolete
    client = new MqttClient(brokerIpAddress: (IPAddress.Parse(IPV4)));
    warning restore CS0618 // Type or member is obsolete

    client.MqttMsgPublishReceived += client_MqttMsgPublishReceived;

    string clientId = Guid.NewGuid().ToString();
    client.Subscribe(new string[] { Path }, new byte[] { MqttMsgBase.QOS_LEVEL_EXACTLY_ONCE });
    client.Connect(clientId);
    this.frm = frm;
}
```

→ Ip da Maquina

→ Topic do MQTT

→ fazer uma comunicação!

Imagem 5 - Codificação para ligar ao MQTT

Peças para o Arduíno

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 está lista poderá ser modificada. Mas para já irá ser esta a nossa lista de peças ligadas ao Arduíno 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.

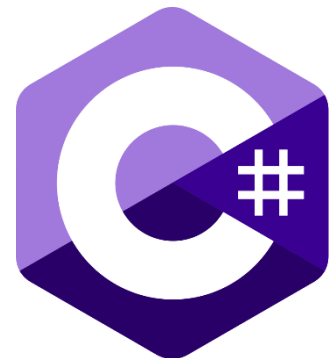


Imagem 6 - C#

C

O Sr. Dennis MacAlistair Ritchie foi o criador da linguagem *C*, uma linguagem que tem suporte a *structured Programing*, *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 7 - 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.

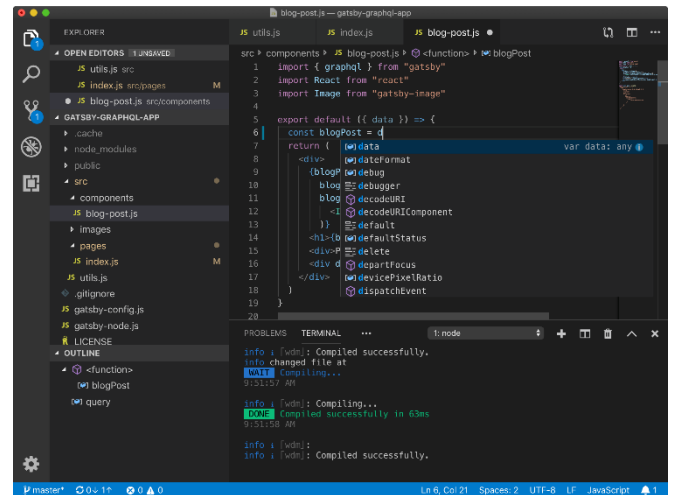


Imagem 8 - IDE Visual Studio Code

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.

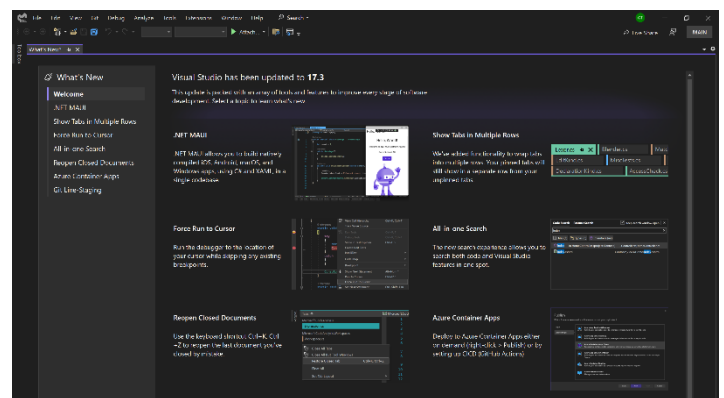


Imagem 9 - IDE Visual Studio 2022

Arduino IDE

O *Arduino 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 Arduino 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.

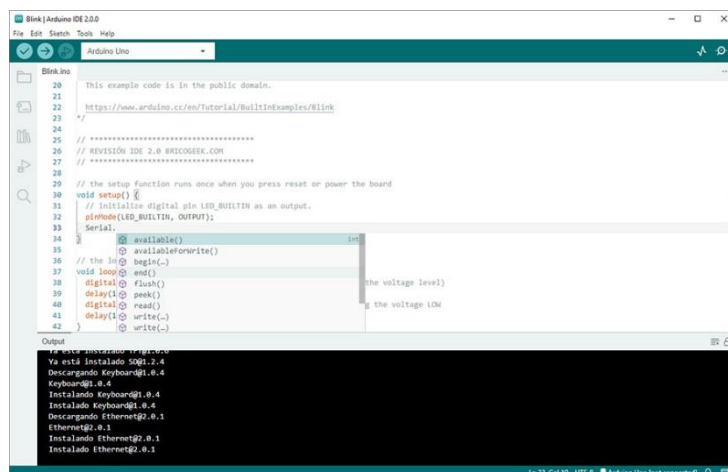


Imagem 10 - IDE Arduino IDE

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

MQTT Explorer

MQTT Explorer é uma aplicação para visualizar e ter gestão de tópicos *MQTT* em tempo real. Esta aplicação permite visualizar e interagir com os dados publicados em um broker *MQTT*, tornando mais simples a análise e o *debug* de sistemas *IoT* que utilizam esse protocolo. O software foi desenvolvido por Thomas Nordquist e encontra-se disponível gratuitamente desde 2018.

O *MQTT Explorer* foi desenvolvido em *Electron, JavaScript* e *React*, oferecendo uma interface moderna e intuitiva de modo a visualizar hierarquia dos tópicos, histórico de mensagens, publicação direta de mensagens e suporte a múltiplas conexões. A versão mais recente, lançada em 2023, inclui melhorias de desempenho, suporte para *payloads* em formato *JSON*, texto ou binário, e modos de visualização avançados.

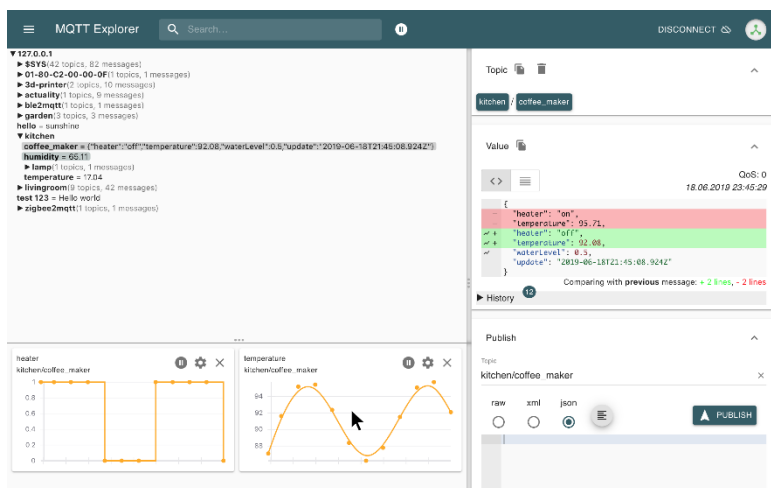


Imagem 11 - MQTT Explorer

Atualmente, o *MQTT Explorer* está disponível para os sistemas operacionais *Windows, Mac* e *Linux*.

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

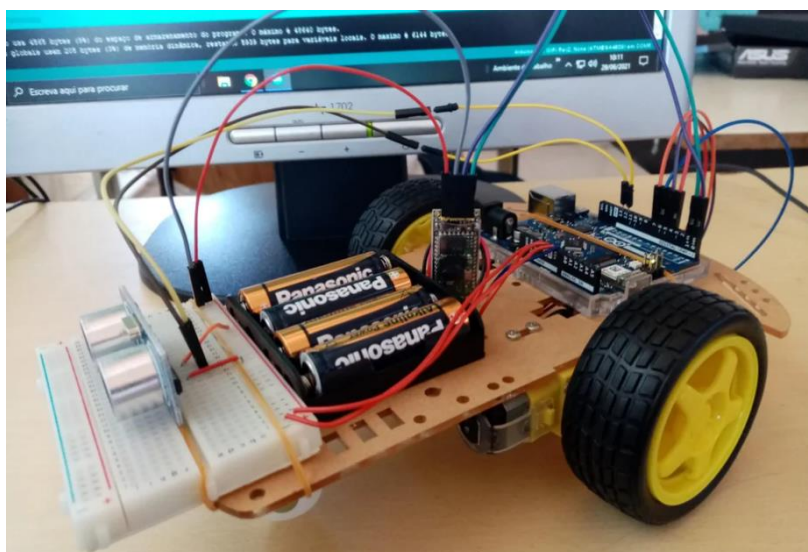


Imagem 12 - Carro ideia 1

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

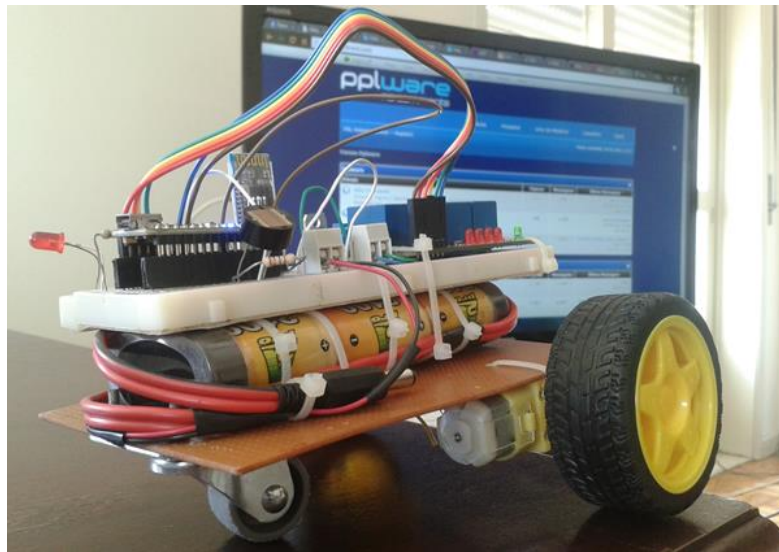


Imagem 13 - Ideia carro 2

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.

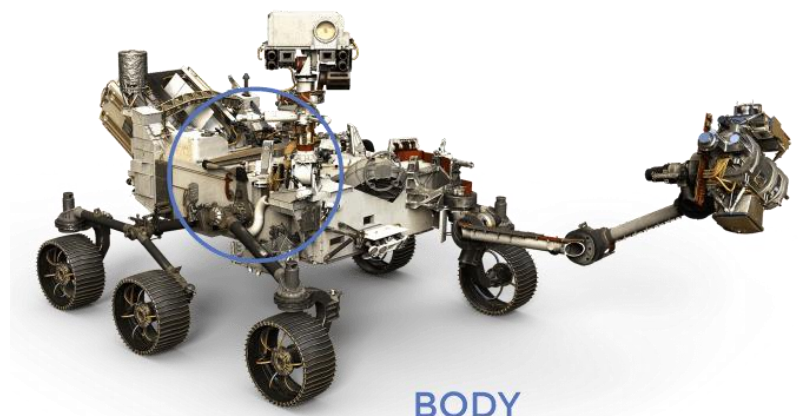


Imagem 14 - Carro ideia 3

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. Desenhamos o carro e estruturamos o veículo no *blender* e este foi o seu resultado final:

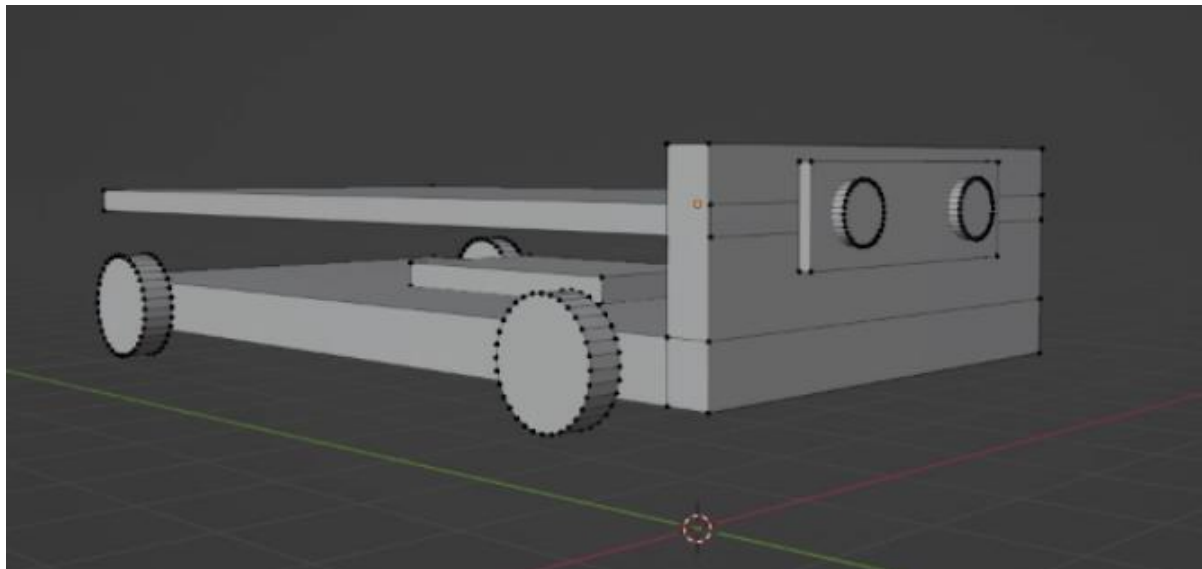


Imagem 15 - esboço do veículo 3D em *blender*

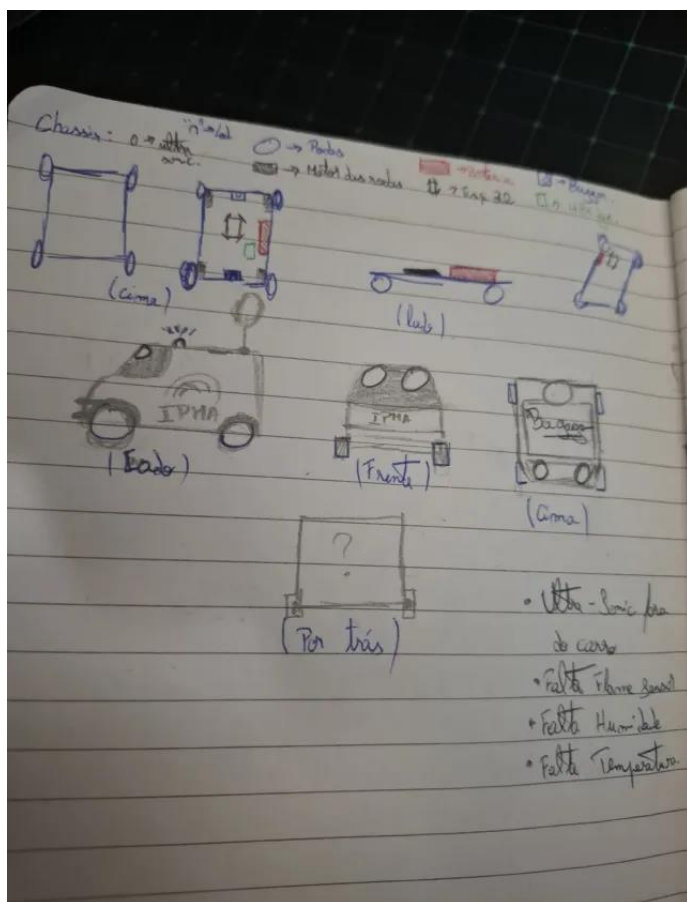


Imagem 16 - esboços em papel

Nas duas imagens dá para ver o nosso veículo idealizado, com os vários componentes e os vários ângulos.

Temos ideia de meter um led em cima, um ultrasonic em frente para detetar obstáculos, na parte de trás o ESP32, num dos lados a bateria. Num dos lados ter sensor de temperatura e sensor de humidade.

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

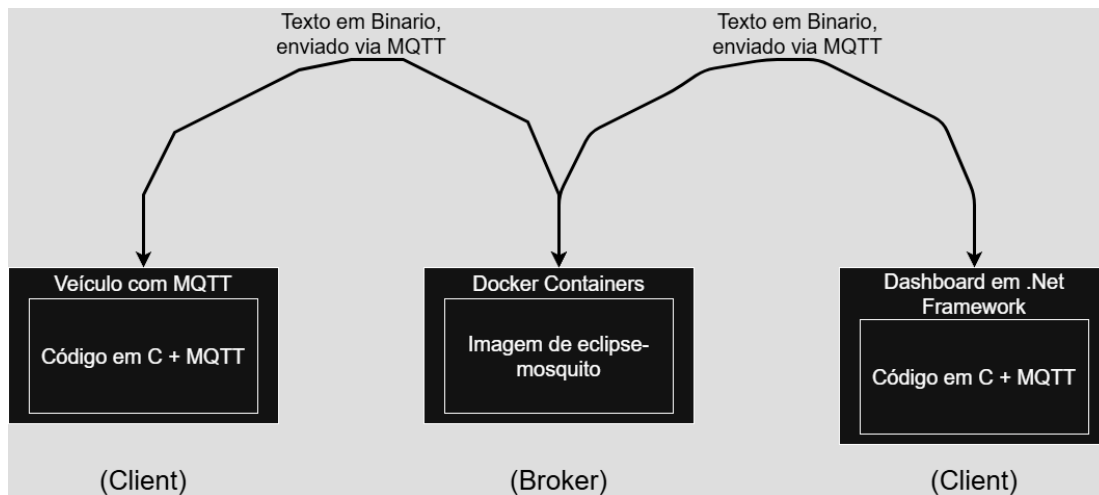


Imagem 17 - Arquitetura do projeto S.T.A.R

A arquitetura utilizada no nosso projeto, esta dividida em dois componentes:

- ❖ *Broker*
- ❖ *Cliente*

Na componente de *broker* é usado para comunicar com o cliente do *C#* e do cliente do *ESP32*. O broker está a usar uma imagem do “*eclipse-mosquitto*”, em *Docker-Container*.

Tanto o veículo como a *dashboard* comunicação via *MQTT* via wireless na internet local e os dados são enviados em binário. Devido a estarmos a falar de um hardware mais fraco, relativamente ao veículo, teríamos de então optar com esse formato.

O código do *ESP32* é enviado via flash programado em *C* no *Arduino IDE*, enquanto o cliente *c#* é feito no *IDE Visual Studio 2022* com a Framework *.Net Framework*!

Imagens do Veículo atual



Imagem 18 – Imagens antigas do Veículo do PBL

Diagrama de Circuitos Necessários

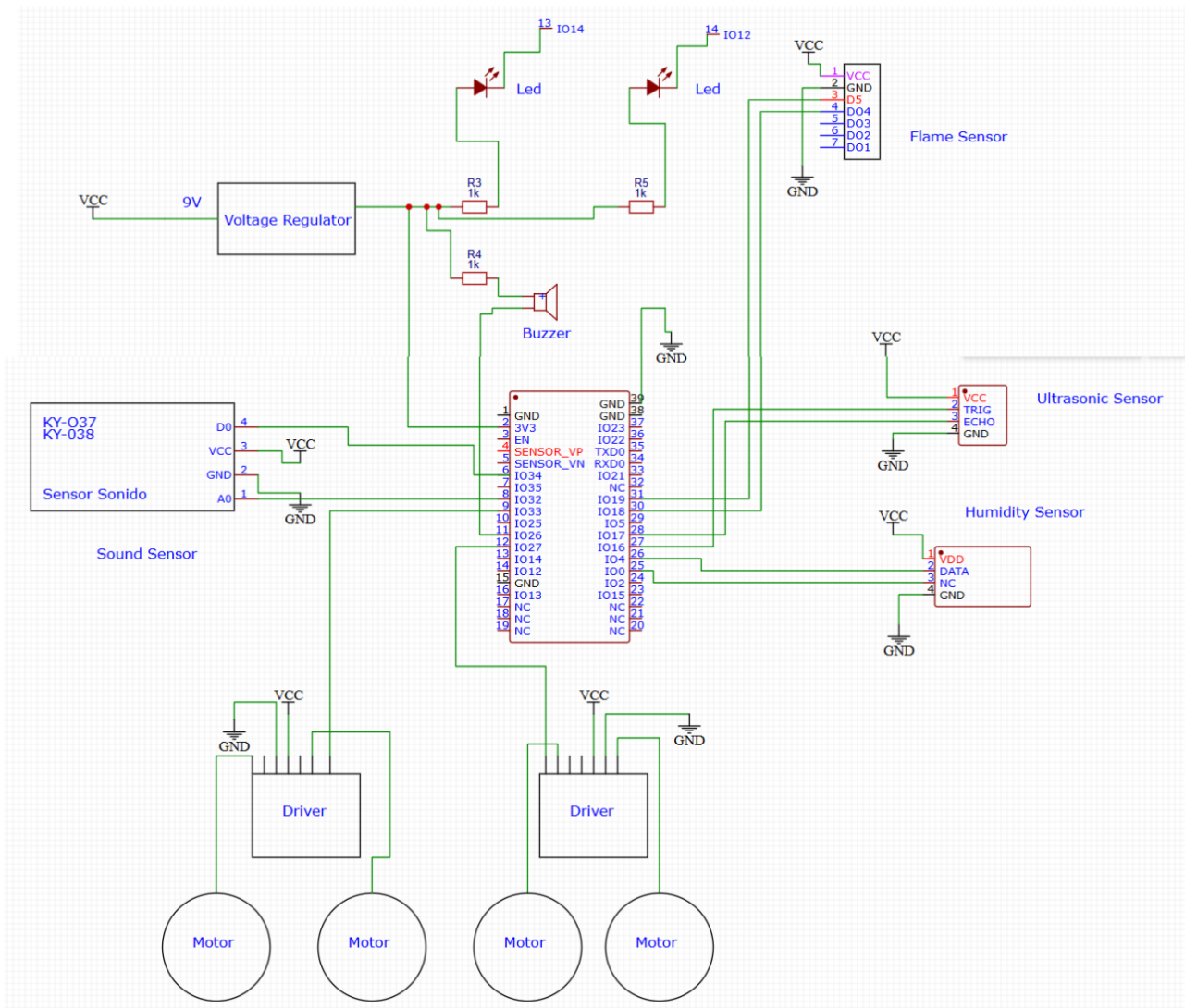


Imagem 19 - Diagrama de Circuito do Veículo

Como mostrado acima o circuito do veículo é complexo. O mesmo contém um *ESP32* no centro, que está ligado ao *Sound Sensor* na *GPIOs 8* está ligado o *Sound Sensor*, no *GPIOs 25 e 26* está ligado o *Humidity Sensor*. O *UltraSonic* está ligado ao *GPIOs 27 e 28*, *Flame Sensor* na *GPIOs 30 e 31*. Ambos os componentes *IOT* têm de ter um *Power Ground (GND)* e *Power Input (VCC)*. Para ser considerado um veículo é necessário ter rodas, então iremos ter duas drivers que estão ligados cada um a 2 rodas.

Dashboard

The dashboard interface for S.T.A.R. includes a large cross-shaped button on the left. Below it is a text input field containing the letter 'S', with 'Clear', 'Copy', and 'Input ON' buttons underneath. In the center, there are buttons for 'Connect with Arduino', 'New Form with data', 'Turn off Arduino', 'Export Data do Arduino', and 'Clear Data do Arduino'. On the right, under the heading 'Data do Arduino', there are labels for various sensors: 'Value of Ultra Sonic Sensor (Hz)', 'Value of Flame Sensor', 'Temperature (°C)', '% of Humidity', and 'Value of Sound Sensor'. At the top right, there are status indicators for 'Request IPV4' and 'Ligação USB', both shown as red circles. An 'Import Data' button is located at the bottom right.

Imagem 20 - Dashboard do PBL

Como dito acima iremos ter um projeto em .Net Framework em C#. Nesta dashboard irá ter um botão para ligar-se ao arduino, botão para ver os dados ao longo do tempo num Form, enviar e ver inputs (as teclas premidas pelo cliente), exportar os dados dos sensores para um ficheiro json ou xlsx ou json ou dat. Nesta dashboard também haverá botões para o cliente apagar os dados, desligar ou ligar o arduino, ler os inputs do utilizador e copiar os inputs.

This screenshot shows the dashboard with sensor data populated. The 'Data do Arduino' section now displays numerical values: 'Value of Ultra Sonic Sensor (Hz): 2', 'Value of Flame Sensor: 4', 'Temperature (°C): 5', '% of Humidity: 4', and 'Value of Sound Sensor: 1'. The text input field on the left now contains 'S (2)'. All other interface elements, including buttons and status indicators, remain the same as in the previous image.

Imagem 21 - Dashboard com dados do sensor

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 *arduíno* 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, Planeamento semanal e ajuste no desenvolvimento da estrutura do veículo!

Protopuf e *MQTT* foi executado pelo André Custódio

Relatório de Ética, soldagem de componentes, apoio moral, contribuição na codificação do projeto atual ficou responsável pelo Steve Vilas.

Codificação *MQTT* e construção do veículo foi efectuado pelo André Mendes.

Proposta de plataformas padrão, funcionalidades a implementar

Ainda tem de ser efectuado a comunicação *MQTT* entre o *arduíno* e o código *c#*, fazer o carro mover-se, criar a *IA*, fazer uma *dashboard* atrativa, corrigir *bugs*, importar dados de um ficheiro para a *dashboard*, veículo ligado e funcional!

Imagens atuais do Veículo

Devido a muitas modificações, alterações e tentativas de contacto com os três grupos de *design*, tivemos alguns avanços relativamente ao antigo estado do projeto.

Neste momento que este relatório está a ser escrito, o veículo, já transporta materiais de locais perigosos, já tem inteligência artificial incorporada, tem a bateria ligado ao *ESP32* e um *design* adequado para os três grupos de *design*.



Imagem 22 - Imagem do Veículo atualmente sem rodas

Atualmente o veículo está estruturado para aceitar a nossa parte de cima para transportar os objetos, mas também para receber a parte de cima dos designers. Removendo só as borrachas.



Imagem 23 - sistema de suporte do *chassi* e parte de cima do *chassi*

Na imagem acima, isso é bem explicado. A parte do lado direito fica agarrado ao nosso *chassi* enquanto a parte do lado esquerdo é onde ficará a placa que permite transportar os objetos definidos no *briefing*.

Estas borrachas do lado esquerdo são totalmente fáceis de remover, permitindo que o nosso veículo tenha suporte a alterar como os objetos são transportados.

(imagem visto de cima).

Imagens atuais da *DashBoard*

Com o avanço do projeto na última semana, houve também algumas modificações na *dashboard* do mesmo a nível de *UI*. Houve alterações de cor e alterações de modificação, para que não houvesse problemas de *Threads* e problemas com a performance do Sistemas Operativo.

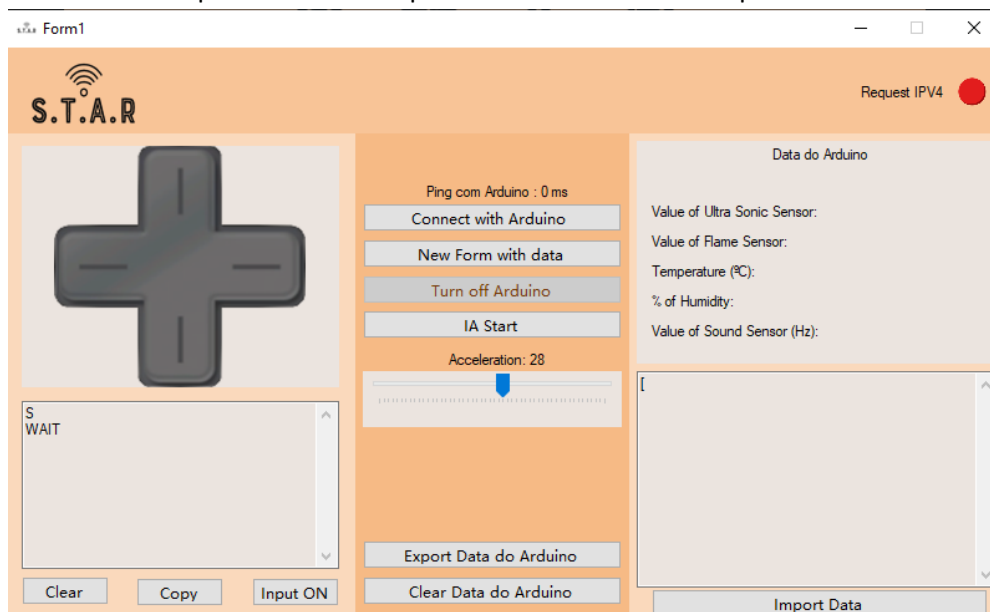


Imagem 24 - *DashBoard* sem data

Análise Ética do PBL

A Deontologia de *Immanuel Kant* assenta no pressuposto de que "é impossível pensar em qualquer coisa no mundo, ou mesmo além dele, que possa ser considerada boa ilimitadamente, exceto uma boa vontade." Em relação ao nosso projeto a Deontologia de Kant diz que S.T.A.R. é eticamente correto pois a nossa intenção é o benefício de meteorologistas.

Segundo o consequencialismo, o nosso projeto é eticamente correto pois, como foi referido anteriormente, o nosso fim é sempre o benefício dos meteorologistas.

Há sempre pessoas que estão a utilizar esta tecnologia para espiar pessoas, mas o nosso objetivo é e será sempre a análise de dados atmosféricos e nunca a invasão da privacidade das pessoas. E com isto o ratio de pessoas que são prejudicadas para as pessoas que não são está claramente inclinado para o bem da população, pois o dado fornecido pelo nosso veículo ajuda muito mais a sociedade do que o pouco da população que está a utilizar esta tecnologia para fins errados. Uma solução que encontramos para este problema é vender o nosso produto a companhias confiáveis e conhecidas para que estes "leaks" deixem de existir. Outra solução para este problema também seria caso um dos nossos veículos sejam roubados de uma das companhias que nós oferecemos parceria fosse bloqueado o acesso aos próprios sensores e transmissão de dados. Segundo as Virtudes: Nós não conseguimos aplicar virtudes a um veículo, mas a intensão de ajudar pessoas em perigo e outras situações benéficas à polícia e aos meteorologistas é uma ação altruísta que beneficia várias pessoas.





Imagem 25 - Imagem de Logo

Recursos Utilizados

 <p>Imagem 26 - Visual Studio Code</p>	<p>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>.</p>
 <p>Imagem 27 - Visual Studio 2022</p>	<p>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></p>
 <p>Imagem 28 - Arduino IDE</p>	<p>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>.</p>
 <p>Imagem 29 - Microsoft Word</p>	<p>Word – Foi utilizado para realizar este relatório e relatório da cadeira de <i>Sistemas Operativos</i>.</p>

 <p><i>Imagem 30 - Microsoft Excel</i></p>	<p>Excel – Foi utilizado para fazer o TODO list e usar o registo das tarefas semanais.</p>
 <p><i>Imagem 31 - Microsoft Power Point</i></p>	<p>Power Point – Utilizado para conceção das apresentações Referentes ao PBL.</p>
 <p><i>Imagem 32 - Brave</i></p>	<p>Brave – browser que permitiu navegar na internet que utilizamos para pesquisar informação e esclarecer dúvidas.</p>
 <p><i>Imagem 33 - Discord</i></p>	<p>Discord - Foi utilizado para comunicar com os colegas de projeto e comunicar com os docentes das cadeiras envolvidos no PBL.</p>
 <p><i>Imagem 34 - GitHub</i></p>	<p>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.</p>

 <p>Imagem 35 - Docker</p>	<p>Docker – Aplicação para criar um container e conseguir que haja uma imagem do eclipse mosquito para comunicar entre dispositivos via MQTT.</p>
 <p>Imagem 36 - MQTT Explorer</p>	<p>MQTT Explorer – Aplicação para ver a gestão de tópicos MQTT em tempo real.</p>

Ferramentas de Desenvolvimento:

- *Visual Studio Code;*
- *Visual Studio 2022;*
- *Arduino IDE;*
- *MQTT Explorer*
- *Docker*

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;*

Capítulo IV – Cronograma Final e Justificação de desvios

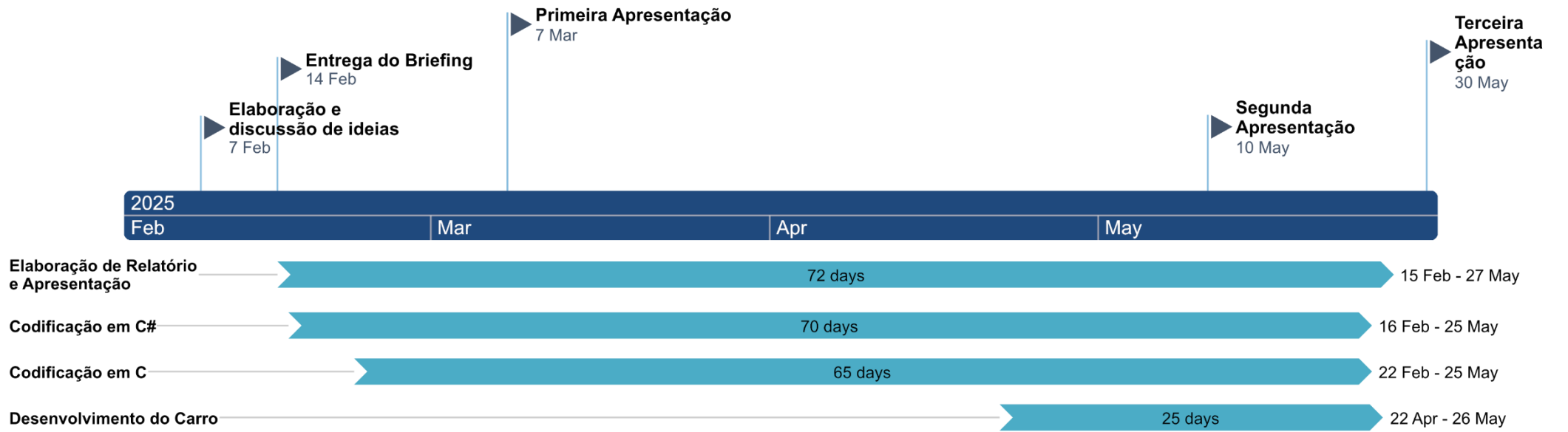


Imagem 37 - Cronograma Final

Justificação

O Cronograma final teve desvios.

Na primeira semana tivemos a espera do *briefing* do projeto, entretanto tivemos a planear e discutir acerca do projeto, no desenvolvimento do veículo com tecnologias como *C#* e *C*.

A 15 de fevereiro começamos o desenvolvimento do relatório e acabamos a 27 de maio e a apresentação foi começada a 7 de dezembro e finalizada a 7 de julho.

No dia 16 de fevereiro começamos o desenvolvimento do projeto e iria ser desenvolvimento em *.Net* na *dashboard* e o veículo em *C*.

O desenvolvimento da estrutura do veículo começou no dia 22 de abril até dia 26 de maio.

Capítulo V – Análise do percurso pessoal

Neste capítulo vamos falar sobre o nosso percurso pessoal durante o período em que realizamos o *PBL*. Esta foi a primeira vez que tivemos um projeto em contexto real e profissional, tendo que fazer um veículo em concílio com os alunos do IADE do curso de Licenciatura em Design de segundo ano. Para nós, foi um trabalho em contexto real, muito complexo e difícil de conciliar com os horários e tentar ter um projeto bom em conciliação com o grupo de Designs. Apesar de não termos atingido essa meta, foi bom o nosso trabalho de equipa. Sempre que um elemento do grupo tivesse em apuros ou atrapalhado, apoiávamos uns aos outros.

A linguagem que foi usada para programar a aplicação, foi a linguagem *C#* em conjunto com o *C*, ao início tivemos algumas dificuldades em perceber como programava e conciliar a parte de *IOT* e a *dashboard*. No entanto, com alguma pratica, conseguimos entender como ligar as coisas e podendo trabalhar com sucesso. Esta experiência superou as vossas expetativas, pois aprendemos como soldar os componentes *IOT*, novos métodos de comunicação, existe muitos componentes *IOT*.

Gostamos muito de realizar este projeto, pois foi a primeira vez que realizamos um projeto tão grande e complexo para um possível cliente. Com esta análise concluímos o nosso último relatório de *PBL*, agradecendo ao professor Nathan Campos por ajudar e disponibilizar o seu tempo. Agradecemos também ao professor André Sabino por ser uma grande ajuda neste projeto e por proporcionar grandes desafios neste projeto!

Conclusão

Após terminarmos este relatório podemos concluir que o desenvolvimento *Project Base Learning* correu muito bem e que a experiência que tiramos desta formação vai ser muito enriquecedora tanto no nosso percurso escolar, como profissional. É claro que cometemos muitos erros e isso faz parte do desenvolvimento de um profissional. É com os erros que aprendemos e nos tornamos melhores pessoas e melhores profissionais. Adquirimos muitos conhecimentos e métodos de trabalho que nunca iremos esquecer. Este desenvolvimento de contexto real, permitiu-nos adquirir experiência no desenvolvimento *IOT* e desenvolvimento de uma *dashboard*. Sentimos que conseguimos atingir e até superar os objetivos do desenvolvimento *PBL* e esperamos que este relatório também demonstre isso.

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/>