{Tecnologias Utilizadas}

{Modelação}

Para a modelação do projeto e para a implementação dos esquemas e diagramas usamos o software *Visual Paradigm*. Este software suporta UML que é uma *Unified Modeling Language* (linguagem de modelação unificada). Esta é uma linguagem padrão para a elaboração da estrutura de projetos de software.

Para a realização do Diagrama de Gantt apresentado na parte da planificação do trabalho, usamos o *Venngage* que é uma ferramenta online que permite criar, entre outros, gráficos, diagramas e posters.

{Wireframes}

Para a criação das wireframes, usamos o software *Justinmind*, sendo ele uma ferramenta de prototipagem que permite a criação de protótipos de alta-fidelidade de aplicações web e móveis.

Base de dados}

Em relação ao armazenamento de dados, optámos por utilizar o software *MongoDB*.

Inicialmente íamos utilizar *PostgreSQL* que é um sistema relacional de gestão de base de dados. No entanto, achamos que um sistema não relacional se encaixaria melhor no nosso projeto, por isso, escolhemos a *MongoDB*.

Este software é usado para armazenar os dados em formato JSON, o que nos é oportuno pois a integração dos nossos dados será, também, em JSON.

{Backend}

Relativamente ao backend, resolvemos desenvolver na linguagem de programação *CSharp*. O IDE escolhido foi o *Visual Studio*, pois é um software de desenvolvimento especializado em ***.Net framework*** e ***CSharp***.

De salientar que o desenvolvimento do backend está integrado na Unidade Curricular "Integração de Sistemas de Informação", deste modo, a escolha da linguagem está diretamente relacionada com o conteúdo lecionado durante as aulas.

{Frontend}

Para o desenvolvimento do frontend escolhemos a linguagem de programação *Kotlin*. Em relação ao IDE, usamos o *Android Studio*, pois é um software gratuito dedicado ao desenvolvimento para plataformas Android.

Esta escolha foi derivada aos conteúdos lecionados na Unidade Curricular "Programação de Dispositivos Móveis".

{Repositório}

De modo a conseguir conciliar a Unidade Curricular de Sistemas Embebidos e em Tempo Real no projeto, iremos criar um repositório automatizado para armazenamento dos pedidos prontos.

Para o desenvolvimento das funcionalidades automáticas do repositório elegemos o *Arduino*, que é uma plataforma de prototipagem eletrónica cujo objetivo é permitir o desenvolvimento de controlo de sistemas interativos de baixo custo.

No entanto, a integração do repositório com o restante projeto será deixada para o final e só será implementada se houver tempo disponível.