

# NINJAHANDS

Lucas Delfino – RM550196

Gustavo Vegi – RM550188

Luisa Cristina – RM551889

Gabriel Aparecido – RM99794

Pedro Morais – RM98804

# **SUMÁRIO**

**1. Solução**

**2. Descrição do Projeto**

**3. Diagrama de Classes**

## **1.Solução:**

NinjaHands é um projeto focado em estudantes de medicina, seu objetivo é melhorar a experiência tátil e visual dos alunos, testando suas habilidades em um formato interativo, usando frutas para deixar o jogo mais divertido. A ideia é que os alunos façam alguns exercícios de corte, suturação e removam objetos de dentro da fruta para praticarem movimentos que serão feitos em cirurgias. A ideia é estimular esses estudantes com um jogo divertido e se desenvolverem como futuros cirurgiões.

## **2.Descrição do Projeto**

O projeto consiste em um protótipo de três fases, onde o aluno terá que cortar, remover as sementes e suturar uma laranja. Para a classe Aluno ser criada, é necessário ter outras duas classes: uma faculdade e um curso que o aluno faz parte. Dentro do projeto foram feitas lógicas com atributos booleanos para que o aluno faça as fases na ordem, ou seja, primeiro cortar a fruta, depois remover as sementes e depois suturar. Além disso em cada fase será necessário a criação de uma ferramenta cirúrgica específica, na primeira um bisturi, na segunda uma pinça e na terceira uma agulha cirúrgica, essas ferramentas são parâmetros para a chamada dos métodos de cada fase. Outro usuário dentro do projeto é o professor, que poderá acompanhar o progresso dos seus alunos e as fases que foram completas (é feita uma verificação se o professor é do mesmo curso do aluno). O aluno poderá limpar as ferramentas cirúrgicas após utilizadas, essa funcionalidade foi criada tendo em vista o crescimento do projeto onde os alunos terão mais fases para finalizar e reutilizar as ferramentas.

### 3.Diagrama de Classes

