

```
;;=====;;  
;; How to Design Programs, 2ª edição  
;; https://htdp.org/  
;;-----;;  
;; Capítulos: 1, 3.1, 3.2, 3.5, 3.6  
;;-----;;  
;; Resumo por: Abrantes Araújo Silva Filho  
;; abrantesasf@gmail.com  
;;=====;;
```

```
;;; Programa: <nome do programa>  
;;; =====  
;;; <declaração do propósito do programa - 1a>  
;;; Estado do mundo <1b, 3>  
;;; Representação:  
;;; Interpretação:
```

```
;;; Constantes físicas:<2a>  
;;; -----
```

```
;;; Constantes gráficas:<2b>  
;;; -----
```

```
;;; Render do estado atual:<4a>  
;;; -----  
<use a RDF para criar a função render>
```

```
;;; Event Handlers:<4b>  
;;; -----  
<use a RDF para criar os diversos event handlers necessários, principalmente os  
relacionados à: clock, keyboard, mouse>
```

```
;;; End?:<4c>  
;;; -----  
<use a RDF para criar a função que decidirá se o estado atual será atualizado  
para o próximo estado>
```

```
;;; Main:<5>  
;;; -----  
<use a RDF para criar a função big-bang que executará o programa>
```