

**FACULDADE PROJEÇÃO**

**SISTEMAS de INFORMAÇÃO**

João Pedro Costa Santos

**TEMA**

Brasília, Junho de 2023

****

# CAPÍTULO I

# VISÃO INICIAL

A visão inicial da Otakuverse é estabelecer uma plataforma dedicada à cultura otaku, com o objetivo de oferecer um espaço seguro e aberto para os fãs se conectarem, interagirem e compartilharem suas experiências. O propósito principal é ir além de uma simples rede social, transformando-se em um hub de conteúdo que abrange notícias, análises, entrevistas com cosplayers, eventos e promoções de produtos relacionados ao universo otaku.

A plataforma busca atrair e fidelizar sua base de usuários, fornecendo valor adicional por meio de conteúdo exclusivo e funcionalidades que vão além das interações sociais básicas. Além disso, a Otakuverse se compromete a respeitar a privacidade e a segurança de seus usuários, monitorando de perto quaisquer comportamentos inadequados, como bullying ou exploração, a fim de garantir um ambiente inclusivo e acolhedor.

Com base no código fornecido, é possível observar que o aplicativo está alinhado com a visão inicial. Ele permite aos usuários adicionar posts personalizados, fazer comentários, interagir com outras postagens por meio de curtidas, conversar com outros usuários e participar de grupos temáticos de interesse. O código também indica a presença de recursos para exclusão de posts, obtenção de comentários e criação de perfis de usuário com informações adicionais.

Em suma, a lógica do código reflete a proposta da Otakuverse de oferecer uma experiência completa de rede social para os fãs da cultura otaku, abrangendo interações sociais, conteúdo exclusivo e recursos adicionais.

## Introdução

A Otakuverse é uma rede social desenvolvida com o propósito de conectar e unir fãs da cultura otaku em um ambiente seguro e aberto para compartilhar experiências. Seu objetivo principal é ir além das funcionalidades básicas de uma rede social, tornando-se um centro de conteúdo abrangendo notícias, análises, entrevistas com cosplays e cosplayers, eventos e promoções relacionadas ao universo otaku.

A plataforma se destaca ao oferecer aos usuários a possibilidade de adicionar fotos personalizadas, interagir por meio de comentários, curtidas e conversas com outros usuários, além de se unir a grupos temáticos de interesse. Dessa forma, a Otakuverse visa proporcionar uma experiência completa de rede social, onde os fãs podem se conectar e se envolver com conteúdos e pessoas que compartilham seus interesses.

Um dos aspectos fundamentais da Otakuverse é o compromisso com a privacidade e a segurança dos usuários. A equipe do aplicativo estará atenta a quaisquer comportamentos inadequados, como bullying ou exploração, garantindo um ambiente inclusivo e acolhedor para todos os membros.

Além disso, a Otakuverse busca estabelecer parcerias com empresas e marcas relacionadas à cultura otaku, bem como promover eventos e encontros presenciais para seus usuários. Essas ações visam agregar valor à plataforma, fidelizando os usuários e consolidando-a como referência entre os fãs da cultura otaku.

Em síntese, a Otakuverse é uma rede social voltada especificamente para fãs da cultura otaku, que oferece uma experiência completa de interação social, conteúdo exclusivo e segurança. Com sua proposta diferenciada e comprometimento com a comunidade otaku, a plataforma busca criar um ambiente acolhedor e relevante, onde todos os fãs possam se sentir bem-vindos.

## Contextualização

A Otakuverse, como um projeto inovador no mercado de redes sociais digitais, é contextualizado como uma resposta direcionada a um segmento específico de entusiastas da cultura otaku. A cultura otaku abrange um amplo público de fãs dedicados em todo o mundo, tornando-se um mercado promissor para empresas com visão de futuro.

Ao identificar essa oportunidade, a Otakuverse surge como uma solução para atender às necessidades desse público-alvo, fornecendo um espaço personalizado e seguro onde os fãs da cultura otaku podem interagir, compartilhar experiências e adquirir produtos relacionados, resultando em uma experiência única e enriquecedora.

A plataforma oferece uma ampla gama de recursos e benefícios, incluindo a capacidade de criar e participar de grupos temáticos, interagir com outros usuários, acompanhar eventos e notícias da cultura otaku e ter acesso exclusivo a promoções e descontos em produtos e serviços relacionados.

Em um contexto em que a Internet desempenha um papel dominante na disseminação de informações e entretenimento, ter um espaço exclusivo para trocar ideias e interagir em tempo real com outros fãs tornou-se uma necessidade crescente. O projeto Otakuverse surge para atender a essa demanda, proporcionando um ambiente dedicado e personalizado para os fãs da cultura otaku.

Assim, esse projeto possui uma significativa importância não apenas para o mercado em geral, mas também para a exploração de um nicho de mercado específico que anteriormente não tinha suas demandas plenamente atendidas. A Otakuverse oferece aos fãs da cultura otaku um espaço de interação e compartilhamento de experiências, agregando um valor significativo e estabelecendo um novo cenário no mercado digital de negócios.

## Problemática

A problemática que impulsionou a criação da Otakuverse reside nos problemas enfrentados pelas plataformas de rede social tradicionais, que muitas vezes apresentam limitações e desafios significativos. Essas limitações incluem a falta de personalização dos perfis de usuário, a ausência de filtros para interações indesejadas, a ocorrência de trollagem e bullying, a invasão de privacidade por meio de algoritmos e a falta de recursos específicos para educação e entretenimento, entre outros.

Além disso, a falta de um espaço específico para os fãs de cultura otaku agrava ainda mais a situação, uma vez que esses entusiastas precisam competir por atenção e espaço em plataformas genéricas, onde nem sempre encontram outros adeptos do mesmo tema.

Diante desse cenário, surgiu a necessidade de desenvolver um produto que oferecesse um espaço mais personalizado e seguro para a interação entre os fãs de cultura otaku. A Otakuverse foi concebida como uma solução para atender a essas necessidades, proporcionando uma experiência digital única, voltada para os interesses e peculiaridades desse público específico.

Assim, o problema que motivou a criação da Otakuverse foi a carência de uma rede social exclusiva e personalizada que atendesse aos critérios de segurança, privacidade, diversão, entretenimento e informação para os fãs de cultura otaku. A plataforma foi projetada para enfrentar esses desafios e oferecer uma solução adequada, trazendo benefícios significativos para os fãs de cultura otaku em todo o mundo..

## Solução Proposta

A solução proposta para abordar a problemática da falta de um espaço exclusivo e personalizado para os fãs de cultura otaku foi a criação da Otakuverse. Essa plataforma foi desenvolvida com o objetivo de oferecer uma rede social completa, que atenda às necessidades e demandas desse público em constante crescimento.

A primeira solução implementada foi a criação de um ambiente temático e especializado, onde os fãs de cultura otaku pudessem se conectar e interagir com outros usuários que compartilham os mesmos interesses. Dessa forma, a Otakuverse proporciona um espaço dedicado onde é possível fazer novas amizades e estabelecer conexões relevantes.

Além disso, a plataforma oferece recursos avançados de personalização de perfil, permitindo que os usuários expressem sua identidade otaku de maneira única. Também são disponibilizados recursos específicos para educação e entretenimento relacionados à cultura otaku, proporcionando uma experiência enriquecedora e informativa.

Um aspecto importante da solução proposta é a criação de grupos temáticos, que permitem aos usuários participar de comunidades específicas dentro da plataforma. Esses grupos abrangem uma variedade de tópicos relacionados a animes, mangás, games, cosplay e outros aspectos da cultura otaku. Isso possibilita uma interação mais direcionada e aprofundada, estimulando a conexão entre os fãs.

Para garantir a segurança e a qualidade da experiência do usuário, a Otakuverse conta com sistemas avançados de filtragem e moderação. Essas ferramentas auxiliam na prevenção de comportamentos indesejados, como bullying e spam, assegurando um ambiente seguro e agradável para os usuários.

A plataforma também valoriza a opinião dos usuários e busca constantemente feedback para melhorar seus serviços. Através de pesquisas e coleta de informações, a Otakuverse se mantém atualizada e em sintonia com as necessidades e expectativas dos fãs de cultura otaku.

Em resumo, a solução proposta pela Otakuverse envolve a criação de uma rede social completa e personalizada para os fãs de cultura otaku. Essa solução aborda a falta de um espaço exclusivo e atende às necessidades desse público por meio de recursos especializados, grupos temáticos, personalização avançada e sistemas de segurança e moderação eficazes. A Otakuverse busca proporcionar uma experiência digital enriquecedora, conectando os fãs e oferecendo um ambiente seguro e acolhedor para a comunidade otaku.

## Objetivo Geral

O objetivo geral da Otakuverse é fornecer um ambiente exclusivo e personalizado para os fãs de cultura otaku, que atenda às suas necessidades e expectativas como usuários de redes sociais. O principal foco é criar um espaço seguro, divertido e completo onde os fãs de cultura otaku possam se conectar, compartilhar experiências, obter informações atualizadas e participar de comunidades que compartilham seus interesses.

Para alcançar esse objetivo, a Otakuverse concentra-se em oferecer recursos e funcionalidades específicas para o público otaku. Isso inclui a capacidade de personalizar os perfis de usuário de maneira avançada, interagir com outros usuários que compartilham interesses similares e participar de grupos temáticos que abrangem uma ampla variedade de tópicos relacionados à cultura otaku. Além disso, a plataforma oferece recursos para educação e entretenimento, visando proporcionar uma experiência completa aos usuários.

A Otakuverse também se preocupa com a segurança e o bem-estar dos seus usuários. Para garantir uma experiência livre de comportamentos indesejados, a plataforma utiliza tecnologia de filtragem e moderação avançada, que ajuda a prevenir bullying, spam e outros tipos de comportamentos inadequados.

Em resumo, o objetivo geral da Otakuverse é preencher uma lacuna no mercado de redes sociais, oferecendo aos fãs de cultura otaku um espaço exclusivo e personalizado que atenda às suas necessidades e proporcione uma experiência digital rica e envolvente. A plataforma busca criar um ambiente seguro, divertido e informativo, onde os usuários possam se conectar com outros fãs, compartilhar suas paixões e explorar as diversas facetas da cultura otaku.

## Objetivos Específicos

Os objetivos específicos estabelecidos pela Otakuverse são os seguintes:

* 1. Oferecer uma rede social exclusiva e personalizada: A Otakuverse busca criar um ambiente único e dedicado aos fãs de cultura otaku, oferecendo uma experiência diferenciada em comparação com as redes sociais genéricas. Isso envolve a criação de recursos e funcionalidades específicas que atendam aos interesses e preferências desse público.
* 2. Desenvolver uma plataforma com recursos avançados: A Otakuverse pretende oferecer aos usuários uma ampla gama de ferramentas e recursos avançados. Isso inclui a possibilidade de personalizar o perfil do usuário de maneira atraente e única, bem como acesso a recursos exclusivos para interação com outras pessoas, comunidades temáticas e conteúdos educativos e de entretenimento relacionados à cultura otaku.
* 3. Implementar um sistema rigoroso de filtragem e moderação: A segurança e a qualidade da experiência do usuário são prioridades para a Otakuverse. Portanto, a plataforma visa estabelecer um sistema eficiente de filtragem e moderação para prevenir comportamentos indesejados, como bullying e spam, garantindo um ambiente seguro e respeitoso para todos os usuários.
* 4. Realizar pesquisas e coletar feedback dos usuários: A Otakuverse está em constante busca por melhorias e aprimoramentos. Por isso, a plataforma se compromete a realizar pesquisas regulares e coletar feedback dos usuários, a fim de compreender suas necessidades, expectativas e sugestões. Isso permite que a plataforma evolua e se adapte às demandas do público otaku.

Em resumo, os objetivos específicos da Otakuverse visam oferecer uma rede social exclusiva e personalizada para os fãs de cultura otaku, com recursos avançados, segurança, qualidade e constante busca por aprimoramento, garantindo assim uma experiência satisfatória e enriquecedora para os usuários.

# VISÃO DO SISTEMA

*A visão da Otakuverse é se tornar a principal rede social para fãs de cultura otaku em todo o mundo, oferecendo uma experiência completa e personalizada aos seus usuários. A plataforma busca constantemente aprimorar seus recursos, incluindo a customização avançada de perfil, interação com pessoas e comunidades temáticas, e integração de outras formas de entretenimento otaku, como jogos, eventos e conteúdo de vídeo.*

*A Otakuverse aspira a se tornar uma referência no mercado, atraindo fãs de cultura otaku e estabelecendo-se como a plataforma de escolha para interação e conexão entre os entusiastas desse universo. A empresa busca oferecer suporte a todos os idiomas e culturas otaku ao redor do mundo, promovendo uma experiência global e inclusiva para os usuários.*

*Para atingir essa visão, a Otakuverse investe em tecnologia avançada, mantendo-se atualizada com as últimas tendências e demandas do mercado otaku. A equipe da Otakuverse é talentosa e comprometida, trabalhando constantemente no desenvolvimento e aprimoramento da plataforma. Além disso, a empresa valoriza o feedback dos usuários e realiza pesquisas regulares para entender suas necessidades e expectativas, garantindo que a plataforma esteja sempre alinhada com as demandas do público otaku em todo o mundo.*

*Em resumo, a visão da Otakuverse é se tornar a maior e mais completa rede social para fãs de cultura otaku, proporcionando uma experiência personalizada, global e enriquecedora para os usuários em todos os aspectos.*

## Riscos do Projeto

Tabela 10 – Riscos do Projeto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nº** | **Descrição do Risco** | **Classificação** |
| 1 | Insuficiência de recursos financeiros para a execução do projeto ou tempo | A |
| 2 | Atrasos na entrega de serviços de fornecedores ou parceiros do projeto | M |
| 3 | Mudanças na legislação que possam afetar o desenvolvimento do projeto | M |
| 4 | Falhas no sistema de segurança da plataforma, que possam comprometer a privacidade e a segurança dos usuários | A |
| 5 | Instabilidade técnica da plataforma, devido a bugs ou problemas de infraestrutura | M |
| 6 | Concorrência acirrada no mercado de redes sociais, reduzindo a demanda pela plataforma | B |
| 7 |  |  |
| 8 |  | M |
| ***Classificação:*** *A – Alto; M – Médio e B – Baixo.* | | |

## Restrições do Projeto

Tabela 11 – Restrições do Projeto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nº** | **Descrição da Restrição** | **Tipo** |
|  |  |  |
| ***Tipo:*** *Econômica; Tecnológica, etc.* | | |

## Regras do Negócio

Tabela 12 – Regras de Negócio.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nome** | **Descrição** |
| RN001 | Preenchimento obrigatório de CNPJ ou CPF | Para pesquisa de projetos do proponente é obrigatório o preenchimento do CPF na estrutura 999.999.999-99 ou do CNPJ na estrutura 99.999.999/99999-99. |
| RN002 | Modo de impressão e Tipo de cor da lista de Projetos | O sistema deverá disponibilizar para o Usuário a possibilidade do modo de impressão da Lista de Projetos, podendo ser Página corrente ou Relatório Completo e o Tipo de cor podendo ser Preto e Branco ou Colorido. |

## Requisitos Funcionais

Tabela 13 – Requisitos Funcionais.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nome** | **Descrição** |
| **RF001** | Funcionalidades do caso de uso: Gerenciar Parecer | O caso de uso Gerenciar Parecer deverá permitir que o ator consulte e visualize o parecer, gere o parecer em formato PDF e XLS, bem como permita a impressão de etiquetas e processo. |

## Requisitos Não Funcionais

Tabela 14 – Requisitos Não Funcionais.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nome** | **Descrição** |
| RNF001 | Usabilidade | O sistema deve apresentar uma interface amigável, intuitiva e de fácil utilização, garantindo uma boa comunicação entre utilizador e sistema. As ações devem ser transparentes, de modo a que o utilizador compreenda todos os seus efeitos. |

## Mensagens do Sistema

Tabela 15 – Mensagens do Sistema.

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Descrição** |
| MSG001 | Dados obrigatórios não informados. |
| MSG002 | Dados não localizados. |
| MSG003 | CPF ou CNPJ preenchido incorretamente |

## Lista de Casos de Uso

Tabela 16 – Lista de Caso de Uso.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nome** | **Descrição** |
| UC001 | Gerenciar Parecer Técnico | Este caso de uso tem como finalidade a realização das consultas do Parecer Técnico feitas pelos Coordenadores de Análise dos órgãos do XXXXXX. |

## Lista de Atores

Tabela 17 – Lista de Atores.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nome** | **Descrição** |
| 001 | <Identificação do ator> |  |

## Diagrama Geral de Caso de Uso

|  |
| --- |
|  |

Figura 03 – Diagrama Geral de Caso de Uso.

Figura 04 – Diagrama de Classe.

# ESPECIFICAÇÃO DE CASO DE USO

*[Este capítulo tem como base inserir o aluno na pratica e no desenvolvimento de especificações de casos de uso, bem como apresentar de forma simples e direta todos os mecanismos aplicados a escrita de documentos sistemicos.*

*Cada especificação de caso de uso deverá iniciar em uma nova página]*

## UC001 – GERENCIAR PARECER TÉCNICO

**1. Descrição**

Este caso de uso tem como finalidade a realização das consultas do Parecer Técnico feitas pelos Coordenadores de Análise dos órgãos do XXXXXX.

**2. Pré-condições**

* O ator precisa estar logado no sistema SALIC;
* O ator deve ter acesso a esta funcionalidade.

**3. Fluxos**

**3.1 Fluxo Principal – Consultar Parecer Técnico**

**FP01.** O caso de uso se inicia quando o ator seleciona a opção Gerenciar Parecer Técnico no menu principal da aba Análise.

**FP02.** O sistema apresenta à tela um menu de opções e um campo de pesquisa de PRONAC. [TL001][RN001][RF001]

**FP03.** O ator preenche o campo com o PRONAC e seleciona a opção Pesquisar. [FA02] [FA03] [FA04] [FA05] [FE02] [FE03][RN002]

**FP04.** O sistema apresenta na tela uma lista com todos os pareceres técnicos do projeto vinculados a matrícula do usuário. [TL002] [RN001] [RF001]

**FP05.** O ator seleciona a opção Votar. [FA06][MSG001]

**FP06.** O caso de uso se encerra.

**3.2 Fluxos Alternativos**

**FA3.2.1. Visualizar Parecer Técnico.**

**FA3.2.1.1.** O ator solicita a opção Visualizar Parecer.

**FA3.2.1.2.** O sistema traz à tela o parecer técnico. [TL002]

**FA3.2.1.3.** O ator seleciona a opção Voltar.[RN003]

**FA3.2.1.4.** O sistema retorna ao passo P04.

**FA3.2.2. Imprimir Etiqueta e Processo.**

**FA3.2.2.1.** O ator solicita a opção Imprimir Etiqueta e Processo.

**FA3.2.2.2.** O sistema abre uma caixa de pesquisa de PRONAC. [TL003]

**FA3.2.2.3.** O ator preenche o campo com o número PRONAC e seleciona a opção Confirmar. [FE02] [FE03]

**FA3.2.2.4.** O sistema imprime a Etiqueta e Processo e volta ao passo P06. [RN005]

**FA3.2.3. Imprimir Parecer Técnico.**

**FA3.2.3.1.** O ator solicita a opção Imprimir Parecer Técnico.

**FA3.2.3.2.** O sistema abre uma caixa de pesquisa de PRONAC. [TL004]

**FA3.2.3.3.** O ator preenche o campo com o número PRONAC e seleciona a opção Confirmar. [FE02] [FE03]

**FA3.2.3.4.** O sistema imprime o parecer técnico e volta ao passo P06. [RN006]

**FA3.2.4. Gerar PDF/Imprimir.**

**FA3.2.4.1.** O ator solicita a opção Imprimir.

**FA3.2.4.2.** O sistema gera uma página em PDF, abre uma caixa de impressão e retorna ao passo P06.

**FA3.2.5. Gerar XLS**

**FA3.2.5.1.** O ator solicita a opção Gerar XLSX.

**FA3.2.5.2.** O sistema gera um documento em formato XLS e retorna ao passo P06.

**FA3.2.6. Voltar**

**FA3.2.6.1.** O ator solicita a opção Voltar.

**FA3.2.6.2.** O sistema retorna ao último passo que o ele executou.

**3.3 Fluxos de Exceção**

**FE3.1. Tempo de sessão esgotado.**

**FE3.1.1.** O sistema redireciona o ator para a interface de autenticação do usuário, retorna a mensagem de alerta e volta ao passo P01. [MSG002] [RN004]

**FE3.2. Dados inválidos.**

**FE3.2.1.** O sistema exibe a mensagem MSG003 e retorna ao passo anterior.

**FE3.3. Dados obrigatórios não informados.**

**FE3.3.1.** O sistema exibe a mensagem MSG004 e retorna ao passo anterior.

**4. Pós-condições**

* N/A.

**5. Pontos de Extensão**

* UC002 – Consultar Dados do Projeto.

**6. Pontos de Inclusão**

* N/A.

*[Na especificção de caso de uso será necessário chamar todas as Regras de Negócio; Requisitos Funcionais; Requisitos Não Funcionais; Mensagem e Tela que estejam relacionados.*

*Padronizar a especificação de caso de uso de acordo com o diagrama de caso de uso e diagrama de sequencia.]*

# MODELAGEM DE DADOS

*[Este capítulo deverá propor ao aluno aplicar todo o conhecimento adquirdo sobre modelagem de dados]*

## 1. Diagrama de Entidade Relacional

|  |
| --- |
| Figura 06 – Diagrama de Entidade Relacional |

# REFERÊNCIAS

Listagem (em ordem alfabética) de todos os materiais que foram utilizados como base para elaborar a proposta, além dos documentos que serão utilizados no desenvolvimento da monografia.

Seguem alguns exemplos (retirados do modelo de monografias da biblioteca do Instituto de Informática da UFRGS):

**Monografia no todo**

Livros e Anais de Congresso (Autor. Título. Edição. Local de Publicação: editora, ano de publicação).

FURASTÉ, Pedro Augusto. Normas Técnicas para o Trabalho Científico: explicitação das normas da ABNT. Porto Alegre: [s.n.], 2002. p. 49-56.

BRADLEY, N. The XML Companion. 3rd ed. Boston: Addison-Wesley, 2002.

FIELDS, D. K.; KDLB, M. A. Desenvolvendo na Web com JavaServerPages. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2000.

OLIVEIRA, R. S. de; CARISSIMI, A. da S.; TOSCANI, S. S. Sistemas Operacionais. 2.ed. Porto Alegre: Instituto de Informática da UFRGS: Sagra Luzzatto, 2001. 247 p. (Série Livros Didáticos, n.11).

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA, SBMÍDIA, 7., 2001, Florianópolis. ... Florianópolis: UFSC: SBC, 2001.

NATIONAL CONFERENCE ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE, AAII, 17., 2000. Proceedings... Menlo Park, CA: AAAI Press: The MIT Press, 2000.

**Parte de Monografia**

Capítulo (Autor do capítulo. Título do capítulo. In: Autor/Editor/Organizador do livro. Título do livro. Edição. Local de publicação: editora, ano de publicação).

LUBASZEWSKI, M.; COTA, E. F.; KRUG, M. R. Teste e Projeto Visando o Teste de Circuitos e Sistemas Integrados. In: REIS, R. A. da L. (Ed.) Concepção de Circuitos Integrados. 2.ed. Porto Alegre: Instituto de Informática da UFRGS: Sagra Luzzatto, 2002. p. 167-189.

ROESLER, V.; BRUNO, G. G.; LIMA, J. V. de. ALM: AdaptativeLayeringMulticast. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS MULTIMÍDIA, SBMÍDIA, 7., 2001, Florianópolis. Anais... Florianópolis: UFSC: SBC, 2001. p. 107-121.

PFEFFER, A.; KOLLER, D. Semantics and Inference for Recursive Probability Models. In: NATIONAL CONFERENCE ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE, AAII, 17., 2000. Proceedings... Menlo Park, CA: AAAI Press: The MIT Press, 2000.

**Dissertações, teses, trabalhos individuais, etc.**

MENEGHETTI, E. A. Uma Proposta de Uso da Arquitetura Trace como um Sistema de Detecção de Intrusão. 2002. 105 f. Dissertação ( Mestrado em Ciência da Computação ) – Instituto de Informática, UFRGS, Porto Alegre.

SABADIN, R. da S. QoS em Serviços de Suporte por Frame Relay. 2000. 35 f. Trabalho Individual ( Mestrado em Ciência da Computação ) – Instituto de Informática, UFRGS, Porto Alegre.

OTERO, I. M. Desenvolvimento de Sistema Cliente-Servidor em Camadas Utilizando Software Livre. 2003. 55 f. Projeto de Diplomação ( Bacharelado em Ciência da Computação ) – Instituto de Informática, UFRGS, Porto Alegre.

**Artigo de periódico**

GONÇALVES, L. M. G.; CESAR JUNIOR, R. M. Robótica, Sistemas Sensorial e Motos: principais tendências e direções. Revista de Informática Teórica e Aplicada, Porto Alegre, v.9, n.2, p. 7-36, out. 2002.

JANOWIAK, R. M. Computers and Communications: a symbiotic relationship. Computer, New York, v.36, n.1, p. 76-79, Jan. 2003.

**Em meio eletrônico**

LISBOA FILHO, J.; IOCHPE, C.; BORGES, K. Reutilização de Esquemas de Bancos de Dados em Aplicações de Gestão Urbana. IP – Informática Pública, Belo Horizonte, v.4, n.1, p.105-119, June 2002. Disponível em: <<http://www.ip.pbh.gov.br/ip0401.html>>. Acessoem: set. 2002.

RFC

CALLAGHAN, B.; PAWLOWSKI, B.; STAUBACH, P. NFS Version 3 Protocol Specification: RFC 1831. [S.l.]: Internet Engineering Task Force, Network Working Group, 1995.

**Norma**

INSTITUTE OF ELECTRICAL AND ELECTRONIC ENGINEERING. IEEE 1003.1c-1995: information technology – portable operating system interface (POSIX), threads extension [C language]. New York, 1995.

**Observações**

Quando existirem mais de três autores, indica-se apenas o primeiro, acrescentando-se a expressão et al. Ex.: URANI, A. et al. Em casos em que a menção dos nomes for indispensável para certificar a autoria é facultado indicar todos os nomes.

Em caso de autoria desconhecida, a entrada é feita pelo título. Ex.: DIAGNÓSTICO do Setor Editorial Brasileiro. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro, 1993.

Quando houver uma indicação de edição, esta deve ser transcrita, utilizando-se abreviaturas dos numerais ordinais e da palavra edição, ambas na forma adotada na língua do documento.

Ex.: SCHAM, D. Schawm’s Outline of Theory and Problems. 5th ed. New York: Schawm Publishing, 1956.

PEDROSA, I. Da Cor a Cor Inexistente. 6. ed. Rio de Janeiro: L. Cristiano, 1995.

Não sendo possível determinar o local (cidade) de publicação, utiliza-se à expressão sine loco, abreviada, entre colchetes [S.l.].

Quando a editora não puder ser indicada, deve-se indicar a expressão sine nomine, abreviada, entre colchetes [s.n].

Quando o local e a editora não puderem ser identificados, utilizam-se [S.l.:s.n].

# GLOSSÁRIO

[É optativo]

# ANEXO A<descrição do anexo>

Destinam-se à inclusão de informações complementares ao trabalho, mas que não são essenciais à sua compreensão. Os Apêndices devem apresentar material desenvolvido pelo próprio autor, formatado de acordo com as normas. Já os Anexos destinam-se à inclusão de material como cópias de artigos, manuais, etc., que não necessariamente precisam estar em conformidade com o modelo, e que não foram desenvolvidos pelo autor do trabalho. A contagem das páginas nos Apêndices e Anexos segue normalmente. Nos Anexos os números não precisam ser indicados, a não ser na página inicial de cada um.

**No caso de haver apenas um anexo, não utiliza-se as letras para enumerá-los. Usa-se a palavra ANEXO no singular.**

# APÊNDICE <descrição do apêndice>

Destinam-se à inclusão de informações complementares ao trabalho, mas que não são essenciais à sua compreensão. Os Apêndices devem apresentar material desenvolvido pelo próprio autor, formatado de acordo com as normas. Já os Anexos destinam-se à inclusão de material como cópias de artigos, manuais, etc., que não necessariamente precisam estar em conformidade com o modelo, e que não foram desenvolvidos pelo autor do trabalho. A contagem das páginas nos Apêndices e Anexos segue normalmente. Nos Anexos os números não precisam ser indicados, a não ser na página inicial de cada um.

No caso de haver apenas um apêndice, não utiliza-se as letras para enumerá-los, a utilização de letras é dispensada. Usa-se a palavra APÊNDICE no sin