



XVI congresso interno de iniciação científica

Ginásio Multidisciplinar da Unicamp
24 a 25 de setembro de 2008



T1170

CADERNO INTERATIVO DE LÓGICA: DESIGN E IMPLEMENTAÇÃO DE APLICAÇÕES EDUCACIONAIS COM INTERAÇÃO BASEADA EM CANETA

Anderson Toshiyuki Sasaki (Bolsista PIBIC/CNPq e FAPESP) e Profa. Dra. Heloísa Vieira da Rocha (Orientadora), Instituto de Computação - IC, UNICAMP

O Caderno Interativo de Lógica (CIL) é uma ferramenta cujo objetivo é auxiliar alunos da graduação no aprendizado de conceitos de Lógica no contexto da Inteligência Artificial utilizando a tecnologia do Tablet PC e a interação baseada em caneta. A sua principal característica é permitir ao usuário elaborar e resolver exercícios utilizando texto digitado pelo teclado ou escrito pela caneta. Um protótipo inicial foi desenvolvido em linguagem C# por alunos da pós-graduação em 2006, e este trabalho tem como objetivo desenvolver uma nova versão da ferramenta considerando as modificações propostas levantadas durante a realização de testes, além de incluir novas funcionalidades, a serem levantadas durante esta pesquisa. Decidiu-se implementar a nova versão da ferramenta na linguagem de programação JAVA para ampliar a portabilidade da ferramenta a todos os sistemas que possuem o *JAVA Virtual Machine*. Estudaram-se bibliotecas para construção de interfaces de usuário e manipulação de tinta eletrônica com reconhecimento de gestos disponíveis para a linguagem JAVA, optando-se pela biblioteca SWING e a biblioteca SATIN, respectivamente. Os componentes para a implementação da ferramenta estão em desenvolvimento usando as bibliotecas citadas. Inicialmente financiado pelo PIBIC/CNPq, o projeto tem agora continuidade com o apoio financeiro da FAPESP (Processo n. 07/53778-8).

Desenvolvimento de software - Interfaces humano-computador - Tablet PCs