

Exergame Distribuído com Cicloergômetro para a Reabilitação de Pacientes e Geração de Engajamento em Contextos de Telerreabilitação



Figura 2.3: Diagrama que ilustra a Telessaúde.

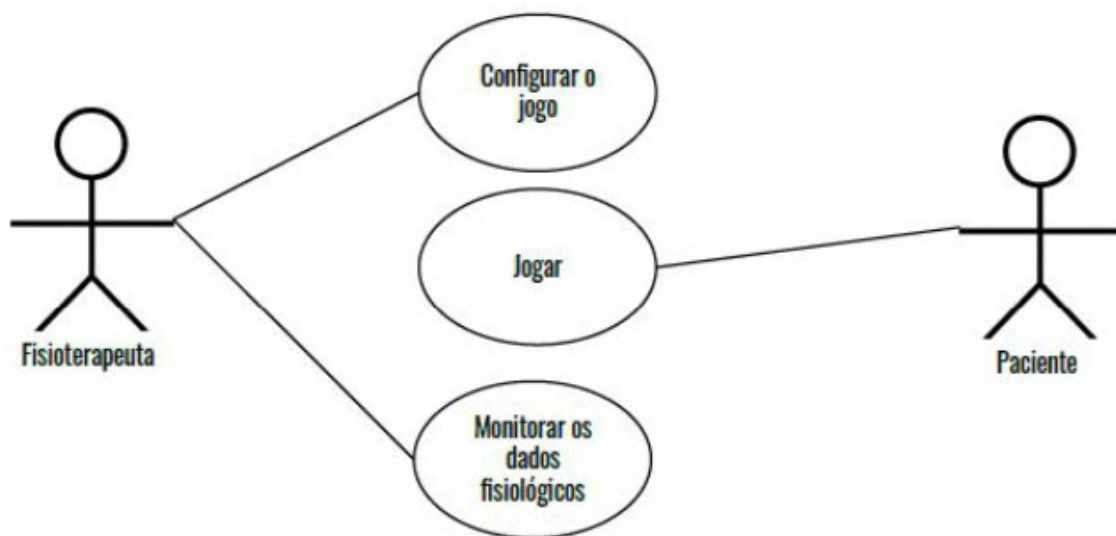


Figura 3.3: Projeto de casos de uso do *exergame*.

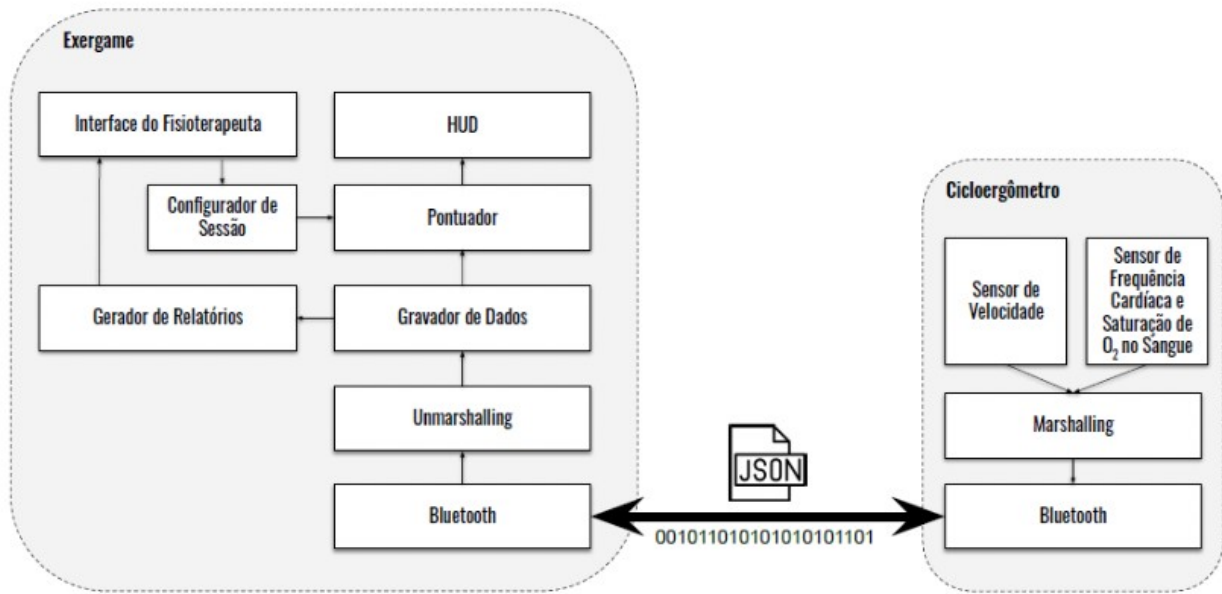
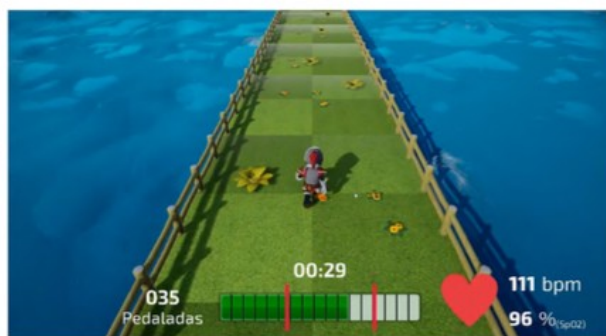


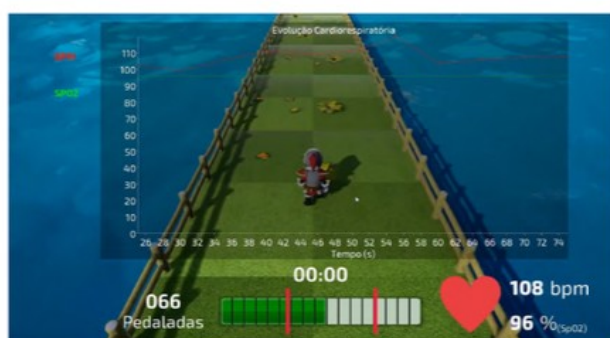
Figura 3.4: Arquitetura da aplicação proposta pelo projeto.



(a) Tela de configuração.



(b) Tela da atividade.



(c) Gráfico de desempenho geral.

Figura 3.5: Arquitetura da aplicação proposta pelo projeto.

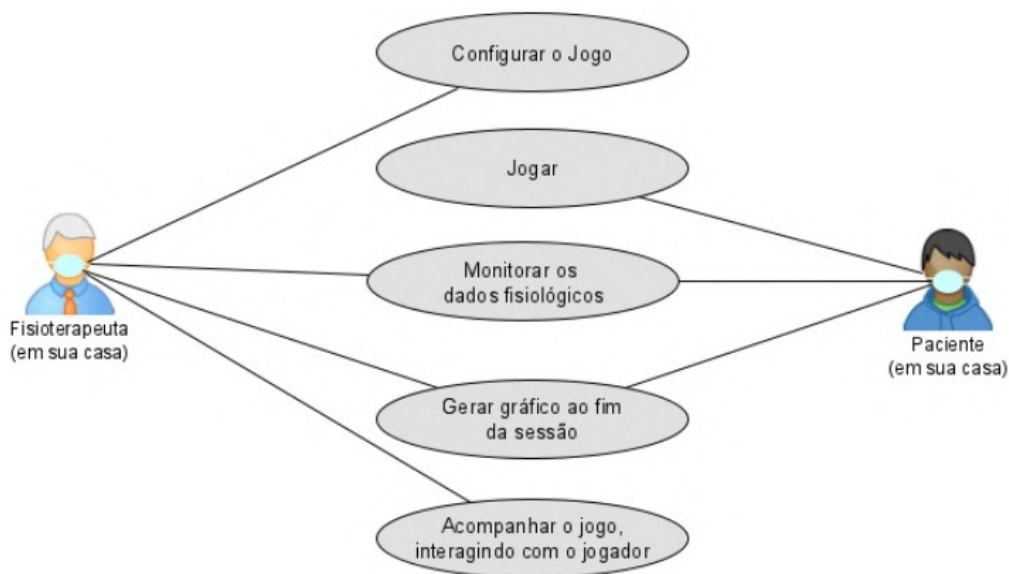


Figura 4.1: Atores e Casos de Uso do *Exergame*.



Figura 4.2: Teclado numérico utilizado para controlar o jogo.

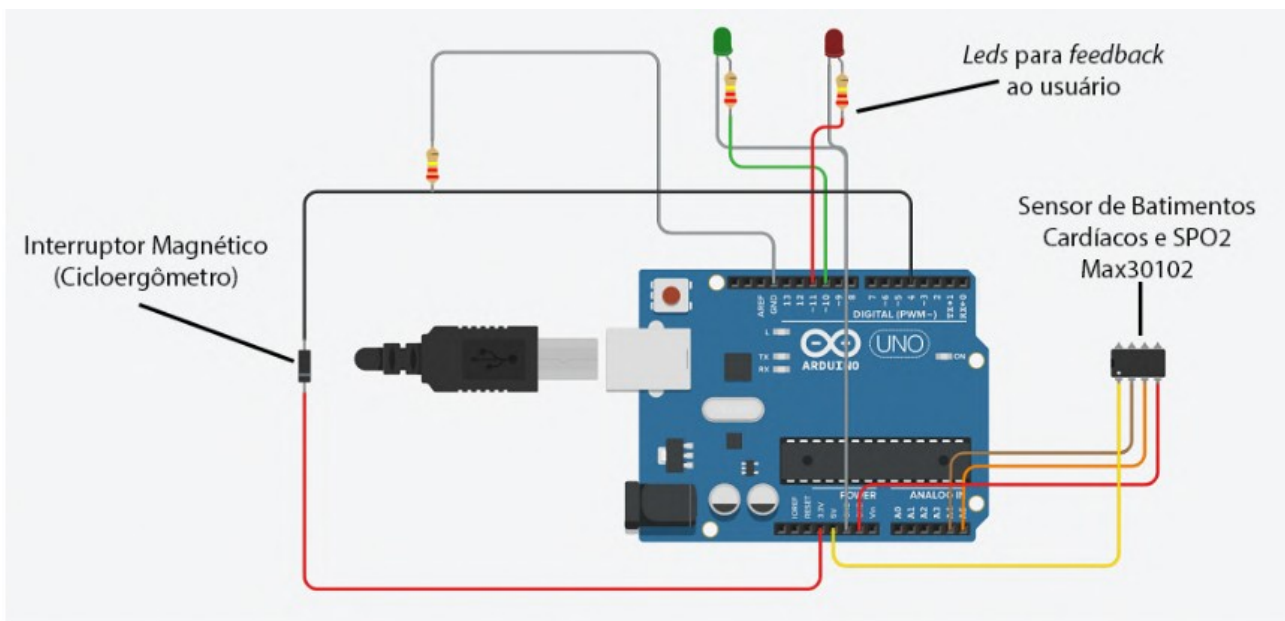


Figura 4.3: Sensores e placa Arduino Uno.

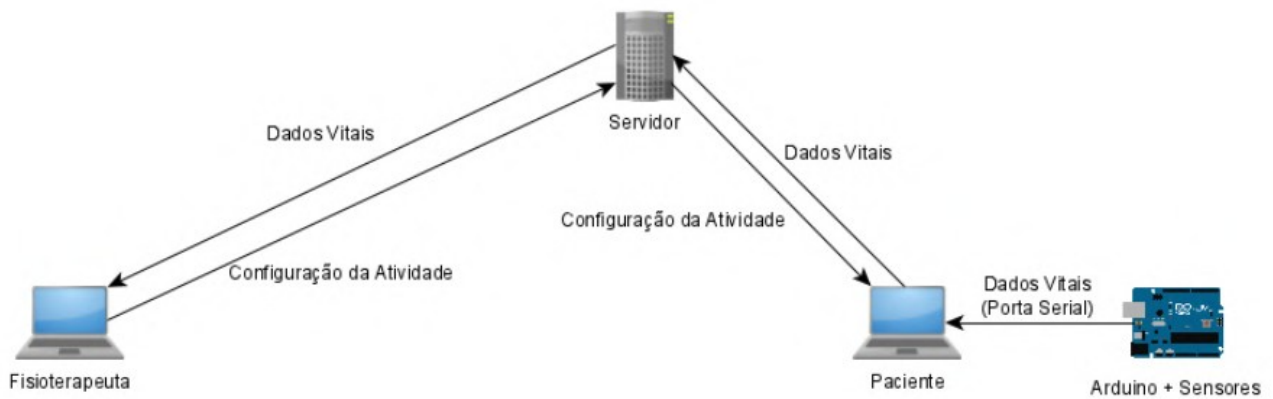
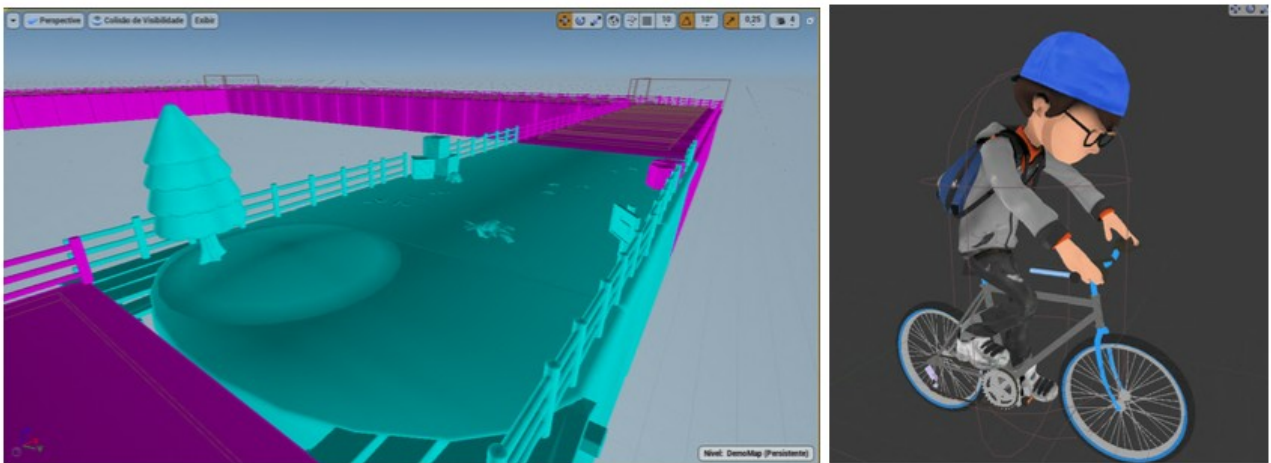


Figura 4.5: Diagrama de Transmissão dos Dados.



(a) *Cenário*.

(b) *Personagem*.

Figura 4.6: Processo de desenvolvimento do *exergame*.

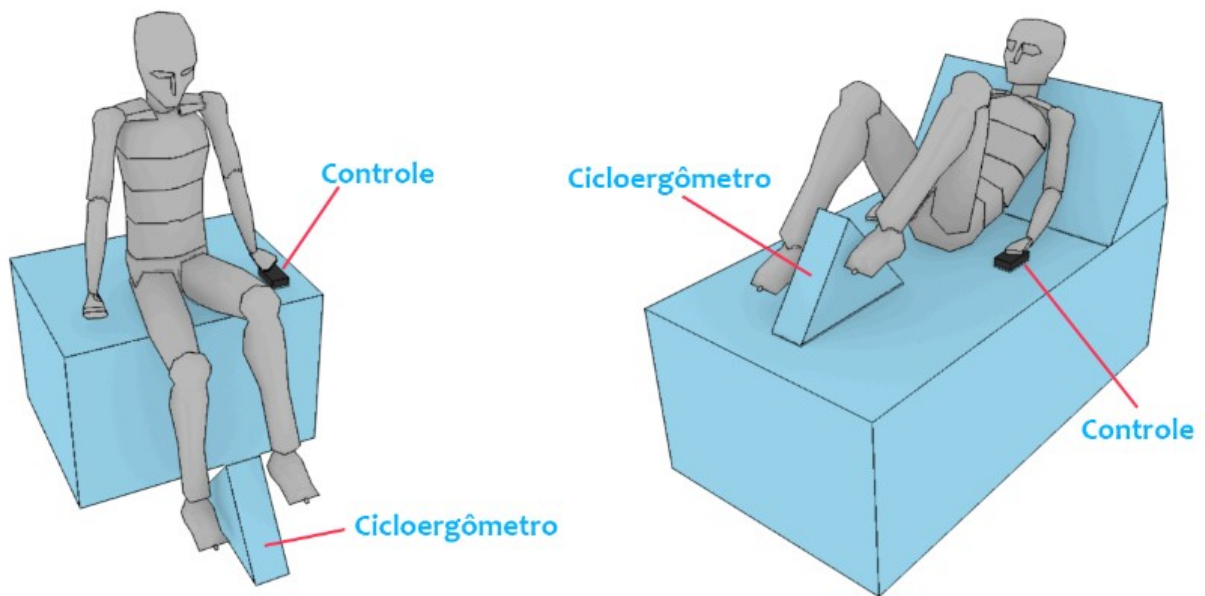


Figura 4.7: Posições ergonômicas para a interação com o *exergame*.

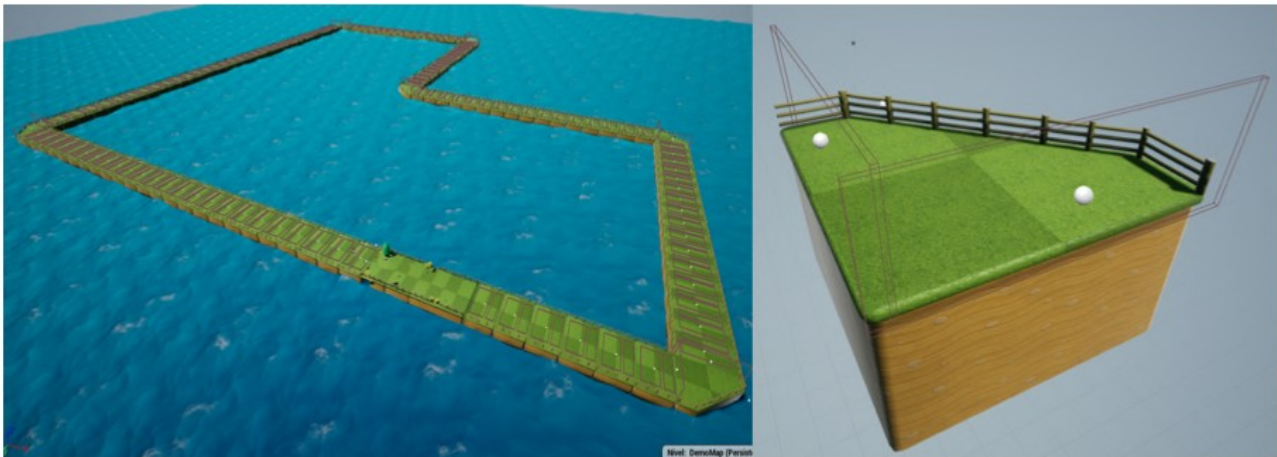


Figura 4.8: Estrada cíclica e sistema para curvas.

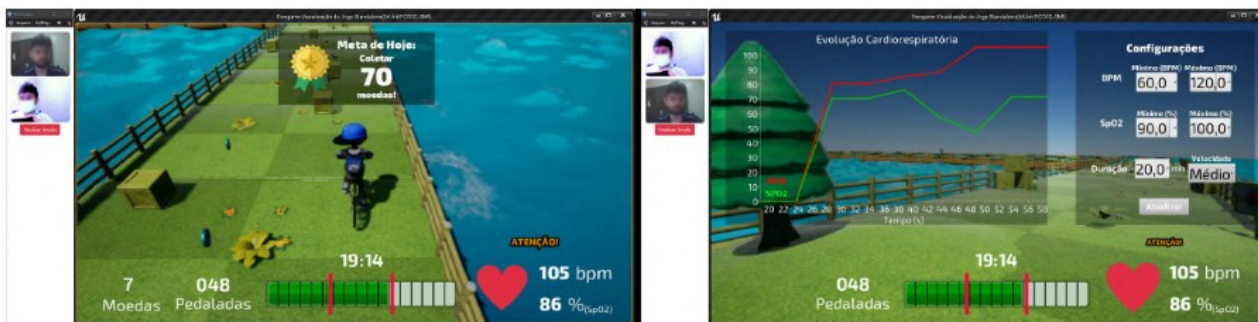


Figura 4.9: Telas do jogo em funcionamento: Paciente e Fisioterapeuta.

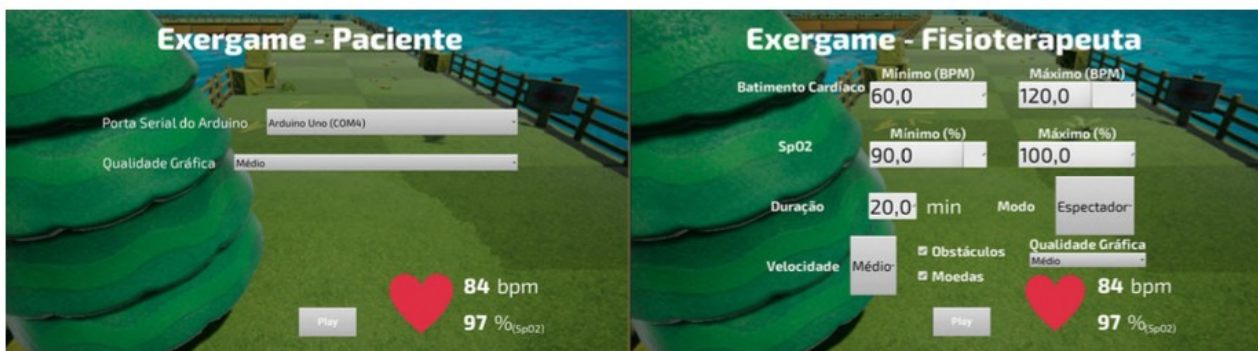


Figura 4.10: Telas de configuração do *exergame*.



(a) *Personagem desenvolvido.*

(b) *Obstáculos, metas e objetos coletáveis.*

Figura 4.11: Elementos de jogos desenvolvidos para o *exergame*.



Figura 4.12: Tela do Fisioterapeuta em modo “Jogador”.

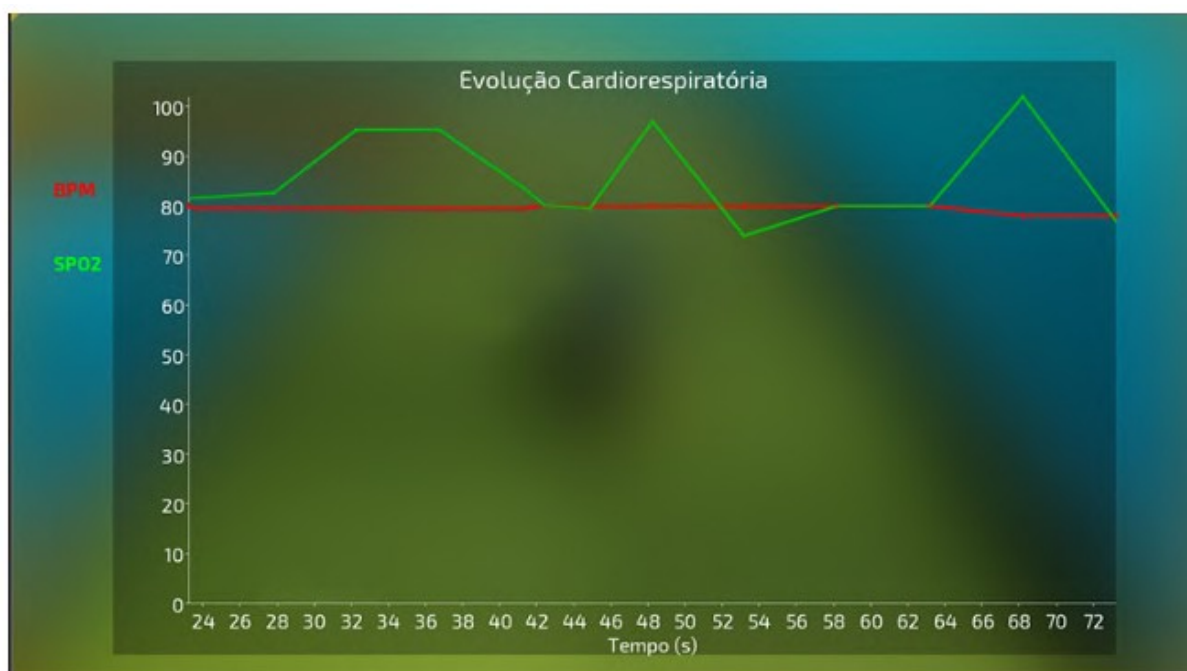


Figura 4.13: Gráfico de desempenho da sessão.



Figura 5.3: Ambiente montado para os voluntários.

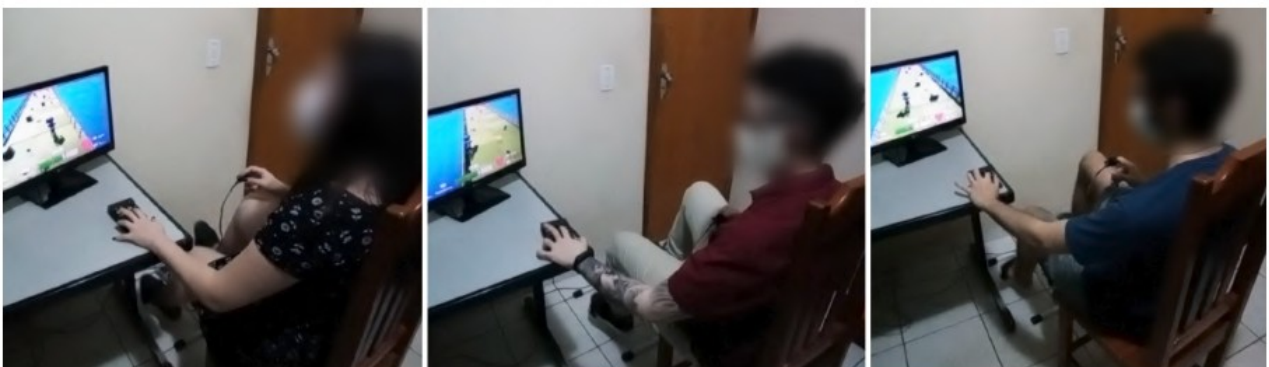


Figura 5.4: Realização do experimento.