



Manual do utilizador

Floodlight™ MS Activities (Atividades Floodlight™ MS)

Versão do software: 1.8 | Versão do documento: 8.0

Número de material: para iOS: 09865063001; para Android: 09865071001

© 2023 F. Hoffmann-La Roche Ltd

Acerca de



Para iOS – (01)07613336222317(8012)1.8

Para Android – (01)07613336222324(8012)1.8

© F. Hoffmann-La Roche Ltd 2023

Todos os direitos são reservados. A reprodução ou transmissão, total ou parcial, sob qualquer forma ou por qualquer meio, eletrónico, mecânico ou outro, é proibida sem o consentimento prévio por escrito do proprietário dos direitos de autor.

Os direitos de autor e todos os outros direitos de propriedade relativos a qualquer software e documentação relacionada («Software») disponibilizados ao utilizador são exclusivos da Roche ou dos seus licenciantes. Nenhum título ou propriedade do Software é concedido ao utilizador. A utilização do Software está sujeita ao contrato de licença do utilizador final.

FLOODLIGHT MS é uma marca comercial da Roche.

ANDROID, GOOGLE e o logótipo GOOGLE PLAY são marcas comerciais da Google, LLC. APPLE, o logótipo APPLE e APP STORE são marcas comerciais da Apple Inc. Todos os outros nomes de produtos e marcas comerciais são propriedade dos respetivos proprietários.

O Floodlight™ MS Activities pode conter componentes ou módulos que são programas de software Open Source ou comerciais.

Até à extensão máxima permitida por lei, o utilizador não deve descompilar e/ou inverter a engenharia do software ou de qualquer parte do mesmo.



Roche Molecular Systems, Inc.
2881 Scott Boulevard
Santa Clara, California 95050
United States of America

Fabricado nos EUA



Roche Diagnostics GmbH
Sandhofer Strasse 116
68305 Mannheim
Alemanha



MedEnvoy Switzerland
Gotthardstrasse 28
6302 Zug
Switzerland



Roche Diagnostics GmbH
Sandhofer Strasse 116
68305 Mannheim
Alemanha



MedEnvoy Switzerland
Gotthardstrasse 28
6302 Zug
Switzerland



Para iOS — 09865063001
Para Android — 09865071001



Para iOS — 07613336222317

Para Android — 07613336222324

**Data de
publicação**

2024-06-18



floodlightms.com

Entre em contacto com a Roche para solicitar uma versão impressa deste documento.





Para aceder à versão mais recente deste Manual do utilizador, utilize a opção a partir do Floodlight™ MS Activities em vez de um PDF previamente transferido.

Qualquer incidente grave que implique o dispositivo deve ser comunicado ao Assistência ao cliente da Roche e às autoridades competentes do Estado-Membro onde reside. Consulte a secção Assistência para obter mais informações sobre como contactar a Assistência ao cliente da Roche.

Símbolos utilizados

A tabela seguinte apresenta os símbolos utilizados neste Manual do utilizador.

	Símbolo UDI: o Identificador Único de Dispositivo representa uma série de caracteres numéricos ou alfanuméricos que são criados com base em normas de identificação e codificação de dispositivos internacionalmente aceites e que permitem a identificação inequívoca de dispositivos específicos no mercado.
	Fabricante do produto: o nome e o endereço do fabricante da aplicação.
	Representante autorizado na Comunidade Europeia: o nome e o endereço do representante autorizado na Comunidade Europeia/União Europeia.
	Representante autorizado na Suíça: o nome e o endereço do representante autorizado na Suíça.
	Importador da UE: o nome e o endereço do importador da aplicação na UE.
	Importador da Suíça: o nome e o endereço do importador suíço da aplicação.
	Número de referência: indica a Referência ou o Número de catálogo deste Manual do utilizador.
	Número Global de Item Comercial (GTIN): este é um número globalmente único de 14 dígitos utilizado para identificar artigos comerciais, produtos ou serviços.

	<p>Dispositivo Médico: Floodlight™ MS Activities inclui as cinco avaliações de dispositivos médicos (U Turn Test, 2MWT, Pinching Test, Draw a Shape Test e Cognitive Test).</p>
	<p>Marcação CE: a marcação CE é uma marcação pela qual um fabricante indica que um dispositivo está em conformidade com os requisitos aplicáveis estabelecidos no Regulamento da UE 2017/745 e outra legislação de harmonização da União Europeia aplicável que prevê a fixação de uma marca CE. O mesmo requisito é aplicável à Suíça.</p>
	<p>Consultar as instruções de utilização: o dispositivo inclui instruções de utilização eletrónicas.</p>
	<p>Avisos e precauções: realça as informações que são fundamentais para um desempenho ideal do sistema. Pode também indicar a possibilidade de perda de dados ou de dados inválidos, se as precauções ou instruções não forem respeitadas.</p>

Índice

1 Visão geral	10
1.1 O que é Floodlight™ MS Activities?	11
1.2 Utilização prevista	12
1.3 Desempenho	13
1.4 Contraindicações	14
1.5 Riscos e benefícios	15
1.6 Segurança	16
1.7 Atualizações relacionadas com a segurança	17
1.8 Requisitos de formação	18
2 Transferir e instalar	19
2.1 Para telemóveis iOS ou Apple	20
2.2 Para telemóveis Android	21
2.3 Requisitos mínimos – Software	22
2.4 Requisitos mínimos – Hardware	23
2.5 Telemóveis não compatíveis	25
3 Terminar sessão e desinstalar	30
3.1 Terminar sessão em Floodlight™ MS Mobile Application	31
3.2 Eliminar a sua conta	33
3.3 Desinstalação	34
3.3.1 Para telemóveis iOS ou Apple	34
3.3.2 Para telemóveis Android	34
4 A atividade Caminhar 2 Minutos	35
4.1 Avisos e precauções	36
4.2 Começar	37
4.2.1 Rever as instruções	38
4.2.2 Não se esqueça	39
4.2.3 Realizar a atividade Caminhar 2 Minutos	40
4.3 Ler o Manual do utilizador de Caminhar 2 minutos	46

4.4 Ler as Informações do produto Caminhar 2 Minutos	48
5 A atividade Inversão de Marcha	51
5.1 Avisos e precauções	52
5.2 Começar	54
5.2.1 Rever as instruções	55
5.2.2 Não se esqueça	56
5.2.3 Realizar a atividade Inversão de Marcha	57
5.3 Ler o Manual do utilizador de Inversão de marcha	63
5.4 Ler as informações do produto Inversão de Marcha	65
6 A atividade Desenhar uma Forma	68
6.1 Avisos e precauções	69
6.2 Começar	70
6.2.1 Rever as instruções	71
6.2.2 Não se esqueça	72
6.2.3 Realizar a atividade Desenhar uma Forma	73
6.3 Ler o Manual do utilizador de Desenhar uma Forma	81
6.4 Ler as Informações do produto Desenhar uma Forma	83
7 A atividade Espremer um Tomate	86
7.1 Avisos e precauções	87
7.2 Começar	88
7.2.1 Rever as instruções	89
7.2.2 Não se esqueça	90
7.2.3 Realizar a atividade Espremer um Tomate	91
7.3 Ler o Manual do utilizador de Espremer um Tomate	99
7.4 Ler as Informações do produto Espremer um Tomate	101
8 As atividades correspondentes	104
8.1 Avisos e precauções	105
8.2 Começar a atividade Correspondência de Símbolos (1 de 2)	106
8.2.1 Rever as instruções	107
8.2.2 Realizar a atividade Correspondência de Símbolos	108

8.3 Começar a atividade Correspondência de Números (2 de 2)	114
8.3.1 Rever as instruções	115
8.3.2 Realizar a atividade Correspondência de Números	116
8.4 Ler o Manual do utilizador de Correspondência de Símbolos	122
8.5 Ler as Informações do produto Correspondência de Símbolos	125
9 Perguntas frequentes	128
9.1 Porque é que o botão "Fazer a atividade" está desativado?	129
9.2 Como posso cancelar uma atividade?	130
9.3 Posso cancelar uma atividade depois de a iniciar?	131
9.4 E se receber uma chamada enquanto realizo a atividade?	132
9.5 E se for interrompido ou distraído por alguém durante a realização desta atividade?	133
9.6 Posso repetir a atividade?	134
9.7 Porque não consigo esmagar um tomate de cada vez que espremo?	135
9.8 Porque estou a ver um ecrã acerca de ignorar esta atividade?	136
9.9 Preciso de utilizar uma mão ou dedo específicos para concluir esta atividade?	137
10 Informações adicionais	138
10.1 Ligação à Internet	139
10.2 Eventos adversos	140
10.3 Garantia	141
11 Assistência	142
12 Anexo A	143
12.1 Software de código aberto	144
12.1.1 Licenças e notificações de licença de código aberto (para iOS)	144
12.1.2 Licenças e notificações de licença de código aberto (para Android)	164

1 Visão geral

Bem-vindo ao Floodlight™ MS Activities Manual do utilizador. Este Manual do utilizador é aplicável tanto às plataformas iOS como Android e usa Floodlight™ MS Mobile Application como um exemplo de uma app compatível que inclui o dispositivo médico Floodlight™ MS Activities.

Nesta secção:

1.1 O que é Floodlight™ MS Activities?	11
1.2 Utilização prevista	12
1.3 Desempenho	13
1.4 Contraindicações	14
1.5 Riscos e benefícios	15
1.6 Segurança	16
1.7 Atualizações relacionadas com a segurança	17
1.8 Requisitos de formação	18

1.1 O que é Floodlight™ MS Activities?

O Floodlight™ MS Activities é um dispositivo médico que realiza cinco avaliações, para doentes com esclerose múltipla (EM) com idade igual ou superior a 18 anos. Estas avaliações ajudam-no, enquanto pessoa que vive com esclerose múltipla (EM), a recolher dados ao longo do tempo e a melhorar a conversa sobre os seus cuidados.

O U Turn Test mede a sua marcha e o seu equilíbrio dinâmico. O 2MWT mede a sua capacidade para caminhar. O Pinching Test e o Draw a Shape Test medem a sua destreza manual. O Cognitive Test mede a sua função cognitiva ou a rapidez com que processa informação.

1.2 Utilização prevista

O Floodlight™ MS Activities é um dispositivo médico que realiza cinco avaliações, para doentes com esclerose múltipla (EM) com idade igual ou superior a 18 anos. O U Turn Test destina-se a proporcionar uma medição objetiva da marcha e do equilíbrio dinâmico. O 2MWT destina-se a proporcionar uma medição objetiva da marcha. O Pinching Test destina-se a proporcionar uma medição objetiva da destreza manual. O Draw a Shape Test destina-se a proporcionar uma medição objetiva da destreza manual. O Cognitive Test destina-se a servir de auxiliar na avaliação cognitiva para determinar o nível de função cognitiva. O Floodlight™ MS Activities é utilizado pelos doentes na própria casa, e os resultados podem ser revistos pelo doente e exportados para um profissional de saúde (PS) qualificado para análise. O doente não deve tomar medidas relativamente aos resultados do dispositivo sem consultar um PS qualificado. O Floodlight™ MS Activities permite configurar uma, várias ou a totalidade das cinco avaliações de dispositivos médicos com acesso através de uma aplicação. As avaliações no Floodlight™ MS Activities fornecem apenas medições objetivas e não uma interpretação ou uma implicação clínica das medições. O Floodlight™ MS Activities deve ser utilizado apenas como ferramenta auxiliar, e não se destina a ser utilizado como um dispositivo de diagnóstico independente nem para identificar a presença ou ausência de diagnósticos clínicos.

1.3 Desempenho

A precisão corresponde à proximidade dos valores medidos se o teste for repetido várias vezes exatamente nas mesmas condições.

A precisão das várias avaliações incluídas em Floodlight™ MS Activities é a seguinte:

Tarefa	Funcionalidade	Desempenho
2MWT	Intensidade do passo	Espera-se que a precisão seja 95% ou superior.
U Turn Test	Velocidade da inversão de marcha	Espera-se que a precisão seja 95% ou superior.
Pinching Test	Tomates espremidos	Espera-se que a precisão seja 95% ou superior.
Draw a Shape Test	Celeridade	Espera-se que a precisão seja 95% ou superior.
Cognitive Test	Correspondência de símbolos	Espera-se que a precisão seja 100%.

A precisão pode ser influenciada por muitos fatores, nomeadamente a exatidão e precisão dos sensores disponíveis no seu dispositivo.

Consulte **Telemóveis não compatíveis** (na página 25) para obter uma lista de telemóveis não compatíveis, e **Requisitos mínimos — Software** (na página 22) para uma lista dos sistemas operativos (SO) compatíveis.

1.4 Contraindicações

Nenhuma conhecida.

1.5 Riscos e benefícios

Todos os riscos conhecidos e previsíveis foram reduzidos tanto quanto possível e não foi identificado qualquer risco inaceitável. Os potenciais benefícios incluem o acompanhamento de medições em domínios-chave fora do contexto clínico e apoio a consultas informadas entre profissionais de saúde e respetivos doentes. Em geral, o potencial benefício do dispositivo excede em muito os riscos prováveis conhecidos e previsíveis.

1.6 Segurança

Para garantir que as informações protegidas são o mais seguras possível, tome as seguintes precauções:

- Selecione uma palavra-passe forte e complexa, que não possa ser facilmente adivinhada por um intruso
- Não partilhe a sua palavra-passe
- Não utilize um dispositivo desbloqueado por jailbreak

1.7 Atualizações relacionadas com a segurança

Nenhuma.

1.8 Requisitos de formação

Não precisa de nenhuma formação específica para utilizar este dispositivo médico. É simplesmente necessário saber como realizar no seu telemóvel operações básicas, como descarregar e iniciar uma aplicação.

2 Transferir e instalar

Floodlight™ MS Activities é um dispositivo médico e está disponível como parte de várias aplicações compatíveis. Uma das aplicações compatíveis usadas como exemplo neste manual do utilizador é Floodlight™ MS Mobile Application. Neste manual do utilizador, as instruções para transferir, instalar, configurar e utilizar o dispositivo médico Floodlight™ MS Activities baseiam-se no modo como o dispositivo funciona dentro de Floodlight™ MS Mobile Application.

Nota

Se não estiver a utilizar a Floodlight™ MS Mobile Application para aceder ao dispositivo médico, **as secções 2.1 a 2.4 deste capítulo** não se aplicam a si. Para transferir, instalar e configurar a aplicação compatível, consulte as instruções da aplicação compatível que está a utilizar para aceder ao dispositivo médico.

Para utilizar o dispositivo médico Floodlight™ MS Activities, é necessária uma app como Floodlight™ MS Mobile Application, que é compatível com telemóveis iOS e Android. Se instalar a app, também será instalado o Floodlight Software Development Kit (SDK). Neste caso, não são necessários requisitos adicionais ou configurações do sistema.

Nesta secção:

2.1 Para telemóveis iOS ou Apple	20
2.2 Para telemóveis Android	21
2.3 Requisitos mínimos — Software	22
2.4 Requisitos mínimos — Hardware	23
2.5 Telemóveis não compatíveis	25

2.1 Para telemóveis iOS ou Apple

Efetue os seguintes procedimentos no seu telemóvel iOS:

1. Abra a **App Store**.
2. Procure Floodlight™ MS.
3. Toque no ícone para visualizar os detalhes e, depois, em **Obter**.
4. Toque em **Instalar** para iniciar o processo de instalação.
5. Pode ser-lhe pedido para introduzir a sua palavra-passe da **App Store**.

Depois de introduzir a palavra-passe, começa a transferência e instalação de Floodlight™ MS Mobile Application.

2.2 Para telemóveis Android

Efetue os seguintes procedimentos no seu telemóvel Android:

1. Abra a **Google Play Store** no seu telemóvel.
2. Procure Floodlight™ MS.
3. Toque no ícone para ver os detalhes.
4. Toque em **Instalar** para iniciar o processo de instalação.
5. Ser-lhe-á pedido para aceitar as condições de transferência da Google.

Depois de aceitar, começa a transferência e instalação de Floodlight™ MS Mobile Application.

2.3 Requisitos mínimos — Software

Floodlight™ MS Mobile Application requer o seguinte:

- iOS versão 15.x a 17.x
- Versão Android 10 a 14

2.4 Requisitos mínimos — Hardware

Os requisitos mínimos de hardware para Floodlight™ MS Mobile Application são:

Para telemóveis iOS:

- **Resolução mínima exigida:** resolução de 1334 × 750 píxeis (326 ppi)

Para telemóveis Android:

- **Dimensões mínimas do ecrã:** 110 mm x 56 mm (4,33 x 2,20 in)
- São necessários os seguintes sensores:
 - Magnetómetro
 - Acelerómetro
 - Giroscópio
- Quando utiliza um telemóvel Android para iniciar sessão na Floodlight™ MS Mobile Application, a app verifica a existência dos sensores acima indicados. Se algum destes sensores estiver em falta no seu telemóvel Android, a app apresenta uma mensagem de erro e desativa as atividades que requerem os sensores. Neste caso, o botão de alternância para a atividade também é desativado e não é possível ativar manualmente a atividade a partir do menu **Settings**.

Nota

Floodlight™ MS Mobile Application não é compatível com nenhum tablet (Android ou iOS).

A app requer um mínimo de **450 MB** de espaço de armazenamento disponível no seu telemóvel. Isto garante que, se terminar uma atividade no modo Offline, os dados da sua atividade serão guardados no telemóvel.

Se o seu telemóvel não tiver pelo menos **200 MB** de espaço de armazenamento disponível, a app apresenta a seguinte mensagem:



Quando tiver disponível no telemóvel o armazenamento necessário, pode continuar a utilizar a app.

2.5 Telemóveis não compatíveis

O Floodlight™ MS Activities não é suportado nos seguintes telemóveis.

Marca	Nome do modelo
Alcatel	7
Alcatel	Tetra
Alcatel	ZIP LTE
Alcatel	REVL 2 Plus
Alcatel	Raven LTE
Alcatel	REVL 2
Alcatel	1X (2018)
Alcatel	PulseMix
Alcatel	Verso
Alcatel	IdealXcite
Alcatel	One Touch Idol 5
Alcatel	REVL
Alcatel	3V
Alcatel	1X Evolve

Marca	Nome do modelo
Alcatel	A30
Alcatel	Cameox 4G
Alcatel	LX 4G
Alcatel	A30 Fierce
Alcatel	A30 Plus
Alcatel	Avalon V
Alcatel	One Touch Idol 5S
Alcatel	Onyx
Alcatel	LX1
Alcatel	LX2
Alcatel	Jitterbug Smart2
Alcatel	Kora
Alcatel	A50
Alcatel	Ideal
Alcatel	Streak
Alcatel	A1

Marca	Nome do modelo
Alcatel	Axia
Alcatel	Fierce 4
Alcatel	One Touch Idol 4
Alcatel	One Touch Pixi Eclipse
Alcatel	Jitterbug Smart
Alcatel	One Touch Pixi Avion
Alcatel	One Touch Pixi Glitz
Alcatel	Allura
Alcatel	One Touch Idol 3 (5.5)
Alcatel	Dawn
Alcatel	One Touch Idol 4s
Alcatel	One Touch Flint 4G
Alcatel	One Touch Pixi 4 (5)
Alcatel	Tru
Alcatel	One Touch Pop 4S
Alcatel	One Touch Pixi Pulsar

Marca	Nome do modelo
Alcatel	One Touch Pixi 4 (6)
Alcatel	One Touch Pop 4+
Huawei	P20 Lite (2018)
Huawei	P Smart (2018)
Huawei	Mate 10 Lite
Huawei	Mate 20 Lite (2018 Set)
Huawei	Y6 (2018)
Huawei	P10 (2017)
LG Electronics	Aristo 2 (2018)
LG Electronics	Stylo 4 (2018)
LG Electronics	K20 Plus (2016 Dez)
LG Electronics	Risio 3
LG Electronics	Tribute Dynasty
LG Electronics	Rebel 4
LG Electronics	Stylo 3 Plus
Motorola	Moto E5 Play (2018 Jul)

Marca	Nome do modelo
Motorola	Moto E4 (2017 Jun)

3 Terminar sessão e desinstalar

Floodlight™ MS Activities é um dispositivo médico e está disponível como parte de várias aplicações compatíveis. Uma das aplicações compatíveis usadas como exemplo neste manual do utilizador é Floodlight™ MS Mobile Application. Neste manual do utilizador, as instruções de desinstalação e de término de sessão do dispositivo médico baseiam-se na forma como o dispositivo funciona dentro da app.

Nota

Se não estiver a utilizar a app para aceder ao dispositivo médico Floodlight™ MS Activities, **este capítulo não se aplica a si**. Para desinstalar e terminar sessão na aplicação compatível, consulte as instruções da aplicação compatível que está a utilizar para aceder ao dispositivo médico.

Nesta secção:

3.1 Terminar sessão em Floodlight™ MS Mobile Application	31
3.2 Eliminar a sua conta	33
3.3 Desinstalação	34

3.1 Terminar sessão em Floodlight™ MS Mobile Application


Por razões de segurança, a sua sessão na conta de Floodlight™ MS Mobile Application termina automaticamente após **30 minutos** de inatividade.

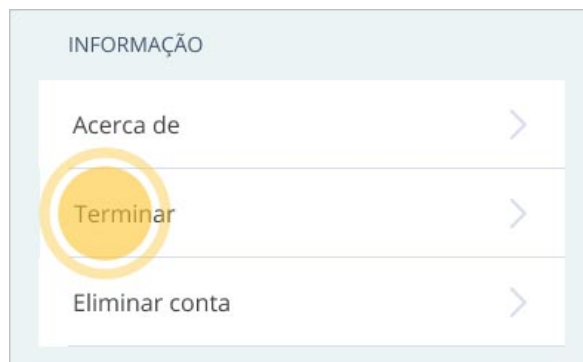
A app apresenta a seguinte mensagem de aviso **cinco minutos** antes de a sessão estar prestes a expirar. Neste ecrã de mensagem, pode tocar em **CONTINUAR** para continuar a sua sessão ou em **TERMINAR SESSÃO** para terminar a sua sessão.



Também pode terminar sessão no ecrã **Definições**.

Para terminar sessão:

1. Toque no ícone **Definições**  no canto superior direito do ecrã.
2. No ecrã **Definições**, desloque-se para a parte inferior e toque em **Terminar sessão**.



3. No ecrã de confirmação, toque em **TERMINAR SESSÃO**.



Nota: também pode tocar em **CANCELAR** para continuar a utilizar a app.


3.2 Eliminar a sua conta

Desinstalar Floodlight™ MS Mobile Application não elimina a sua conta nem os seus dados. Se não pretender continuar a utilizar a app e pretender eliminar a sua conta e todos os dados associados à sua conta, pode utilizar a opção **Eliminar conta** no ecrã **Definições**.

Nota

A sua conta Floodlight™ MS Mobile Application só pode ser eliminada a partir da app. Por isso, execute os seguintes passos antes de desinstalar a app. Para obter mais informações sobre a desinstalação da aplicação, consulte a aplicação **Desinstalação** (na página 34)

Para eliminar a sua conta:

1. Toque no ícone **Definições**  no canto superior direito do ecrã.
2. No ecrã **Definições**, toque em **Eliminar conta**.
3. No ecrã **Eliminar conta?** escreva **ELIMINAR** no campo de texto.

A entrada de texto é sensível a maiúsculas e minúsculas.

4. Toque em **ELIMINAR TUDO**.
5. Toque em **OK**.

3.3 Desinstalação

Esta secção inclui instruções sobre como desinstalar Floodlight™ MS Mobile Application a partir de um telemóvel iOS ou um telemóvel Android. Pode executar estes passos se não pretender continuar a utilizar a aplicação.

Nota

Desinstalar Floodlight™ MS Mobile Application não elimina a sua conta nem os seus dados. Se não pretender continuar a utilizar a aplicação e pretender eliminar a sua conta e todos os dados associados à sua conta, pode utilizar a opção **Eliminar conta** no ecrã **Definições** antes de desinstalar a aplicação. Para obter mais informações, consulte [Eliminar a sua conta](#) (na página 33).

3.3.1 Para telemóveis iOS ou Apple

Efetue os seguintes procedimentos no seu telemóvel iOS para desinstalar Floodlight™ MS Mobile Application:

1. Localize Floodlight™ MS Mobile Application no seu ecrã principal.
2. Toque sem soltar no ícone de Floodlight™ MS Mobile Application para abrir um menu de ações rápidas.
3. Toque em **Remover aplicação**.
4. Toque em **Apagar aplicação** para a eliminar do seu telemóvel.

3.3.2 Para telemóveis Android

Efetue os seguintes procedimentos no seu telemóvel Android para desinstalar Floodlight™ MS Mobile Application:

1. Abra a **Google Play Store**.
2. Toque no menu **As minhas aplicações e jogos**.
3. Toque em Floodlight™ MS Mobile Application.
4. Toque em **Desinstalar**.

4 A atividade Caminhar 2 Minutos

A atividade Caminhar 2 Minutos, que está incluída no dispositivo médico 2MWT, mede a sua capacidade para caminhar. Isto é conseguido ao monitorizar a sua capacidade para caminhar enquanto caminha durante 2 minutos.

Nota

Se não estiver a utilizar o dispositivo médico 2MWT, **este capítulo** não se aplica a si.

Nesta secção:

4.1 Avisos e precauções	36
4.2 Começar	37
4.3 Ler o Manual do utilizador de Caminhar 2 minutos	46
4.4 Ler as Informações do produto Caminhar 2 Minutos	48

4.1 Avisos e precauções



Realize as atividades com a frequência recomendada pelo seu profissional de saúde.



O dispositivo médico Floodlight™ MS Activities não substitui os cuidados médicos. Não tente interpretar os dados apresentados pelos gráficos de resumo. Consulte o seu médico para interpretar os dados recolhidos durante a utilização do dispositivo médico ou para eventuais emergências. Tenha em atenção que o autoteste em casa não substitui as consultas regulares com o seu médico.



Siga as instruções recomendadas durante a realização de cada atividade. Se as instruções não forem seguidas, os dados podem ser imprecisos.



Não tente realizar a atividade se:

- Não conseguir ficar de pé e manter o equilíbrio em segurança.
- Não se encontrar num ambiente seguro para caminhar durante dois minutos.
- Precisar de uma cadeira de rodas para se deslocar.



Use calças com bolsos na frente ou um cinto de corrida para colocar o telemóvel; se não o fizer, poderá obter dados imprecisos. A medição também será imprecisa se tiver o telemóvel na mão.



Aumente o volume do seu telemóvel e desligue o modo Silencioso ou Vibração. Esta atividade utiliza sinais sonoros, vibrações e assistente de voz para lhe indicar quando deve começar e parar de caminhar.



Antes de iniciar a atividade, confirme que o seu ambiente está livre de obstruções que podem levá-lo a tropeçar ou ferir-se durante a atividade.



Não utilize uma capa de telemóvel que contenha um íman, uma vez que pode interferir com os sensores do dispositivo e causar erros ao criar os resultados da atividade.

4.2 Começar

A atividade Caminhar 2 Minutos analisa a sua mobilidade ao caminhar rapidamente e pode fornecer informações sobre os padrões específicos da sua marcha. Para realizar esta atividade, precisa de um local seguro onde possa caminhar durante 2 minutos. Durante os 2 minutos, tente cobrir o máximo de terreno possível, mantendo um ritmo constante e evitando virar. No entanto, não se preocupe se precisar de abrandar ou descansar. Pode realizar esta atividade com ou sem auxiliar de marcha.

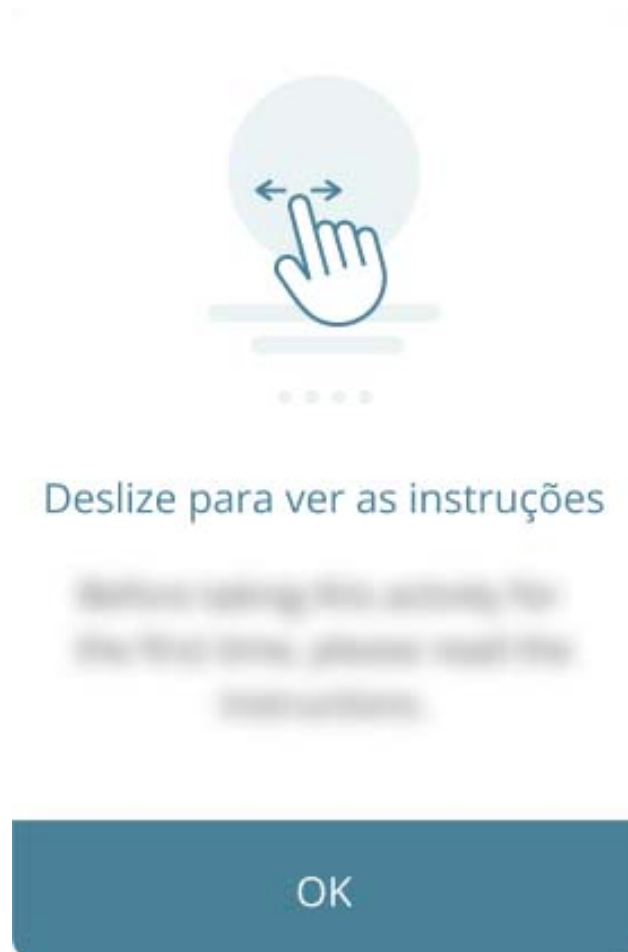
Nesta secção:

4.2.1 Rever as instruções	38
4.2.2 Não se esqueça	39
4.2.3 Realizar a atividade Caminhar 2 Minutos	40

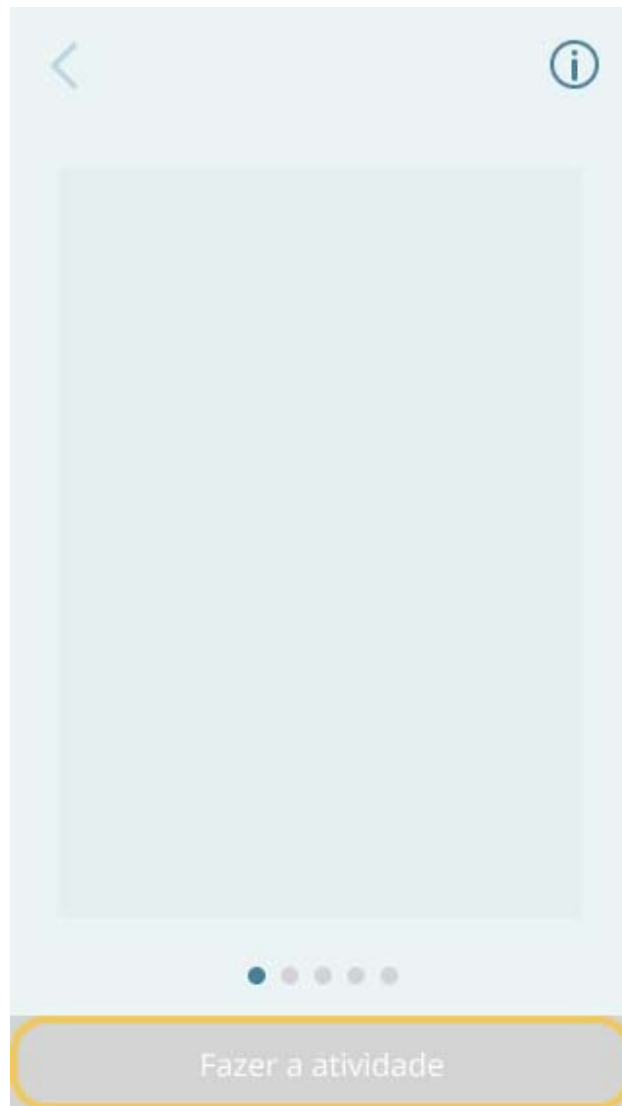
4.2.1 Rever as instruções

Antes de iniciar a atividade Caminhar 2 Minutos, reveja as instruções para a atividade. É importante que siga as instruções ao realizar a atividade. Dessa forma, garante que os dados recolhidos para a atividade são precisos.

Durante as **primeiras cinco vezes** que realizar uma atividade, verá a seguinte mensagem:



O botão **Fazer a atividade** permanecerá desativado até ter percorrido todos os ecrãs de instruções.



4.2.2 Não se esqueça

Enquanto realiza esta atividade, lembre-se:

- O melhor é concluir esta atividade num ambiente onde se possa concentrar, minimizar as interrupções e caminhar em segurança.
- Garanta que tem espaço suficiente para caminhar durante **2 minutos**. Para esta atividade, caminhe em linha reta o máximo que conseguir e evite rodar ou inverter a marcha.
- Não colocar o telemóvel no bolso da frente das calças ou no cinto de corrida irá afetar diretamente a precisão dos dados. Para medições precisas, certifique-se de que o

telemóvel está colocado num bolso da frente das calças ou no cinto de corrida.

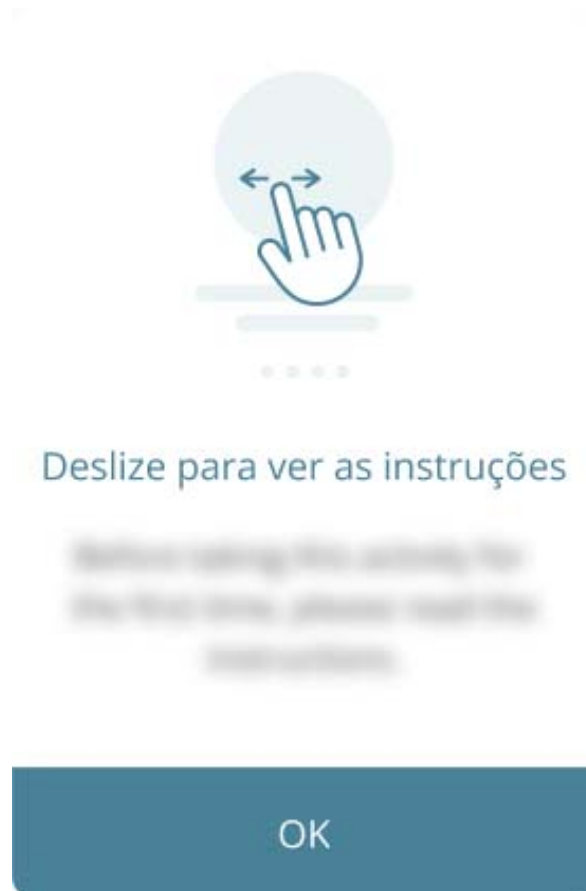
- Não se preocupe se precisar de abrandar ou parar para descansar.

4.2.3 Realizar a atividade Caminhar 2 Minutos

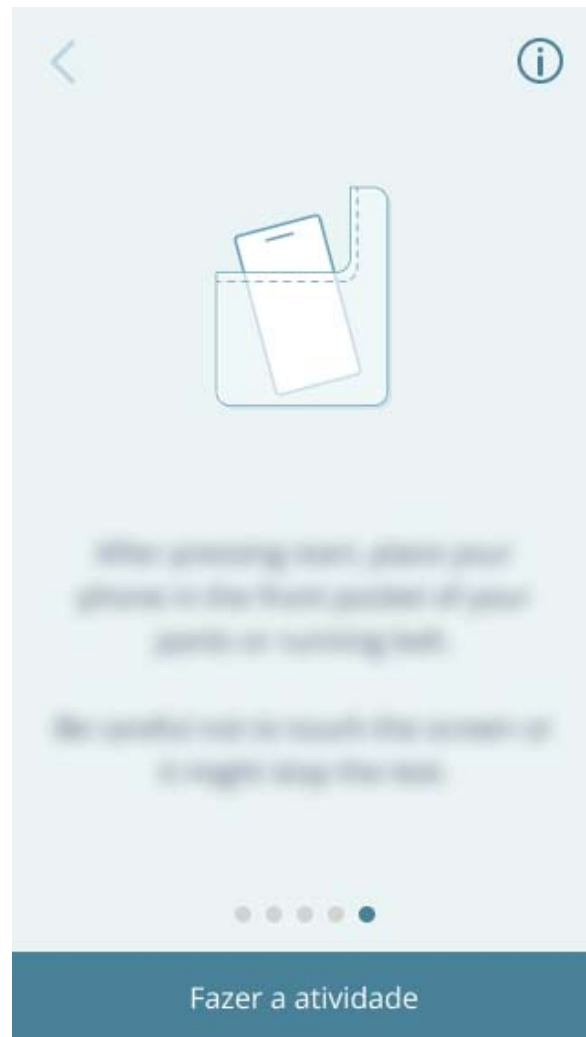
A atividade Caminhar 2 Minutos analisa a sua mobilidade ao caminhar rapidamente. Para realizar esta atividade, deve encontrar um local seguro onde possa caminhar durante dois minutos, evitando virar e interrupções.

Para realizar a atividade Caminhar 2 Minutos:

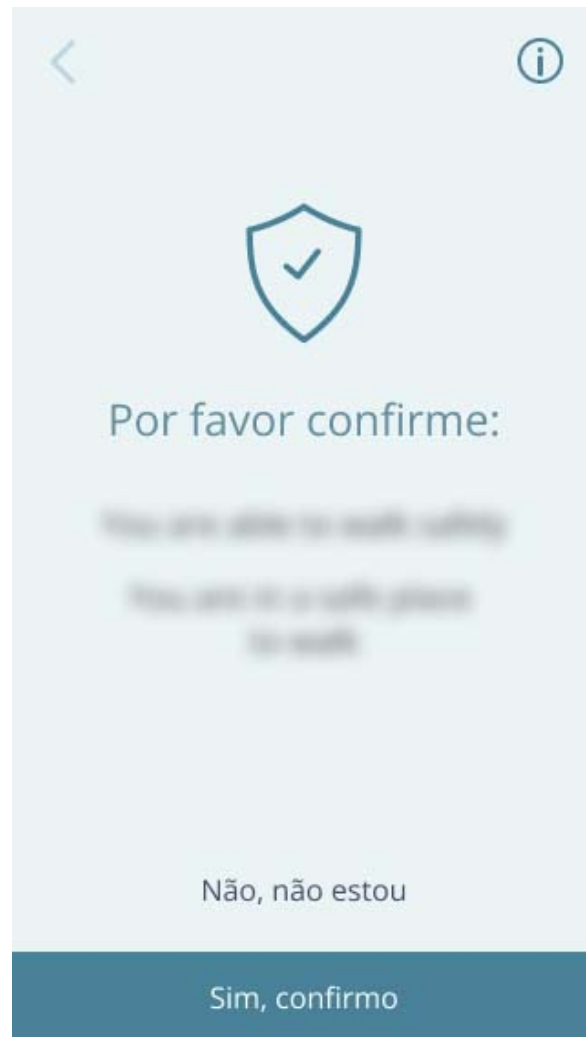
1. Ao realizar esta atividade as **primeiras cinco vezes**, verá a seguinte mensagem:



2. Toque no botão **OK**.
3. Percorra para a esquerda para rever as instruções para realizar a atividade Caminhar 2 Minutos.
4. Depois de ter revisto todas as instruções, toque no botão **Fazer a atividade**.

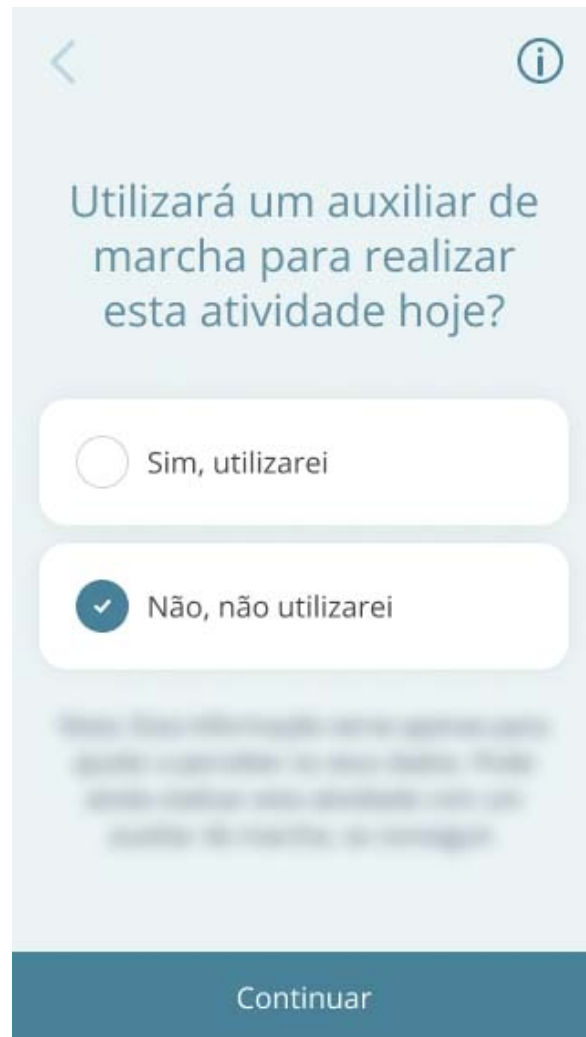


5. No ecrã seguinte, toque no botão **Sim, confirmo** para confirmar que está num local seguro e que pode caminhar em segurança.



Se a resposta a uma das perguntas for não, toque no botão **Não, não estou**. Neste caso, a atividade é ignorada e pode realizar a atividade mais tarde.

6. No ecrã seguinte, informe-nos se irá utilizar um auxiliar de marcha para realizar esta atividade. Selecione qualquer uma das opções no ecrã e toque no botão **Continuar**.



The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a back arrow on the left and an information icon (i) on the right. The main text asks: "Utilizará um auxiliar de marcha para realizar esta atividade hoje?". Below this, there are two radio button options. The first option is "Sim, utilizarei" with an unselected radio button. The second option is "Não, não utilizarei" with a selected radio button (indicated by a checkmark inside the circle). Below the options, there is a small, blurry text block. At the bottom of the screen, there is a dark blue button labeled "Continuar".

< ⓘ

Utilizará um auxiliar de marcha para realizar esta atividade hoje?

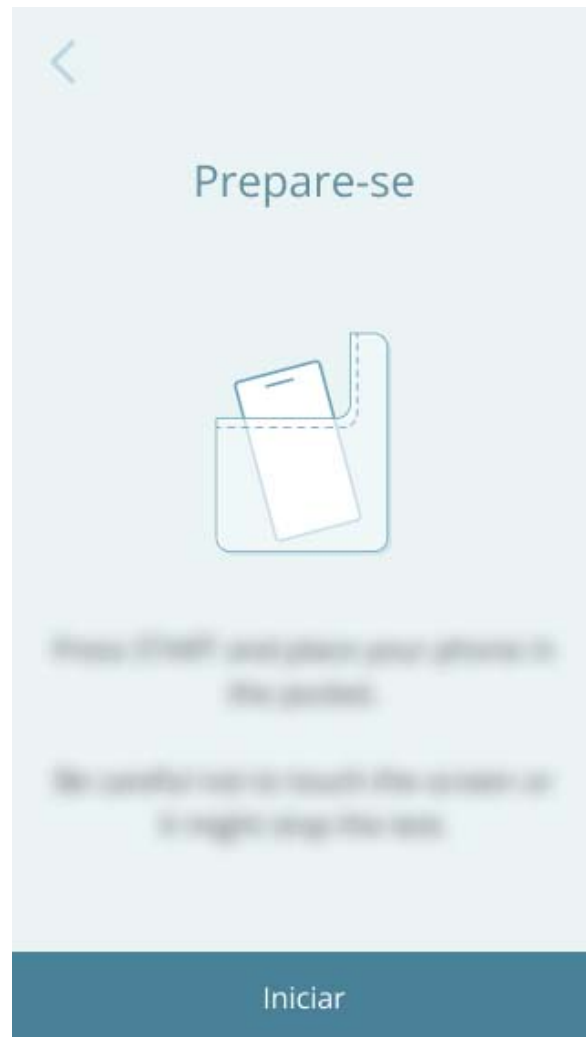
☐ Sim, utilizarei

☒ Não, não utilizarei

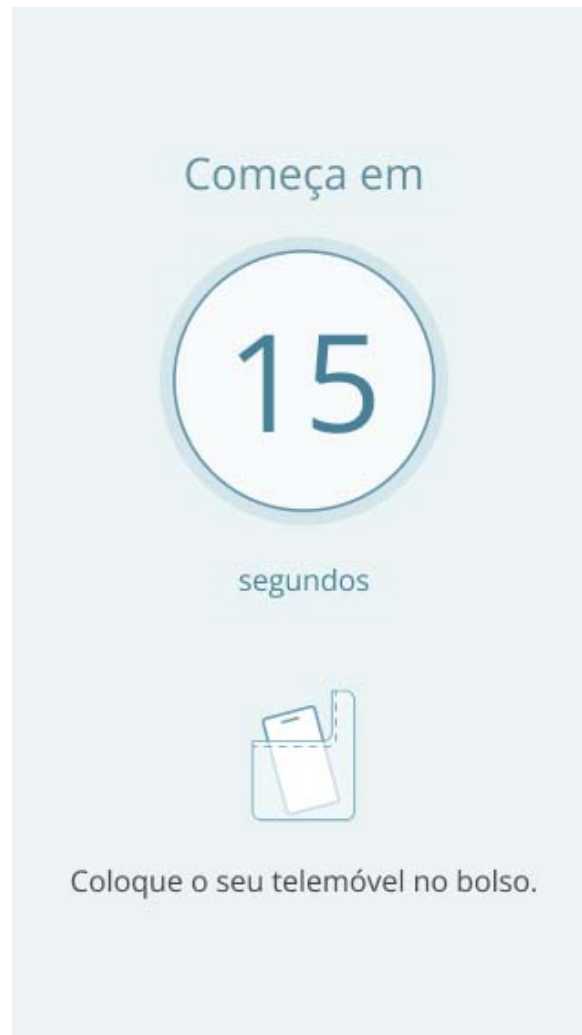
Nota: Este formulário serve apenas para
registo e estatística. Os dados não são
partilhados com terceiros nem são
usados para fins de marketing.

Continuar

7. Quando pretender começar, toque no botão **Iniciar**.



8. O ecrã do seu telemóvel apresentará uma contagem decrescente de **15 segundos**. Durante este período, coloque o telemóvel no bolso da frente das calças ou no cinto de corrida. Tenha cuidado para não tocar no ecrã, pois poderá parar a atividade.



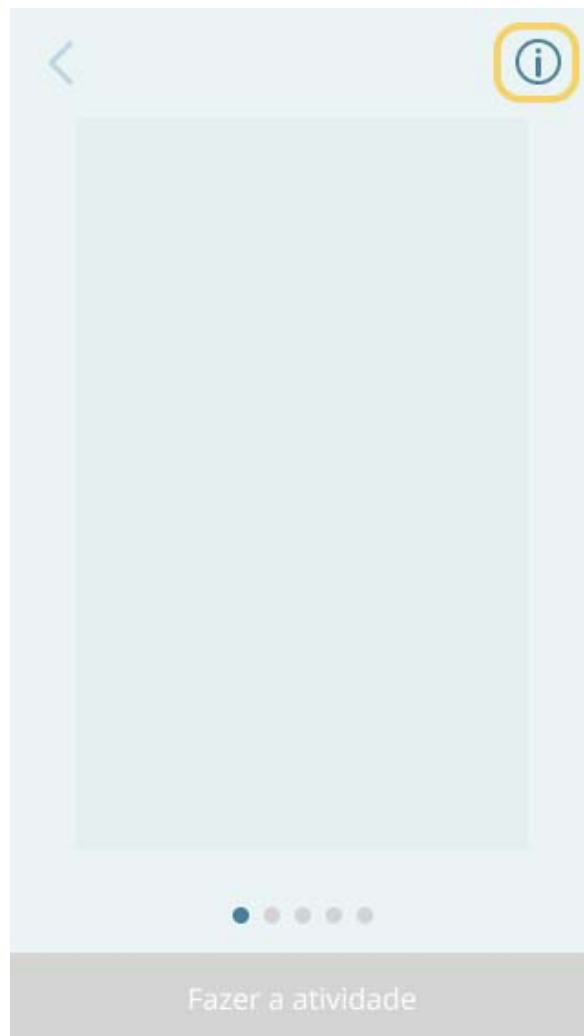
9. Quando a contagem decrescente estiver quase a terminar, o seu telefone irá vibrar e emitir um sinal sonoro. Irá ouvir uma mensagem de voz para iniciar a atividade. O ecrã do telemóvel apresenta agora uma contagem decrescente para a conclusão durante **120 segundos**.
10. Comece a caminhar. Cubra o máximo de terreno possível em dois minutos. Tente manter um ritmo constante e evite rodar. Não se preocupe se precisar de abrandar ou parar para descansar.
11. Uma vez concluída a atividade, pode parar de caminhar.

4.3 Ler o Manual do utilizador de Caminhar 2 minutos

Pode aceder a este Manual do utilizador para cada atividade a partir da atividade. Para aceder à versão mais recente deste Manual do utilizador, utilize a opção a partir do Floodlight™ MS Activities em vez de um PDF previamente transferido.

Para ler o Manual do utilizador:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder ao Manual do utilizador. Por exemplo, para aceder ao Manual do utilizador para a atividade Caminhar 2 minutos, toque no cartão **Caminhar 2 minutos** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Manual do utilizador**.



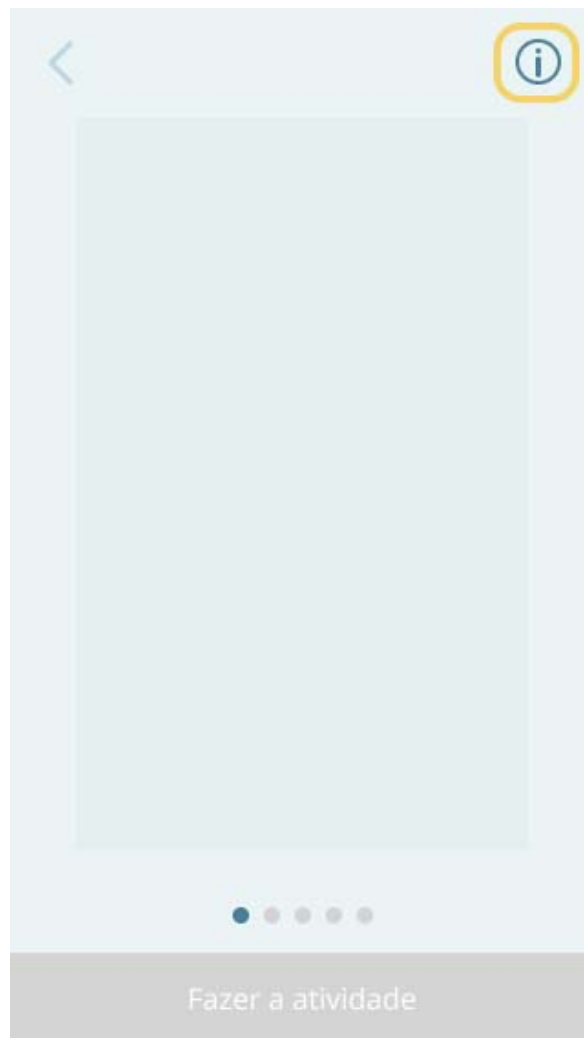
4. É apresentado o Manual do utilizador para a atividade.
5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

4.4 Ler as Informações do produto Caminhar 2 Minutos

Pode descobrir a versão, os direitos de autor e outras informações sobre o dispositivo médico a partir da página Acerca de ou no rótulo do produto.

Para ler as Informações do produto:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder às Informações do produto.
Por exemplo, para aceder às Informações do produto para a atividade Caminhar 2 minutos, toque no cartão **Caminhar 2 minutos** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Informações do produto**.



4. É apresentada a página **Acerca de** para a atividade, como apresentado abaixo.



5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

5 A atividade Inversão de Marcha

A atividade Inversão de Marcha, que está incluída no dispositivo médico U Turn Test, mede a sua marcha e o seu equilíbrio dinâmico ao longo do tempo. A medição é efetuada:

- Pedindo-lhe para caminhar entre dois pontos afastados um do outro pelo menos três passos e fazer pelo menos cinco inversões da marcha
- Monitorizando a sua marcha e a velocidade com que faz uma inversão de marcha
- Registrando o número de inversões da marcha que consegue fazer em 60 segundos

Nota

Se não estiver a utilizar o dispositivo médico U Turn Test, **este capítulo** não se aplica a si.

Nesta secção:

5.1 Avisos e precauções	52
5.2 Começar	54
5.3 Ler o Manual do utilizador de Inversão de marcha	63
5.4 Ler as informações do produto Inversão de Marcha	65

5.1 Avisos e precauções



Realize as atividades com a frequência recomendada pelo seu profissional de saúde.



O dispositivo médico Floodlight™ MS Activities não substitui os cuidados médicos. Não tente interpretar os dados apresentados pelos gráficos de resumo. Consulte o seu médico para interpretar os dados recolhidos durante a utilização do dispositivo médico ou para eventuais emergências. Tenha em atenção que o autoteste em casa não substitui as consultas regulares com o seu médico.



Siga as instruções recomendadas durante a realização de cada atividade. Se as instruções não forem seguidas, os dados podem ser imprecisos.



Não tente realizar a atividade se:

- Não conseguir ficar de pé e manter o equilíbrio em segurança.
- Não se encontrar num ambiente seguro para caminhar em linha reta entre dois pontos afastados um do outro pelo menos três passos.
- Precisar de uma cadeira de rodas para se deslocar.



Use calças com bolsos na frente ou um cinto de corrida para colocar o telemóvel; se não o fizer, poderá obter dados imprecisos. A medição também será imprecisa se tiver o telemóvel na mão.



Aumente o volume do seu telemóvel e desligue o modo Silencioso ou Vibração. Esta atividade utiliza sinais sonoros, vibrações e assistente de voz para lhe indicar quando deve começar e parar de caminhar.



Antes de iniciar a atividade, confirme que o seu ambiente está livre de obstruções que podem levá-lo a tropeçar ou ferir-se durante a atividade.



Não utilize uma capa de telemóvel que contenha um íman, uma vez que pode interferir com os sensores do dispositivo e causar erros ao criar os resultados da atividade.



Devido à natureza da sua doença, poderá sentir tonturas ao realizar esta atividade. Se tal ocorrer, pare a atividade e consulte o seu profissional de saúde.

5.2 Começar

A atividade Inversão de Marcha analisa a sua capacidade de virar enquanto caminha, uma vez que este movimento também envolve o seu equilíbrio. Para realizar esta atividade, tem de caminhar entre dois pontos a uma distância de, pelo menos, três passos e, depois, fazer uma inversão de marcha. Pode girar no seu pé ou virar com uma curva apertada. No entanto, tente virar sempre da mesma forma. Esta atividade tem a duração de 60 segundos e pode realizá-la com ou sem um auxiliar de marcha.

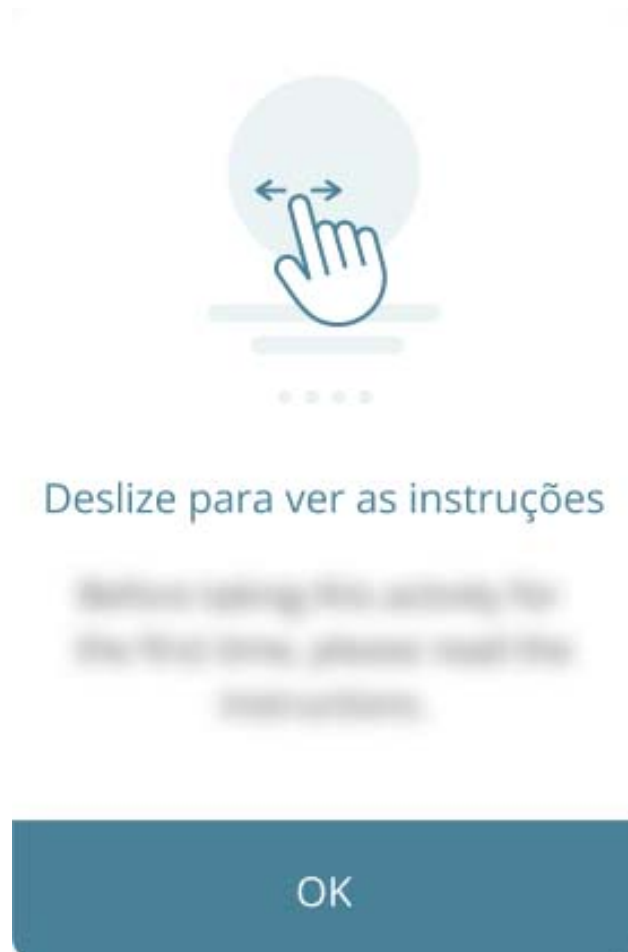
Nesta secção:

5.2.1 Rever as instruções	55
5.2.2 Não se esqueça	56
5.2.3 Realizar a atividade Inversão de Marcha	57

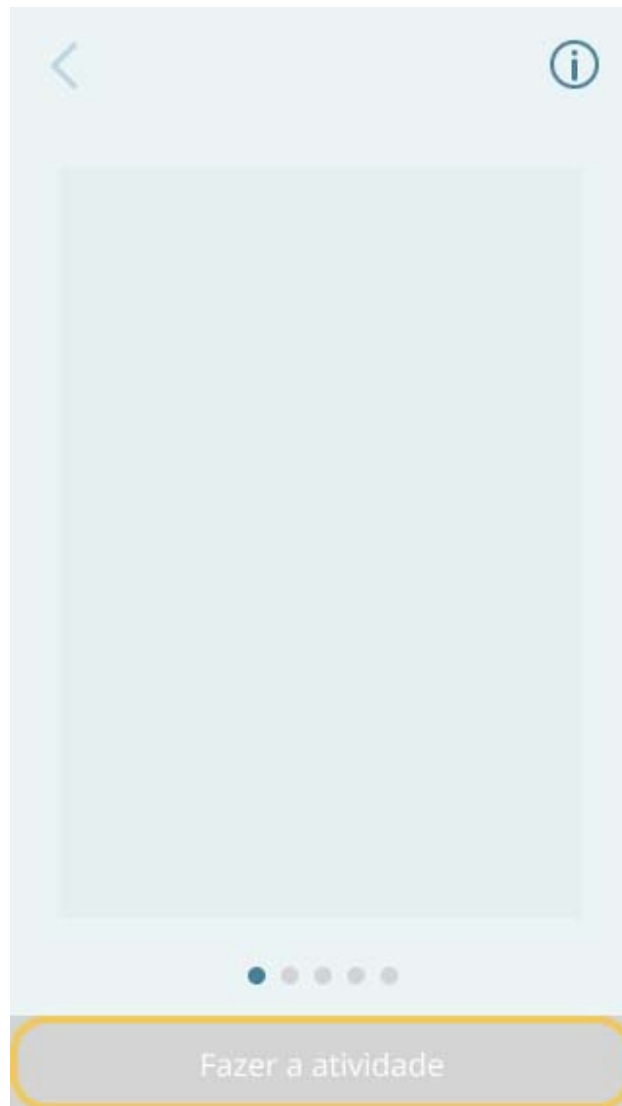
5.2.1 Rever as instruções

Antes de iniciar a atividade Inversão de Marcha, reveja as instruções para a atividade. É importante que siga as instruções ao realizar a atividade. Dessa forma, garante que os dados recolhidos para a atividade são precisos.

Durante as **primeiras cinco vezes** que realizar uma atividade, verá a seguinte mensagem:



O botão **Fazer a atividade** permanecerá desativado até ter percorrido todos os ecrãs de instruções.



5.2.2 Não se esqueça

Enquanto realiza esta atividade, lembre-se:

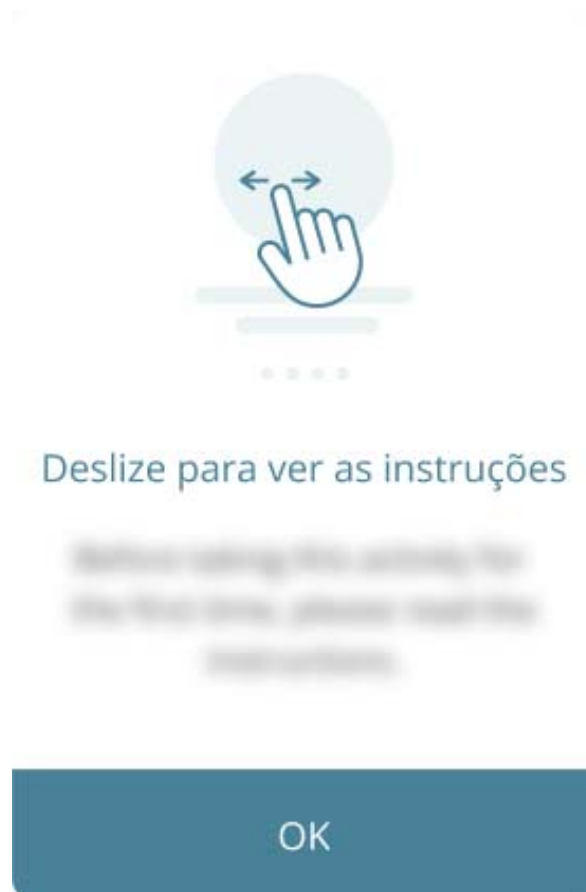
- O melhor é concluir esta atividade num ambiente onde se possa concentrar, minimizar as interrupções e caminhar em segurança.
- Assegure-se de que tem espaço suficiente para caminhar entre dois pontos a uma distância de, pelo menos, três passos e para fazer inversão de marcha.
- Não colocar o telemóvel no bolso da frente das calças ou no cinto de corrida irá afetar diretamente a precisão dos dados. Para medições precisas, certifique-se de que o telemóvel está colocado num bolso da frente das calças ou no cinto de corrida.
- Não se preocupe se precisar de abrandar ou parar para descansar.

5.2.3 Realizar a atividade Inversão de Marcha

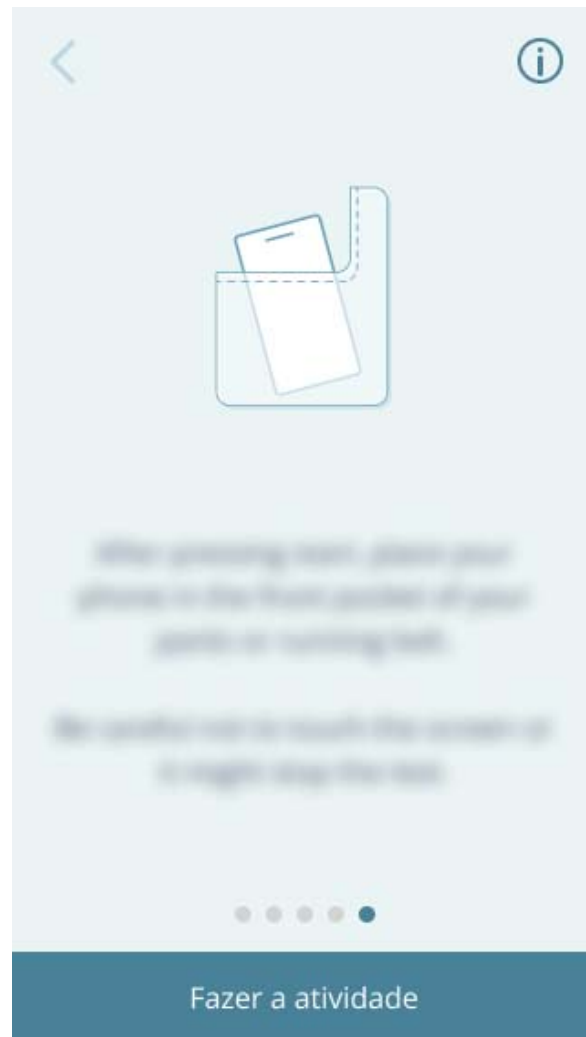
A atividade Inversão de Marcha analisa a sua capacidade de virar enquanto caminha. Para realizar esta atividade, tem de encontrar um local seguro onde possa caminhar entre dois pontos a uma distância de, pelo menos, três passos e, depois, fazer uma inversão de marcha. Pode girar no seu pé ou virar com uma curva apertada. No entanto, tente virar sempre da mesma forma.

Para realizar a atividade Inversão de Marcha:

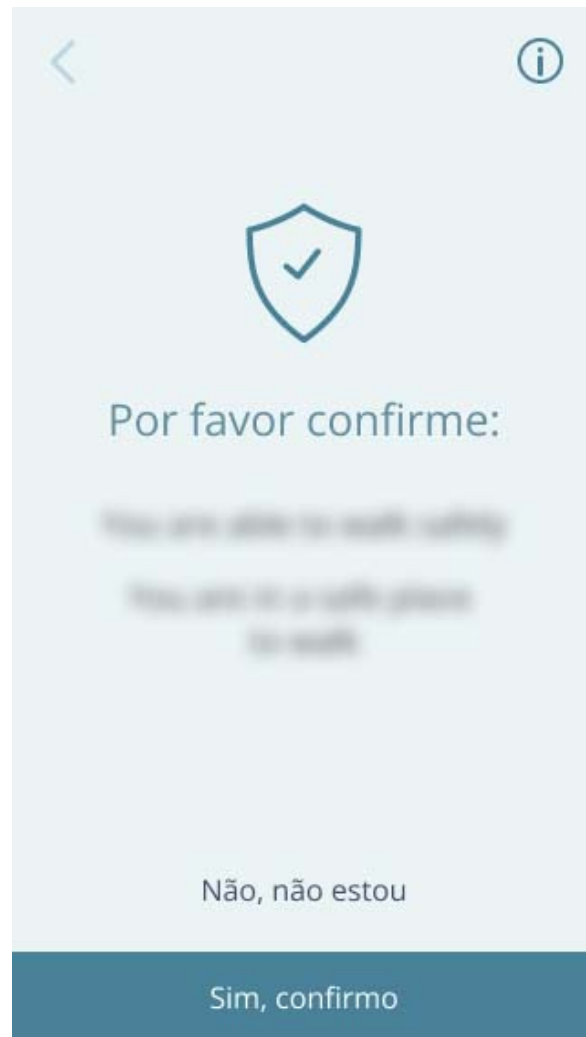
1. Ao realizar esta atividade as **primeiras cinco vezes**, verá a seguinte mensagem:



2. Toque no botão **OK**.
3. Percorra para a esquerda para rever as instruções para realizar a atividade Inversão de Marcha.
4. Depois de ter revisto todas as instruções, toque no botão **Fazer a atividade**.

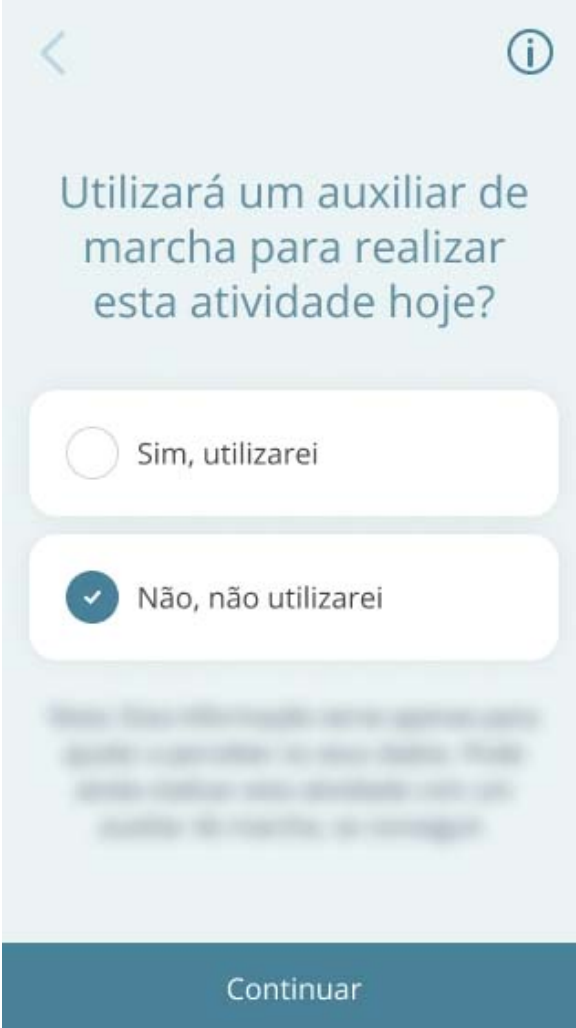


5. No ecrã seguinte, toque no botão **Sim, confirmo** para confirmar que está num local seguro e que pode caminhar em segurança.



Se a resposta a uma das perguntas for não, toque no botão **Não, não estou**. Neste caso, a atividade é ignorada e pode realizar a atividade mais tarde.

6. No ecrã seguinte, informe-nos se irá utilizar um auxiliar de marcha para realizar esta atividade. Selecione qualquer uma das opções no ecrã e toque no botão **Continuar**.



The screenshot shows a mobile application interface with a light blue background. At the top left is a back arrow icon, and at the top right is an information icon (a circle with an 'i'). The main text in the center asks, "Utilizará um auxiliar de marcha para realizar esta atividade hoje?". Below this text are two radio button options. The first option is "Sim, utilizarei" with an unselected radio button. The second option is "Não, não utilizarei" with a selected radio button (a blue circle with a white checkmark). Below the options is a blurred block of text. At the bottom of the screen is a dark blue bar with the white text "Continuar".

< ⓘ

Utilizará um auxiliar de marcha para realizar esta atividade hoje?

☐ Sim, utilizarei

☒ Não, não utilizarei

Continuar

7. Quando pretender começar, toque no botão **Iniciar**.



8. O ecrã do seu telemóvel apresentará uma contagem decrescente de **15 segundos**. Durante este período, coloque o telemóvel no bolso da frente das calças ou no cinto de corrida. Tenha cuidado para não tocar no ecrã, pois poderá parar a atividade.



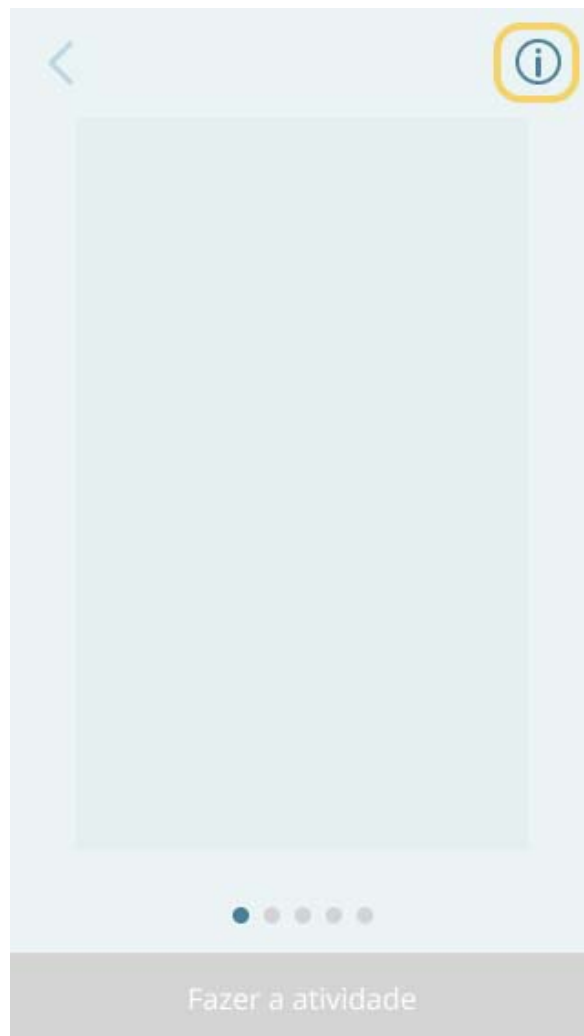
9. Quando a contagem decrescente estiver quase a terminar, o seu telefone irá vibrar e emitir um sinal sonoro. Irá ouvir uma mensagem de voz para iniciar a atividade. O ecrã do telemóvel apresenta agora uma contagem decrescente para a conclusão durante **60 segundos**.
10. Comece a caminhar. Faça o máximo de inversões de marcha possível em 1 minuto. Tente manter um ritmo constante e vire-se sempre da mesma forma. Não se preocupe se precisar de abrandar ou parar para descansar.
11. Uma vez concluída a atividade, pode parar de caminhar.

5.3 Ler o Manual do utilizador de Inversão de marcha

Pode aceder a este Manual do utilizador para cada atividade a partir da atividade. Para aceder à versão mais recente deste Manual do utilizador, utilize a opção a partir do Floodlight™ MS Activities em vez de um PDF previamente transferido.

Para ler o Manual do utilizador:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder ao Manual do utilizador. Por exemplo, para aceder ao Manual do utilizador para a atividade Inversão de marcha, toque no cartão **Inversão de marcha** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Manual do utilizador**.



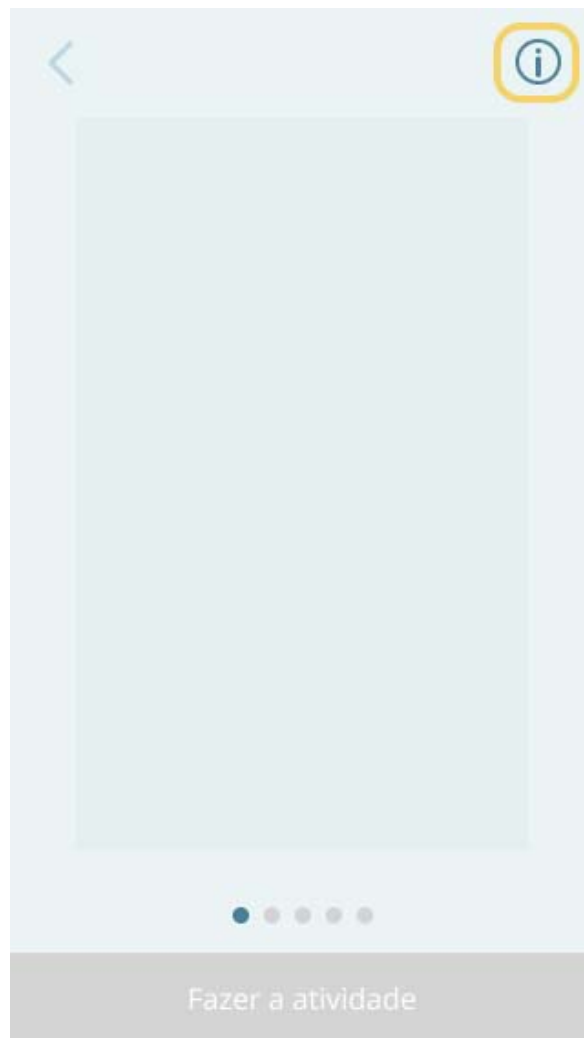
4. É apresentado o Manual do utilizador para a atividade.
5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

5.4 Ler as informações do produto Inversão de Marcha

Pode descobrir a versão, os direitos de autor e outras informações sobre o dispositivo médico a partir da página Acerca de ou no rótulo do produto.

Para ler as Informações do produto:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder às Informações do produto.
Por exemplo, para aceder às Informações do produto para a atividade Inversão de marcha, toque no cartão **Inversão de marcha** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Informações do produto**.



4. É apresentada a página **Acerca de** para a atividade, como apresentado abaixo.



5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

6 A atividade Desenhar uma Forma

A atividade Desenhar uma Forma, que está incluída no dispositivo médico Draw a Shape Test, mede a sua destreza manual. A medição é efetuada:

- Utilizando o seu dedo indicador para unir os pontos ao longo de uma forma no ecrã
- Medindo a rapidez e a precisão com que junta os pontos ao longo de cada forma

Nota

Se não estiver a utilizar o dispositivo médico Draw a Shape Test, **este capítulo** não se aplica a si.

Nesta secção:

6.1 Avisos e precauções	69
6.2 Começar	70
6.3 Ler o Manual do utilizador de Desenhar uma Forma	81
6.4 Ler as Informações do produto Desenhar uma Forma	83

6.1 Avisos e precauções



Realize as atividades com a frequência recomendada pelo seu profissional de saúde.



O dispositivo médico Floodlight™ MS Activities não substitui os cuidados médicos. Não tente interpretar os dados apresentados pelos gráficos de resumo. Consulte o seu médico para interpretar os dados recolhidos durante a utilização do dispositivo médico ou para eventuais emergências. Tenha em atenção que o autoteste em casa não substitui as consultas regulares com o seu médico.



Siga as instruções recomendadas durante a realização de cada atividade. Se as instruções não forem seguidas, os dados podem ser imprecisos.



Coloque o telemóvel numa superfície plana. Não colocar o telemóvel numa superfície plana irá alterar a precisão dos dados.



Utilizar apenas o ***dedo indicador*** da ***mão correta*** para ligar os pontos. Não retire o dedo do ecrã antes de desenhar toda a forma.



Utilize a mão correta, conforme indicado no ecrã Instruções ou no ecrã **Desenhar uma Forma**, para realizar a atividade.

6.2 Começar

A atividade Desenhar uma Forma analisa a forma como controla a mão e os dedos para produzir um movimento preciso e suave. Para realizar esta atividade, use o seu dedo indicador para traçar a forma no seu ecrã, começando no ponto azul grande e seguindo o percurso da forma com a maior rapidez e exatidão possível. Tem 15 segundos para desenhar cada forma que vê no ecrã. É importante que não levante o dedo do ecrã até terminar de desenhar a forma.

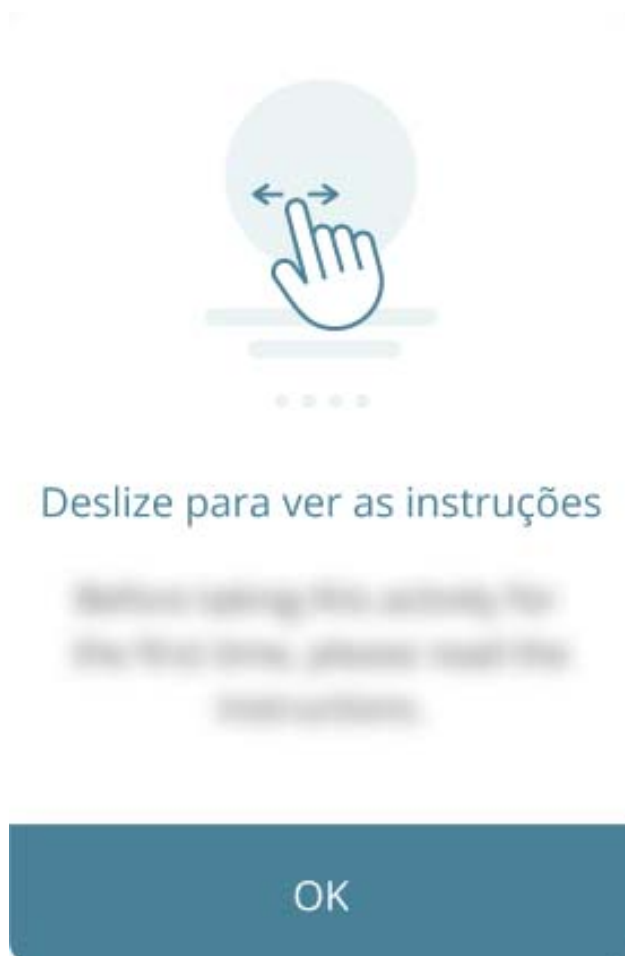
Nesta secção:

6.2.1 Rever as instruções	71
6.2.2 Não se esqueça	72
6.2.3 Realizar a atividade Desenhar uma Forma	73

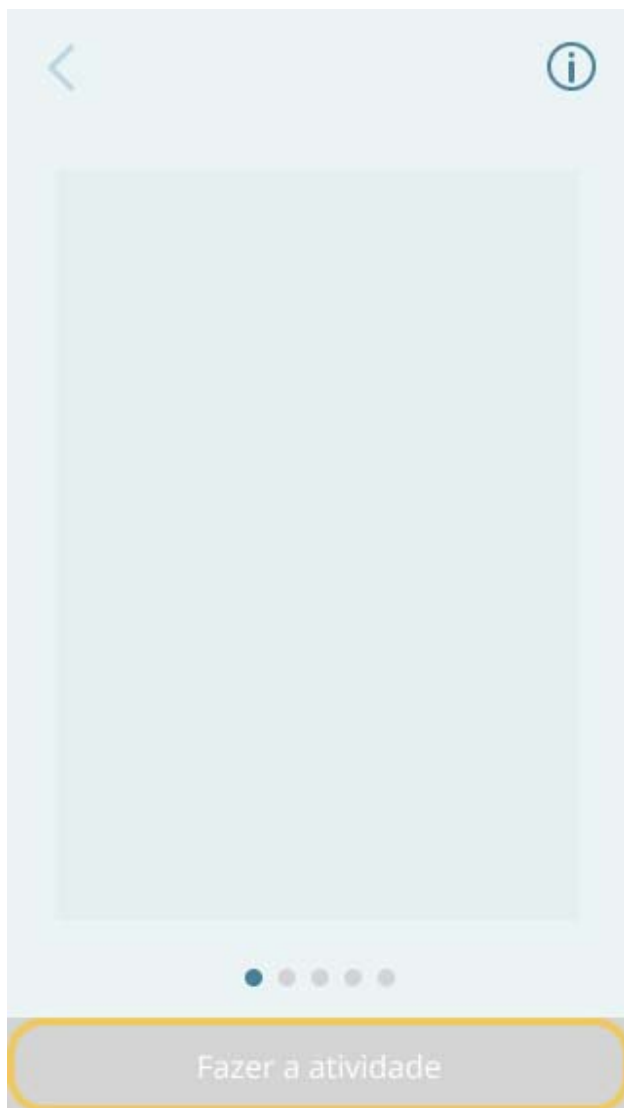
6.2.1 Rever as instruções

Antes de iniciar a atividade Desenhar uma Forma, reveja as instruções para a atividade. É importante que siga as instruções ao realizar a atividade. Dessa forma, garante que os dados recolhidos para a atividade são precisos.

Durante as **primeiras cinco vezes** que realizar uma atividade, verá a seguinte mensagem:



O botão **Fazer a atividade** permanecerá desativado até ter percorrido todos os ecrãs de instruções.



6.2.2 Não se esqueça

Enquanto realiza esta atividade, lembre-se:

- Utilize a mão correta para realizar a atividade. Isto é apresentado no ecrã quando inicia a atividade, conforme indicado abaixo:

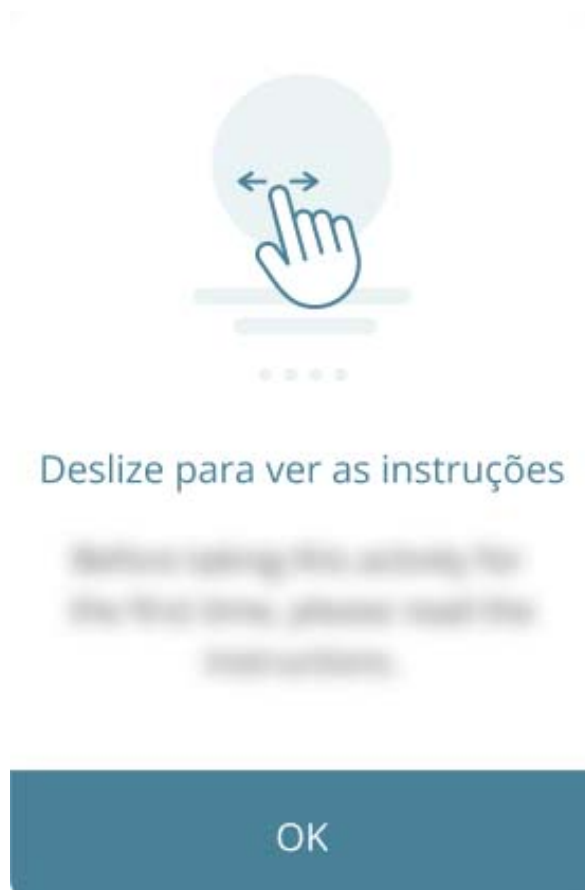


6.2.3 Realizar a atividade Desenhar uma Forma

A atividade Desenhar uma Forma analisa a forma como controla a mão e os dedos para produzir um movimento preciso e suave. Para realizar esta atividade, deve colocar o telemóvel numa superfície plana e usar o seu dedo indicador para desenhar as formas.

Para realizar a atividade Desenhar uma Forma:

1. Ao realizar esta atividade as ***primeiras cinco vezes***, verá a seguinte mensagem:



2. Toque no botão **OK**.
3. Percorra para a esquerda para rever as instruções para realizar a atividade Desenhar uma Forma.

- Depois de ter revisto todas as instruções, toque no botão **Fazer a atividade**.



Pode realizar a atividade Desenhar uma Forma com a mão esquerda ou a mão direita. Se ambas as mãos estiverem ativas nas suas **Definições** da app, a app recomenda que seja utilizada uma mão diferente cada vez que realizar a atividade. No entanto, antes de iniciar a atividade, pode mudar a mão recomendada se quiser.

Para mudar a mão para a atividade Desenhar uma Forma:

1. No ecrã **Prepare-se**, toque no botão **Alterar**.



2. No ecrã seguinte, toque no botão **Alterar** para alterar a mão que pretende utilizar para realizar a atividade ou toque no botão **Manter** para continuar a utilizar a mão

recomendada.

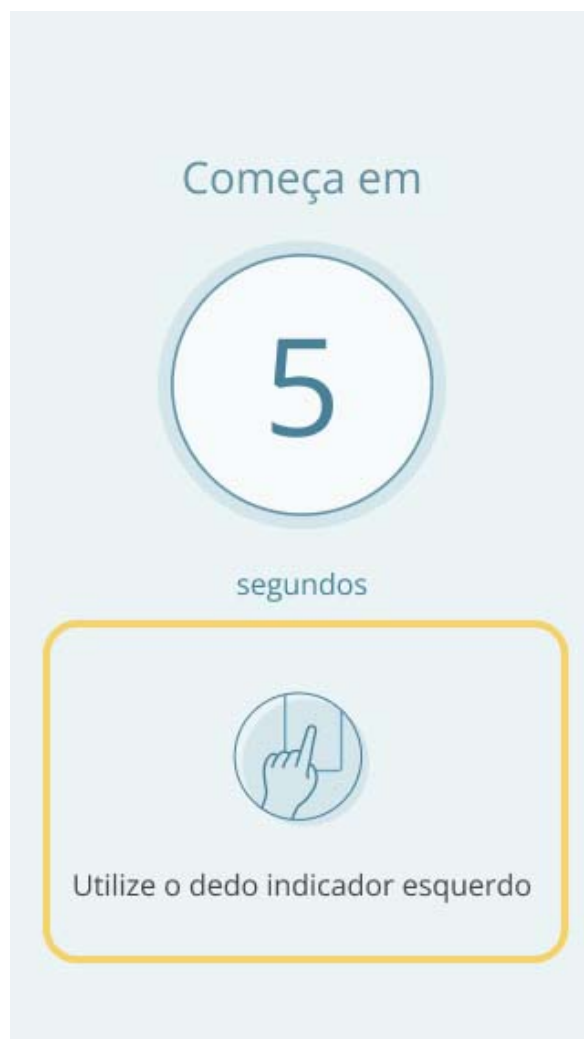


Se tiver desativado uma das mãos nas suas **Definições** da app, o ecrã **Prepare-se** não apresenta o botão **Alterar**.



Para iniciar a atividade Desenhar uma Forma:

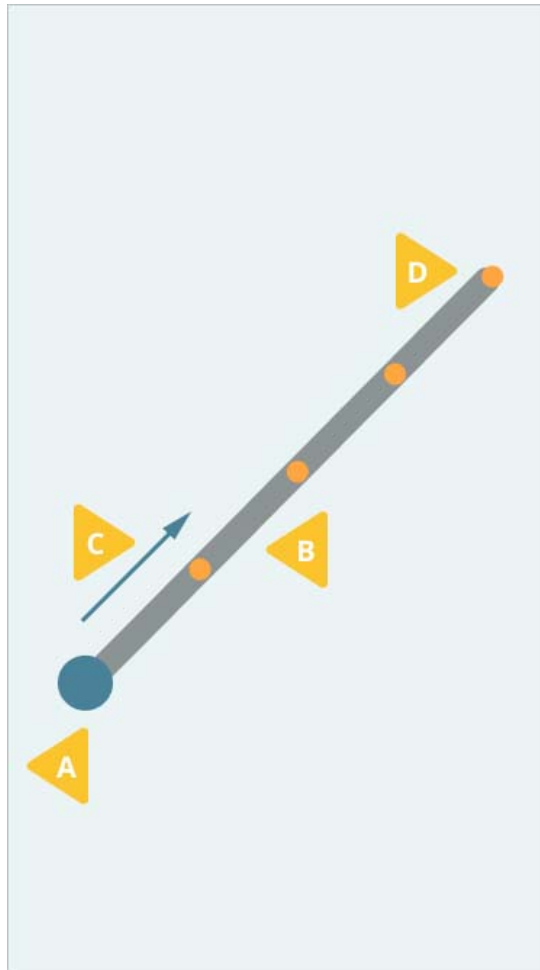
1. No ecrã **Prepare-se**, toque no botão **Iniciar**.
2. O seu ecrã apresentará uma contagem decrescente de **5 segundos**. Durante este tempo, coloque o telemóvel sobre uma superfície plana e prepare-se para iniciar a atividade. Este ecrã também mostra qual o dedo indicador a usar para realizar a atividade.



3. No ecrã seguinte, irá ver:

- A. Um *ponto grande* que é o seu ponto de partida.
- B. A *forma* que vai traçar para ligar os pontos.
- C. Uma *seta* para indicar a direção de ligação dos pontos.

D. Vários *pontos mais pequenos* que irá ligar ao longo da forma.



4. Comece pelo **ponto grande (A)**, trace ao longo da **forma (B)** na direção da **seta (C)** enquanto liga os **pontos (D)** ao longo da forma.

Para concluir esta atividade, ligue os pontos de todas as formas da forma mais rápida e precisa possível. Esta atividade inclui as seguintes formas:

- uma linha
- um quadrado
- um círculo
- um 8
- uma espiral

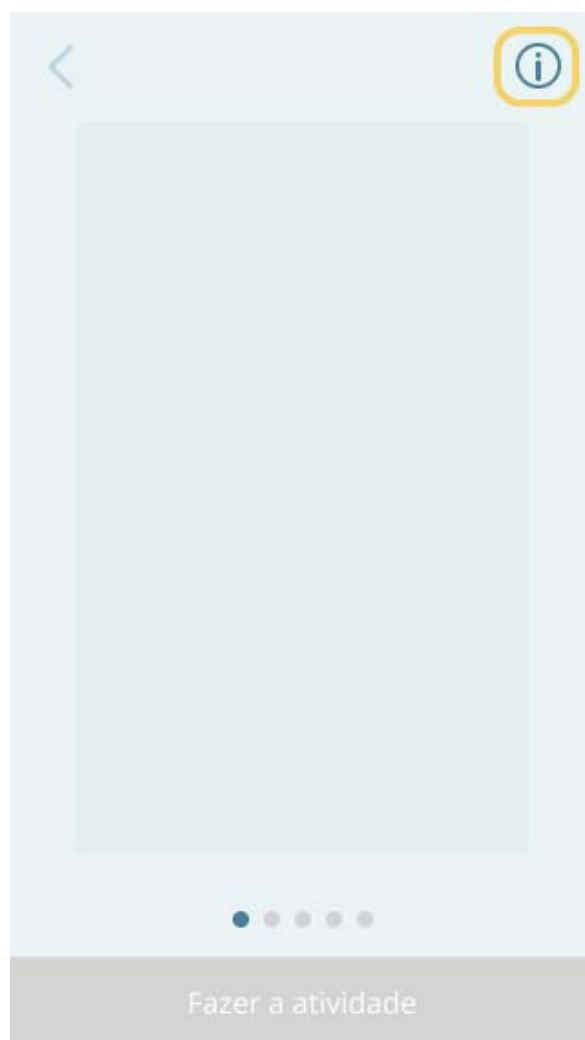
Irá desenhar cada forma duas vezes antes de visualizar a forma seguinte. A atividade para automaticamente depois de desenhar a última forma.

6.3 Ler o Manual do utilizador de Desenhar uma Forma

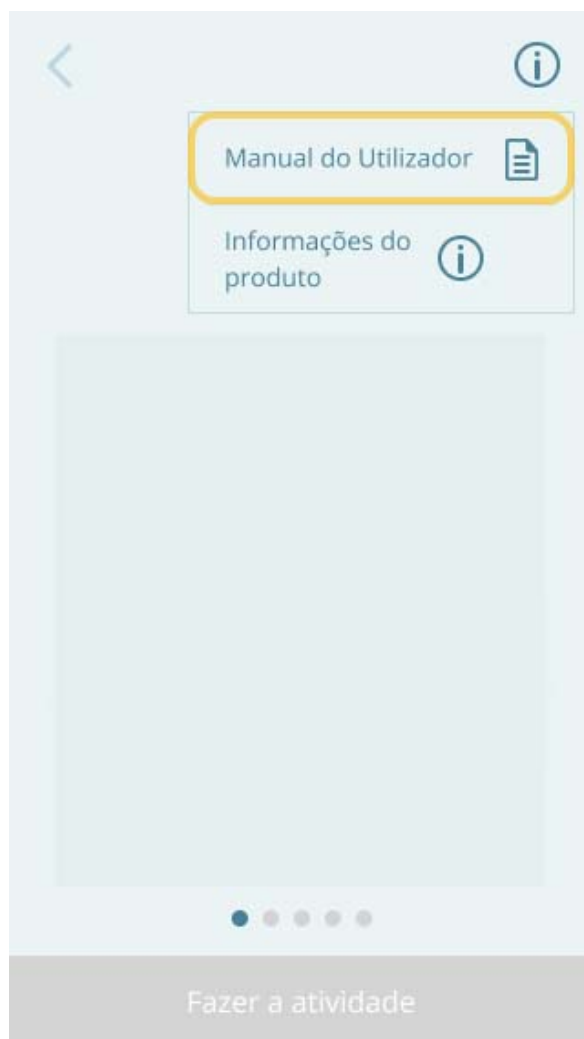
Pode aceder a este Manual do utilizador para cada atividade a partir da atividade. Para aceder à versão mais recente deste Manual do utilizador, utilize a opção a partir do Floodlight™ MS Activities em vez de um PDF previamente transferido.

Para ler o Manual do utilizador:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder ao Manual do utilizador. Por exemplo, para aceder ao Manual do utilizador para a atividade Desenhar uma Forma, toque no cartão **Desenhar uma Forma** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Manual do utilizador**.



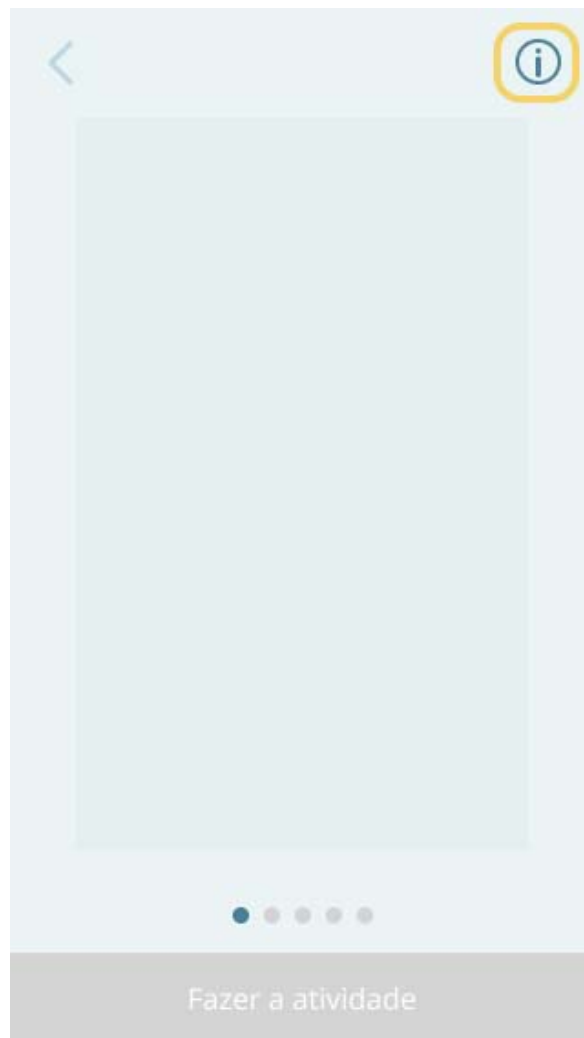
4. É apresentado o Manual do utilizador para a atividade.
5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

6.4 Ler as Informações do produto Desenhar uma Forma

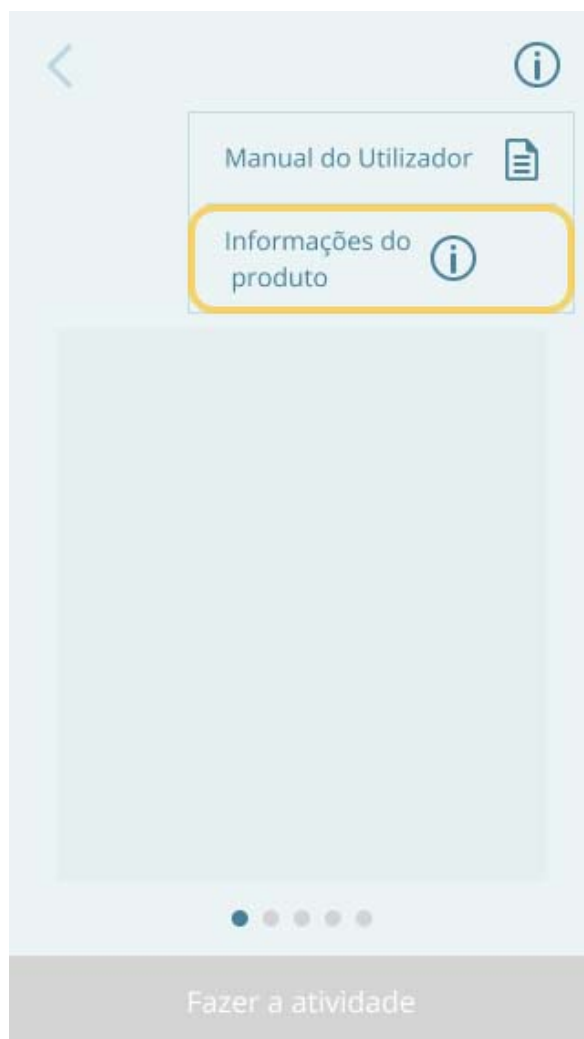
Pode descobrir a versão, os direitos de autor e outras informações sobre o dispositivo médico a partir da página Acerca de ou no rótulo do produto.

Para ler as Informações do produto:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder às Informações do produto. Por exemplo, para aceder às Informações do produto para a atividade Desenhar uma Forma, toque no cartão **Desenhar uma Forma** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Informações do produto**.



4. É apresentada a página **Acerca de** para a atividade, como apresentado abaixo.



5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

7 A atividade Espremer um Tomate

A atividade Espremer um Tomate, que está incluída no dispositivo médico Pinching Test, mede a sua destreza manual. A medição é efetuada:

- Pedindo-lhe que utilize o polegar e o dedo indicador para espremer a imagem de um tomate no ecrã
- Medindo o número de tomates que espremeu no período de tempo determinado

Nota

Se não estiver a utilizar o dispositivo médico Pinching Test, **este capítulo** não se aplica a si.

Nesta secção:

7.1 Avisos e precauções	87
7.2 Começar	88
7.3 Ler o Manual do utilizador de Espremer um Tomate	99
7.4 Ler as Informações do produto Espremer um Tomate	101

7.1 Avisos e precauções



Realize as atividades com a frequência recomendada pelo seu profissional de saúde.



O dispositivo médico Floodlight™ MS Activities não substitui os cuidados médicos. Não tente interpretar os dados apresentados pelos gráficos de resumo. Consulte o seu médico para interpretar os dados recolhidos durante a utilização do dispositivo médico ou para eventuais emergências. Tenha em atenção que o autoteste em casa não substitui as consultas regulares com o seu médico.



Siga as instruções recomendadas durante a realização de cada atividade. Se as instruções não forem seguidas, os dados podem ser imprecisos.



Coloque o telemóvel numa superfície plana. Não colocar o telemóvel numa superfície plana irá alterar a precisão dos dados.



Utilize apenas o **polegar e o dedo indicador** da **mão correta** para realizar a atividade. Comece com o polegar e o dedo indicador bem afastados para espremer o tomate.



Utilize a mão correta, conforme indicado no ecrã **Instruções** ou no ecrã **Espremer um Tomate**, para realizar a atividade.

7.2 Começar

A atividade Espremer um Tomate analisa a sua capacidade de coordenação de movimentos de precisão dos dedos para agarrar, espremer e manipular objetos. Para realizar esta atividade, comece com o polegar e o dedo indicador afastados 2,5 cm e junte-os para espremer a imagem do tomate no seu ecrã o mais rapidamente possível. Tem 30 segundos para espremer o máximo de tomates possível.

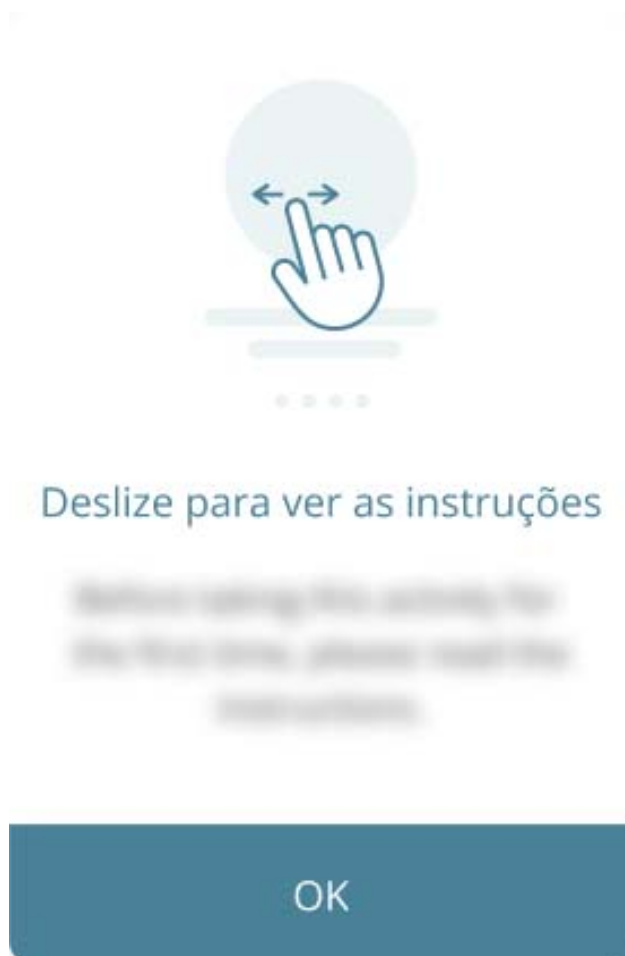
Nesta secção:

7.2.1 Rever as instruções	89
7.2.2 Não se esqueça	90
7.2.3 Realizar a atividade Espremer um Tomate	91

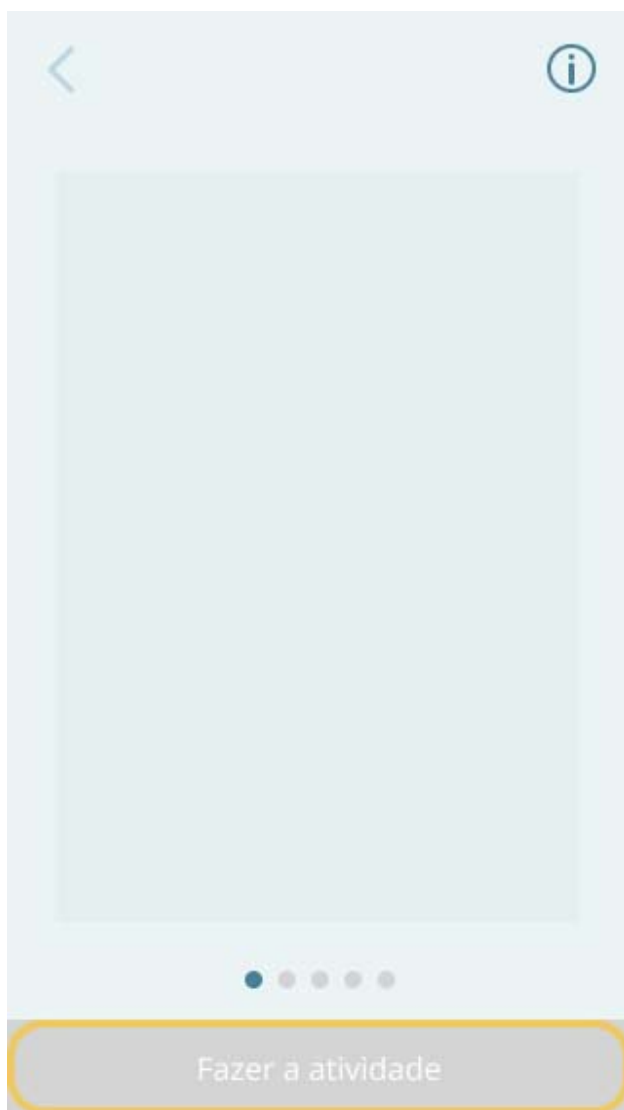
7.2.1 Rever as instruções

Antes de iniciar a atividade Espremer um Tomate, reveja as instruções para a atividade. É importante que siga as instruções ao realizar a atividade. Dessa forma, garante que os dados recolhidos para a atividade são precisos.

Durante as **primeiras cinco vezes** que realizar uma atividade, verá a seguinte mensagem:



O botão **Fazer a atividade** permanecerá desativado até ter percorrido todos os ecrãs de instruções.

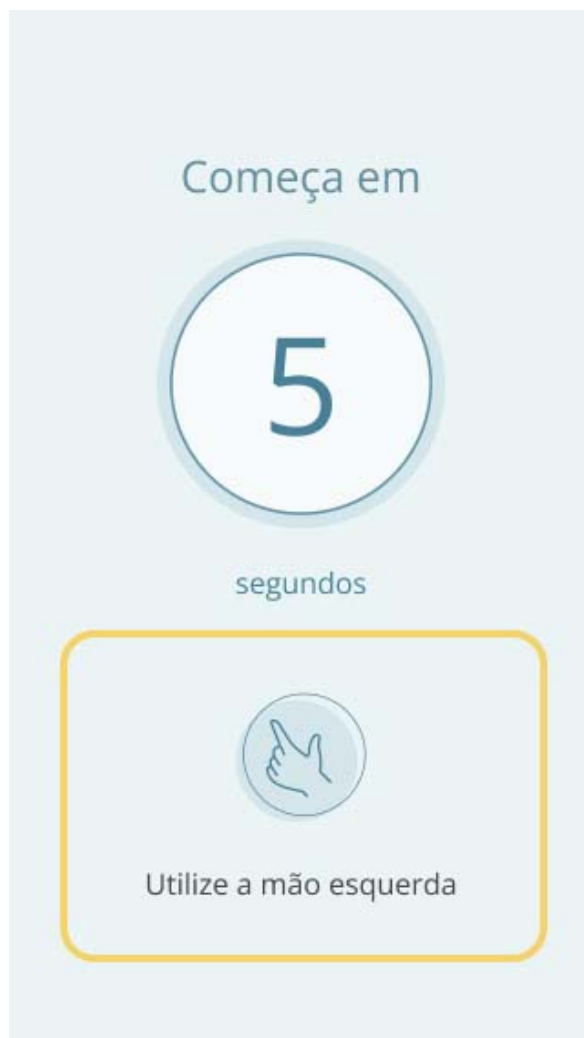


7.2.2 Não se esqueça

Enquanto realiza esta atividade, lembre-se das seguintes instruções para espremer um tomate com sucesso:

- Utilize apenas o polegar e o dedo indicador para espremer o tomate. Tenha cuidado para não tocar no ecrã com outra parte da mão.
- Inicie o movimento de espremer com o polegar e o dedo indicador bem afastados (um pouco mais de 2,5 cm [1 pol.] de distância).
- Tente manter o tomate centrado entre o polegar e o dedo indicador enquanto espreme.
- Movimente apenas o polegar e o dedo indicador um em direção ao outro.

- Utilize a mão correta para realizar a atividade. Isto é apresentado no ecrã quando inicia a atividade, conforme indicado abaixo:

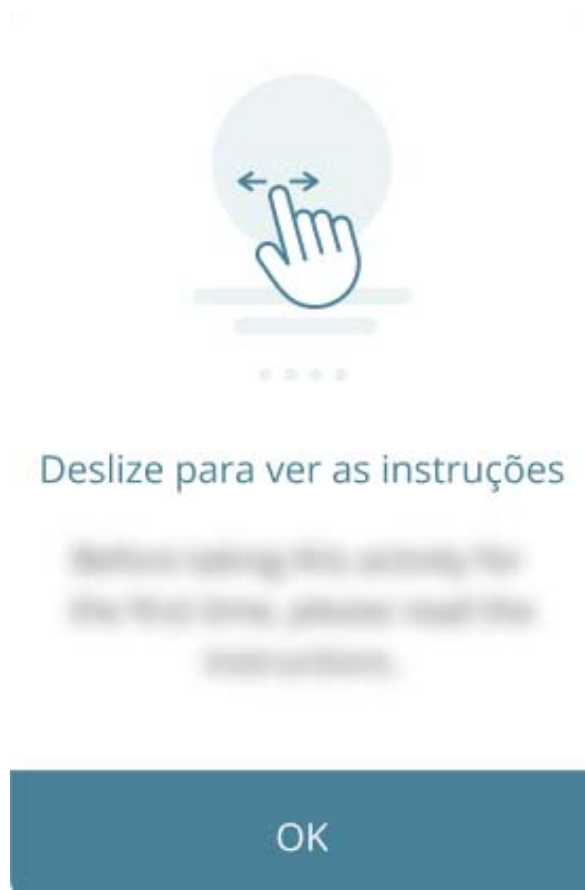


7.2.3 Realizar a atividade Espremer um Tomate

A atividade Espremer um Tomate analisa a sua capacidade de coordenação de movimentos de precisão dos dedos para agarrar, espremer e manipular objetos. Para realizar esta atividade, deve colocar o telemóvel numa superfície plana e começar com o polegar e o dedo indicador afastados 2,5 cm para espremer a imagem do tomate no seu ecrã. Esprema o máximo de tomates possível, comprimindo-os entre o polegar e o dedo indicador.

Para realizar a atividade Espremer um Tomate:

1. Ao realizar esta atividade as ***primeiras cinco vezes***, verá a seguinte mensagem:



2. Toque no botão **OK**.
3. Percorra para a esquerda para rever as instruções para realizar a atividade Espremer um Tomate.

- Depois de ter revisto todas as instruções, toque no botão **Fazer a atividade**.



Pode realizar a atividade Espremer um Tomate com a mão esquerda ou a mão direita. Se ambas as mãos estiverem ativas nas suas **Definições** da app, a app recomenda que seja utilizada uma mão diferente cada vez que realizar a atividade. No entanto, antes de iniciar a atividade, pode mudar a mão recomendada se quiser.

Para mudar a mão para a atividade Espremer um Tomate:

1. No ecrã **Prepare-se**, toque no botão **Alterar**.



2. No ecrã seguinte, toque no botão **Alterar** para alterar a mão que pretende utilizar para realizar a atividade ou toque no botão **Manter** para continuar a utilizar a mão

recomendada.

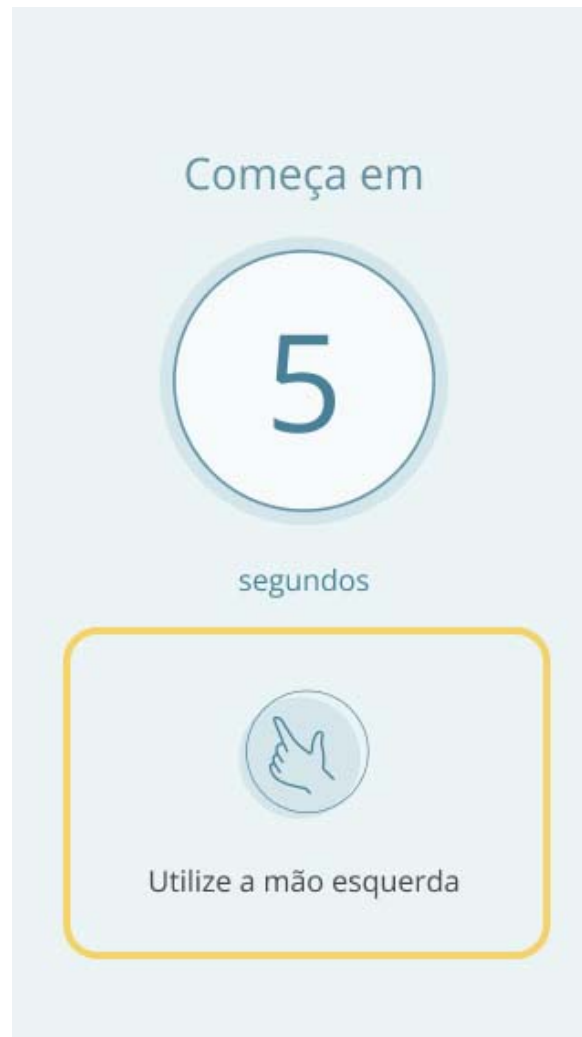


Se tiver desativado uma das mãos nas suas **Definições** da app, o ecrã **Prepare-se** não apresenta o botão **Alterar**.



Para iniciar a atividade Espremer um Tomate:

1. No ecrã **Prepare-se**, toque no botão **Iniciar**.
2. O seu ecrã apresentará uma contagem decrescente de **5 segundos**. Durante este tempo, coloque o telemóvel sobre uma superfície plana e prepare-se para iniciar a atividade. Este ecrã também mostra qual a mão a usar para realizar a atividade.



3. No ecrã seguinte, irá ver a imagem de um tomate.



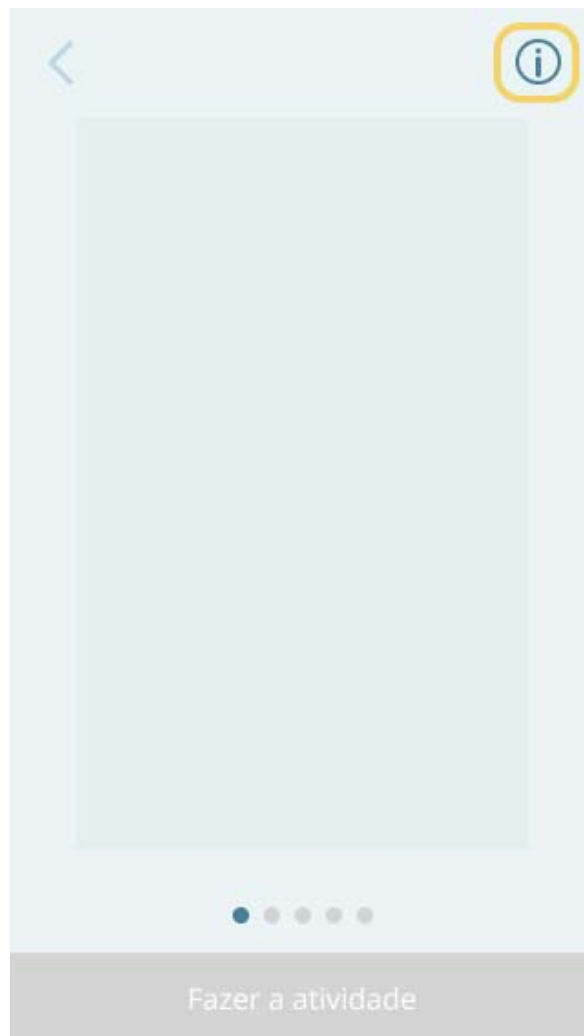
4. Depois de conseguir espremer um tomate com sucesso, este desaparece e aparece um novo tomate num local diferente.
5. Continue a espremer tantos tomates quantos conseguir até a atividade terminar ao fim de **30 segundos**.

7.3 Ler o Manual do utilizador de Espremer um Tomate

Pode aceder a este Manual do utilizador para cada atividade a partir da atividade. Para aceder à versão mais recente deste Manual do utilizador, utilize a opção a partir do Floodlight™ MS Activities em vez de um PDF previamente transferido.

Para ler o Manual do utilizador:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder ao Manual do utilizador. Por exemplo, para aceder ao Manual do utilizador para a atividade Espremer um Tomate, toque no cartão **Espremer um Tomate** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Manual do utilizador**.



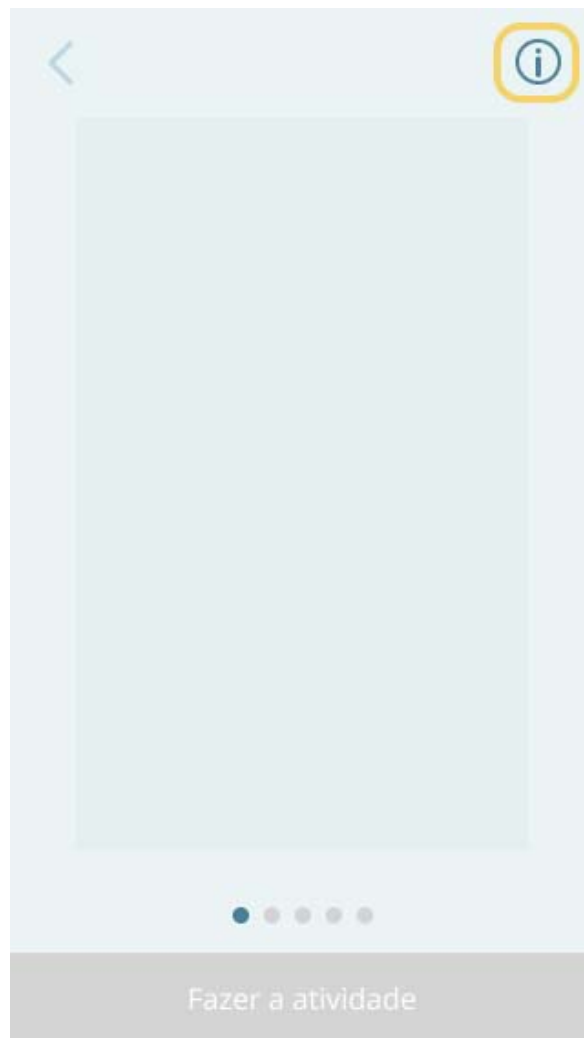
4. É apresentado o Manual do utilizador para a atividade.
5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

7.4 Ler as Informações do produto Espremer um Tomate

Pode descobrir a versão, os direitos de autor e outras informações sobre o dispositivo médico a partir da página Acerca de ou no rótulo do produto.

Para ler as Informações do produto:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder às Informações do produto. Por exemplo, para aceder às Informações do produto para a atividade Espremer um tomate, toque no cartão **Espremer um Tomate** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Informações do produto**.



4. É apresentada a página **Acerca de** para a atividade, como apresentado abaixo.



5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

8 As atividades correspondentes

As atividades correspondentes, que estão incluídas no dispositivo médico Cognitive Test, medem a rapidez com que o seu cérebro processa informações. A medição é efetuada:

- Pedindo-lhe para fazer corresponder símbolos a um número corretamente
- Pedindo-lhe para fazer corresponder números
- Analisando quantos símbolos e números fez corresponder corretamente no período de tempo determinado.

Nota

Se não estiver a utilizar o dispositivo médico Cognitive Test, **este capítulo** não se aplica a si.

Nesta secção:

8.1 Avisos e precauções	105
8.2 Começar a atividade Correspondência de Símbolos (1 de 2)	106
8.3 Começar a atividade Correspondência de Números (2 de 2)	114
8.4 Ler o Manual do utilizador de Correspondência de Símbolos	122
8.5 Ler as Informações do produto Correspondência de Símbolos	125

8.1 Avisos e precauções



Realize as atividades com a frequência recomendada pelo seu profissional de saúde.



O dispositivo médico Floodlight™ MS Activities não substitui os cuidados médicos. Não tente interpretar os dados apresentados pelos gráficos de resumo. Consulte o seu médico para interpretar os dados recolhidos durante a utilização do dispositivo médico ou para eventuais emergências. Tenha em atenção que o autoteste em casa não substitui as consultas regulares com o seu médico.



Siga as instruções recomendadas durante a realização de cada atividade. Se as instruções não forem seguidas, os dados podem ser imprecisos.



Coloque o telemóvel numa superfície plana. Não colocar o telemóvel numa superfície plana irá alterar a precisão dos dados.

8.2 Começar a atividade Correspondência de Símbolos (1 de 2)

A atividade Correspondência de Símbolos é a primeira das duas atividades incluídas neste dispositivo médico. Esta atividade analisa a rapidez com que lida com informações quando executa uma tarefa que requer a sua concentração. Para realizar esta atividade, utilize a legenda apresentada no seu ecrã para encontrar o número correspondente para um símbolo e selecione o número, utilizando o teclado na parte inferior, o mais rapidamente possível. Tem 90 segundos para fazer corresponder o máximo de símbolos possível.

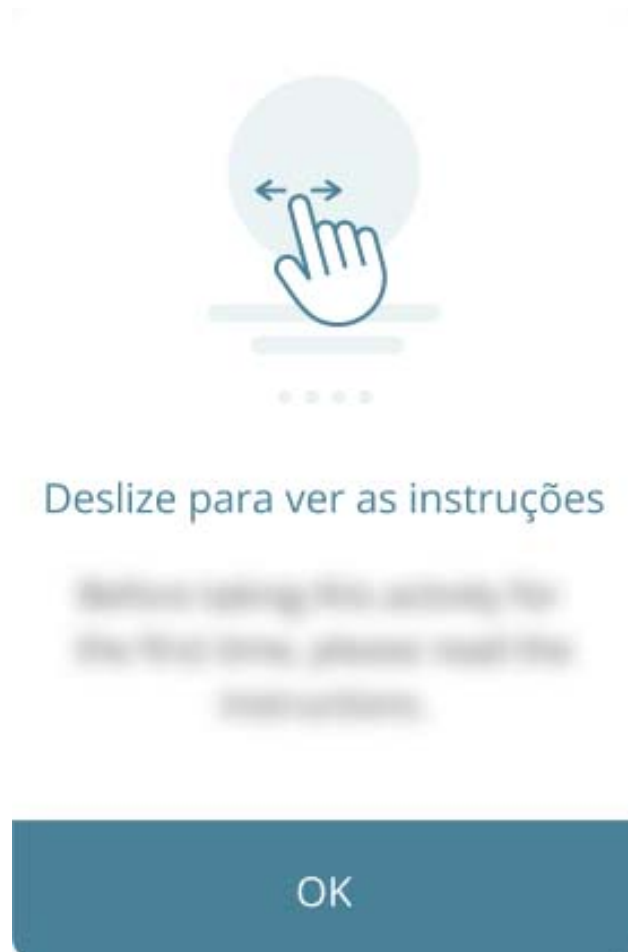
Nesta secção:

8.2.1 Rever as instruções	107
8.2.2 Realizar a atividade Correspondência de Símbolos	108

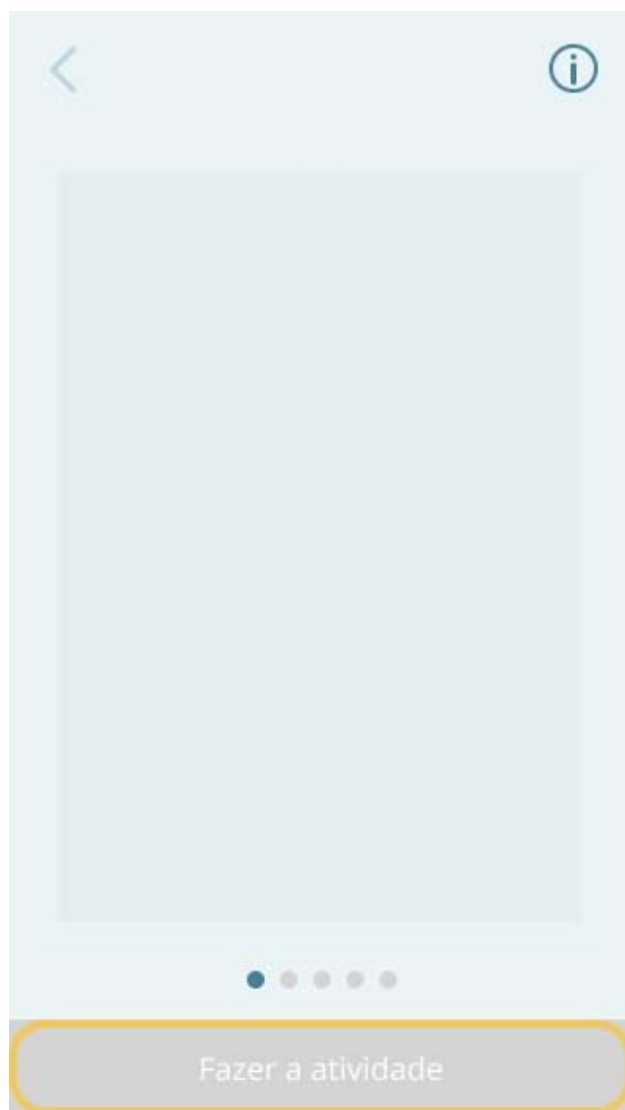
8.2.1 Rever as instruções

Antes de iniciar a atividade Correspondência de Símbolos, reveja as instruções para a atividade. É importante que siga as instruções ao realizar a atividade. Dessa forma, garante que os dados recolhidos para a atividade são precisos.

Durante as **primeiras cinco vezes** que realizar uma atividade, verá a seguinte mensagem:



O botão **Fazer a atividade** permanecerá desativado até ter percorrido todos os ecrãs de instruções.

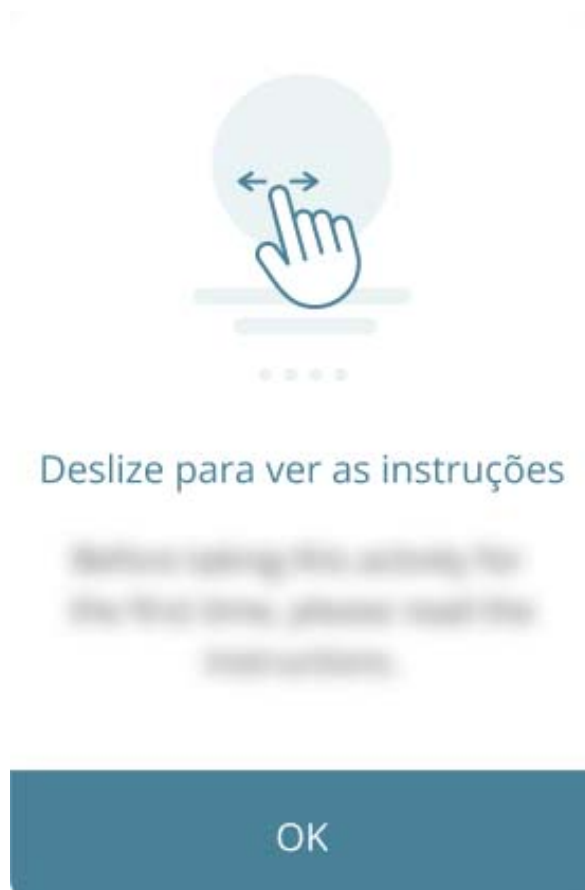


8.2.2 Realizar a atividade Correspondência de Símbolos

A atividade Correspondência de Símbolos analisa a rapidez com que lida com informações quando executa uma tarefa que requer a sua concentração. O melhor é concluir esta atividade num ambiente onde se possa concentrar e minimizar as interrupções.

Para realizar a atividade Correspondência de Símbolos:

1. Ao realizar esta atividade as **primeiras cinco vezes**, verá a seguinte mensagem:



2. Toque no botão **OK**.
3. Percorra para a esquerda para rever as instruções para realizar a atividade Correspondência de Símbolos.
4. Depois de ter revisto todas as instruções, toque no botão **Fazer a atividade**.



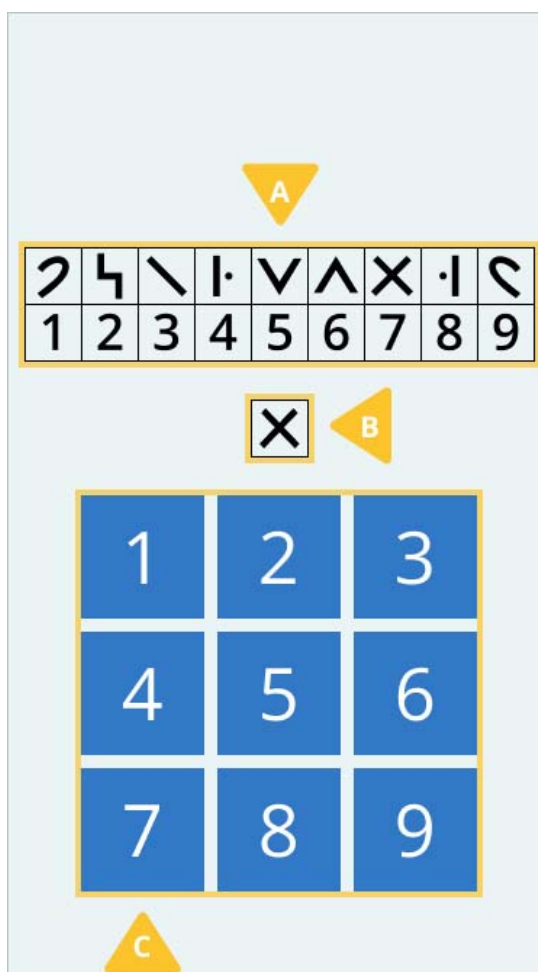
5. No ecrã **Prepare-se**, toque no botão **Iniciar**.
6. O seu ecrã apresentará uma contagem decrescente de **5 segundos**. Durante este tempo, coloque o telemóvel sobre uma superfície plana e prepare-se para iniciar a atividade.



7. No ecrã seguinte, irá ver:

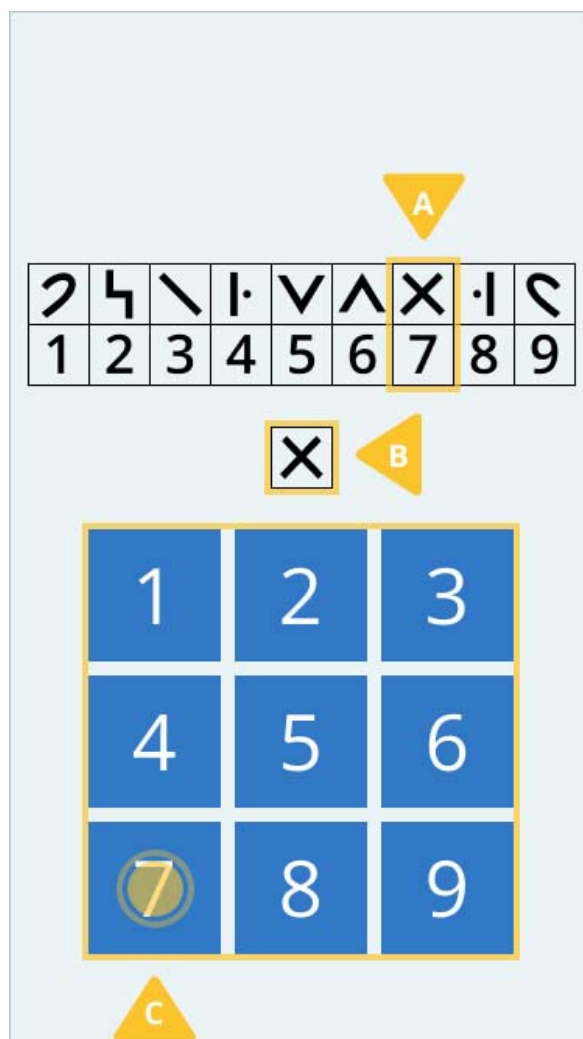
- A. *A grelha de símbolos* que irá utilizar para encontrar o número associado a cada símbolo.
- B. O *símbolo* que terá de fazer corresponder.

C. O *teclado* que irá utilizar para tocar no número correspondente ao símbolo.



8. Utilize a **grelha de símbolos (A)** para identificar o número associado ao **símbolo (B)** e toque no número correto no **teclado (C)** apresentado no ecrã.

Por exemplo, note que o número **7** corresponde ao símbolo **X** apresentado por baixo da grelha de símbolos. Toque no número **7** no teclado.



Para concluir esta atividade, faça corresponder o maior número possível de símbolos aos respectivos números em **90 segundos**.

8.3 Começar a atividade Correspondência de Números (2 de 2)

A atividade Correspondência de Números é a segunda das duas atividades incluídas neste dispositivo médico. Esta atividade analisa o seu tempo de reação quando executa uma tarefa que requer concentração e movimento rápido das mãos. Para realizar esta atividade, selecione o número mostrado na parte superior do ecrã, utilizando o teclado apresentado por baixo. Tem 30 segundos para fazer corresponder o máximo de números possível.

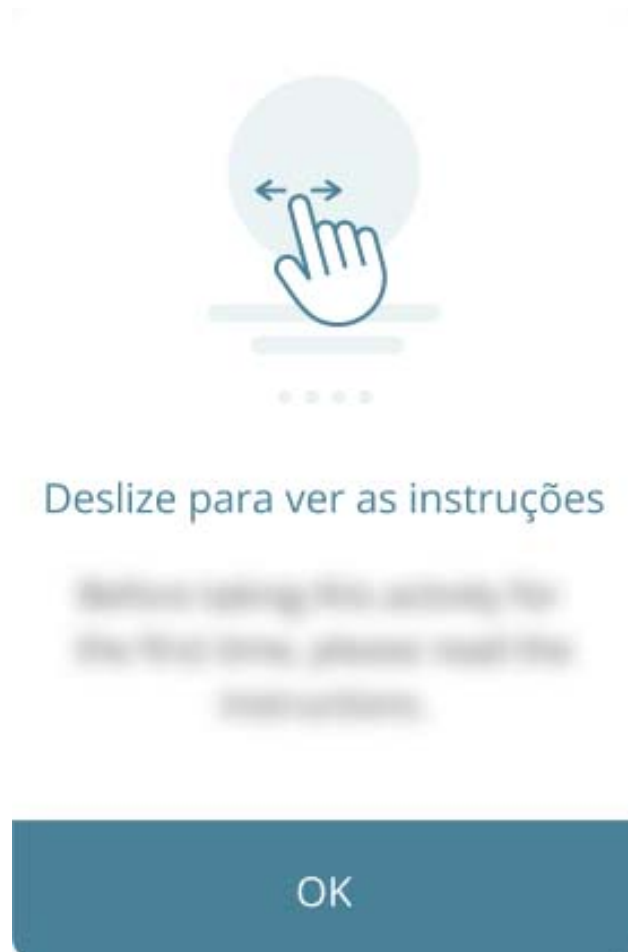
Nesta secção:

8.3.1 Rever as instruções	115
8.3.2 Realizar a atividade Correspondência de Números	116

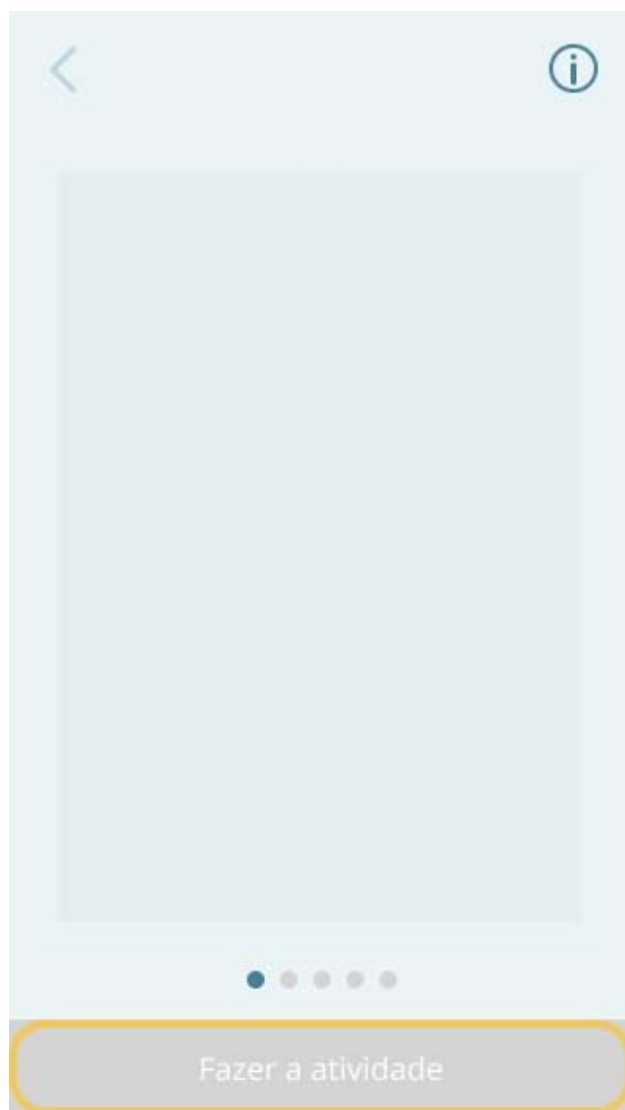
8.3.1 Rever as instruções

Antes de iniciar a atividade Correspondência de Números, reveja as instruções para a atividade. É importante que siga as instruções ao realizar a atividade. Dessa forma, garante que os dados recolhidos para a atividade são precisos.

Durante as **primeiras cinco vezes** que realizar uma atividade, verá a seguinte mensagem:



O botão **Fazer a atividade** permanecerá desativado até ter percorrido todos os ecrãs de instruções.

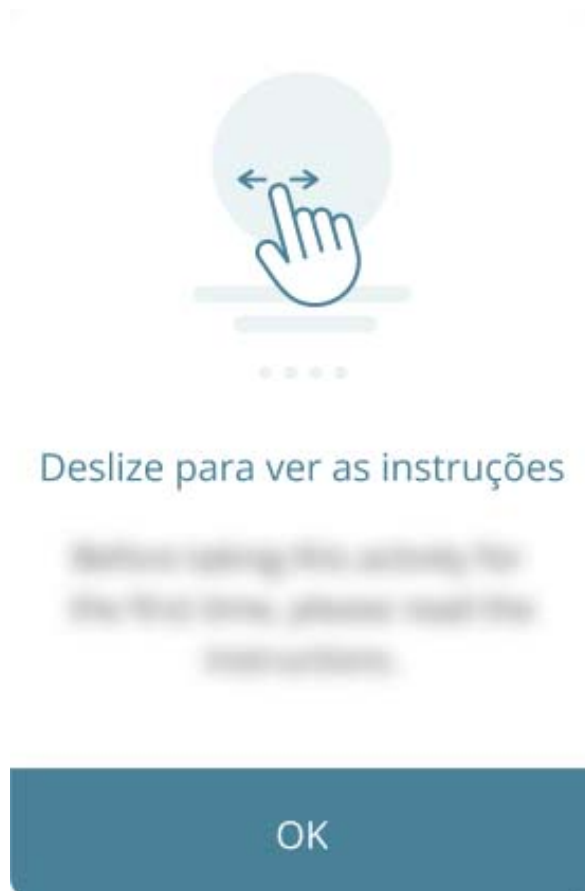


8.3.2 Realizar a atividade Correspondência de Números

A atividade Correspondência de Números analisa o seu tempo de reação quando executa uma tarefa que requer concentração e movimento rápido das mãos. O melhor é concluir esta atividade num ambiente onde se possa concentrar e minimizar as interrupções.

Para realizar a atividade Correspondência de Números:

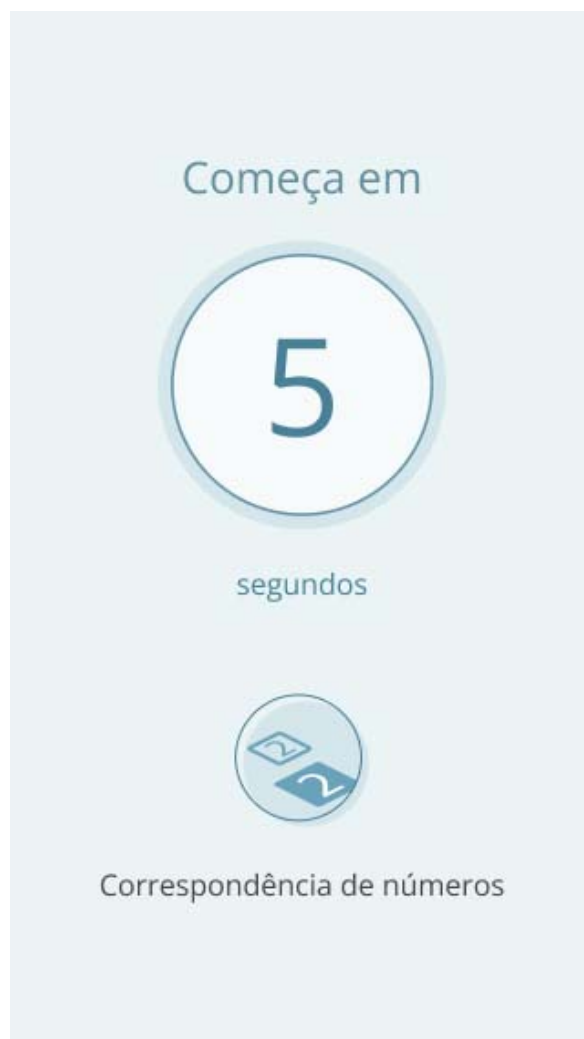
1. Ao realizar esta atividade as **primeiras cinco vezes**, verá a seguinte mensagem:



2. Toque no botão **OK**.
3. Percorra para a esquerda para rever as instruções para realizar a atividade Correspondência de Números.
4. Depois de ter revisto todas as instruções, toque no botão **Fazer a atividade**.

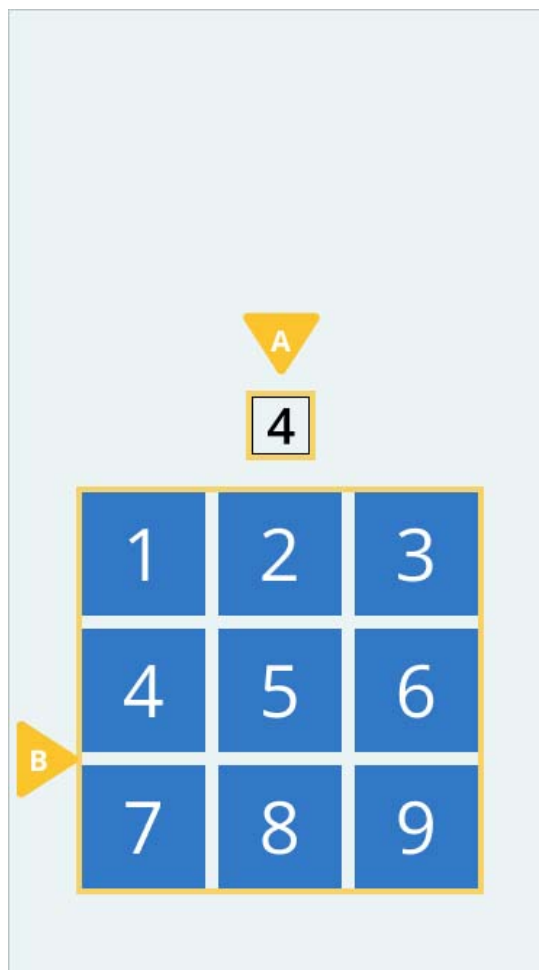


5. No ecrã **Prepare-se**, toque no botão **Iniciar**.
6. O seu ecrã apresentará uma contagem decrescente de **5 segundos**. Durante este tempo, coloque o telemóvel sobre uma superfície plana e prepare-se para iniciar a atividade.



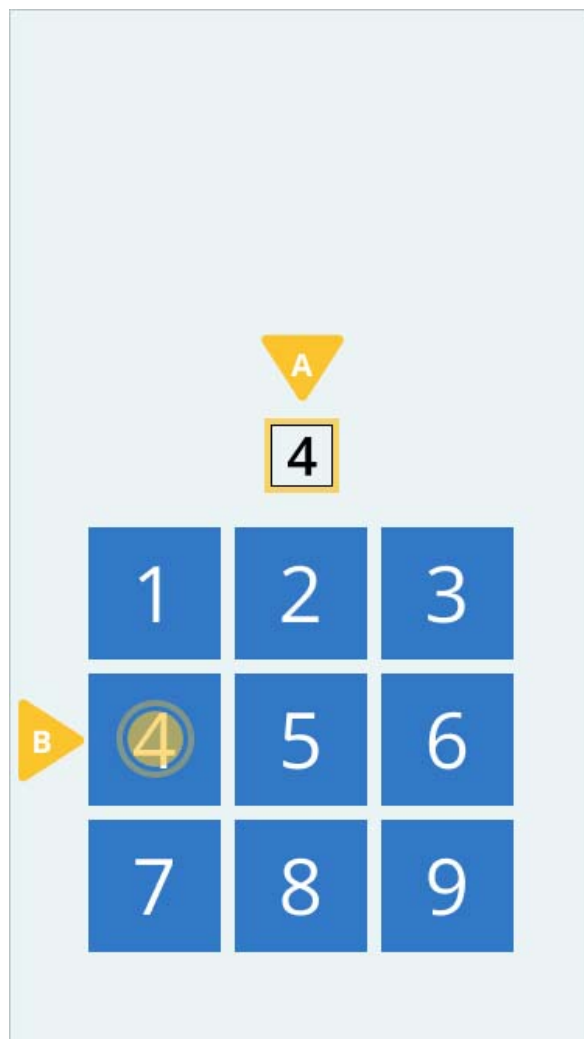
7. No ecrã seguinte, irá ver:

- A. O *número* que terá de fazer corresponder.
- B. O *teclado* que irá utilizar para tocar no número.



8. Quando um **número (A)** é apresentado no ecrã, toque no mesmo número no **teclado (B)** apresentado no ecrã.

Por exemplo, note que o número **4** é apresentado no ecrã. Toque no número **4** no teclado.



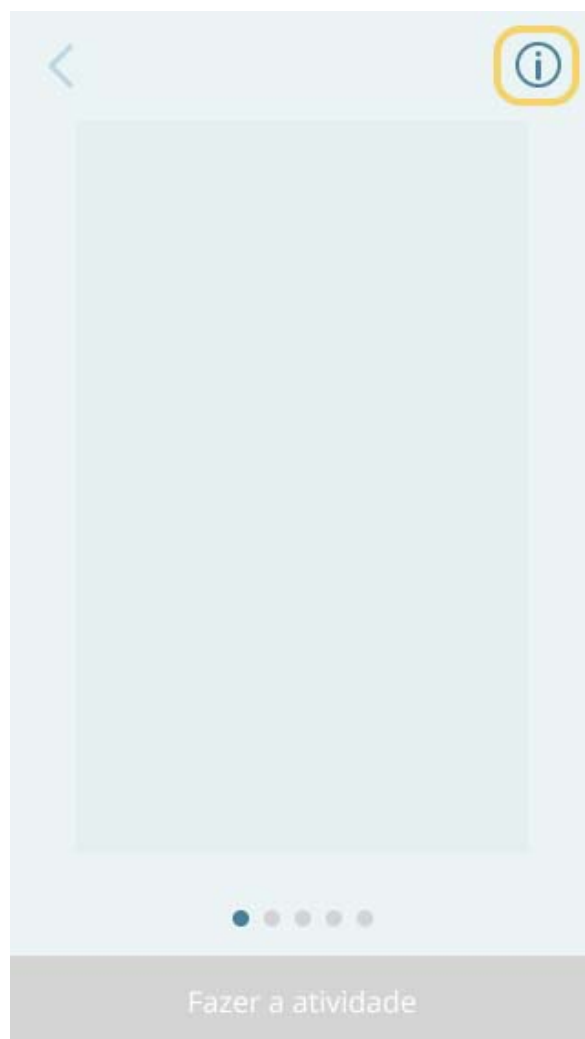
Para concluir esta atividade, faça corresponder o maior número possível de números em **30 segundos**.

8.4 Ler o Manual do utilizador de Correspondência de Símbolos

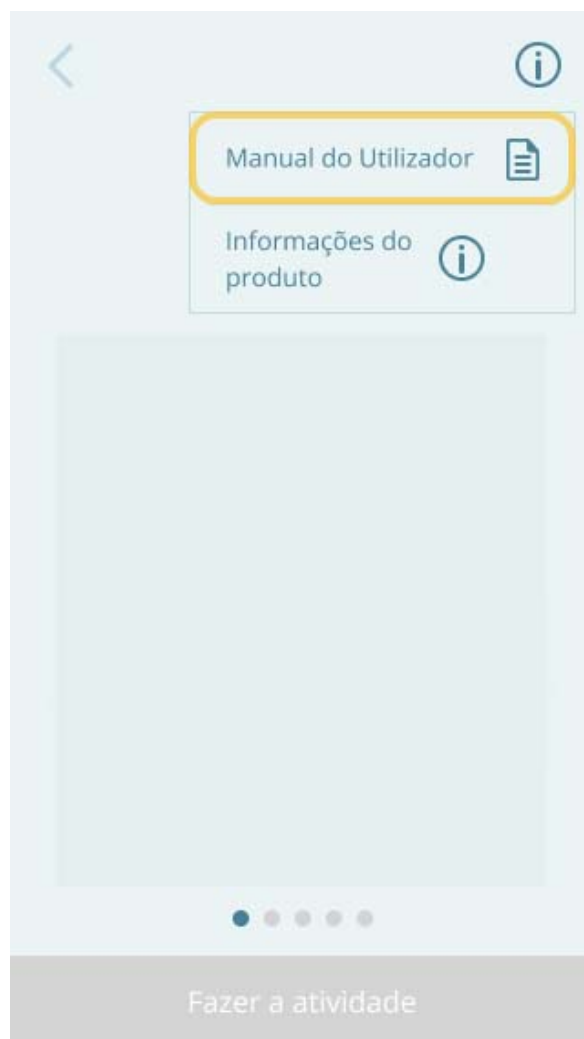
Pode aceder a este Manual do utilizador para cada atividade a partir da atividade. Para aceder à versão mais recente deste Manual do utilizador, utilize a opção a partir do Floodlight™ MS Activities em vez de um PDF previamente transferido.

Para ler o Manual do utilizador:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder ao Manual do utilizador. Por exemplo, para aceder ao Manual do utilizador para a atividade Correspondência de Símbolos, toque no cartão **Correspondência de Símbolos** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Manual do utilizador**.



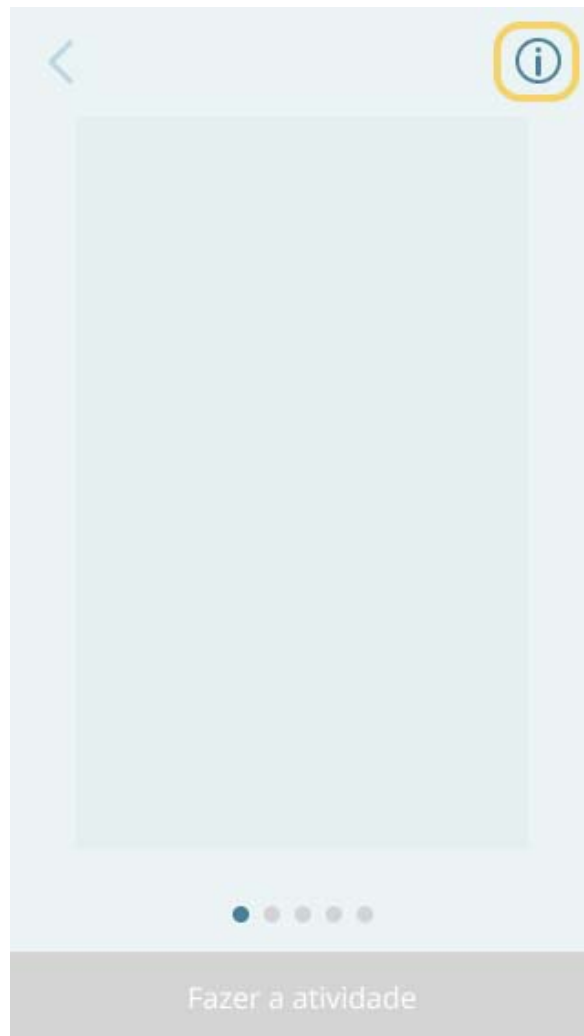
4. É apresentado o Manual do utilizador para a atividade.
5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

8.5 Ler as Informações do produto Correspondência de Símbolos

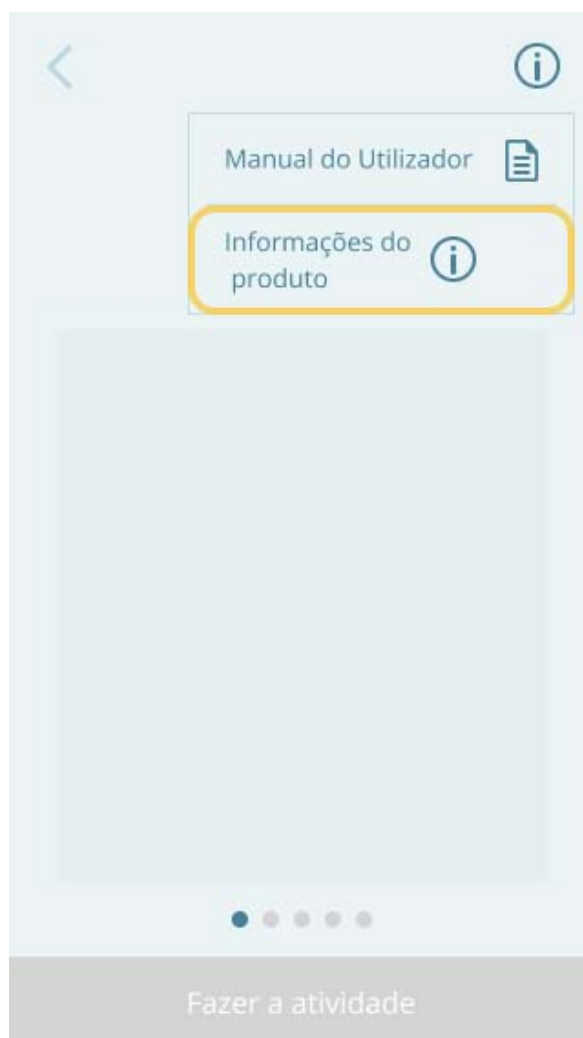
Pode descobrir a versão, os direitos de autor e outras informações sobre o dispositivo médico a partir da página Acerca de ou no rótulo do produto.

Para ler as Informações do produto:

1. Toque no cartão da atividade para a qual pretende aceder às Informações do produto.
Por exemplo, para aceder às Informações do produto para a atividade Correspondência de Símbolos, toque no cartão **Correspondência de Símbolos** no carrossel de cartões de atividades no seu **Painel de instrumentos**.
2. No ecrã da atividade, toque no ícone **Informação** no canto superior direito.



3. Toque na opção **Informações do produto**.



4. É apresentada a página **Acerca de** para a atividade, como apresentado abaixo.



5. Toque no botão **Voltar** no canto superior esquerdo para voltar ao ecrã da atividade.

9 Perguntas frequentes

Nesta secção:

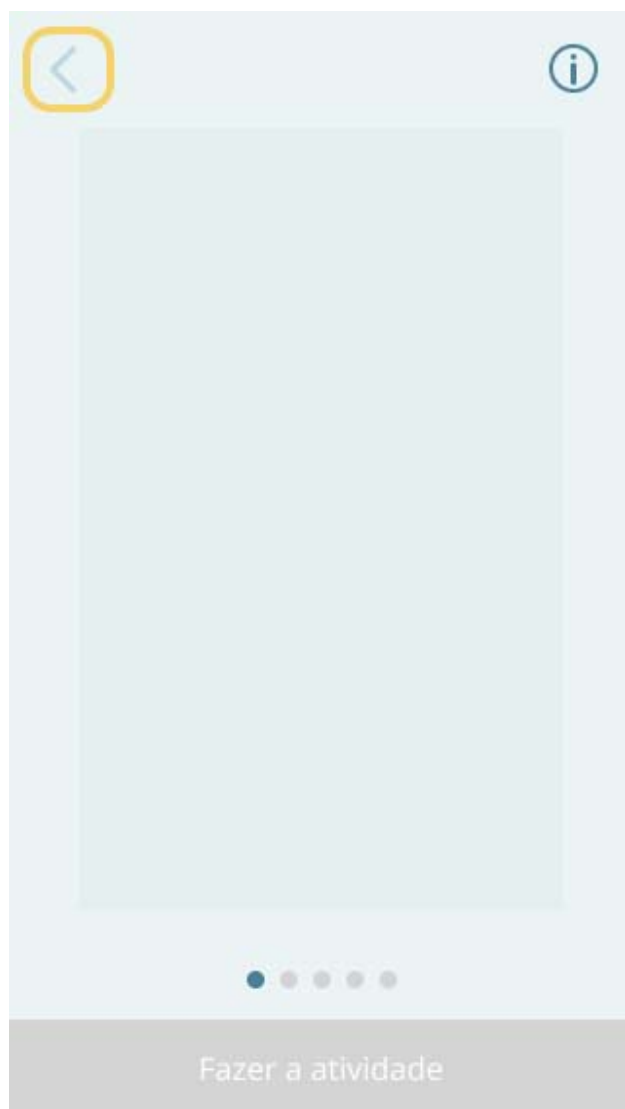
9.1 Porque é que o botão "Fazer a atividade" está desativado?	129
9.2 Como posso cancelar uma atividade?	130
9.3 Posso cancelar uma atividade depois de a iniciar?	131
9.4 E se receber uma chamada enquanto realizo a atividade?	132
9.5 E se for interrompido ou distraído por alguém durante a realização desta atividade?	133
9.6 Posso repetir a atividade?	134
9.7 Porque não consigo esmagar um tomate de cada vez que espremo?	135
9.8 Porque estou a ver um ecrã acerca de ignorar esta atividade?	136
9.9 Preciso de utilizar uma mão ou dedo específicos para concluir esta atividade?	137

9.1 Porque é que o botão "Fazer a atividade" está desativado?

Deve seguir as instruções ao realizar qualquer atividade. Portanto, nas *primeiras cinco vezes* que realizar uma atividade, o botão **Fazer a atividade** estará desativado até deslizar para a esquerda para rever todas as instruções para a atividade. Assim que tiver percorrido todos os ecrãs de instruções, o botão **Fazer a atividade** será ativado.

9.2 Como posso cancelar uma atividade?

Só é possível cancelar uma atividade antes de a iniciar. Para cancelar a atividade, toque no botão **Voltar** < no canto superior esquerdo do ecrã, conforme indicado abaixo:



9.3 Posso cancelar uma atividade depois de a iniciar?

Não, **não é possível** cancelar uma atividade depois de tocar em **Iniciar**.

9.4 E se receber uma chamada enquanto realizo a atividade?

Se receber uma chamada enquanto realiza a atividade, a atividade é automaticamente interrompida e a informação não é submetida. Pode reiniciar a atividade mais tarde.

9.5 E se for interrompido ou distraído por alguém durante a realização desta atividade?

É melhor concluir esta atividade num local ou ambiente onde se possa concentrar para obter maior precisão. No entanto, não é um problema se for interrompido ou distraído enquanto realiza esta atividade. No futuro, terá mais oportunidades para concluir esta atividade. A informação recolhida durante um período de tempo alargado é mais relevante do que um ponto único de informação.

9.6 Posso repetir a atividade?

Pode repetir a atividade apenas se:

- Tiver recebido uma chamada durante a atividade.
- Tiver cancelado a atividade anteriormente nesse dia.

9.7 Porque não consigo esmagar um tomate de cada vez que espremo?

Tenha paciência. Pode demorar algum tempo até se sentir confortável com a atividade. Pode ainda não conseguir espremer alguns tomates, mas isso é de se esperar.

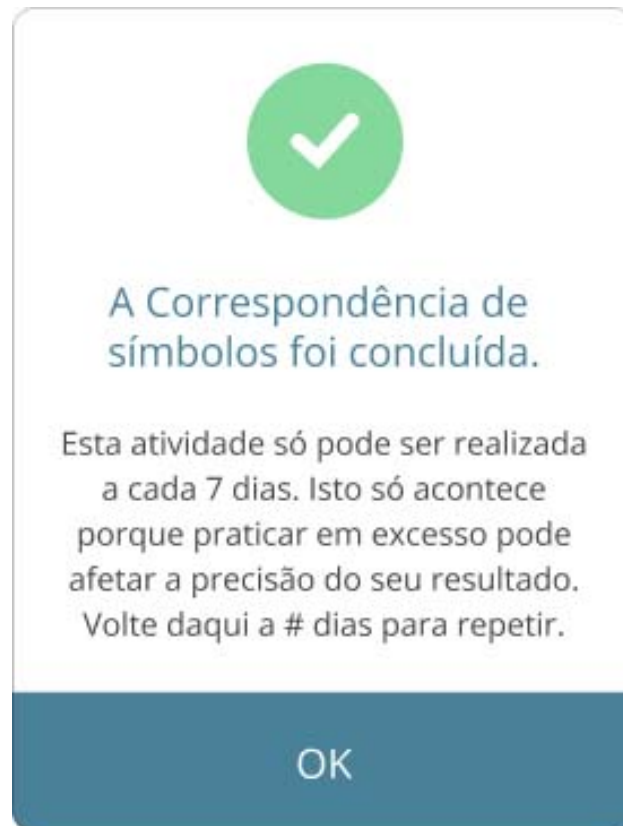
Tenha em mente as seguintes instruções para espremer um tomate com sucesso:

- Utilize a mão correta para realizar a atividade.
- Utilize apenas o polegar e o dedo indicador para espremer o tomate. Tenha cuidado para não tocar no ecrã com outra parte da mão.
- Inicie o movimento de espremer com o polegar e o dedo indicador bem afastados (um pouco mais de 2,5 cm [1 pol.] de distância).
- Tente manter o tomate centrado entre o polegar e o dedo indicador enquanto espreme.
- Movimente apenas o polegar e o dedo indicador um em direção ao outro.
- Coloque o telemóvel numa superfície plana. Não colocar o telemóvel numa superfície plana irá afetar a precisão dos dados.

9.8 Porque estou a ver um ecrã acerca de ignorar esta atividade?

A sua capacidade de memorizar a grelha de símbolos pode afetar a precisão das informações recolhidas por esta atividade. Esta atividade pode ser ignorada se já a tiver concluído nos últimos sete dias.

Se essa situação ocorrer, irá ver a seguinte mensagem:



9.9 Preciso de utilizar uma mão ou dedo específicos para concluir esta atividade?

Não, esta atividade não requer a utilização de uma mão ou dedo específicos. Recomenda-se colocar consistentemente o telemóvel numa superfície plana, como uma mesa, para otimizar a precisão da informação recolhida.

10 Informações adicionais

Nesta secção:

10.1 Ligação à Internet	139
10.2 Eventos adversos	140
10.3 Garantia	141

10.1 Ligação à Internet

Pode concluir as suas atividades no modo Offline. No entanto, irá necessitar de uma ligação à Internet (Wi-Fi ou dados móveis) para transferir os dados da sua atividade para o servidor.

Nota

Caso tenha instalado uma aplicação de segurança de terceiros no telemóvel, pode bloquear a sua ligação à Internet e evitar a utilização de todas as funcionalidades do Floodlight™ MS Mobile Application.

10.2 Eventos adversos

Um evento adverso é definido como qualquer ocorrência médica desfavorável, doença ou lesão não intencional, ou sinais clínicos desfavoráveis (incluindo resultados de testes anormais), relacionados com esta atividade Floodlight™ MS. Embora não existam eventos adversos conhecidos relacionados com a atividade, os potenciais eventos adversos incluem depressão e/ou comportamento suicida desencadeado por uma interpretação incorreta dos resultados dos testes, e lesões físicas se a atividade for realizada num ambiente inseguro. Para mitigar estes riscos, tenha em atenção os seguintes avisos: não tente interpretar os dados apresentados pelos gráficos de resumo (secção **Avisos e precauções**). Para as atividades [Caminhar 2 minutos](#) e [Inversão da Marcha](#), confirme se o seu ambiente está livre de obstruções que possam levar a tropeçar ou ferir-se durante a atividade. Se tiver ou pensar que pode ter tido um evento adverso, comunique essa informação (consulte a secção **Assistência** para obter informações de contacto).

10.3 Garantia

Consulte a secção **Sem Garantias** nos Termos e Condições de Floodlight™ MS Mobile Application.

11 Assistência

Se ocorrer algum problema com a utilização de Floodlight™ MS Mobile Application, pode contactar-nos a qualquer momento.

- **Por e-mail:**

- **Austrália** — floodlightms_support.au@roche.com
- **Áustria** — floodlight_support.at@roche.com
- **Alemanha** — grenzach.support_floodlight@roche.com
- **Itália** — italy.floodlightms@roche.com
- **Portugal** — floodlightms_support.pt@roche.com
- **Espanha** — FloodlightMS_support.es@roche.com
- **Suíça** — floodlightms_support.ch@roche.com
- **Reino Unido** — uk.floodlightms_support@roche.com
- **EUA** — FloodlightMS_support.us@gene.com

- **Por telemóvel:**

- **Austrália** — 1800 570 627
- **Áustria** — 0800 012 327
- **Alemanha** — 0800 4268426
- **Itália** — 800 098 389
- **Portugal** — 800 910 428
- **Espanha** — 900 922 301
- **Suíça** — 0800 35 66 35
- **Reino Unido** — 0800 066 5557
- **EUA** — 1-888-ILLUMN8 (1-888-455-8668)

12 Anexo A

Nesta secção:

12.1 Software de código aberto	144
--------------------------------------	-----

12.1 Software de código aberto

12.1.1 Licenças e notificações de licença de código aberto (para iOS)

A tabela seguinte indica o software de código aberto utilizado como parte de Floodlight™ MS Activities para os dispositivos iOS.

- Library=commons-collections-3.2.2.jar
 - Version=3.2.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=javase-3.3.0.jar
 - Version=3.3.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_dropwizard-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-dbutils-1.7.jar
 - Version=1.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.7.jar
 - Version=3.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=woodstox-core-5.2.1.jar
 - Version=5.2.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=commons-csv-1.7.jar
 - Version=1.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-collections4-4.4.jar
 - Version=4.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cache2k-base-bom-1.2.4.Final.pom
 - Version=1.2.4.Final
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpcore-4.4.13.jar
 - Version=4.4.13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-csv-1.8.jar
 - Version=1.8
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-pg-client-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=freemarker-2.3.30.jar
 - Version=2.3.30
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=modelmapper-2.3.7.jar
 - Version=2.3.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang-2.6.jar
 - Version=2.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-api-2.13.3.jar
 - Version=2.13.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-io-2.7.jar
 - Version=2.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_hotspot-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_dropwizard-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_hotspot-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=simpleclient_vertx-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=TrueTime-5.0.3
 - Version=5.0.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.11.jar
 - Version=3.11
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=springfox-boot-starter-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-clients-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka_2.13-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-streams-test-utils-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-io-2.8.0.jar
 - Version=2.8.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=micrometer-core-1.5.5.jar
 - Version=1.5.5
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.5.5.jar
 - Version=1.5.5
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.9.2.jar
 - Version=3.9.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpclient-4.5.13.jar
 - Version=4.5.13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=core-3.4.1.jar
 - Version=3.4.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=guava-30.0-jre.jar
 - Version=30.0-jre
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=joda-time-2.10.8.jar
 - Version=2.10.8
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=micrometer-registry-prometheus-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=modelmapper-2.3.9.jar
 - Version=2.3.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-stream-3.0.10.RELEASE.jar
 - Version=3.0.10.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-starter-sleuth-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-sleuth-zipkin-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_vertx-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=springdoc-openapi-webflux-ui-1.5.0.jar
 - Version=1.5.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dynamodb-enhanced-2.15.59.jar
 - Version=2.15.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=sts-2.15.59.jar
 - Version=2.15.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-annotations-2.12.1.jar
 - Version=2.12.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-core-2.12.1.jar
 - Version=2.12.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-pg-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.12.0.jar
 - Version=3.12.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-java-sdk-s3-1.11.967.jar
 - Version=1.11.967
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-java-sdk-sts-1.11.967.jar
 - Version=1.11.967
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-annotations-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=jackson-core-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=s3-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=url-connection-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=apache-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=netty-nio-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-datatype-jsr310-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCognitoIdentityProviderASF-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCognitoIdentityProvider-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=AWSAuthCore-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSMobileClient-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCore-2.24.0
 - Version=2.24.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-webflux-5.3.9.jar
 - Version=5.3.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=reactor-core-3.4.9.jar
 - Version=3.4.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-kafka-2.7.6.jar
 - Version=2.7.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=spring-boot-starter-web-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-test-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=reactor-kafka-1.2.6.RELEASE.jar
 - Version=1.2.6.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=netty-codec-4.1.68.Final.jar
 - Version=4.1.68.Final
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=json-schema-validator-1.0.59.jar
 - Version=1.0.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=guava-31.1-jre.jar
 - Version=31.1-jre
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=sts-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kms-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=s3-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=r2dbc-postgresql-0.8.12.RELEASE.jar
 - Version=0.8.12.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-webflux-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-validation-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-data-r2dbc-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=google-java-format-1.15.0.jar
 - Version=1.15.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=sts-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-datatype-jsr310-2.13.3.jar
 - Version=2.13.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=lottie-ios-3.4.0
 - Version=3.4.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Split-2.15.0
 - Version=2.15.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=r2dbc-postgresql-0.9.2.RELEASE.jar
 - Version=0.9.2.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.9.6.jar
 - Version=1.9.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-kafka-2.8.11.jar
 - Version=2.8.11
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpclient-4.5.14.jar
 - Version=4.5.14
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=spring-boot-starter-webflux-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-validation-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-data-r2dbc-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-databind-2.12.7.1.jar
 - Version=2.12.7.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-clients-3.4.0.jar
 - Version=3.4.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Split-2.19.1
 - Version=2.19.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=log4j-api-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-core-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-to-slf4j-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=graphql-spring-boot-starter-1.0.0-M3.jar
 - Version=1.0.0-M3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCore-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCognitoIdentityProviderASF-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSCognitoIdentityProvider-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=AWSAuthCore-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=AWSMobileClient-2.30.4
 - Version=2.30.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-math3-3.6.1.jar
 - Version=3.6.1
 - License=Apache 2.0, BSD 3
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
- Library=vertx-web-client-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-web-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-kafka-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-web-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=vertx-core-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=vertx-web-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=postgresql-42.2.13.jar
 - Version=42.2.13
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=postgresql-42.2.16.jar
 - Version=42.2.16
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=postgresql-42.3.8.jar
 - Version=42.3.8
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=oval-1.90.jar
 - Version=1.9
 - License=Eclipse 1.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-1.0>
- Library=logback-classic-1.2.3.jar
 - Version=1.2.3
 - License=Eclipse 1.0, LGPL 2.1
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-1.0>
 - <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.en.html>
- Library=junit-jupiter-engine-5.4.2.jar
 - Version=5.4.2
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>

- Library=junit-jupiter-api-5.4.2.jar
 - Version=5.4.2
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=json-20220320.jar
 - Version=20220320
 - License=JSON
 - Link=<http://json.org/license.html>
- Library=argparse4j-0.7.0.jar
 - Version=0.7.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=graphql-java-13.0.jar
 - Version=13
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=json-20190722.jar
 - Version=20190722
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=ReachabilitySwift-5.0.0
 - Version=5.0.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=java-jwt-3.11.0.jar
 - Version=3.11.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.16.jar
 - Version=1.18.16
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>

- Library=Amplitude-7.2.2
 - Version=7.2.2
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.20.jar
 - Version=1.18.20
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.22.jar
 - Version=1.18.22
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=graphql-java-extended-scalars-17.0.jar
 - Version=17
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=java-jwt-3.18.3.jar
 - Version=3.18.3
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Sourcery-1.6.0
 - Version=1.6.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Peasy-1.2.0
 - Version=1.2.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=SwiftyMocky-4.1.0
 - Version=4.1.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>

- Library=slf4j-api-1.7.36.jar
 - Version=1.7.36
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Swinject-2.8.1
 - Version=2.8.1
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.24.jar
 - Version=1.18.24
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=SwiftGen-6.6.2
 - Version=6.6.2
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=ZIPFoundation-0.9.16
 - Version=0.9.16
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Swinject-2.8.3
 - Version=2.8.3
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=SwiftLint-0.51.0
 - Version=0.51.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=SwiftFormat/CLI-0.51.3
 - Version=0.51.3
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>

- Library=AnalyticsConnector-1.0.1
 - Version=1.0.1
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Amplitude-8.15.2
 - Version=8.15.2
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=bom-2.17.148.pom
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=bom-2.16.44.pom
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=java-sdk-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Amplitude Contract
 - Link=<https://amplitude.com/>
- Library=lottie-ios-3.5.0
 - Version=3.5.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Charts-3.6.1
 - Version=3.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Charts/Core-3.6.1
 - Version=3.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- Library=SnapshotTesting-1.11.0
 - Version=1.11.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=Charts/Core-3.6.2
 - Version=3.6.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=Charts-3.6.2
 - Version=3.6.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

12.1.2 Licenças e notificações de licença de código aberto (para Android)

A tabela seguinte indica o software de código aberto utilizado como parte de Floodlight™ MS Activities para os dispositivos Android.

- Library=aws-android-sdk-cognitoidentityprovider-asf-2.64.0.aar
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=aws-android-sdk-cognitoidentityprovider-2.64.0.aar
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=aws-android-sdk-mobile-client-2.64.0.aar
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=aws-android-sdk-auth-core-2.64.0.aar
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software

- Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=javax.inject-1.jar
 - Version=1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=annotations-13.0.jar
 - Version=13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-collections-3.2.2.jar
 - Version=3.2.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=javase-3.3.0.jar
 - Version=3.3.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_dropwizard-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-dbutils-1.7.jar
 - Version=1.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.7.jar
 - Version=3.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=lifecycle-livedata-2.0.0.aar
 - Version=2.0.0
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=documentfile-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=print-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=loader-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=interpolator-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=legacy-support-core-utils-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cardview-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cursoradapter-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=viewpager-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=localbroadcastmanager-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=swiperefreshlayout-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=legacy-support-core-ui-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=asynclayoutinflater-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=listenablefuture-9999.0-empty-to-avoid-conflict-with-guava.jar
 - Version=9999.0-empty-to-avoid-conflict-with-guava
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=okio-2.2.2.jar
 - Version=2.2.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=listenablefuture-1.0.jar
 - Version=1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=listenablefuture-9999.0-empty-to-avoid-conflict-with-guava.pom
 - Version=9999.0-empty-to-avoid-conflict-with-guava
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=interpolator-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=legacy-support-core-ui-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=swiperefreshlayout-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=viewpager-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=print-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=lifecycle-livedata-2.0.0.pom
 - Version=2.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cursoradapter-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=localbroadcastmanager-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=drawerlayout-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=documentfile-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=asynclayoutinflater-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=legacy-support-core-utils-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=loader-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=customview-1.0.0.pom
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=woodstox-core-5.2.1.jar
 - Version=5.2.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-csv-1.7.jar
 - Version=1.7
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=okio-1.17.4.jar
 - Version=1.17.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-collections4-4.4.jar
 - Version=4.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=okio-2.2.2.pom
 - Version=2.2.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=cache2k-base-bom-1.2.4.Final.pom
 - Version=1.2.4.Final
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpcore-4.4.13.jar
 - Version=4.4.13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-csv-1.8.jar
 - Version=1.8
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-pg-client-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=freemarker-2.3.30.jar
 - Version=2.3.30
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=modelmapper-2.3.7.jar
 - Version=2.3.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang-2.6.jar
 - Version=2.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-api-2.13.3.jar
 - Version=2.13.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-io-2.7.jar
 - Version=2.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=retrofit-2.9.0.jar
 - Version=2.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=core-common-2.1.0.jar
 - Version=2.1.0
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vectordrawable-animated-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=transition-1.2.0.aar
 - Version=1.2.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vectordrawable-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=recyclerview-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=coordinatorlayout-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=viewpager2-1.0.0.aar
 - Version=1.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_hotspot-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_dropwizard-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=converter-gson-2.9.0.jar
 - Version=2.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=converter-scalars-2.9.0.jar
 - Version=2.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_hotspot-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_vertx-0.0.19.jar
 - Version=0.0.19
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.11.jar
 - Version=3.11
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=springfox-boot-starter-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-clients-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka_2.13-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-streams-test-utils-2.6.0.jar
 - Version=2.6.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-io-2.8.0.jar
 - Version=2.8.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=constraintlayout-solver-2.0.1.jar
 - Version=2.0.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=constraintlayout-2.0.1.aar
 - Version=2.0.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=customview-1.1.0.aar
 - Version=1.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=lifecycle-livedata-2.1.0.aar
 - Version=2.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-core-1.5.5.jar
 - Version=1.5.5
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.5.5.jar
 - Version=1.5.5
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.9.2.jar
 - Version=3.9.2
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpClient-4.5.13.jar
 - Version=4.5.13
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=core-3.4.1.jar
 - Version=3.4.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=drawerlayout-1.1.1.aar
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=guava-30.0-jre.jar
 - Version=30.0-jre
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=versionedparcelable-1.1.1.aar
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=joda-time-2.10.8.jar
 - Version=2.10.8
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-config-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=modelmapper-2.3.9.jar
 - Version=2.3.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-stream-3.0.10.RELEASE.jar
 - Version=3.0.10.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-starter-sleuth-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-cloud-sleuth-zipkin-3.0.0.jar
 - Version=3.0.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=simpleclient_vertx-0.9.0.jar
 - Version=0.9.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=springdoc-openapi-webflux-ui-1.5.0.jar
 - Version=1.5.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dynamodb-enhanced-2.15.59.jar
 - Version=2.15.59
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=sts-2.15.59.jar
 - Version=2.15.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-annotations-2.12.1.jar
 - Version=2.12.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-core-2.12.1.jar
 - Version=2.12.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=vertx-pg-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-lang3-3.12.0.jar
 - Version=3.12.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-java-sdk-s3-1.11.967.jar
 - Version=1.11.967
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-java-sdk-sts-1.11.967.jar
 - Version=1.11.967
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-annotations-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-core-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=s3-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=url-connection-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=apache-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=netty-nio-client-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-datatype-jsr310-2.12.3.jar
 - Version=2.12.3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-webflux-5.3.9.jar
 - Version=5.3.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=annotations-22.0.0.jar
 - Version=22.0.0
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=reactor-core-3.4.9.jar
 - Version=3.4.9
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-kafka-2.7.6.jar
 - Version=2.7.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-test-2.5.4.jar
 - Version=2.5.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=reactor-kafka-1.2.6.RELEASE.jar
 - Version=1.2.6.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=netty-codec-4.1.68.Final.jar
 - Version=4.1.68.Final
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=json-schema-validator-1.0.59.jar
 - Version=1.0.59
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=annotation-1.3.0.jar
 - Version=1.3.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=guava-31.1-jre.jar
 - Version=31.1-jre
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=sts-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kms-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=s3-2.17.148.jar
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=r2dbc-postgresql-0.8.12.RELEASE.jar
 - Version=0.8.12.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-webflux-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-validation-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-data-r2dbc-2.6.6.jar
 - Version=2.6.6
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlinx-coroutines-android-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=google-java-format-1.15.0.jar
 - Version=1.15.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=shapeofview-1.4.7.aar
 - Version=1.4.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-compiler-embeddable-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-jdk7-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-jdk8-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-klib-commonizer-embeddable-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-annotation-processing-gradle-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=sts-2.16.44.jar
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-parcelize-compiler-1.6.21.jar
 - Version=1.6.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-datatype-jsr310-2.13.3.jar
 - Version=2.13.3
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-1.7.10.jar
 - Version=1.7.10
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlinx-coroutines-core-jvm-1.6.4.jar
 - Version=1.6.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=r2dbc-postgresql-0.9.2.RELEASE.jar
 - Version=0.9.2.RELEASE
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-jdk8-1.7.20.jar
 - Version=1.7.20
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-1.7.21.jar
 - Version=1.7.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlin-stdlib-common-1.7.21.jar
 - Version=1.7.21
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=detekt-cli-1.22.0.jar
 - Version=1.22.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=micrometer-registry-prometheus-1.9.6.jar
 - Version=1.9.6
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-kafka-2.8.11.jar
 - Version=2.8.11
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=httpClient-4.5.14.jar
 - Version=4.5.14
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-webflux-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-web-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-validation-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-actuator-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=spring-boot-starter-data-r2dbc-2.7.7.jar
 - Version=2.7.7
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=jackson-databind-2.12.7.1.jar
 - Version=2.12.7.1
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=material-1.6.1.aar
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=security-crypto-1.1.0-alpha04.aar
 - Version=1.1.0-alpha04
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=viewbinding-7.4.1.aar
 - Version=7.4.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kafka-clients-3.4.0.jar
 - Version=3.4.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=work-runtime-ktx-2.8.0.aar
 - Version=2.8.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-api-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-core-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=log4j-to-slf4j-2.20.0.jar
 - Version=2.20.0
 - License=Apache 2.0

- Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=graphql-spring-boot-starter-1.0.0-M3.jar
 - Version=1.0.0-M3
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dokka-base-1.8.10.jar
 - Version=1.8.10
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dokka-analysis-1.8.10.jar
 - Version=1.8.10
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=dokka-core-1.8.10.jar
 - Version=1.8.10
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=certificatetransparency-1.1.1.jar
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=certificatetransparency-android-1.1.1.aar
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=commons-math3-3.6.1.jar
 - Version=3.6.1
 - License=Apache 2.0, BSD 3
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>

- Library=vertx-web-client-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-web-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-kafka-client-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 1.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>
- Library=vertx-web-3.8.4.jar
 - Version=3.8.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=vertx-core-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>
- Library=vertx-web-3.9.4.jar
 - Version=3.9.4
 - License=Apache 2.0, Eclipse 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
 - <https://www.eclipse.org/legal/epl-2.0/>

- Library=postgresql-42.2.13.jar
 - Version=42.2.13
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=postgresql-42.2.16.jar
 - Version=42.2.16
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=postgresql-42.3.8.jar
 - Version=42.3.8
 - License=BSD 2
 - Link=<https://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause>
- Library=oval-1.90.jar
 - Version=1.9
 - License=Eclipse 1.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-1.0>
- Library=logback-classic-1.2.3.jar
 - Version=1.2.3
 - License=Eclipse 1.0, LGPL 2.1
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-1.0>
 - <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.en.html>
- Library=junit-jupiter-engine-5.4.2.jar
 - Version=5.4.2
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=junit-jupiter-api-5.4.2.jar
 - Version=5.4.2
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=org.jacoco.ant-0.8.7.jar
 - Version=0.8.7
 - License=Eclipse 2.0

- Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=org.jacoco.agent-0.8.7.jar
 - Version=0.8.7
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=org.jacoco.ant-0.8.8.jar
 - Version=0.8.8
 - License=Eclipse 2.0
 - Link=<https://opensource.org/licenses/EPL-2.0>
- Library=desugar_jdk_libs-1.1.5.jar
 - Version=1.1.5
 - License=GPL 2.0 Classpath
 - Link=<https://opensource.org/licenses/GPL-2.0>
- Library=json-20220320.jar
 - Version=20220320
 - License=JSON
 - Link=<http://json.org/license.html>
- Library=argparse4j-0.7.0.jar
 - Version=0.7.0
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=graphql-java-13.0.jar
 - Version=13
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=json-20190722.jar
 - Version=20190722
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=java-jwt-3.11.0.jar
 - Version=3.11.0
 - License=MIT

- Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.16.jar
 - Version=1.18.16
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=android-sdk-2.25.2.aar
 - Version=2.25.2
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.20.jar
 - Version=1.18.20
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.22.jar
 - Version=1.18.22
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=graphql-java-extended-scalars-17.0.jar
 - Version=17
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=java-jwt-3.18.3.jar
 - Version=3.18.3
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=slf4j-api-1.7.36.jar
 - Version=1.7.36
 - License=MIT
 - Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=lombok-1.18.24.jar
 - Version=1.18.24
 - License=MIT

- Link=<https://opensource.org/licenses/MIT>
- Library=library-3.4
 - Version=3.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=bom-2.17.148.pom
 - Version=2.17.148
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=bom-2.16.44.pom
 - Version=2.16.44
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=java-sdk-1.6.1.jar
 - Version=1.6.1
 - License=Amplitude Contract
 - Link=<https://amplitude.com/>
- Library=MPAndroidChart-v3.1.0.pom
 - Version=v3.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=library-3.4.pom
 - Version=3.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=certificatetransparency-android-1.1.1.pom
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-android-sdk-mobile-client-2.64.0.pom
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software

- Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=certificatetransparency-1.1.1.pom
 - Version=1.1.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=aws-android-sdk-auth-core-2.64.0.pom
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=aws-android-sdk-cognitoidentityprovider-2.64.0.pom
 - Version=2.64.0
 - License=Amazon Software
 - Link=<https://aws.amazon.com/asl/>
- Library=MPAndroidChart-v3.1.0.aar
 - Version=v3.1.0
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlinx-coroutines-bom-1.6.1.pom
 - Version=1.6.1
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- Library=kotlinx-coroutines-bom-1.6.4.pom
 - Version=1.6.4
 - License=Apache 2.0
 - Link=<https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>