

**FUNDAÇÃO CENTRO DE ANÁLISE, PESQUISA E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA**  
**FACULDADE FUCAPI (INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR FUCAPI)**  
**COORDENAÇÃO DE GRADUAÇÃO EM <NOME DO CURSO>**

**NOME COMPLETO**

**Título do trabalho**

**MANAUS/AM**

**ANO**

**NOME COMPLETO**

**Título do Trabalho**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade FUCAPI (Instituto de Ensino Superior FUCAPI), na modalidade de Produção Técnica, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em <CURSO>.

**Orientador:** <Orientador>, <Título>.

**MANAUS/AM**

**ANO**

**NOME COMPLETO**

**Título do trabalho**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade FUCAPI (Instituto de Ensino Superior FUCAPI), na modalidade de Produção Técnica, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em <Curso>.

Aprovada em <dia> de <mes> de <ano>, por:

---

Prof. <Orientador>, <Título>.

Faculdade FUCAPI

Orientador

---

Prof. <Membro da Banca 1>, <Título>.

Faculdade FUCAPI

Examinador

---

Prof. <Membro do Banca 2>, <Título>.

Faculdade FUCAPI

Examinador

**MANAUS/AM**

**ANO**

## **AGRADECIMENTOS**

Seus agradecimentos aqui...

*“Uma frase aqui (ou não).”*

*Autor.*

## RESUMO

Seu resumo aqui. No máximo 200 palavras.

**Palavras-Chave:** Cinco palavras-chave aqui.

## **ABSTRACT**

Same as before, translated. Only 200 words.

**Keywords:** Five keywords here.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Imagem 1 - Nome.....</b>	<b>48</b>
<b>Imagem X - Nome.....</b>	<b>49</b>



**LISTA DE TABELAS**

<b>Tabela 1 – Nome.....</b>	<b>18</b>
<b>Tabela X - Nome.....</b>	<b>23</b>

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 PROBLEMA.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2 OBJETIVOS.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2.1 Objetivo Geral.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2.2 Objetivos Específicos.....</b>	<b>15</b>
<b>1.3 JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>15</b>
<b>1.4 TRABALHOS RELACIONADOS.....</b>	<b>15</b>
<b>1.5 ASPECTOS DE INOVAÇÃO.....</b>	<b>19</b>
<b>1.6 METODOLOGIAS E TECNOLOGIAS.....</b>	<b>19</b>
<b>1.6.1 METODOLOGIAS DE TRABALHO.....</b>	<b>19</b>
<b>1.6.1.1 Subitem 1.....</b>	<b>19</b>
<b>1.6.2 TECNOLOGIAS.....</b>	<b>20</b>
<b>1.6.2.1 Subitem 1.....</b>	<b>21</b>
<b>1.7 ESTRUTURAÇÃO DO TRABALHO.....</b>	<b>22</b>
 <b>2 DESENVOLVIMENTO.....</b>	 <b>23</b>
<b>2.1 DOCUMENTO DE VISÃO.....</b>	<b>23</b>
<b>2.1.1 Interessados.....</b>	<b>23</b>
<b>2.1.2 Objetivos.....</b>	<b>23</b>
<b>2.1.2.1 Definições e siglas.....</b>	<b>24</b>
<b>2.1.3 Contextualização.....</b>	<b>24</b>
<b>2.1.3.1 Cenário atual.....</b>	<b>24</b>
<b>2.1.3.2 Proposta.....</b>	<b>25</b>
<b>2.1.4 Visão do Produto.....</b>	<b>25</b>
<b>2.1.4.1 Elevator Pitch.....</b>	<b>25</b>
<b>2.1.4.2 Objetivos.....</b>	<b>25</b>
<b>2.1.4.3 Premissas.....</b>	<b>26</b>
<b>2.1.4.4 Restrições.....</b>	<b>26</b>
<b>2.1.4.5 Visão Geral de Arquitetura.....</b>	<b>26</b>
<b>2.1.6 Requisitos do Produto.....</b>	<b>27</b>
<b>2.1.6.1 Estórias de usuário e cenários.....</b>	<b>27</b>
<b>2.1.6.1.1 Estória 1.....</b>	<b>27</b>
<b>2.1.6.2 Backlog priorizado e estimativas.....</b>	<b>34</b>
<b>2.1.7 Requisitos Não Funcionais.....</b>	<b>36</b>
<b>2.1.7.1 Requisitos 1.....</b>	<b>36</b>
<b>2.1.8 Qualidade.....</b>	<b>37</b>

2.1.8.1 Definição de pronto.....	37
2.1.8.2 Planejamento de Testes.....	37
2.1.9 Cronograma e Marcos.....	37
2.1.9.1 Cronograma macro.....	37
2.1.9.2 Plano de entregas.....	38
2.1.9.3 Entrega Final.....	39
2.2 DOCUMENTO DE ARQUITETURA.....	40
2.2.1 Visão Geral da Arquitetura.....	40
2.2.1.1 Aplicação front-end.....	41
2.2.1.2 Aplicação back-end.....	41
2.2.1.3 Middleware de autenticação.....	42
2.2.2 Visão Lógica.....	42
2.2.2.1 Projeto lógico de dados.....	42
2.2.2.3 Diagramas de classes.....	43
2.2.2.3.1 Front-end.....	43
2.2.2.3.2 Back-end.....	45
2.2.3 Projeto de interfaces gráficas.....	46
2.2.3.1 Tela 1.....	46
2.2.3.16 Tela de aceite de convite.....	53
2.3 PLANO DE TESTES.....	54
2.3.1 Introdução.....	54
2.3.2 Escopo.....	54
2.3.3 Casos de teste.....	54
2.3.4 Resultados.....	54
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63
5 ANEXOS.....	65
5.1 Anexo 1.....	65

## **1 INTRODUÇÃO**

Nesta seção do trabalho, preocupe-se em contextualizar o leitor com o seu trabalho. Preocupe-se em conceitos que expliquem o problema que o seu trabalho pretende resolver ou explorar, e descreva como você pretende conduzir este trabalho. Tente responder perguntas como: o que é este trabalho? Existe um problema que ele pretende resolver (se existe, qual é)? Como pretendo fazer isso? Quais técnicas pretendo aplicar?

É importante também atentar com rigor às referências. Quase tudo o que você afirmar fora da seção de desenvolvimento deve referenciar outros pesquisadores que já discutiram o item em questão, dado a eles o referido crédito, seja em uma tradução, citação total ou parcial. Elas devem seguir o padrão do ABNT.

### **1.1 PROBLEMA**

Aqui você deve expor o problema que foi identificado em sua pesquisa, aquilo que você deseja resolver.

### **1.2 OBJETIVOS**

Introduza a seção aqui.

#### **1.2.1 Objetivo Geral**

Aqui deve ser descrito o objetivo geral.

#### **1.2.2 Objetivos Específicos**

Aqui devem ser descritos os objetivos específicos, em um parágrafo simples ou em forma de lista.

### **1.3 JUSTIFICATIVA**

Discuta aqui sobre os motivos que justificam a execução deste trabalho.

## 1.4 TRABALHOS RELACIONADOS

Cite trabalhos similares ou pesquisas relacionadas. Preocupe-se em ilustrar com exemplos, tabelas e gráficos, mas somente quando for necessário ou se for essencial para a compreensão do leitor.

## 1.5 ASPECTOS DE INOVAÇÃO

Aqui você deve discutir os aspectos de inovação do seu trabalho, diferenciais ou melhorias que ele implementa ou propõe.

Uma abordagem interessante é representar a relação entre os trabalhos relacionados e o seu, o que pode ser exemplificado na tabela 1.

**Tabela 1 – Comparativo entre o AEGON e os trabalhos relacionados.**

Ferramenta	Plataforma e Tecnologia	Características	Abrangência
LabSQL	Web (plugin para Moodle)	Execução de código online; Feedback imediato; acompanhamento de resultados; integração com Moodle.	Programação em SQL.
MobiSQL	Mobile (Java ME)	Execução em dispositivos móveis; Feedback visual para compreender consultas a partir da modelagem.	Programação em SQL; Modelagem conceitual e lógica.
ProgramaAR	Desktop (Windows e Linux)	Tradução de expressão algébrica em consultas SQL; representação conceitual.	Expressões Algébricas; Lógica relacional; Programação em SQL; Modelagem conceitual.

AEGON	Web (JavaScript e NodeJS)	Análise de código SQL; Feedback online imediato; Correção de exercícios com múltiplas abordagens; Independência de outras ferramentas e plataformas; Criação de turmas; acompanhamento de resultados.	Programação em SQL.
-------	---------------------------	---	---------------------

Fonte: Próprio autor

## 1.6 METODOLOGIAS E TECNOLOGIAS

Nesta seção serão discutidas as metodologias de trabalho e tecnologias utilizadas para desenvolvido do produto, introduzindo o contexto para sua referência no Documento de Visão. Esta seção é um referencial teórico resumido, onde você pode descrever, por exemplo, os padrões que seu projeto implementa, as metodologias de pesquisa e implementação, as tecnologias utilizadas, etc.

### 1.6.1 METODOLOGIAS DE TRABALHO

Introduza a seção aqui.

#### 1.6.1.1 Metodologia X

Descrição. Pelo menos um parágrafo.

#### 1.6.1.2 Metodologia Y

Descrição. Pelo menos um parágrafo.

## **1.6.2 TECNOLOGIAS**

Introduza a seção aqui.

### **1.6.2.1 Tecnologia X**

Pelo menos um parágrafo.

### **1.6.2.2 Tecnologia y**

...

## **1.7 ESTRUTURAÇÃO DO TRABALHO**

Descreva aqui a estruturação do seu trabalho. Exemplo: Este trabalho apresenta ... No capítulo 1 são apresentados os conceitos básicos .... No capítulo 2 é feita uma análise de alguns dos principais frameworks ... e suas principais características. No capítulo 4 é .... No capítulo 5 é apresentado..., e é feita uma análise dos resultados obtidos em comparação com as outras soluções pesquisadas.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Nesta seção serão apresentados os artefatos documentais técnicos, desenvolvidos para especificação e validação do produto <NOME>.

### 2.1 DOCUMENTO DE VISÃO

#### 2.1.1 interessados

Esta seção descreve os principais interessados no projeto e seus papéis em relação ao projeto de desenvolvimento do produto descrito neste documento, conforme tabela 2.

**Tabela 2 - Interessados.**

Nome	Cargo	Empresa	Contato
Marcela Sávia Picanço Pessoa Bastos	Coordenadora de TCC	FUCAPI	marcelappessoa@gmail.com
Eder Martins Franco	Professor Orientador	FUCAPI	efranco23@gmail.com

Fonte: Próprio autor

#### 2.1.2 Objetivos

Objetivos do produto.

##### 2.1.2.1 Definições e siglas

**Tabela 3 - Definições e siglas**

Sigla	Definição
API	Sigla em inglês para Interface de Programação de Aplicações. No contexto deste produto representa módulos externos ou componentes do sistema que serão acessados por meio de um serviço na web (webservice).
SPA	Sigla em inglês para Single Page Application. Uma



	aplicação web cujo conteúdo dinâmico é gerado e mantido em uma única página HTML.
VPS	Sigla em inglês para Virtual Private Server. Um servidor em ambiente compartilhado que possui um sistema operacional dedicado.
Middleware	Uma aplicação de software que intermedia a comunicação entre dois sistemas, permitindo transportar dados por diferentes protocolos de comunicação.
IETF	Sigla para Internet Engineering Task Force, um grupo internacional composto por técnicos, pesquisadores, fabricantes e fornecedores de tecnologias web, que empreende esforços para colaborar com a definição de padrões tecnológicos da web.

**Fonte: Próprio autor**

### **2.1.3 Contextualização**

#### **2.1.3.1 Cenário atual**

Descreva o processo como é hoje. Você pode realizar uma descrição textual ou incluir um diagrama de atividades, ou modelagem do negócio “AS IS”.

#### **2.1.3.2 Proposta**

Descreva o processo como você propõe que o processo será após a implementação do sistema. Você pode descrever textualmente ou com diagramas. É o processo “TO BE”.

### **2.1.4 Visão do Produto**

Contextualize o usuário com a visão geral do produto. Recomenda-se utilizar a técnica do Elevator Pitch, cuja template segue abaixo, mas você pode seguir qualquer outra técnica recomendada pelo seu orientador.

#### **2.1.4.1 Elevator Pitch**

**PARA** <public alvo> **QUE** <qual é a necessidade deste público alvo>, **O** projeto AEGON **É UM** <tipo de produto> **QUE** <principais características> **AO CONTRÁRIO DO** <concorrentes ou processo atual> **O PRODUTO** <diferencial chave>.

#### 2.1.4.2 Objetivos

- Descreva os objetivos gerais do software.

#### 2.1.4.3 Premissas

Descreva as premissas assumidas para desenvolvimento do produto.

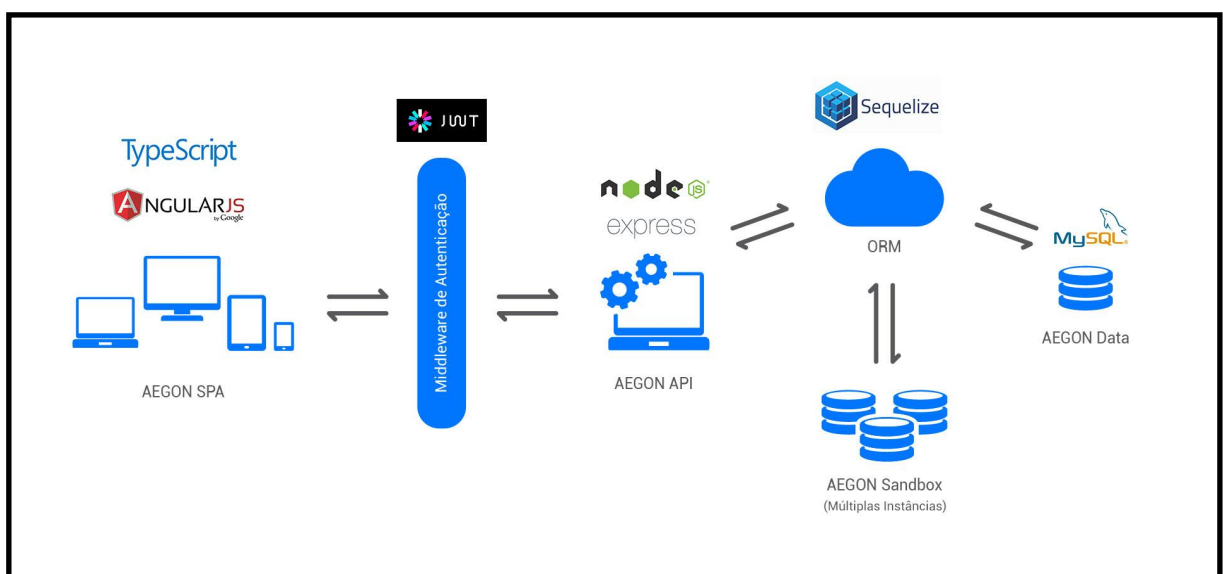
#### 2.1.4.4 Restrições

- Descreva as restrições ou escopo negativo. O que o sistema não fará.

#### 2.1.4.5 Visão Geral de Arquitetura

Introduza a seção. A imagem abaixo é um exemplo.

**Imagem 1 - Visão geral da arquitetura do AEGON.**



Fonte: Próprio autor

## 2.1.6 Requisitos do Produto

Introduza a seção.

### 2.1.6.1 Estórias de usuário e cenários

Nos exemplos abaixo, foi utilizado o modelo de estórias de usuário, mas você pode descrever as funcionalidades como casos de uso em forma tabular, conforme as recomendações do seu orientador.

#### 2.1.6.1.1 Exemplo de estória de usuário

<b>Descrição</b>	ENQUANTO <papel> EU GOSTARIA DE <o que esta pessoa deseja fazer no sistema> ENTÃO EU PODEREI <qual objetivo será alcançado?>
<b>Cenários</b>	Cenário 1: DADO <como a funcionalidade é usada, campos são preenchidos, etc> QUANDO <o usuário realizar uma ação, como clicar em um botão> ENTÃO <o que deve ocorrer, qual é o resultado esperado>

#### 2.1.6.1.2 Professor efetuar login

<b>Descrição</b>	EU GOSTARIA DE efetuar login no sistema ENTÃO EU PODEREI acessar o sistema
<b>Cenários</b>	<p>Cenário 1: DADO eu informe meu e-mail e senha corretos QUANDO eu clicar em Entrar ENTÃO deverei ser redirecionado à página principal do sistema</p> <p>Cenário 2: DADO eu informe um e-mail inválido QUANDO eu clicar em Entrar ENTÃO deverá ser exibida uma mensagem de alerta</p> <p>Cenário 3: DADO eu informe a senha incorreta QUANDO eu clicar em Entrar ENTÃO deverá ser exibida uma mensagem de alerta</p>

### 2.1.6.1.3 Estória X...

<b>Descrição</b>	...
<b>Cenários</b>	Cenário 1: ...

### 2.1.6.2 Backlog priorizado e estimativas

Neste contexto, temos uma lista de funcionalidades. Se você segue um processo iterativo e incremental, relacione abaixo a sequência de priorização das funcionalidades e sua estimativa de esforço. Existem várias técnicas para isso (fibonacci, pontos de função, etc). Siga as recomendações do seu orientador

**Tabela 4 - Backlog priorizado.**

<b>Item</b>	<b>Título</b>	<b>ROI</b>	<b>Esforço</b>
1	Nome do caso de uso 1 (ou estória do usuário)	2	3
2	...	2	3
3	...	1	1

**Fonte: Próprio autor**

### 2.1.7 Requisitos Não Funcionais

Nesta seção estão descritos os requisitos não funcionais da aplicação, com a especificação das atividades que devem ser realizadas e recursos necessários ao desenvolvimento do projeto.

#### 2.1.7.1 Requisitos de infraestrutura

Para disponibilização do produto em ambiente acessível, deve ser disponibilizado uma máquina servidora com acesso permanente à internet, e contendo configurações mínimas deve ser disponibilizado:

- Ubuntu Server 16.04 LTS;
- Memória: 500MB;
- 20GB de espaço em disco;

#### **2.1.7.2 Requisitos de software**

Para configuração dos serviços oferecidos pelo AEGON, e para a própria execução do software, seus recursos e dependências, os seguintes requisitos de software são necessários:

- Sistema Operacional Linux (recomendável Ubuntu Server 16.04);
- Servidor web Nginx 1.12.1;
- Angular JS 1.6.1 e TypeScript 2.4.2;
- Node.js 8.9.1 e NPM 5.5.1;
- MySQL 5.7

#### **2.1.7.3 Segurança e autenticação**

Para realização da integração do webapp com a API será necessário implementar um componente para autenticação do produto utilizando web tokens no formato JWT. No contexto da comunicação do produto com a API, as requisições deverão ser realizadas utilizando o protocolo HTTPS, e todos os dados inseridos pelo usuário devem ser enviados criptografados.

#### **2.1.7.4 Requisito X**

Texto...

#### **2.1.8 Qualidade**

Defina aqui os critérios de qualidade do produto. Exemplo: como será avaliado? Quando atingirá a definição de pronto?

### 2.1.8.2 Planejamento de Testes

Descreva como serão realizados os testes.

## 2.1.9 CRONOGRAMA E MARCOS

Nesta seção deve ser apresentado o cronograma macro do projeto e o planejamento inicial das entregas que serão realizadas.

### 2.1.9.1 Cronograma macro

Introduza a seção.

**Tabela 5 - Cronograma macro.**

Atividade	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Levantamento dos Requisitos					
Análise					
Elaboração do Projeto					
Implementação					
Testes e homologação					
Implantação					
Coleta de Resultados					

Fonte: Próprio autor

### 2.1.9.2 Plano de entregas

Descreva seu plano de entregas. A tabela abaixo é um exemplo de um plano de entregas em um processo iterativo e incremental.

**Tabela 6 - Plano de entregas.**

Item	Data	Versão	Conteúdo
1	04/09/2017	MPV1 - Versão 1.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Professor cadastrar conta</li> <li>● Professor efetuar login</li> <li>● Aluno cadastrar conta</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aluno efetuar login</li> </ul>
2	18/09/2017	MVP 2 – Versão 1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Professor criar disciplina</li> <li>● Professor visualizar disciplinas</li> </ul>
3	02/10/2017	MVP 3 – Versão 1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Professor convidar alunos para disciplina</li> <li>● Aluno aceitar convite de disciplina</li> <li>● Aluno visualizar lista de disciplinas</li> </ul>
4	16/10/2017	MVP 4 – Versão 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Professor criar exercício</li> <li>● Professor visualizar lista de exercícios</li> <li>● Professor visualizar exercícios em aberto</li> <li>● Aluno visualizar exercícios pendentes</li> <li>● Aluno visualizar lista de exercícios</li> </ul>
5	30/10/2017	MVP 5 – Versão 1.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aluno resolver exercício</li> <li>● Aluno conferir nota do exercício</li> </ul>
6	14/11/2017	MVP 6 – Versão 1.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aluno visualizar exercício corrigido</li> <li>● Professor visualizar progresso dos alunos</li> </ul>
7	11/12/2017	Entrega Final	Entrega da versão final, contendo correções de bugs e melhorias apontadas pelo usuário durante a execução dos testes.

**Fonte: Próprio autor**

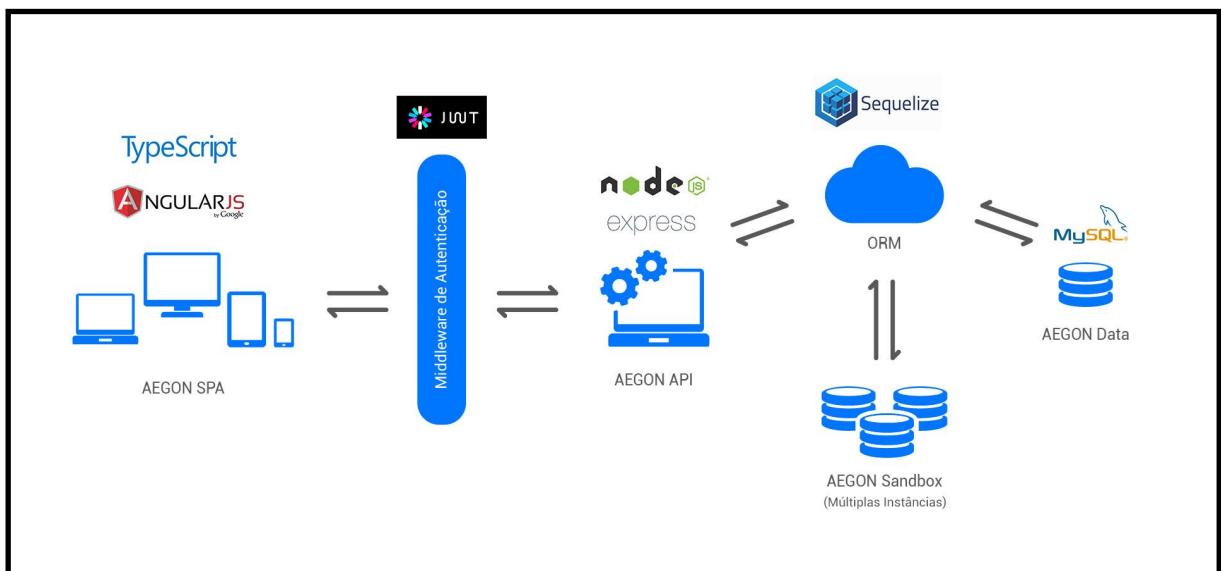
## 2.2 DOCUMENTO DE ARQUITETURA

Neste documento estão definidas as representações da arquitetura do produto, descrevendo seus principais componentes e estruturas. Você deve criar diagramas e outras representações que permitam compreender aspectos arquiteturais do seu projeto, como componentes, comunicação, organização, distribuição, etc. Se o seu produto é um software, recomenda-se realizar as representações tendo como base o modelo de visão 4 + 1 (KRUCHTEN, 1995). Se o seu produto é um artefato de hardware, você pode adicionar nesta seção diagramas esquemáticos e de componentes. Note que nem todas as visões de arquitetura precisam ser produzidas para todos os projetos. Isso dependerá do contexto do trabalho.

### 2.2.1 Visão Geral da Arquitetura

Contextualização aqui. Exemplo de um diagrama na Imagem 2.

Imagem 2 - Visão geral de arquitetura.



Fonte: Próprio autor

### 2.2.2 Visão de implementação

Contextualização.

### 2.2.3 Visão de implantação



Contextualização.

#### **2.2.4 Visão de processos**

Contextualização.

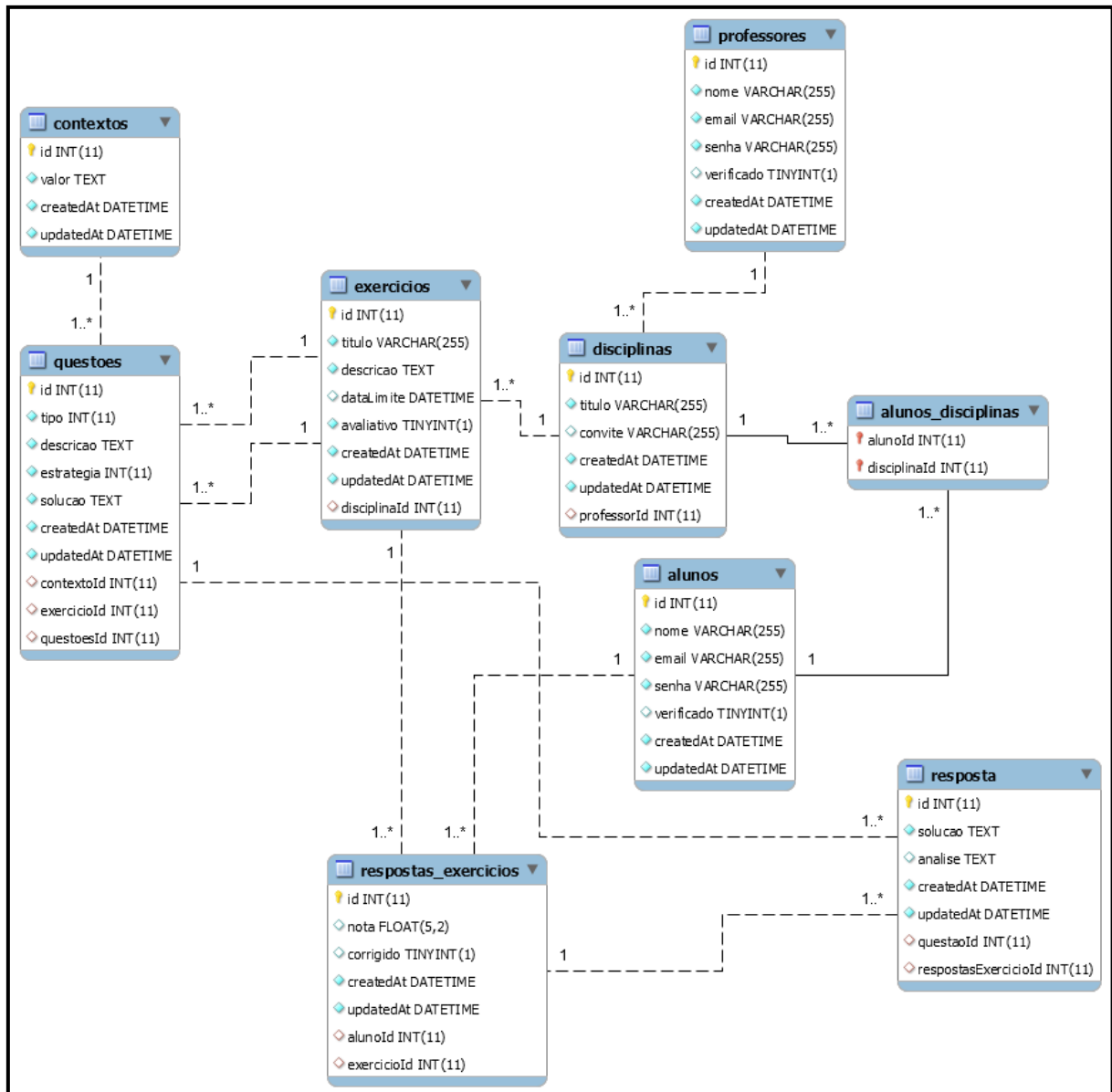
#### **2.2.5 Visão Lógica**

Contextualização. Um dos diagramas que você pode adicionar nesta seção é o projeto lógico do banco de dados (exemplo no item 2.2.2.1).

##### **2.2.5.1 Projeto lógico de dados**

O banco de dados principal foi projetado para utilizar o Sistema Gerenciador de Banco de Dados MySQL, versão 5.7, e sua estrutura pode ser visualizada na imagem 5.

**Imagem 5 - Diagrama de projeto lógico de banco de dados do produto.**



Fonte: Próprio autor

### 2.2.5.3 Diagramas de classes

Os modelos apresentados nesta seção descrevem as classes de projeto, evidenciando seus métodos e comunicação. A imagem 7 apresenta um modelo de diagrama de classes de projeto.

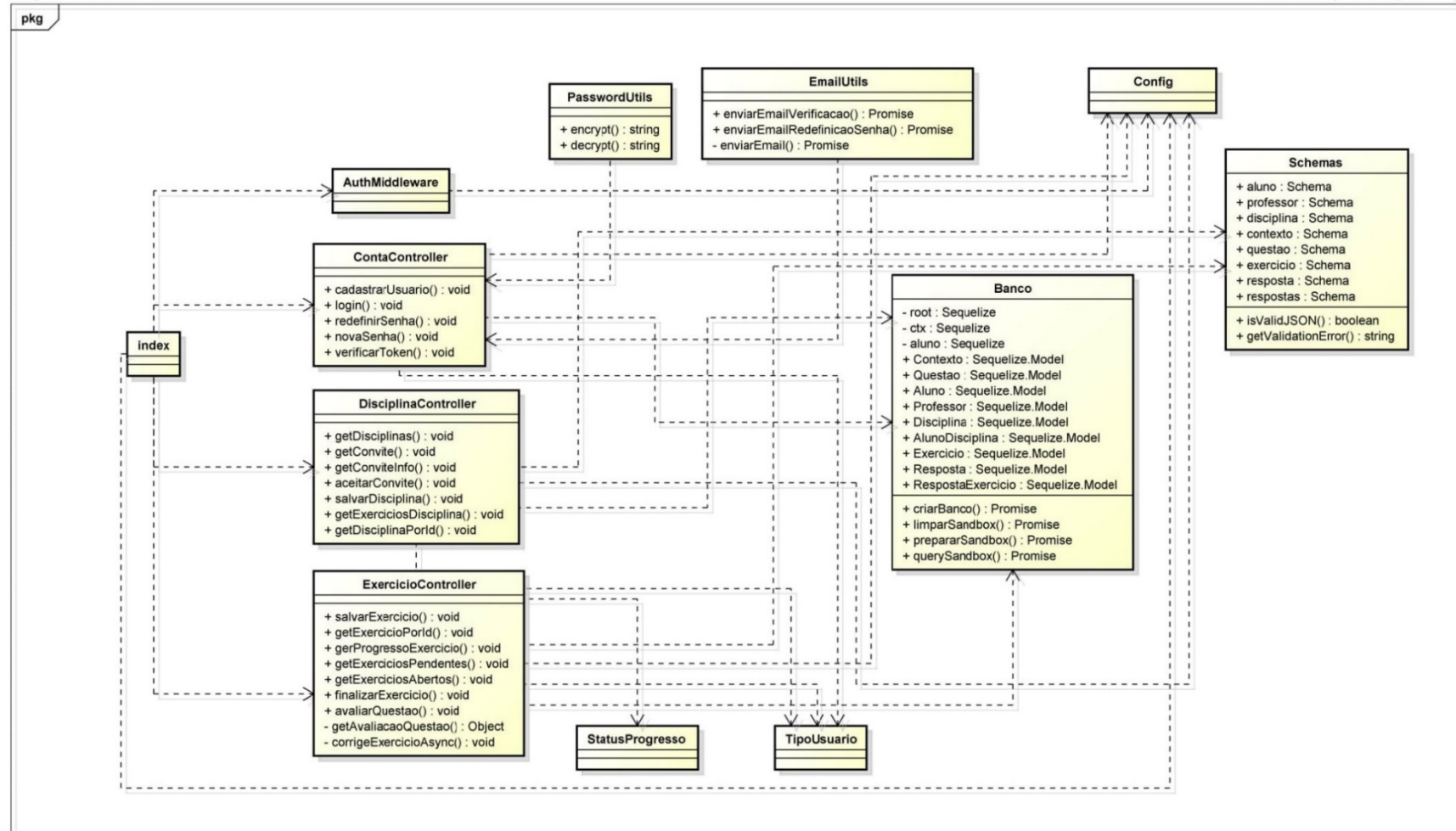
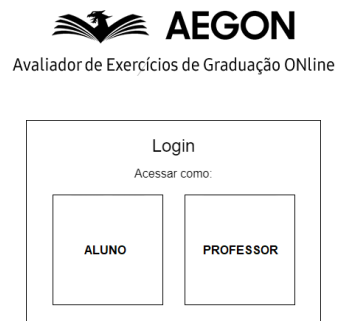


Imagem 7 - Diagrama de classes do back-end. Fonte: Próprio autor

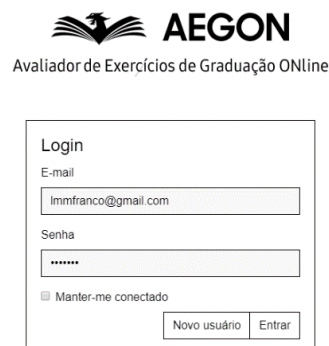
### 2.2.3 Projeto de interfaces gráficas

Nesta seção estão representados os protótipos de interfaces gráficas do projeto, que compreenderão a camada de visão da do produto. Aqui você deve adicionar seus wireframes e outros protótipos de telas. Se a sua aplicação não possui uma interface gráfica, esta seção é dispensável.

#### 2.2.3.1 Tela inicial



#### 2.2.3.2 Tela de login



### 2.3 PLANO DE TESTES

### 2.3.1 Introdução

Nesta seção serão descritas as informações necessárias para planejar e registrar a execução dos testes de validação e aceitação do produto. Você pode realizar vários tipos de testes, de acordo com o tipo de produto que foi desenvolvido, sendo mais comum o uso de testes de aceitação, conduzidos de maneira exploratória (testes *ad-hoc*),

### 2.3.2 Escopo

Defina o escopo dos testes que serão realizados, como por exemplo: quem vai utilizar? Que partes do produto serão testadas? Como os testes serão conduzidos?

### 2.3.3 Casos de teste

Especifique aqui os casos de teste. A tabela abaixo é um exemplo, mas pode variar de acordo com o modelo proposto pelo seu orientador.

**Tabela 7 - Casos de teste.**

<b>Número</b>	<b>Título / Tela</b>	<b>Descrição / Passos / Objetivos</b>
CT001	<Nome da funcionalidade ou caso de uso> Tela 3	<Descrição do cenário, roteiro ou passos para o teste>
CT002	Professor efetuar login com sucesso Tela 2	DADO que eu informe meu email e senha corretos QUANDO eu clicar em Entrar ENTÃO deverei ser redirecionado à página principal do sistema
CT003	...	...

**Fonte: Próprio autor**

### 2.3.4 Resultados

Descreva aqui os resultados obtidos com seus testes. A tabela 8 apresenta um modelo de registro dos resultados de testes, mas esta pode ser substituída por outro modelo proposto pelo seu orientador, de acordo com o tipo de teste conduzido ou com a metodologia adotada.

**Tabela 8 - Resultados dos testes de aceitação.**

<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Resultado obtido</b>
CT001	Professor cadastrar conta com sucesso	OK
CT002	Professor efetuar login com sucesso	Erro ao inserir os dados.
CT003	...	OK

**Fonte: Próprio autor**

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este capítulo deve conter suas considerações finais ou conclusões.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aqui devem ser incluídas suas referências, no padrão ABNT, te no manual de TCC da Fucapi.

**LEMBRETE:** Colocar em ordem alfabética.

Exemplos:

BOYLESTAD, Robert. Introdução à análise de circuitos. 10. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004.

SLACK, Nigel ; CHAMBERS, Stuart ; JOHNSTON, Robert . Administração da produção. 3. ed. São Paulo: ATLAS, 2009.

SILVA, Ermes Medeiros da et al . Pesquisa operacional: para os cursos de Economia, Administração, Ciências Contábeis. 3. ed. São Paulo: ATLAS, 1998. 185 p.

BRASIL. Ministerio da Justica. Relatório de atividades. Brasília, 2011.

DIAGNOSTICO do setor editorial brasileiro. Sao Paulo: Camara Brasileira do Livro, 1993. 64 p.

AUTOR DO ARTIGO. Titulo do artigo. Título da Revista, (abreviado ou nao) Local de Publicacao, Numero do Volume, Numero do Fasciculo, a Pagina inicial-final mes e ano.

ESTEVAO, Jose Carlos. Repercussao da telefonia no Brasil. Revista Brasileira de Telecomunicação, Sao Paulo, v. 8, n. 32, out./dez. 1999.

#### 5. ANEXOS

##### 5.1 Anexo 1

Todos os anexos devem ser citados no texto