

# Título do projeto

**Ana Flavia de Souza Ribeiro, Elian Eliezer Fialho de Castro, Miguel Martins  
Fonseca da Cruz, Rafael**

<sup>1</sup>Instituto de Ciências Exatas e Informática  
Pontifícia Universidade de Minas Gerais (PUC Minas)  
Belo Horizonte – MG – Brasil

{aluno1, aluno2, miguel.cruz, aluno4, aluno5}@sga.pucminas.br

**Resumo.** *Escrever aqui o resumo. O resumo deve contextualizar rapidamente o trabalho, descrever seu objetivo e, ao final, mostrar algum resultado relevante do trabalho (até 10 linhas).*

## 1. Introdução

Neste trabalho foi realizada a mineração de repositórios do Github com a fim de responder perguntas pré-definidas. O trabalho foi feito a partir da utilização de Python e GraphQL.

Ao se destacar a sprint 1, leva-se em conta que 100 repositórios foram analisados a fim de se responder às seguintes perguntas:

- **RQ 01.** Sistemas populares são maduros/antigos?
- **RQ 02.** Sistemas populares recebem muita contribuição externa?
- **RQ 03.** Sistemas populares lançam releases com frequência?
- **RQ 04.** Sistemas populares são atualizados com frequência?
- **RQ 05.** Sistemas populares são escritos nas [linguagens mais populares](<https://octoverse.github.com>)
- **RQ 06.** Sistemas populares possuem um alto percentual de issues fechadas?

Ao se fazer uma análise inicial das requisições, foi-se capaz de fazer as seguintes hipóteses:

RQ 01: Sistemas populares são maduros pois repositórios levam tempo para serem aceitos unanimemente pela comunidade e se tornarem populares.

RQ 02: Sistemas populares recebem bastante contribuição externa pois muitos estão interessados na manutenção destes repositórios.

RQ 03: Sistemas populares lançam releases com frequência pois pelo seus grandes usos, por terem modificações frequentes as modificações devem ser mais frequentes.

RQ 04: Sistemas populares são atualizados com frequência porque são mais analisados e discutidos, possibilitando a maior identificação de erros e de funcionalidades requeridas.

RQ 05: Sistemas populares provavelmente são mais escritos em javascript

RQ 06: Sistemas populares provavelmente tem um alto percentual de issues fechadas pela grande quantidade de pessoas contribuindo para estes projetos.

Fazer uma apresentação Em seguida o aluno deve apresentar uma breve apresentação do problema as perguntas de pesquisa bem como as hipóteses informais que formularam.

Informe como pretende responder às perguntas de pesquisa e o tipo de visualização de dados que pretendem usar como forma de mostrar seus resultados.

## **2. Metodologia (neste tópico deve ficar claro COMO foi realizado o seu trabalho)**

Deve qualificar a pesquisa (use um livro de metodologia científica para isso, ex GIL). Explicar características de pesquisa quantitativa e porquê e quando adotar esse tipo de pesquisa. São qualificações encontradas neste tipo de livro.

Em seguida explicar rapidamente cada etapa do trabalho (processo de cada *sprint*). Destaque os métodos utilizados de coleta e justifique todos os critérios possíveis informando o porquê de ter selecionado tais dados para realizar suas análises.

## **3. Resultados**

Resultados do trabalho devem ser apresentados. Consiste da descrição técnica da solução desenvolvida. Use figuras e tabelas sempre que necessário. Todas as etapas descritas na metodologia devem ter seus resultados apresentados aqui. Detalhar os resultados obtidos para cada uma das perguntas. Ilustre, os resultados utilizando visualizações de dados que ajudem a demonstrar.

## **3. Discussão**

Discuta os resultados obtidos e compare com as hipóteses que foram definidos no início do trabalho.

## **4. Conclusões e trabalhos futuros**

A conclusão deve iniciar resgatando o objetivo do trabalho e os principais resultados alcançados. Em seguida, devem ser apresentados os trabalhos futuros.

Acrescentar aqui a tabulação da estatística de avaliação da aplicação (questionário de avaliação final da ferramenta).

## Referências

- Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: *New Trends in Animation and Visualization*, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons Ltd., England.
- Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, [http://reality.sgi.com/employees/jam\\_sb/mocap/MoCapWP\\_v2.0.html](http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html), December.
- Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, *Computer Graphics: Developments in Virtual Environments*, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.
- Knuth, D. E. (1984), *The TeXbook*, Addison Wesley, 15<sup>th</sup> edition.
- Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.