Resumo

wiRed Panda é um **software didático** desenvolvido pelos alunos da Universidade Federal de São Paulo destinado ao ensino da disciplina de logica digital. Com ele, os alunos podem desenvolver circuitos digitais por meio de uma interface gráfica amigável, e realizar a simulação em tempo real, podendo utilizá-lo para o desenvolvimento de jogos interativos.

Além disso, o software oferece recursos ainda não vistos em outros semelhantes, como a possibilidade de gerar código para Arduino, e também a integração com o Sharif Judge para correção de circuitos combinacionais. Por se tratar de um software livre, desenvolvido em Qt, os alunos têm a oportunidade de aprimorar, corrigir, sugerir mudanças, e customizar o programa para atender as suas necessidades.

O wiRed Panda é uma ferramenta de ensino que estimula a criatividade dos alunos para a solução de problemas, e nessa palestra pretendemos apresentar alguns dos projetos que se destacaram, e também apontar os desafios e soluções encontradas durante o desenvolvimento do projeto. Destacando as peculiaridades do desenvolvimento de um software em um contexto acadêmico, por um grupo de alunos voluntários e com pouca experiência prévia, que decidiu fazer um software melhor pra ajudar na disciplina de circuitos digitais.





WIRED PANDA

SOFTWARE DIDÁTICO PARA SIMULAÇÃO DE CIRCUITOS DIGITAIS

Lucas S. Lellis – UNIFESP lellis@unifesp.br





Quem sou eu?

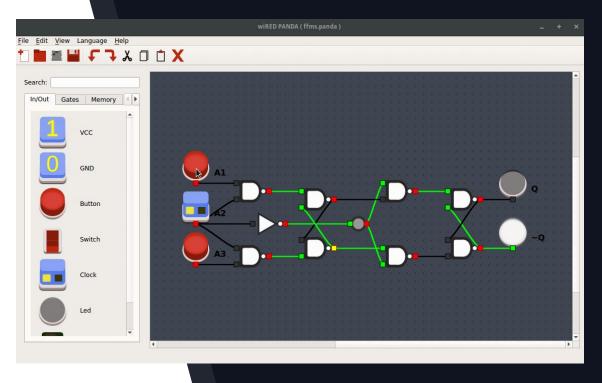
- 0. Mestrando em Ciências da Computação na UNIFESP.
- 1. Uso C++ e Qt desde 2013, e já dei cursos para difundir a ferramenta.
- Participo do desenvolvimento de softwares livres voltados para o meio acadêmico, como a Bimedical Image Analysis Library e o wiRedPanda.

Qt

Vocês podem me encontrar pelo email lellis@unifesp.br



1.
SOBRE O
PROJETO







COMO TUDO COMEÇOU...

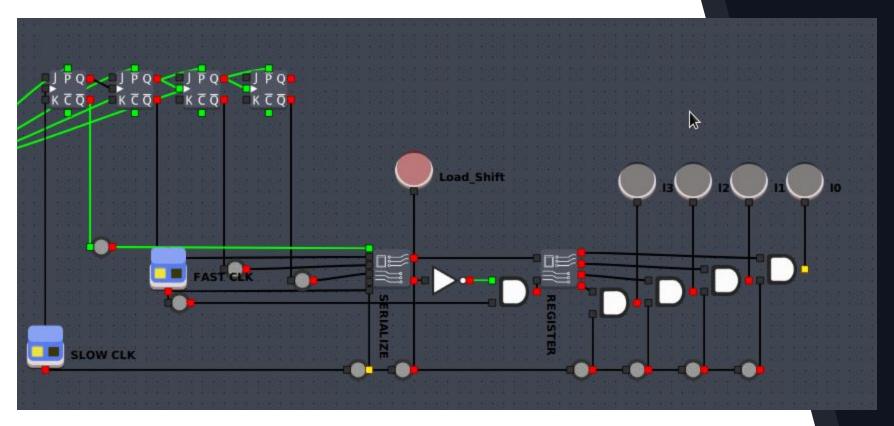
- Disciplina de Circuitos Digitais em 2013.
- Professor Fábio Cappabianco.
- ► Tínhamos que entregar um jogo como projeto final.
- Simulação em tempo real.
- Os alunos da disciplina se juntaram pra fazer um programa novo.











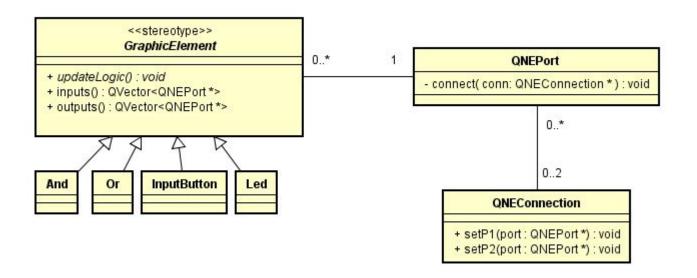


Qt

2. METODOLOGIA



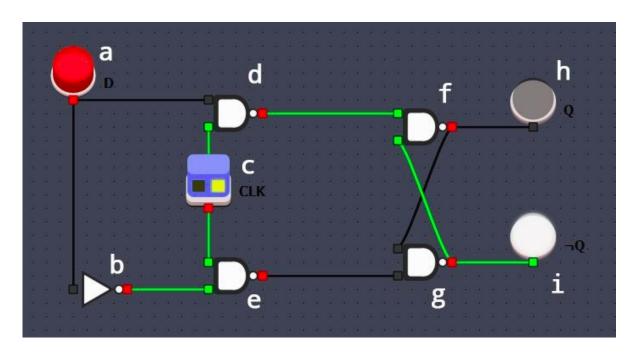
LEVANTAMENTO DE REQUISITOS E PLANEJAMENTO







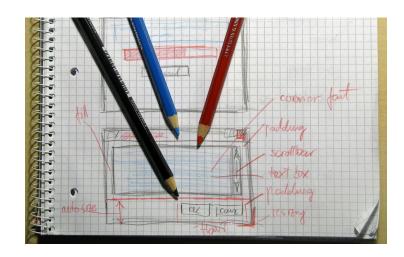
IMPLEMENTAÇÃO DE ALGORITMO DE SIMULAÇÃO







PROTOTIPAÇÃO DA INTERFACE







ELABORAÇÃO DA IDENTIDADE VISUAL













































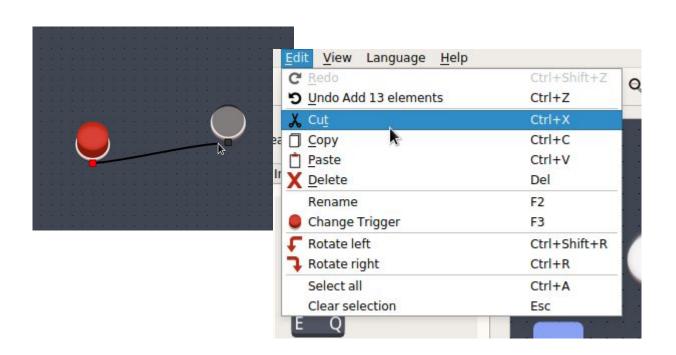








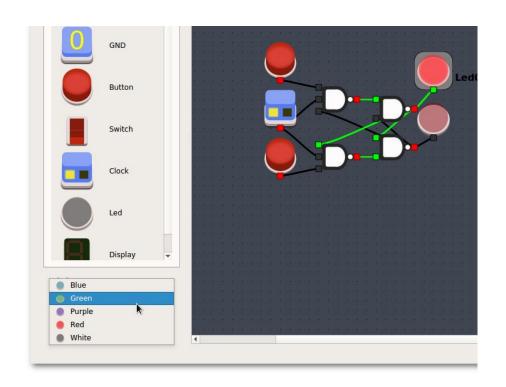
FUNCIONALIDADES



Qt

QtCစ္ခ်က္ခ

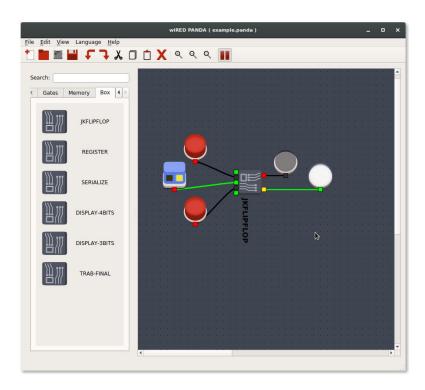
FUNCIONALIDADES







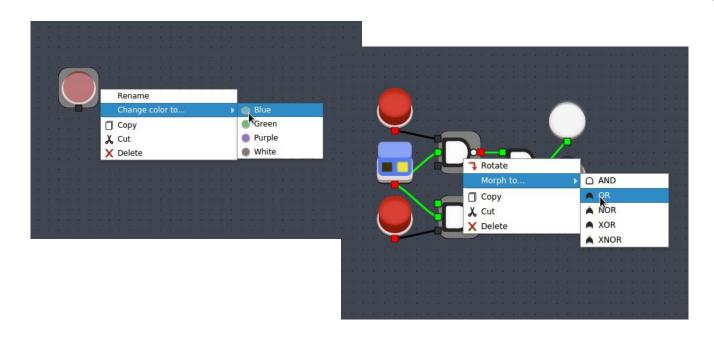
FUNCIONALIDADES







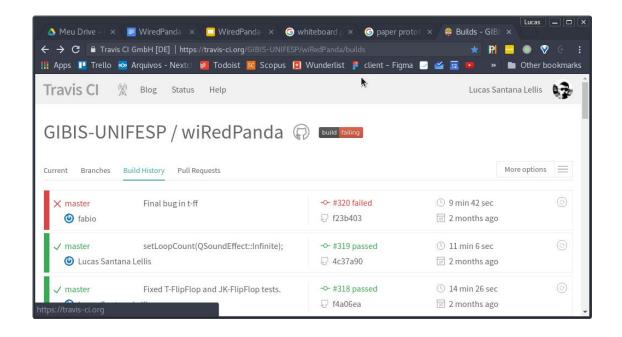
FUNCIONALIDADES DE EDIÇÃO







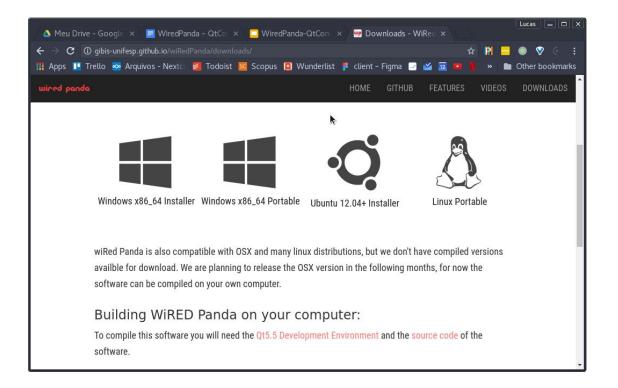
TESTES E INTEGRAÇÃO CONTÍNUA







DISTRIBUIÇÃO E DIVULGAÇÃO







66

Quotations are commonly printed as a means of inspiration and to invoke philosophical thoughts from the reader.







O QUE APRENDEMOS COM TUDO ISSO?

- Projeto formado exclusivamente por voluntários.
- ► C++ e Qt levam tempo para aprender.
- Após longo aprendizado, alta produtividade.
- Qt ofereceu diversas ferramentas essenciais.
- Ainda é difícil empacotar.







OBRIGADO!

Dúvidas?

Fale comigo por meio dos canais fb.me/lucas.lellis & lellis@unifesp.br

http://gibis-unifesp.github.io/wiRedPanda/

Qt



Guitar Panda

Projeto de circuitos digitai



