**2 - VIRTUAL HEART**

**Introdução**

Hoje em dia, quando um professor qualquer quer mostrar para seus alunos onde se localiza os átrios, ventrículos e valvas do coração, ele apenas mostra alguns slides ou um pequeno coração de plástico em sua mão, nesse último caso, impossibilitando os alunos que sentam ao fundo da sala de aula, vejam com clareza o que o docente quer ensinar. Nosso projeto resume-se em um software (programa de computador) criado por nós que, possibilita a visualização de um coração virtual - se ligado à um projetor - por todos os alunos presentes na sala.

**Objetivos**

Visualizar, através do aplicativo ou programa de computador, o funcionamento em 3D do coração, para melhor compreensão.

**Justificativa do projeto**

O alto custo dos softwares educacionais dificultam o acesso de alunos da rede pública às tecnologias da informação. O projeto, pelo baixo custo viabiliza este acesso.

**Desenvolvimento do projeto**

Realizou-se downloads necessários que foram o de um motor de game (Unity 3d), de um modelador 3d (Blender 3d) e um coração em 3d preto e brando. Em seguida criou-se, no motor de game, os scripts (código fonte) para nosso software que posteriormente foi compilado para três plataformas: Android, Windows e Linux.

**Material Utilizado**

1computadores

1 monitor

1 tablet

1 código fonte (ANEXO II)

1 motor de game (Unity 3d)

1 modelador 3d (Blender)

**Conclusão**

Ao realizar esse projeto, aprendemos a trabalhar em equipe e conciliar a prática com a teoria. O aprendizado para nós é algo muito importante, por isso escolhemos melhorar a forma de ensinar, levando a todos a experiência de aprender de forma clara e absoluta.

**Referências Bibliográficas**

<https://pt.wikipedia.org/>

<http://unity3d.com/pt/>

<https://www.blender.org/>