



Portifólio 2023/2024

Matheus Silva

Estudante de técnico em informática

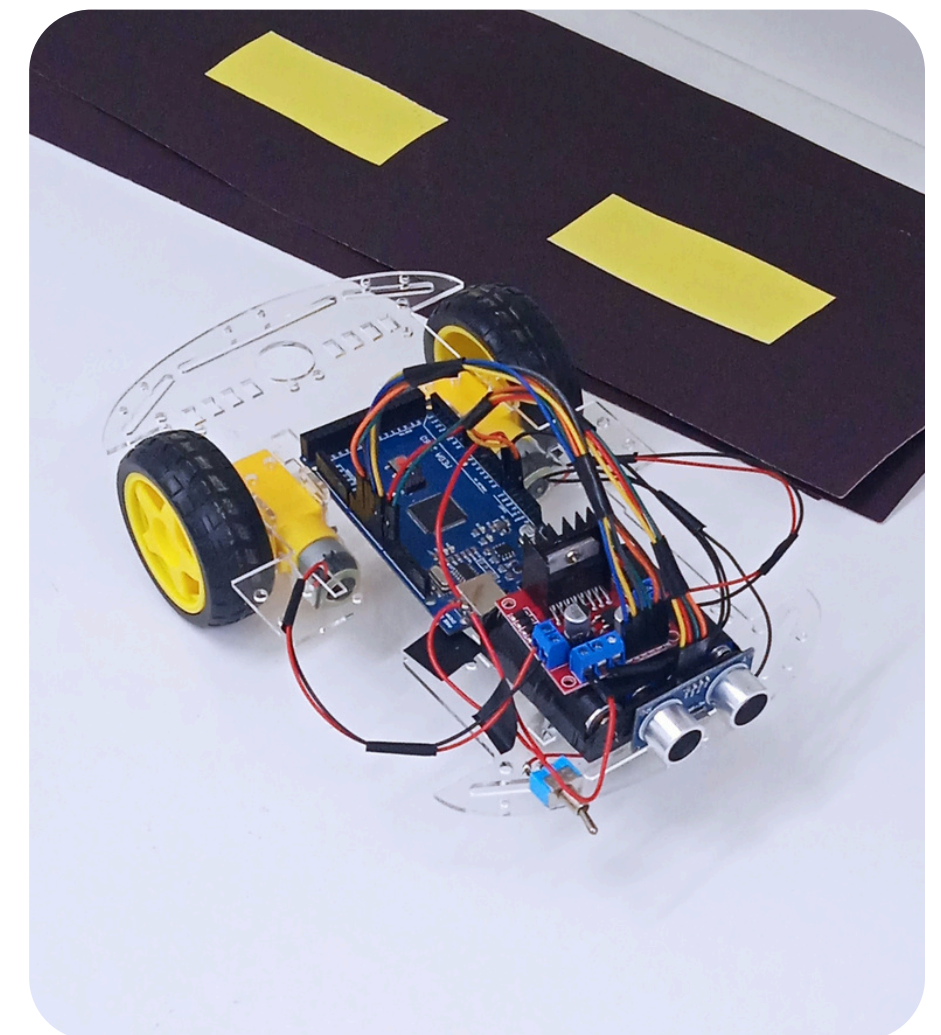




Projetos desenvolvidos

I semana de informática

Durante a 1ª Semana de Informática do IFRN - Campus Apodi, participei de um projeto com colegas no qual desenvolvemos um carro robô utilizando o Arduino, um equipamento amplamente utilizado na eletrônica para automações. O carro foi programado para desviar de obstáculos através de um sensor ultrassônico, que detectava objetos à frente e ajustava sua rota automaticamente. Esse projeto foi o vencedor da 1ª Semana de Informática, proporcionando uma excelente experiência de aprendizado e colaboração, além de aplicar conhecimentos de programação e eletrônica de forma prática.



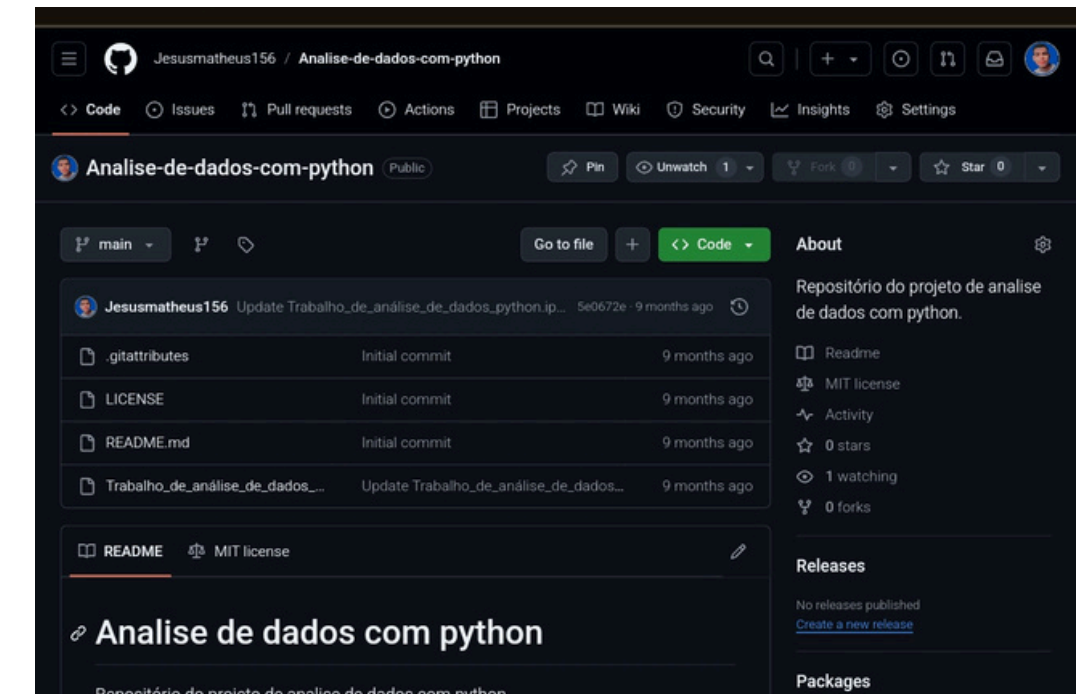
Projeto interface gráfica

Em um projeto desenvolvido em parceria com colegas, criamos um prontuário eletrônico utilizando Qt Designer e Python. O objetivo principal foi desenvolver um sistema que permitisse a uma equipe médica gerenciar o agendamento de consultas, cirurgias e o controle de informações dos pacientes de maneira eficiente e organizada. A interface gráfica foi projetada para ser intuitiva e fácil de usar, proporcionando uma experiência de usuário simples para os profissionais da saúde. O projeto está disponível no GitHub, permitindo a consulta e a possibilidade de contribuição por outros desenvolvedores.[Acesse](#)



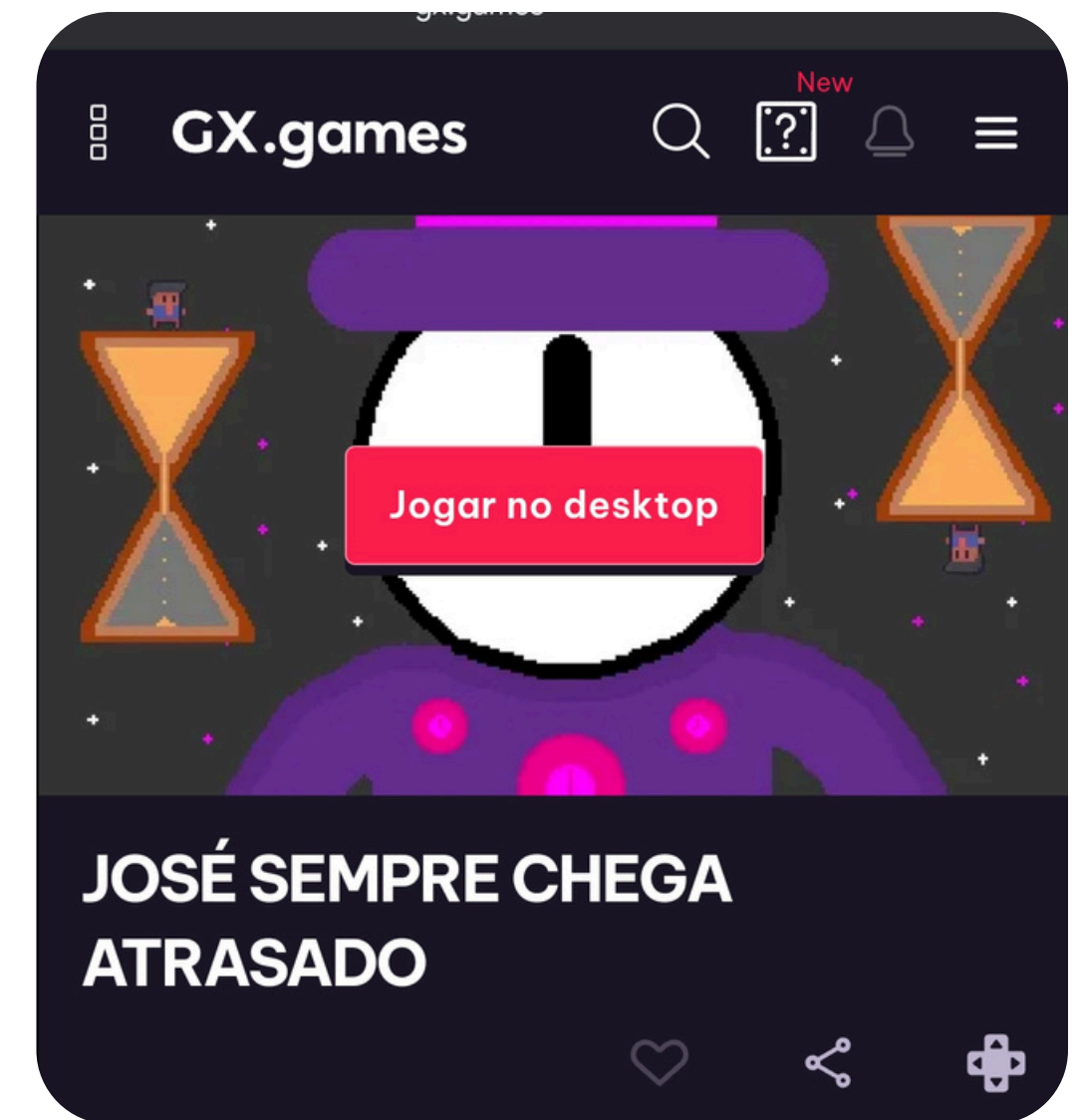
Análise de Dados da ANEEL

Durante a disciplina de Programação Orientada a Objetos (POO), participei de um projeto em grupo que envolvia a análise de dados da ANEEL (Agência Nacional de Energia Elétrica). Utilizamos Python, aplicando os conceitos de orientação a objetos para estruturar e manipular os dados de forma eficiente. O objetivo foi processar e analisar informações relacionadas ao setor de energia elétrica. O código-fonte e o projeto completo estão disponíveis no GitHub, permitindo o acesso e a contribuição de outros desenvolvedores. [[Acesse](#)]



Participação em Game Jam

Participei de uma Game Jam com colegas, cujo objetivo era criar um jogo completo em uma semana. Fui responsável por diversas tarefas dentro do projeto, incluindo a criação das cutscenes e a sonoplastia do jogo. As cutscenes são cenas animadas ou sequências de vídeo que ajudam a contar a história ou a dar contexto ao jogo, enquanto a sonoplastia envolve a criação de sons e efeitos sonoros que enriquecem a experiência do jogador, como músicas, efeitos de movimento e interações. O jogo finalizado pode ser jogado pelo link [[Acesse](#)].

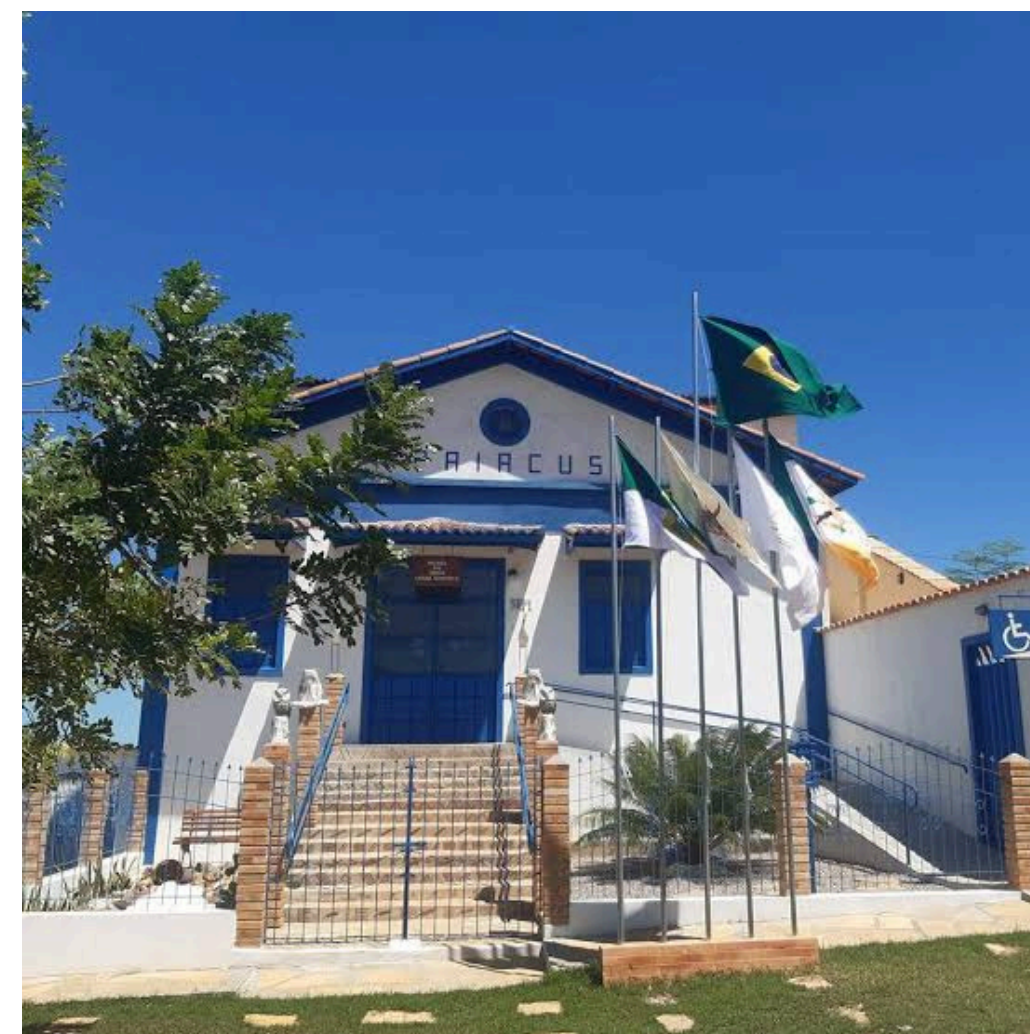




Projeto em desenvolvimento

Site do Museu Indígena de Apodi-RN

Atualmente junto com uma colega, estou desenvolvendo o site do Museu Indígena de Apodi, com o objetivo de promover e divulgar a cultura indígena local. O site está sendo criado para oferecer uma plataforma interativa, informativa e acessível, onde visitantes poderão conhecer mais sobre a história, exposições e eventos do museu. O projeto visa valorizar o patrimônio cultural e facilitar o acesso à informação de forma moderna e prática.



Contato



(84) 9849-8911



matheusfreire15rn@gmail.com



<https://linkedin.com/in/matheus-de-jesus-b52960294/>



<https://github.com/Jesusmatheus156>