

ProgramAuto: Biblioteca Ncurses

Ruben Carlo Benante

- ~ Arlon Nata Alves Granja Delmondes
- Jose Roberto Lopes Gentile Almeida
- Alex Bruno Seabra
- Adriano Jose Morais Barros Silva
- Victor Lucas Cavalcante Moreira
- Joao Pedro Henderson Sarruf
- Victor Machado De Araujo

30 de Junho de 2021

Resumo

Assunto: Ensino da Linguagem de Programação C. Vamos abordar a biblioteca Ncurses e explicar o funcionamento ~~de projeto de extensão~~.

Local: Escola Politécnica de Pernambuco - UPE/POLI

Órgão Financiador: N/A

Caracterização: Projeto de Extensão requisito da disciplina de Matemática Discreta, sub-projeto integrante do Projeto ProgramAuto

1 Introdução

O projeto de extensão será um minicurso sobre a biblioteca Ncurses em linguagem C. Nesse curso, serão abordadas algumas das principais funções e aplicações dessa biblioteca.

2 Objetivos

2.1 Objetivo Geral

O projeto tem como objetivo apresentar e instruir de forma pertinente a população sobre a biblioteca Ncurses, por meio de um minicurso ministrado em plataforma de compartilhamento de vídeos, onde serão abordados seus principais tópicos e suas aplicações, ~~com~~ exercícios de fixação ao longo do minicurso e um projeto final que sintetizará ~~tudo~~ o que foi ensinado.

AO longo do min.
São realizadas
tudo o conteúdo ensinado.

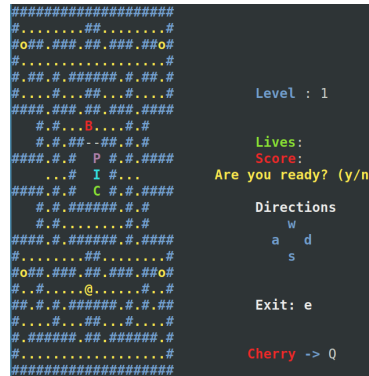
2.2 Objetivos Específicos

1. Desenvolver uma compreensão da biblioteca Ncurses.
2. Capacitar o aluno na implementação de um jogo, em nível básico, assim como na manipulação de interfaces e menus.
3. Promover um alicerce para outras bibliotecas de criação de interfaces.

Ncurses
115
• allegro
• GTK
• QT

3 Justificativa

O conhecimento sobre a biblioteca Ncurses é muito importante, pois serve de base para o aprendizado de outras bibliotecas gráficas de criação de interfaces. Além disso, sua implementação na plataforma de compartilhamento de vídeos não só ajudará os estudantes da disciplina Programação 1 como também qualquer indivíduo interessado no assunto.



ensinar a
pescar
um
dan a
peixe

Figura 1: Exemplo de aplicação do Ncurses: jogo Pacman

4 Metodologia

O método de pesquisa escolhido favorece a liberdade na análise dos conceitos e teorias que serão abordados, possibilitando assumir várias posições no decorrer do percurso.

Para obter os resultados pretendidos, a equipe começará pela etapa de fundamentação e organização, onde serão levantados os principais conceitos sobre o tema e todo o planejamento estratégico da equipe durante o processo, a fim de aprimorar, embasar e organizar todo o trabalho.

Em seguida, serão estruturados roteiros que irão guiar cada integrante na elaboração das suas respectivas atividades semanais.

Ademais, serão feitas reuniões periódicas e ajustes das ações em andamento e também a elaboração de slides para auxiliar no processo de gravação das lições.

As aulas serão ministradas e gravadas com o suporte de toda a equipe e, posteriormente, organizadas para serem implementadas em uma plataforma de compartilhamento de vídeos escolhida pelo professor orientador.

Por fim, um relatório final será elaborado e entregue ao departamento responsável, com o intuito de registrar e efetivar o trabalho desenvolvido pelos estudantes.

além de um vídeo com o relato da experiência de criar projetos de ext no piloto de curso de contr. e Aut. Eng.

4.1 Equipamentos Necessários

1. Programas de edição de vídeos, materiais de suporte e acesso à internet de qualidade.
2. Câmeras e computadores de qualidade para cada integrante da equipe.

4.2 Implementação

A implementação será feita por meio da criação de uma playlist em uma plataforma de compartilhamento de vídeos escolhida pelo professor orientador.

5 Plano de Trabalho

4. Etapa de fundamentação e organização:

- planejamento estratégico das ações e organização das tarefas;
- revisão bibliográfica;
- idealização dos códigos que serão utilizados;
- criação dos projetos de fixação (protótipos para treinamento e nivelamento).

2. Criação do roteiro, slides e gravação do vídeo 1.

3. Criação do roteiro, slides e gravação do vídeo 2.

4. Criação do roteiro, slides e gravação do vídeo 3.

5. Criação do roteiro, slides e gravação do vídeo 4.

6. Criação do roteiro, slides e gravação do vídeo 5.

7. Criação do roteiro, slides e gravação do vídeo 6.

8. Entrega e validação do projeto pelo setor responsável.

6 Cronograma

Tabela 1: Tabela de cronograma do projeto de extensão

	mês 01				mês 02				mês 03			
atividade semanal	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
Etapa de fundamentação e organização	X	X	X									
Criação do roteiro e gravação do vídeo 1			X	X								
Criação do roteiro e gravação do vídeo 2				X	X							
Criação do roteiro e gravação do vídeo 3					X	X						
Criação do roteiro e gravação do vídeo 4						X	X					
Criação do roteiro e gravação do vídeo 5							X	X				
Criação do roteiro e gravação do vídeo 6								X	X			
Elaboração do relatório final					X	X	X	X	X	X	X	
Entrega e validação do projeto.											X	X

7 Impactos e Transferências

7.1 Impacto Científico

Não há impacto científico relevante.

7.2 Impacto Tecnológico

Não há impacto tecnológico relevante.

7.3 Impacto Econômico

Não há impacto econômico relevante.

7.4 Impacto Social

O projeto visa contribuir para a sociedade, ajudando a democratizar o conhecimento por intermédio de uma plataforma de compartilhamento de vídeos.

7.5 Impacto Ambiental

Não há impacto ambiental relevante.

7.6 Transferências

O projeto transfere conhecimento de forma gratuita para toda a população, a fim de colaborar tanto no desenvolvimento intelectual quanto cultural da sociedade.

8 Resultados Esperados

Ao fim do curso, espera-se que os indivíduos contemplados tenham plena capacidade e autonomia na elaboração, manutenção e aperfeiçoamento de projetos e sistemas que utilizem a biblioteca Ncurses.

Referências

- [1] GOOKIN, D. Programmer's Guide to Ncurses. PhD thesis, Indianapolis, 2007.

[2] → livro Dom

[3] site.

ABNT : como citar
páginas web e
vídeos

URL, data de acesso