

Introdução a Computação Gráfica

Projeto final: aMaze Story

Luiz Fernando Gomes de Oliveira

Gustavo Jaruga Cruz

Guilherme Fay Vergara

Resumo— Abstract



1 INTRODUÇÃO

DESCRIÇÃO 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 ¹

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 É, sou eu. Aparecendo aqui só de brinks. Meio que trollando um relatório.

Matricula: 10/46969

E-mail: ziuloliveira@gmail.com

PLACE
PHOTO
HERE

Gustavo Jaruga Cruz É, sou eu. Aparecendo aqui só de brinks. Meio que trollando um relatório.

Matricula: 09/0066634

E-mail: darksshades@hotmail.com

PLACE
PHOTO
HERE

Guilherme Fay Vergara É, sou eu. Aparecendo aqui só de brinks. Meio que trollando um relatório.

Matricula: 10/45547

E-mail: guifayvergara@hotmail.com

APÊNDICE A

CÓDIGOS FONTES

APÊNDICE B

ANEXOS

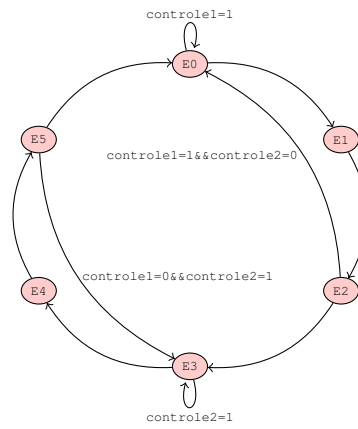


Diagrama de Estados