

SOFTWARE PARA ORIENTAÇÃO DE ATIVIDADES FÍSICAS DE IDOSOS IMPLEMENTADO COM BASE NA LÓGICA PARACONSISTENTE ANOTADA EVIDENCIAL ET (APOIO UNIP)

Aluno: Henrique Hissami Martins Morizono

Orientador: Prof. Uanderson Celestino

Curso: Ciência da Computação

Campus: Pinheiros

O projeto tem como objetivo a criação de um software que auxilie idosos, ou pessoas de todas as idades que necessitem realizar tratamentos de fisioterapia e relacionados, como desenvolvimento de músculos e movimentos, utilizando-se da lógica paraconsistente anotada evidencial ET, para classificar se a realização dos movimentos e gestos estão corretos e usando sensores de profundidade do dispositivo “Kinect” para detectar e processar os movimentos. O método utilizado foi o bibliográfico, para estudo da lógica paraconsistente, interligado com inteligência artificial e funcionamento dos sensores e com o experimental para conectar o “Kinect” ao computador, instalação do programa SDK “Kinect for Windows” para testar o dispositivo em algumas aplicações já criadas, como o medidor de profundidade, e detectar o esqueleto do usuário e, claro, a programação, principalmente na linguagem C# , feita no Visual Studio. Para conectar o Kinect foi preciso adquirir um adaptador que também deu energia suficiente para o aparelho funcionar, os softwares instalados foram o SDK e a versão mais atualizada do Visual Studio. Após a leitura do livro *Microsoft Kinect: crie aplicações interativas* foi possível criar algumas aplicações básicas como rastreamento de movimentos e até identificação de gestos e poses, o SDK foi responsável por demonstrar outras aplicações usando outras linguagens de programação. Após a conclusão desse período de quase 1 ano estudando e realizando o projeto, verificou-se que este ainda deverá receber diversas melhorias, como a adição de avatares, feitos por exemplo por XNA (que foi mostrado na SDK) para o software no futuro se tornar um jogo. Adendo a isso se mostra preciso utilizar os conceitos de Lógica anotada

evidencial aprendidos para colocá-los na linguagem C# e serem responsáveis por avaliar os movimentos e dizer se estão sendo realizados de forma correta. Para isso terei que estudar mais e conversar com o coordenador, porém o projeto ainda se mostra bastante relevante e útil para o futuro com um bom uso da tecnologia.