



SCHEDA PROGETTO

ISTITUTO
PARTECIPANTE

ID TEAM

Inserire un ID che identifichi univocamente il team (per es. la mail dello studente che si è prenotato alle sessioni di test del software)

NOME
DELL'APPLICAZIONE

Inserire un nome che caratterizzi l'applicazione evitando il generico "Assistente medico digitale in un centro sportivo" che identifica lo scenario di riferimento della competizione

SCENARIO

Si descriva brevemente lo scenario di riferimento del progetto

FUNZIONALITÀ
PRINCIPALI

Si descrivano le principali funzionalità dell'applicazione realizzata

REQUISITI SODDISFATTI

Spuntare quali dei requisiti, previsti dal regolamento, si considerino soddisfatti dall'applicazione

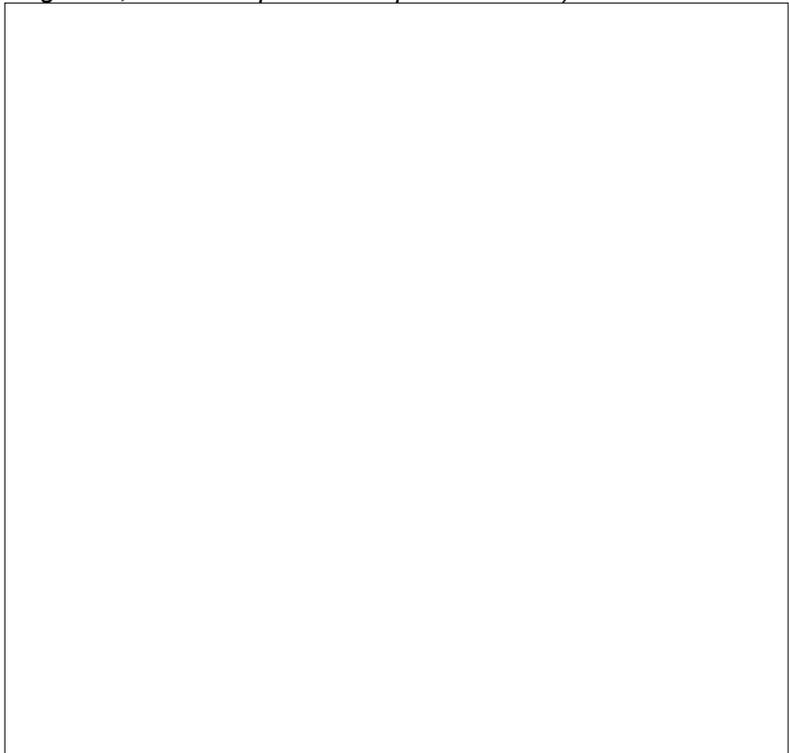
- Animazione degli Sprite.
- Uso delle funzionalità di dialogo (Dire, Pronuncia, Chiedi).
- Uso dello sprite Howdy.
- Memorizzazione su variabili e liste dei parametri rilevati.
- Visualizzazione su grafici dei parametri rilevati.

STRUTTURA APPLICAZIONE

Sprite: Si elenchino gli Sprite definiti all'interno dell'applicazione, descrivendone brevemente la funzionalità principale, anche riportando i principali blocchi Scratch su cui sono basati.



Visualizzazione parametri: Si elenchino i parametri rilevati e/o calcolati, e la modalità con cui sono forniti all'utente (es. ECG su grafico, Posizione paziente espressa a voce).

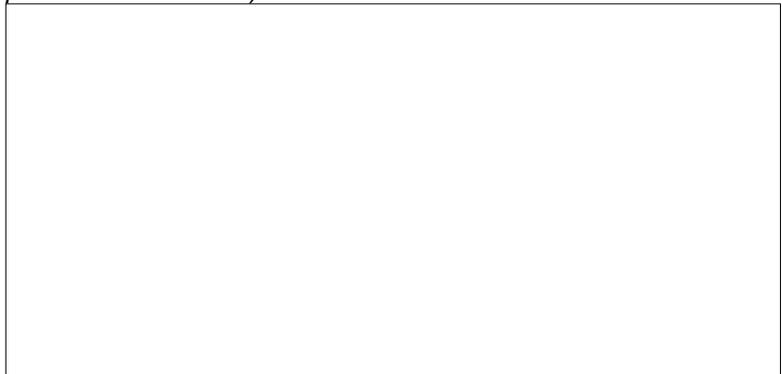


STRUTTURA APPLICAZIONE

Interazione: *Si descriva la modalità di interazione con l'utente (es. Sprite1: chiede all'utente di cliccare sul pulsante per visualizzare l'ECG).*

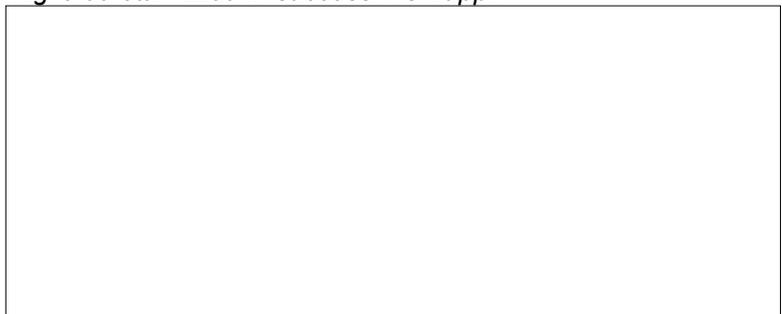


Elaborazione dei dati: *Si illustrino di seguito le informazioni e le conclusioni che l'applicazione è in grado di trarre sulla base dei dati medici personali del paziente. (es. BPM bassi indicano una possibile bradicardia)*



SVILUPPI FUTURI

Si indichino gli eventuali aspetti che potrebbero essere migliorati/ottimizzati in successivi sviluppi.



GUIDA ALL'USO

Si riporti una concisa guida d'utilizzo del software finalizzata a replicare le funzionalità esibite nella demo.

NUMERO DI STUDENTI

Indicare il numero di studenti coinvolti nella demo (comprensivo degli studenti che operano al computer)

EVENTUALI ALTRE NOTE

Eventuali altre note riguardanti il progetto