**Projeto:** Criação de uma aplicação para os visitantes

**Requisitos:**

* Aplicação desenvolvida, no mínimo, em android;
* Utilização da App Iventor;
* Disponível para download na Google Play Store;
* Funcionalidade da leitura de QRcode;
* Entrega de um manual breve, sobre a manutenção da aplicação;
* Capacidade de enriquecer a experiência da visita;
* Inclusão de um mecanismo de feedback da visita.

**Visita ao cliente (notas):**

* **Flexibilidade de Início:** Os visitantes podem começar a visita por qualquer ponto de interesse.
* **Compatibilidade da Aplicação:** A aplicação deve estar preparada para os espaços atuais, com possibilidade de expansão para novos espaços que possam surgir.
* **Importância do QR Code:** Utilização estratégica de QR Codes para enriquecer a experiência e a informação dos visitantes.
* **Expositores:**
  + **Expositor temático (1 que aparece na escola de engenharia):**
    - Pensar em maneiras de torná-lo visualmente atrativo e interessante.
  + **Expositor dedicado a software (2 que aparece na escola de engenharia):**
    - Deve oferecer a possibilidade de fornecer informações adicionais.
  + **Expositor (3 que aparece na escola de engenharia):**
    - Incluir atividades didáticas, como:
      * Explicações interativas sobre os componentes e como eles se encaixam entre si.
      * Mostrar onde se encaixam componentes específicos, como uma placa gráfica ou memória exibida no expositor.
  + **Sala dos PCs (sala onde tínhamos redes veiculares):**
    - **Quiz Interativo:** Proposta de criar um quiz interativo que teste o conhecimento dos visitantes sobre os equipamentos presentes na sala.
    - **Conteúdo da Sala:** A sala contém diversos equipamentos, como impressoras, PCs, teclados, monitores e servidores. Ao realizar o scan do QR Code, os visitantes podem selecionar o que acham que existe na sala e depois descobrir a variedade real de itens, surpreendendo-se com o que não perceberam inicialmente.
    - **Curiosidade sobre os Servidores:** Um servidor semelhante ao que está presente na sala, com configuração completa, custava mais de 1 milhão de euros e era usado principalmente para edição de filmes.
    - **Curiosidades Técnicas:** Destaque para fatos curiosos, como o servidor mais fraco presente na sala.
    - **Emulador Histórico:** Existe um emulador que permite aos visitantes experimentar a tecnologia de antigamente, seja no museu ou em casa.
  + **Sala do fundo (onde estava a haver a defesa da tese):**
    - Contém PCs fixos
    - E máquinas a funcionar
  + **Armário:**
    - Tudo o que lá tem em separado agora está tudo condensado nos nossos telemóveis
    - Incluir itens ou curiosidades que despertem o interesse dos visitantes.
  + **Data center do DSI:**
    - Portáteis (curiosidade 1 portátil da apple)
    - Impressora (curiosidade ainda tem o rolo de papel)
    - Lego (CPU com 4 portas de entrada e com 4 portas de saída)
    - Museu Smartphone (curiosidades ex. qual o primeiro vendido em Portugal (é o segundo), se eles já viram algum na vida deles)