

CENTRO UNIVERSITÁRIO SERRA DOS ÓRGÃOS – UNIFESO
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA – CCT
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

TÉCNICAS DE OTIMIZAÇÃO DE PROGRAMAÇÃO DINÂMICA

GABRIEL LAGOA DUARTE

Teresópolis
2017

CENTRO UNIVERSITÁRIO SERRA DOS ÓRGÃOS – UNIFESO
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA – CCT
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

TÉCNICAS DE OTIMIZAÇÃO DE PROGRAMAÇÃO DINÂMICA

GABRIEL LAGOA DUARTE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Centro Universitário Serra dos Órgãos –
UNIFESO como requisito obrigatório para
obtenção do título de Bacharel em Ciência da
Computação.

Orientador: Rafael Gomes Monteiro

Teresópolis
2017

CENTRO UNIVERSITÁRIO SERRA DOS ÓRGÃOS – UNIFESO
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA – CCT
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

TÉCNICAS DE OTIMIZAÇÃO DE PROGRAMAÇÃO DINÂMICA

GABRIEL LAGOA DUARTE

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel no Centro Universitário Serra dos Órgãos – UNIFESO pela banca examinadora:

Nome do(a) Professor(a) Orientador(a)
(Presidente de Banca) por extenso - titulação
abreviada

Nome do(a) Convidado(a) por extenso -
titulação abreviada

Nome do(a) Convidado(a) por extenso -
titulação abreviada

Teresópolis
dia de mês da defesa de 2017

*Dedico esta monografia a minha família,
pelo apoio fornecido e aos meus amigos.*

AGRADECIMENTOS

Texto dos agradecimentos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Gráfico das principais classes de complexidade	14
Figura 2	Árvore de recursão do Fibonacci de 5	15

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Principais classes de funções para analisar algoritmos	14
----------	--	----

LISTA DE SÍMBOLOS

LISTA DE SIGLAS

IDE

Integrated Development Environment

LISTA DE ALGORITMOS

Algoritmo 1	Implementação Fibonacci sem programação dinâmica	16
Algoritmo 2	Implementação Fibonacci com programação dinâmica	16

RESUMO

Escrever um texto que contemple todo o conteúdo do trabalho, com espaçamento 1,5, justificado. Conforme as normas NBR 14724:2011 e NBR 6028:2003, da ABNT, o resumo é elemento obrigatório, constituído de parágrafo único; uma sequência de frases concisas e objetivas e não de uma simples enumeração de tópicos, não ultrapassando 500 palavras. O resumo deve ressaltar o objetivo, o método, os resultados e as conclusões do documento. Deve-se usar o verbo na voz ativa e na terceira pessoa do singular. Devem ser seguido, logo abaixo, das palavras representativas do conteúdo do trabalho, isto é, palavras-chave e/ou descritores, que são palavras principais do texto, sendo de 3 a 5, separadas por ponto)

Palavras-chave: Palavra-chave 1. Palavra-chave 2. ...

ABSTRACT

Abstract text (maximum of 500 words).

Keywords: Keyword 1. Keyword 2. ...

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1	COMPLEXIDADE DE ALGORITMOS	13
2.2	PROGRAMAÇÃO DINÂMICA	14
2.2.1	Otimizações	17
2.3	ENSINO DE ALGORITMOS	18
2.3.1	New Approaches and Tools in Teaching Programming	18
2.3.2	ICT Teaching Methods – Applications	18
2.3.3	ICT Teaching Methods – Programming Languages	19
2.3.4	A Survey of Literature on the Teaching of Introductory Programming	19
2.3.5	Learning and Teaching Programming: A Review and Discussion	19
2.3.6	Extreme Apprenticeship Method in Teaching Programming for Beginners	19
2.3.7	Methods of teaching programming	19
3	HISTÓRICO E TRABALHOS RELACIONADOS.....	20
3.1	TRABALHOS RELACIONADOS	20
4	METODOLOGIA	21
5	DESENVOLVIMENTO (ALTERAR NOME)	22
5.1	REDUÇÃO DE ESPAÇO	22
5.2	ESTRUTURA DE DADOS RMQ	22
5.3	DIVIDE AND CONQUER OPTIMIZATION	22
5.4	KNUTH OPTIMIZATION	22
5.5	CONVEX HULL TRICK.....	22
5.6	LAGRANGE OPTIMIZATION.....	23
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
6.1	CONCLUSÕES	24
6.2	TRABALHOS FUTUROS	24
	REFERÊNCIAS.....	25

1 INTRODUÇÃO

Motivação: - Uma das áreas mais importantes da maratona de programação - Está em alta nas últimas competições

Justificativa: - Poucos trabalhos na área - Livros não abordam esse assunto

Objetivos - Gerar um trabalho que explique as principais técnicas de otimização utilizadas

Alterações necessárias no modelo \LaTeX

- Adicionar uma lista de equações
- Tentar adicionar links no sumário
- Ajustar espaçamento da lista de siglas
- Quadro != Tabela

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo, são apresentados os conceitos que servem de insumo para a elaboração das etapas seguintes desse trabalho. Na seção 2.1 são demonstrados alguns conceitos necessários para identificar e classificar a complexidade de um algoritmo. A seção 2.2 explica o básico sobre programação dinâmica, seus principais termos e o conceito de otimização, que servirá de base para a elaboração dos capítulos seguintes. Por fim, no capítulo 2.3 é feita uma análise de alguns trabalhos relacionados com o ensino de programação.

2.1 COMPLEXIDADE DE ALGORITMOS

Na ciência da computação, analisar um algoritmo está relacionado com a identificação da quantidade de recursos necessários para sua execução, podendo ser a quantidade de memória utilizada, largura de banda de comunicação, hardware do computador. Porém mais frequentemente a preocupação maior é em se medir o tempo computacional gasto para realizar determinado código (CORMEN *et al.*, 2009).

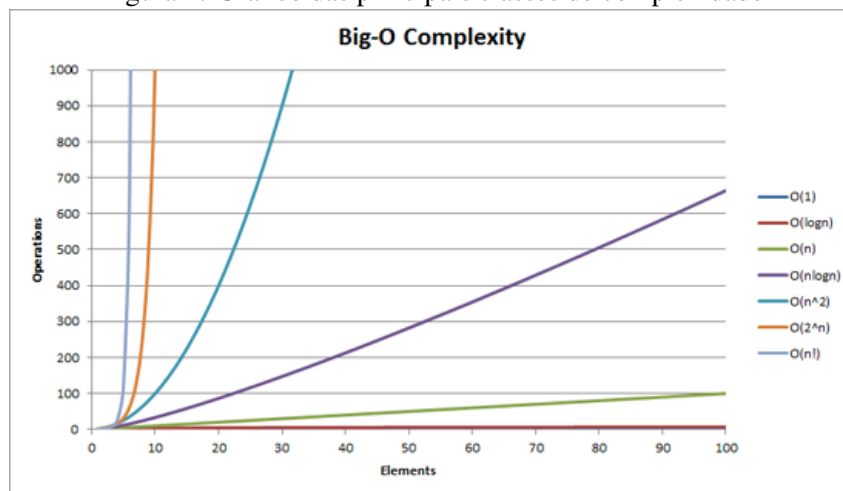
Quando é feita a análise de complexidade, é possível identificar qual classe um determinado algoritmo pertence. A tabela 1 lista algumas classes de forma ordenada, sendo a primeira função a melhor possível e a última a pior. Após classificar um algoritmo, é possível escolher entre diversas soluções para um mesmo problema, qual é a mais adequada no momento e poder saber antes de executar quanto tempo e memória o algoritmo irá gastar quando o tamanho da entrada for n , onde n corresponde, geralmente a quantidade de elementos que devem processados. Na figura 1 é possível observar o comportamento de algumas funções na medida que a quantidade de elementos aumenta.

Tabela 1: Principais classes de funções para analisar algoritmos

Notação	Exemplo de algoritmos
$O(1)$	Determinar se um número é par ou ímpar
$O(\log n)$	Busca binária
$O(\sqrt{n})$	Determinar se um número é primo
$O(n)$	Procurar um elemento em um <i>array</i> não ordenado
$O(n * \log n)$	<i>Merge sort</i> ¹
$O(n^2)$	<i>Bubble sort</i> ²
$O(n^3)$	<i>Floyd-Warshall</i> ³
$O(n^c)$	Encontrar o maior emparelhamento em um grafo
$O(c^n)_{c>1}$	Resolver o problema do caixeiro viajante ⁴ com programação dinâmica
$O(n!)$	Resolver o problema do caixeiro viajante com força bruta

Fonte: Próprio Autor.

Figura 1: Gráfico das principais classes de complexidade



Fonte: PERRETT, 2010

2.2 PROGRAMAÇÃO DINÂMICA

Programação dinâmica é uma técnica que combina soluções de subproblemas, da mesma maneira que a divisão e conquista, que divide o problema em subproblemas, resolve cada

¹ Ver mais em: <http://quiz.geeksforgeeks.org/merge-sort/>

² Ver mais em: <http://quiz.geeksforgeeks.org/bubble-sort/>

³ Ver mais em: <http://www.geeksforgeeks.org/dynamic-programming-set-16-floyd-warshall-algorithm/>

⁴ Ver mais em: <http://www.geeksforgeeks.org/travelling-salesman-problem-set-1/>

um recursivamente e depois é feita a junção das soluções para resolver o problema original. Porém este método é normalmente utilizado quando os subproblemas se sobrepõem, ou seja, um mesmo estado é encontrado diversas vezes na etapa de divisão. Portanto, se fosse aplicado um algoritmo ingênuo de divisão e conquista, um mesmo estado seria resolvido várias vezes, aumentando o custo computacional do algoritmo (CORMEN *et al.*, 2009).

Para resolver o problema de sobreposição, a técnica de programação dinâmica salva a resposta de todos os estados que vão sendo encontrados. Assim, no momento que se depara com algo que já foi resolvido ela simplesmente retorna o valor que já estava armazenado.

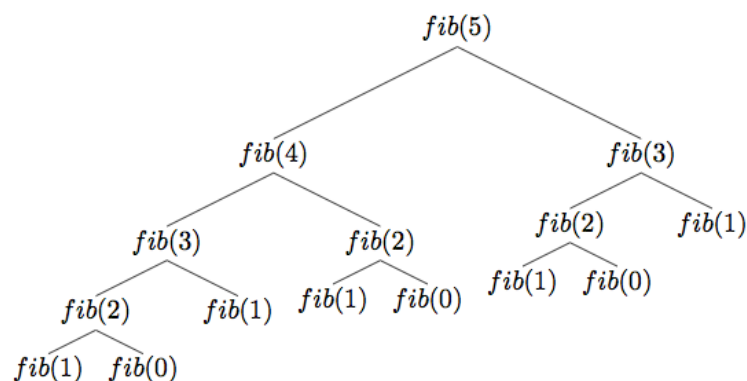
A sequência de Fibonacci é um exemplo de fácil entendimento de quando é necessário a utilização de programação dinâmica. Esta é uma sequência de números inteiros que tem seu início com 0 e 1, os termos subsequentes são uma soma dos dois últimos números. A sequência recebeu o nome do matemático Leonardo de Pisa, mais conhecido como Fibonacci, que no ano de 1202 descreveu o crescimento da população de coelhos utilizando esta sequência (HOM, 2013). Os primeiros termos são:

$$0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, \dots \quad (1)$$

podendo ser representada através da seguinte recorrência, onde $fib(i)$ representa i -ésimo termo da sequência:

$$fib(i) = \begin{cases} i & \text{se } i \leq 1, \\ fib(i-1) + fib(i-2) & \text{se } i > 1. \end{cases} \quad (2)$$

Figura 2: Árvore de recursão do Fibonacci de 5



Fonte: SCHWARTZ, 2011

Na figura 2 é apresentada a árvore de recursão gerada ao utilizar a equação 2 para o

cálculo do $\text{fib}(5)$. Através dela, é fácil ver que diversos estados estão se repetindo, por exemplo: $\text{fib}(2)$ aparece três vezes e sempre que é encontrado ele é dividido no $\text{fib}(1)$ e $\text{fib}(0)$, assim deixando a complexidade deste algoritmo em $O(2^N)$. Ao aplicar programação dinâmica neste algoritmo é possível reduzir a complexidade para $O(N)$, pois cada estado será expandido uma única vez.

O código a seguir mostra como seria a implementação da função sem a utilização de programação dinâmica.

Algoritmo 1: Implementação Fibonacci sem programação dinâmica

```
1 int fib(int i){
2     if(i <= 1)
3         return i;
4     return fib(i - 1) + fib(i - 2);
5 }
```

Para otimizar o código e utilizar programação dinâmica basta incluir uma tabela que salva todos os estados. Sua inclusão faz uma alteração mínima no código, como é mostrado no algoritmo 2.

Encontrar uma melhor forma de apresentar o novo código, mostrando as principais mudanças feitas para transformar o Algoritmo 1 no Algoritmo 2

Algoritmo 2: Implementação Fibonacci com programação dinâmica

```
1 #define MAX 20 // Valor maximo que sera consultado na funcao fib(i)
2 int tabela[MAX + 1]; // Tabela que guarda a resposta dos estados
3                     // Inicialmente todos elementos recebem um valor nulo
4                     // Para o problema do Fibonacci o valor nulo pode ser -1
5
6 int fib(int i){
7     if(tabela[i] != -1) // Verifica se ja foi calculado esse estado
8         return tabela[i];
9     if(i <= 1)
10         return tabela[i] = i;
11     // Resolve o estado, salva na tabela e o retorna
12     return tabela[i] = fib(i - 1) + fib(i - 2);
13 }
```

Para mais informações sobre programação dinâmica e suas técnicas, o site *TopCoder*⁵ possui um artigo amplo com vários problemas e dicas para soluções. Ele divide sua explicação em teoria e prática, começando nos tópicos mais simples e indo até alguns mais avançados.

⁵<https://www.topcoder.com/community/data-science/data-science-tutorials/>

2.2.1 Otimizações

Ao utilizar programação dinâmica para otimizar um problema, normalmente ocorre uma queda drástica na classe de complexidade associada a solução, como é o caso da sequência de Fibonacci, discutida na seção 2.2, onde foi possível sair de uma complexidade exponencial para uma linear. Apesar de parecer uma ótima forma de solucionar um problema, às vezes apenas aplicar programação dinâmica não é suficiente, e existem casos onde é possível e necessário otimizar ainda mais.

Para utilizar uma técnica de otimização de programação dinâmica, alguns critérios em relação a função de recorrência devem ser correspondidos. Cada técnica tem uma abordagem que possibilita a resolução de um conjunto de problemas que compartilham certas propriedades.

Gostei do exemplo! Só adaptaria um pouco o texto, para deixar claro que você só está dando UM exemplo, para ilustrar o que seriam otimizações. Como está, parece que você já vai começar a explicar todas as otimizações.

Dentre as otimizações disponíveis, as que envolvem redução de memória são as mais simples de serem aplicadas, seu uso pode ser facilmente entendido no problema da mochila ⁶. Esse problema deseja maximar o valor dos itens colocados em uma mochila, onde estes possuem um valor e um peso associado, enquanto a mochila possui uma capacidade máxima de peso. Além disso, nenhum item pode ser dividido.

$$dp[i][j] = \begin{cases} 0 & \text{se } i = 0 \text{ ou } j = 0, \\ \max(valor[i-1] + dp[i-1][j - peso[i-1]], dp[i-1][j]) & \text{se } peso[i-1] \leq j, \\ dp[i-1][j] & \text{se } peso[i-1] > j \end{cases} \quad (3)$$

O problema da mochila pode ser resolvido através da relação de recorrência apresentada acima, onde $dp[i][j]$ representa o valor máximo que pode se conseguir ao colocar os i -ésimos primeiros itens em uma mochila de capacidade j . Os vetores *valor* e *peso*, representam o valor e peso associado a cada um dos n itens, respectivamente. A resposta para o problema estará em $dp[n][capacidade]$.

Analisando a complexidade da equação 3 é fácil ver que será necessário $O(n * capacidade)$, tanto de memória, quanto de tempo. Porém, é notório que para solucionar a linha i da matriz de programação dinâmica, só são necessárias as respostas que já foram calculadas na linha $i - 1$, portanto podemos trabalhar apenas com duas linhas consecutivas da matriz, sempre alternando entre linha par e ímpar.

⁶<http://www.geeksforgeeks.org/dynamic-programming-set-10-0-1-knapsack-problem/>

$$dp[i+1][j] = \begin{cases} 0 & \text{se } i = 0 \text{ ou } j = 0, \\ \max(valor[i-1] + dp[i][j - peso[i-1]], dp[i][j]) & \text{se } peso[i-1] \leq j, \\ dp[i][j] & \text{se } peso[i-1] > j \end{cases} \quad (4)$$

A equação 4 demonstra como reduzir a memória. Os valores que serão utilizados nas linhas da DP serão sempre 0 ou 1, assim o total de memória necessária é de $2 * capacidade$, deixando com uma complexidade de $O(capacidade)$. A resposta para o problema da mochila utilizando esta relação estará em $dp[n+1][capacidade]$.

No capítulo 5 serão apresentadas diversas técnicas, que poderão ser utilizadas tanto para redução de memória, quanto na redução de tempo de execução.

2.3 ENSINO DE ALGORITMOS

Nesta seção, são apresentados trabalhos que demonstram alguns estudos de como construir um material didático, ou realizar o ensino de programação, que têm relação com o que neste está sendo desenvolvido. Dentre eles, é dada uma maior atenção aos que são apresentados nas subseções 2.3.6 e 2.3.7, pois estes apresentam metodologias que mais se adequam na proposta deste trabalho.

2.3.1 New Approaches and Tools in Teaching Programming

Se propõe em criar uma ferramenta que facilite o aprendizado de linguagens de programação básicas, como C++, ao invés da utilização de IDE (do inglês, *Integrated Development Environment*). A finalidade desta ferramenta é ajudar os estudantes em não cometer erros que são comuns a quem está iniciando. Além disso, oferecer uma forma mais simples do professor auxiliar seus alunos.

2.3.2 ICT Teaching Methods – Applications

Realiza uma análise nos principais métodos e aplicações que auxiliam no aprendizado e no ensino dos tópicos de ICT (do inglês, *Information and Communication Technology*). Para cada método é exemplificado o seu funcionamento, como realizar a sua aplicação e para qual nível de estudante ele é mais apropriado.

2.3.3 ICT Teaching Methods – Programming Languages

Neste trabalho é feita uma análise semelhante a que foi realizada no trabalho apresentado na subseção anterior. Porém, o foco deste é o ensino de uma linguagem de programação, portanto os métodos apresentados demonstram os passos ideais para transmitir os conceitos da linguagem proposta.

2.3.4 A Survey of Literature on the Teaching of Introductory Programming

Foi desenvolvido um *survey* que reúne algumas formas da literatura de ensinar a introdução de programação. Além disso, os trabalhos reunidos, foram classificados e agrupados pela forma de ensino e pelos métodos aplicados.

2.3.5 Learning and Teaching Programming: A Review and Discussion

Uma ampla pesquisa na literatura com o foco na parte educacional do estudo de programação foi feita. Diversos métodos e tópicos foram identificados e analisados para poder ser realizado uma classificação, e assim, auxiliar os professores a identificar em seus alunos características comuns e padrões, que poderão ser contornados com base no que já foi realizado e está documentado na literatura.

2.3.6 Extreme Apprenticeship Method in Teaching Programming for Beginners

Fala sobre como ensinar o básico de programação para quem está começando, ele propõe um modelo de ensino e mostra como esse método foi aplicado ao curso de ciência da computação.

2.3.7 Methods of teaching programming

Apresenta algumas metodologias de ensino de programação, mostrando quando e para qual nível de aluno cada metodologia pode ser aplicada. Estes métodos determinam a forma de estruturar o curso que deseja ser ensinado.

Specification oriented: Segundo o autor esse é um método adequado para quem tem uma base matemática e que está no 4º ou 5º ano de graduação. Este utiliza bastante a matemática, teoremas e algoritmos rígidos que são derivados diretamente da definição.

3 HISTÓRICO E TRABALHOS RELACIONADOS

Capítulo destino a fazer o levantamento sobre programação dinâmica, desde seu surgimento até os dias atuais, mostrando os trabalhos na área e onde tem sido utilizada.

Citar os trabalhos, dizendo o que cada um fez.

O "porém": nada focado nas otimizações X, Y e Z - onde é usado além das maratonas

3.1 TRABALHOS RELACIONADOS

Essa seção não deve existir na versão final

TCC Dalalio - String: Trabalho realizado para o estudo de algoritmos e estruturas de dados para a resolução de problemas relacionados a "string matching". Seu texto é bem didático, mostrando diversos problemas e as diversas formas de resolução, apresentando a complexidade e seu código. Ao final diversos problemas são propostos para que o leitor os resolva utilizando os conceitos desenvolvidos no texto.

TCC Stefano - DP: O principal objetivo desse trabalho é o ensino de programação dinâmica para quem está começando nesta área. Sua maior motivação foi a falta de um bom material didático sobre esse tema. Seu trabalho tem um foco muito didático, apresentando diversas técnicas, problemas, soluções deles e propondo alguns exercícios para o leitor treinar o que foi ensinado. Ao final uma lista de problemas de maratonas são selecionados e categorizados para que o leitor resolva.

TCC Yan - String: Trabalho voltado ao ensino de algoritmos, seu foco principal são os algoritmos aplicados em sequências de caracteres. Mostrando Autômatos, Tries, Árvores de sufixos. A ideia foi mostrar quando cada estrutura dessa pode ser aplicada.

4 METODOLOGIA

Explicar a linguagem que será utilizada (tanto do texto corrido, quanto a linguagem de programação, pseudocódigo, etc)

5 DESENVOLVIMENTO (ALTERAR NOME)

Aqui entra o desenvolvimento real do trabalho com as principais técnicas de otimização

5.1 REDUÇÃO DE ESPAÇO

Falar sobre como reduzir espaço na DP. Pode usar os seguintes problemas para explicar:

- <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/problems/view/1224>
- <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/problems/view/1545>
- <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/problems/view/1700>

5.2 ESTRUTURA DE DADOS RMQ

Dado um array com n elementos, onde em cada posição i possui um valor X_i que representa o salto máximo que pode ser feito naquela posição. Qual a menor quantidade de saltos para sair da posição 0 e chegar em $n - 1$?

$$dp[i] = \begin{cases} 0 & \text{se } i = n \\ \min(dp[j] + 1)_{i < j \leq i + X[i]} & \text{se } i \neq n \end{cases} \quad (1)$$

Complexidade é $O(n^2)$, mas se usar uma Segment tree, por exemplo, poderá ficar $O(n * \log n)$

5.3 DIVIDE AND CONQUER OPTIMIZATION

Problemas:

- Kattis Branch Assignment WF 2016

5.4 KNUTH OPTIMIZATION

Problemas:

- Codechef = CHEFAOR
- URI 2475

5.5 CONVEX HULL TRICK

Problemas:

- URI 2481

5.6 LAGRANGE OPTIMIZATION

Problemas:

- IOI2016 Aliens

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerações finais do trabalho, com conclusão e trabalhos futuros

6.1 CONCLUSÕES

6.2 TRABALHOS FUTUROS

REFERÊNCIAS

- CORMEN, T. H. *et al.* **Introduction to Algorithms**. Favoritenstrasse 9/4th Floor/1863: The MIT Press, 2009.
- HOM, E. J. **What is the Fibonacci Sequence?** 2013. Disponível em: <http://www.livescience.com/37470-fibonacci-sequence.html>. Acesso em: 02 abr. 2017.
- PAPP-VARGA, Z.; SZLÁVI, P.; ZSAKÓ, L. Ict teaching methods – programming languages. In: **Annales Mathematicae et Informaticae** 35. [s.n.], 2008. p. 163–172. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/228955901>.
- PEARS, A. *et al.* A survey of literature on the teaching of introductory programming. In: **Working Group Reports on ITiCSE on Innovation and Technology in Computer Science Education**. New York, NY, USA: ACM, 2007. (ITiCSE-WGR '07), p. 204–223. Disponível em: <http://doi.acm.org/10.1145/1345443.1345441>.
- PERRETT, D. **CompSci 101 - Big-O Notation**. 2010. Disponível em: <http://www.daveperrett.com/articles/2010/12/07/comp-sci-101-big-o-notation/>. Acesso em: 23 abr. 2017.
- RADOŠEVIĆ, D.; OREHOVAČKI, T.; LOVRENČIĆ, A. New approaches and tools in teaching programming. 2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/224930648>.
- ROBINS, A.; ROUNTREE, J.; ROUNTREE, N. Learning and teaching programming: A review and discussion. **Computer Science Education**, v. 13, n. 2, p. 137–172, 2003. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1076/csed.13.2.137.14200>.
- SCHWARTZ, H. R. **Memoization using Closures**. 2011. Disponível em: <https://harryrschwartz.com/2011/01/06/memoization-using-closures.html>. Acesso em: 02 abr. 2017.
- SZLÁVI, P.; ZSAKÓ, L. Methods of teaching programming. 2003. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/235925815>.
- VIHAVAINEN, A.; PAKSULA, M.; LUUKKAINEN, M. Extreme apprenticeship method in teaching programming for beginners. In: **Proceedings of the 42Nd ACM Technical Symposium on Computer Science Education**. New York, NY, USA: ACM, 2011. (SIGCSE '11), p. 93–98. ISBN 978-1-4503-0500-6. Disponível em: <http://doi.acm.org/10.1145/1953163.1953196>.
- ZSAKÓ, L.; NÓRA, C. Ict teaching methods applications. In: **Mittermeir R., Syslo M. (eds.) Informatics Education contributing across the curriculum, proc. of selected papers - 3rd ISSEP conference**. [s.n.], 2008. p. 47–53. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/235925718>.

FUNDAÇÃO EDUCACIONAL SERRA DOS ÓRGÃOS – FESO
CENTRO UNIVERSITÁRIO SERRA DOS ÓRGÃOS – UNIFESO
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA – CCT
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DECLARAÇÃO DE PRÓPRIA AUTORIA

Teresópolis, XX/XX/2017

Eu, Gabriel Lagoa Duarte, declaro para fins de conclusão do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação do UNIFESO, que este Trabalho de Conclusão de Curso é de minha própria autoria, estando ciente das consequências disciplinares a que estarei sujeito caso seja comprovada fraude ou má-fé. Sem mais, subscrevo-me,

Atenciosamente,

Gabriel Lagoa Duarte