

# Introdução a Computação Gráfica

## Projeto final: aMaze Story

Luiz Fernando Gomes de Oliveira

Gustavo Jaruga Cruz

Guilherme Fay Vergara

Resumo— Abstract



## 1 INTRODUÇÃO

**D**ESCRIÇÃO das principais funcionalidades do programa:

- Objetivo do programa: Quais são os principais objetivos do presente programa dentro do contexto da disciplina. Listar os principais pontos a serem abordados no programa
- Entradas do Programa: como parametrizar tais entradas? Qual o formato dos parâmetros de entrada? Quais são os parâmetros internos do programa?(Como mostrado na tabela 1)
- Sairas Do Programa: Quais são as saídas do programa? Qual o formato dessas saídas?

**Tabela 1:** Principais Funções Implementadas.

| Função                           | Descrição  |
|----------------------------------|--|
| <code>getTitle(self,url)</code>  | Função que recebe uma url de um pdf de um capítulo do redbook e imprime o título |
| <code>indexToString(self)</code> | Função que retorna uma string com todos o índice criado                          |
| <code>salvar(self,path)</code>   | Função que cria um arquivo com o índice criado                                   |
| <code>createIndex(self)</code>   | Função que cria o índice   |
| <code>getIndex(self)</code>      | Função que retorna os elementos do índice  |
| <code>printIndex(self)</code>    | Função que imprime os elementos do índice  |
| <code>printUrl(self)</code>      | Função que imprime as url que são usadas pela createIndex()                      |

## 2 DESENVOLVIMENTO

Na seção desenvolvimento deve ser respondidas as seguintes perguntas:

- Estrutura do Programa: Qual a estruturação/arquitetura do Programa?
- Qual é o procedimento para a execução do programa?
- Quais artefatos são necessários para a execução do programa?
- Quais os problemas técnicos enfrentados no desenvolvimento do programa?

- Como os pontos relacionados à disciplina foram abordados no problema? Quais as lições aprendidas? Quais as principais dificuldades?
- Quais elementos teóricos abordado na disciplina foram implementados no programa?
- Quais adaptações, extensões, bibliotecas externas, foram necessários para a solução do problema?
- Caso use parte de códigos disponibilizados na Web, colocar referência <sup>1</sup>

As Figuras são simplesmente inseridas como mostrado na Fig. 1

**Figura 1:** Arquitetura do Programa.

## 2.1 Artefatos

Os artefatos entregues devem ser documentados no relatório:

- Arquivos contidos no programa. Lista dos nomes dos arquivos, assim como a extensão dos arquivo
- Arquivo README, com instruções de uso do software desenvolvido e necessidades técnicas para a execução do programa
- Arquivos de entrada/saída, caso necessário.

## 3 CASO DE TESTE

Nessa seção deve ser apresentado pelo menos um exemplo de caso de teste. Se não for especificado na descrição do problema, ela deve definida, explicada e ilustrada pelos autores.

## 4 CONCLUSÃO

Discutir os principais pontos relativos ao desenvolvimento do programa:

1. A home-page de onde tirei este material:<http://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX>.Estou formatando para  $\LaTeX$  apenas para os estudantes irem se orientando de como e o quê escrever. Assim, me isento de responsabilidade sobre o conteúdo deste texto. Dúvidas: [carla\(rocha.carla@gmail.com\)](mailto:carla(rocha.carla@gmail.com))

- Dificuldades encontradas em atingir os objetivos propostos. Caso não tenha sido possível, concluir 100% da tarefa, listar razões para tal.
- Sugestões de melhorias do programa.
- Pontos teóricos mais relevantes abordados na prática e a relevância de tais conceitos (Exemplo de aplicações que tais conceitos seriam úteis). Com citações se necessário.



**Luiz Fernando Gomes de Oliveira**

Matricula: 10/46969

E-mail: ziuloliveira@gmail.com



**Gustavo Jaruga Cruz**

Matricula: 09/0066634

E-mail: darksshades@hotmail.com



**Guilherme Fay Vergara**

Matricula: 10/45547

E-mail: guifayvergara@hotmail.com

## **APÊNDICE A**

### **CÓDIGOS FONTES**

## APÊNDICE B

### ANEXOS

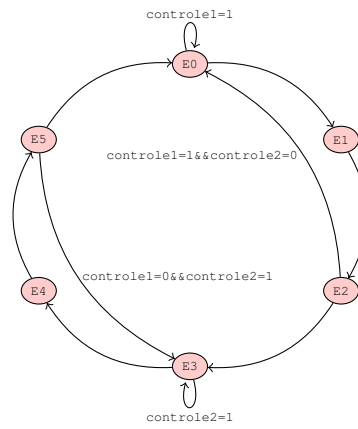


Diagrama de Estados