Título do projeto

Matheus Nolasco 11, Nome aluno 21, Nome aluno 31, Nome aluno 41, Nome aluno 51

1 Instituto de Ciências Exatas e Informática

Pontifícia Universidade de Minas Gerais (PUC Minas)  
Belo Horizonte – MG – Brasil

{Matheus Nolasco Miranda Soares, aluno2, aluno3, aluno4, aluno5}@sga.pucminas.br

**Resumo.** Escrever aqui o resumo. O resumo deve contextualizar rapidamente o trabalho, descrever seu objetivo e, ao final, mostrar algum resultado relevante do trabalho (até 10 linhas).

# 1. Introdução

Neste projeto pretende-se estudar e analisar um grupo de 1.000 repositórios populares e de *open source* no github com o intuito de analisar como eles são desenvolvidos, com que frequência recebem contribuições externas, entre outras características. Esse projeto tem como objetivo responder as seguintes questões:

1. “Sistemas populares são maduros/antigos?”
2. “Sistemas populares recebem muita contribuição externa?”
3. “Sistemas populares lançam releases com frequência?
4. “Sistemas populares são atualizados com frequência?”
5. “Sistemas populares são escritos nas linguagens mais populares?”
6. “Sistemas populares possuem um alto percentual de issues fechadas?”

A partir de cada uma dessas perguntas, uma hipótese inicial foi formulada com o resultado esperado. Essas “Hipóteses Informais” são:

* Sistemas populares não são necessariamente maduros tendo em vista que a popularização de um sistema não está correlacionada a sua idade, mas sim, a outros fatores.
* Sistemas populares recebem muita contribuição externa pois, por serem populares, possuem muita visibilidade e utilização.
* Sistemas populares lançam release com frequência, pois, como possuem muitas contribuições, estão constantemente sendo atualizados.
* Sistemas populares não são necessariamente escritos nas linguagens mais populares, visto que, o que mais impacta na sua popularidade não é a tecnologia de sua utilização.
* Sistema populares não necessariamente possuem alto percentual de issues fechadas pois, por atraírem muitos contribuidores, também atraem desenvolvedores que começam alguma issue mas não finalizam ou demoram muito tempo para finalizá-las.

Para responder as perguntas da pesquisa e confirmar ou não as hipóteses, os dados coletados do github serão analisados em um arquivo CSV.

# 2. Metodologia (neste tópico deve ficar claro COMO foi realizado o seu trabalho)

Deve qualificar a pesquisa (use um livro de metodologia científica para isso, ex GIL). Explicar características de pesquisa quantitativa e porquê e quando adotar esse tipo de pesquisa. São qualificações encontradas neste tipo de livro.

Em seguida explicar rapidamente cada etapa do trabalho (processo de cada *sprint*). Destaque os métodos utilizados de coleta e justifique todos os critérios possíveis informando o porquê de ter selecionado tais dados para realizar suas análises.

# 3. Resultados

Resultados do trabalho devem ser apresentados. Consiste da descrição técnica da solução desenvolvida. Use figuras e tabelas sempre que necessário. Todas as etapas descritas na metodologia devem ter seus resultados apresentados aqui. Detalhar os resultados obtidos para cada uma das perguntas. Ilustre, os resultados utilizando visualizações de dados que ajudem a demonstrar.

# 3. Discussão

Discuta os resultados obtidos e compare com as hipóteses que foram definidos no início do trabalho.

# 4. Conclusões e trabalhos futuros

A conclusão deve iniciar resgatando o objetivo do trabalho e os principais resultados alcançados. Em seguida, devem ser apresentados os trabalhos futuros.

Acrescentar aqui a tabulação da estatística de avaliação da aplicação (questionário de avaliação final da ferramenta).

# Referências

Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: New Trends in Animation and Visualization, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons ltd., England.

Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, <http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html>, December.

Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, Computer Graphics: Developments in Virtual Environments, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.

Knuth, D. E. (1984), The TeXbook, Addison Wesley, 15th edition.

Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.