

MATERIAL DE APOIO PARA ESTUDO DE OSTEOLOGIA DE ANIMAIS DOMÉSTICOS

Guilherm Francisco S. K.
Guilherme H. Gobi
Alersson Jose Niviadomski



Motivação

Desenvolver um programa com telas em python 3, que mostre imagens anatômicas de osteologia, para que estruturas das peças possam ser questionadas aos usuários, como forma de estudo da matéria de anatomia de animal.



Introdução

- Facilitar o estudo de estruturas ósseas de animais domésticos.
- · Visando o estudo de forma prática e rápida.
- Desenvolvimento de aplicativo em python3.



Programa

Bibliotecas e funções:

```
from os import listdir,path
from os.path import isfile, join
from random import randint
import difflib
from PIL import Image
import ast
import shutil
from kivy.app import App
from kivy.uix.screenmanager import Screen
```



Funções

Bibliotecas e funções:

```
class janelaPrincipal(Screen): #1ê as informações dos elementos da interface do arquivo .kv
pass
```



Funções

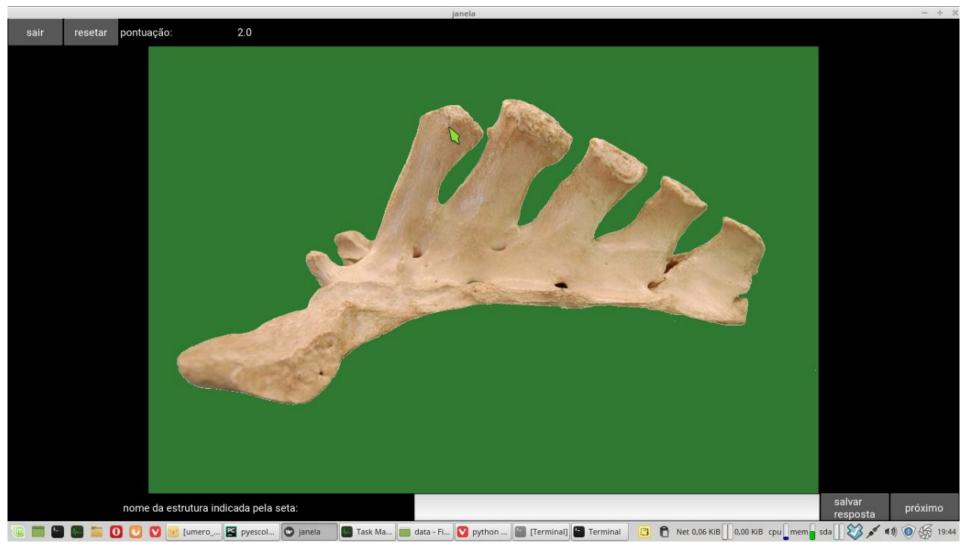
Bibliotecas e funções:

```
def randselec(self): # escolhe aleatoriamente uma imagem e os pontos dela def resp(self, text): #compara o imput do usuario com o gabarito e altera a sua pontuação
```

def pontuacao(self): # função para mostrar a pontuação na tela



Funcionalidade





Funcionalidade

