Desenvolvimento de uma Biblioteca Digital de Trabalhos de Graduação

Adler Schmidt, Caroline Vicentini, Fernando Bevilacqua, Ronaldo Canofre e Andrea Charão

PET - Programa de Educação Tutorial Curso de Ciência da Computação UFSM - Universidade Federal de Santa Maria





Roteiro

Introdução

Planejamento

Projeto

Implementação

Avaliação e Resultados

Considerações Finais



- ► Trabalhos de Graduação (TG's)
- Disseminação do conhecimento
- Bibliotecas univerisitárias
- Bibliotecas digitais
- Panorama

- ► Trabalhos de Graduação (TG's)
- Disseminação do conhecimento
- Bibliotecas univerisitárias
- Bibliotecas digitais
- Panorama

- Trabalhos de Graduação (TG's)
- Disseminação do conhecimento
- Bibliotecas univerisitárias
- Bibliotecas digitais
- Panorama

- Trabalhos de Graduação (TG's)
- Disseminação do conhecimento
- Bibliotecas univerisitárias
- Bibliotecas digitais
- Panorama

- Trabalhos de Graduação (TG's)
- Disseminação do conhecimento
- Bibliotecas univerisitárias
- Bibliotecas digitais
- Panorama

Divulgação eficiente

- Meio escolhido (Web)
- Acesso e divulgação fácil e popular
- Integração
- Manutenção de Dados
- Interface Administrativa
 - Layout sistema
 - Intuitiva
 - Layout simples

- Divulgação eficiente
 - Meio escolhido (Web)
 - Acesso e divulgação fácil e popular
 - Integração
- Manutenção de Dados
- Interface Administrativa
 - Layout sistema
 - Intuitiva
 - Layout simples

- Divulgação eficiente
 - Meio escolhido (Web)
 - Acesso e divulgação fácil e popular
 - Integração
- Manutenção de Dados
- Interface Administrativa:
 - Layout sistema
 - Intuitiva
 - Layout simples

- Divulgação eficiente
 - Meio escolhido (Web)
 - Acesso e divulgação fácil e popular
 - Integração
- Manutenção de Dados
- Interface Administrativa:
 - Layout sistema
 - Intuitiva
 - Layout simples

Projeto

- Análise de Requisitos
 - Processo de tramitação dos TG's
 - Definição dos dados
- Modelagem da base de dados
- ► PHP 5, MySQL e phpmyadmin

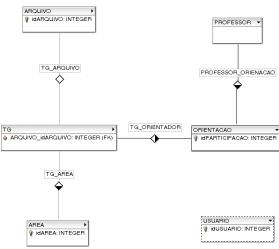
Projeto

- Análise de Requisitos
 - Processo de tramitação dos TG's
 - Definição dos dados
- Modelagem da base de dados
- ► PHP 5, MySQL e phpmyadmin

Projeto

- Análise de Requisitos
 - Processo de tramitação dos TG's
 - Definição dos dados
- Modelagem da base de dados
- PHP 5, MySQL e phpmyadmin

Modelagem da Base de Dados



Implementação

- Organização
 - Políticas de Acesso
 - Classes em comum
- Árvore de diretórios
 - Separadas por funcionalidade e função lógica
- ▶ Gerencia de Tarefas
 - SVN
 - Netoffice

Implementação

- Organização
 - Políticas de Acesso
 - Classes em comum
- Árvore de diretórios
 - Separadas por funcionalidade e função lógica
- Gerencia de Tarefas
 - ► SVN
 - Netoffice

Implementação

- Organização
 - Políticas de Acesso
 - Classes em comum
- Árvore de diretórios
 - Separadas por funcionalidade e função lógica
- Gerencia de Tarefas
 - SVN
 - Netoffice

Árvore de Diretórios



Finalização

- Fase de testes
- Modificações
- Estado atual

Tela Inicial do Sistema



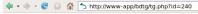
Busca Avançada



Resultado Simples



Resultado Detalhado







UFSM

Biblioteca Digital de Trabalhos de Graduação

	יווטווי
▲ Opções	
- Busca	
- Lista por áreas	
- Últimos trabalhos	
- Sobre	
▲ Administração	
Login: Senha:	
ENTRAR	

Jogo de estratégia multi-jogador para telefones celulares

Autor: Fernando Bevilacqua	Ano: II/2006
Orientador: Andrea Schwertner Charäo	Co-orientador: lara Augustin
Opções: Visualizar a versão Digital do TG.	

Resumo

As aplicações para dispositivos móveis evoluíram ao longo do tempo, fazendo com que aumentasse a demanda por aplicativos mais complexos, como jogos multi-jogador. A deficiência de meios de comunicação sofisticados implementados na majoria dos dispositivos e, também, o estado ainda pouco consolidado de recursos em plataformas de desenvolvimento para a criação de jogos, especialmente os multi-jogador, é um problema corrente. Neste sentido, as experiências de análise e utilização das ferramentas existentes constituem bases importantes para o avanço e a disseminação de conhecimentos nesta área. Baseado nisso, este trabalho se propõe a levantar subsídios informacionais sobre a plataforma I2ME através da implementação de um jogo multi-jogador como caso prático de uso dessa plataforma, a fim de prover informações úteis a outros desenvolvedores sobre a criação de jogos através dessa plataforma. Fundamentado nas experiências vivenciadas durante o desenvolvimento do caso de uso, o trabalho mostra as vantages, desvantagens e peculiaridades da plataforma I2ME no que se refere à criação de jogos para dispositivos móveis ao estilo do jogo implementado. Traça-se, também, um paralelo das vantagens e desvantagens do J2ME com outras duas plataformas, BREW e Flash Lite, a fim de enriquecer a análise. Além disso, apresenta-se durante o trabalho, e executa-se na implementação do caso de uso. técnicas ligadas à reducão do consumo de recursos, como otimização de imagens e obscurecimento de código, a fim de atenuar o problema de desenvolver aplicações para ambientes com pouca memória e baixo poder de processamento.



Sistema Administrativo - Inclusão



- Objetivos
- Trabalhos Futuros
- Disponibilização
- www-app.inf.ufsm.br/bdtg
- Perguntas

- Objetivos
- Trabalhos Futuros
- Disponibilização
- www-app.inf.ufsm.br/bdtg
- Perguntas

- Objetivos
- Trabalhos Futuros
- Disponibilização
- www-app.inf.ufsm.br/bdtg
- Perguntas

- Objetivos
- Trabalhos Futuros
- Disponibilização
- www-app.inf.ufsm.br/bdtg
- Perguntas