**CENTRO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL HERMANN HERING**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**Matrix**

**Autocomplete**

**Gustavo Henrique Spiess**

**Lucas Gabriel da Costa**

**Blumenau (SC)**

**2016**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL HERMANN HERING**

**CURSO DE TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

Gustavo Henrique Spiess

Lucas Gabriel da Costa

**Matrix**

**Autocomplete**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para conclusão de curso.

Orientador:

Blumenau

2016

**DEDICATÓRIA**

(ESTA PÁGINA NÃO EXIBE TÍTULO)

**AGRADECIMENTOS**

Ao(à) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, pelos conselhos sempre úteis e precisos com que, sabiamente, conduziu este trabalho.

**EPÍGRAFE**

(ESTA PÁGINA NÃO EXIBE TÍTULO)

“Simsim simsim simsimsimsim simsim simsim simsimsimsim simsim simsim simsim simsimnsimsim simsim simsim simsim sim.”

- indicação de autoria -

**RESUMO**

Simsim sim simsim sim simsim sim simsim simsim sim simsim sim simsim sim simsim simsim simsim sim simsim. Simsim simsim sim simsim simsim simsim simsim simsim simsim simsim simsim sim simsim simsim simsim sim simsim sim simsim sim simsim sim simsim simsim. Simsim simsim simsim sim simsim sim simsim simsim sim simsim sim simsim. Sim simsim simsim sim simsim simsim sim simsim sim simsim simsim simsim simsim sim simsim simsim simsim simsim simsim simsim sim simsim sim simsim. Simsim sim simsim sim simsim sim simsim simsim sim simsim sim simsim sim simsim simsim simsim sim simsim. Simsim simsim sim simsim simsim simsim simsim simsim simsim simsim simsim sim simsim simsim simsim sim simsim sim simsim sim simsim sim simsim simsim. Mínimo de 100 máximo de 150 palavras.

Palavras-chave e/ou descritores: apresentar 5 (cinco) palavras, referentes ao conteúdo, escolhidas do próprio texto.

**SUMÁRIO**

Sumário

[1 INTRODUÇÃO](#_30j0zll)

[1.1 JUSTIFICATIVA](#_1fob9te)

[1.2 OBJETIVOS](#_3znysh7)

[1.2.1 GERAL](#_tyjcwt)

[1.2.2 ESPECÍFICOS](#_1t3h5sf)

[2 FUNDAMENTAÇÃO](#_4d34og8)

[3 DESENVOLVIMENTO](#_2s8eyo1)

[4 CONCLUSÃO](#_17dp8vu)

[5 REFERÊNCIAS](#_3rdcrjn)

# 

# 1 INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, bláblá blábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá blábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá.

Bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá blábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá. Bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá blábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá.

Em decorrência desta realidade, a questão a ser respondida neste trabalho é: bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá?

Pretende-se, de modo geral, bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá. Especificamente, anseia-se bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá.

Justifica-se a escolha do tema bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá blábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá. Bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá blábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá.

Opta-se pelas pesquisas bibliográfica e documental bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

Existem hoje no mercado inumeras soluções para autocorrect e autocomplete.Estes dois termos, em suma, significam quando seu celular, tablet ou computador tenta prever o que você esta escrevendo.A idéia em si é simples, perceber um padrão de escrita do usuário e correspondendo à ele sugerir correções e completar as palavras digitadas.

As soluções mais modernas para este quesito usam de inteligencia artificial avançada para compartilhar os vicios linguisticos de diversos usuários, até mesmo sugerindo palavras que este ou aquele usuário nunca usaram.Isso acontece por que outros usuários já a usaram em contextos equivalentes.Por outro lado não raro as sugestões fazem com que as frases percam o sentido.

A proposta do nosso grupo é um sugestor para completar, mas não corrigir as palavras. Ele teria algumas características distintas, como por exemplo ele não fará uso de dicionários pré-estabelecidos, fazendo a construção de um dicionário interno conforme uso. Alguns dos problemas que isso cria são erros ortográficos provenientes do usuário sendo replicados conforme o uso, e em um primeiro momento não haveriam sugestões funcionais.

Os sugestores mais simples podem ser encontrados no Excel e no notepad++. O funcionamento destes usa como base as palavras digitadas no mesmo arquivo que se está digitando. Ao usar muitas vezes o termo procrastinação em um arquivo qualquer sendo editado em uma destas plataformas ao começar a digitar propriedade a primeira sugestão seria procrastinação.

Os sugestores mais complexos como os usados em celulares fazem algo semelhante a isso, mas com uma abrangência maior (trabalhando com frases e expressões) e uma maior largura na fonte dos dados (usando de todas as frases digitadas).

## 1.2 OBJETIVOS

A intenção do grupo é fazer a construção de um protótipo de um aplicativo que sugira possíveis continuações para uma frase. E evoluam as sugestões com uma seleção artificial e uma reprodução espelhada à biológica.

### 1.2.1 GERAL

Construir um protótipo de inteligencia artificial que evolua na sugestão de palavras para continuidade de frases. Com um código pseudo aleatório para imitar a evolução biológica.

### 1.2.2 ESPECÍFICOS

* Inserir novas palavras conforme uso.
* Mesclar eficientemente os códigos de dois ou mais objetos, adicionando um fator aleatório.
* Simular o uso sem necessidade de uma pessoa.
* Manter em uso os objetos cujos genomas sejam mais eficientes, tirar os menos eficientes, e repopular com mesclas dos mais eficientes.

# 2 FUNDAMENTAÇÃO

## 2.1 O que é Inteligência Artificial

A inteligência artificial segundo Gongora(2007), é um conceito de comportamento inteligente em construtos humanos, buscando elevar isso à replica de um comportamento humano.

“Pretende-se, com ela, capacitar o computador de um comportamento inteligente. Por comportamento inteligente devemos entender atividades que somente um ser humano seria capaz de efetuar. Dentro destas atividades podem ser citadas aquelas que envolvem tarefas de raciocínio (planejamento e estratégia) e percepção (reconhecimento de imagens, sons, etc.), entre outras.”

Isso é, um software que apresenta comportamentos tipicamente humanos, como identificar um rosto em uma foto, são modelos de inteligência artificial.

Também segundo Gongora (2008) IA “É um conceito relativo à construção de estruturas cognitivas do ser humano, responsáveis pela formação da razão, característica peculiar frente aos demais animais. Como o ser humano é o único animal racional, diz-se que ele é o único ser inteligente. Há estudos que atribuem o conceito de inteligência a outros animais e vegetais. Mas, obviamente, não é um conceito comparável ao da inteligência humana. É, isso sim, um conceito relativo à análise em questão: esta inteligência irracional seria a capacidade de adaptação de um ser vivo às circunstâncias de seu meio. Desta forma, poderemos utilizar este conceito para a máquina, definindo, então, uma inteligência de máquina.”

Portanto, o conceito de inteligencia de máquina é também aplicável aos objetivos propostos para esse trabalho, como no tratamento de novas palavras, adicionando-as aos dicionários.

Outros conceitos descritos são as tarefas especializadas, que “possui objetivos e aplicações bem específicos, dentro de um universo delimitado.”

“Quando queremos realizar aplicações mais práticas, estamos trabalhando com tarefas especialistas, que são aquelas aplicadas em alguma profissão, resultado da síntese do conhecimento de especialistas no assunto. Daí surge o termo sistemas especialistas”.

E as tarefas formais: “Há um conjunto de tarefas que exige análises de possibilidades para chegar-se a uma solução. Este tipo de tarefas são chamadas de formais por terem uma aplicabilidade apenas em áreas fora do mundo real, tais como jogos e problemas matemáticos. No caso de jogos, torna-se necessária a organização das ações e reações dos jogadores, todas elas previsíveis e portanto manipuláveis dentro de regras claras. Nos problemas matemáticos, é semelhante, havendo regras para a construção de formas geométricas, encadeamento de expressões de lógica e derivação no cálculo integral, entre outras aplicações. Estas são, portanto, aplicações situadas dentro de contextos abstratos com variáveis previsíveis.”

Aplica-se ao problema proposto a segunda descrição. É um problema com regras delimitadas, a interação do usuário se aplica dentro de um universo pequeno, onde tudo o que ele poderá fazer é a introdução de palavras e a seleção de sugestões.

## 2.2 O que é algoritmo evolutivo:

No artigo *Computação Evolutiva: Uma Abordagem Pragmática* São descritos os conceitos da aplicação de um algoritmo (ou software) evolutivo na prática.

“O software evolutivo é aplicar o processo de evolução natural como um paradigma de solução de problemas, a partir de sua implementação em computador” Zuben (2003).

Ela baseia-se no conceito de comportamentos pseudo-aleatórios, e seleção das respostas mais próximas de resultados desejáveis. A modelagem de um algoritmo evolutivo, como descrito no artigo supracitado é baseada em uma matriz com valores aleatórios, que podem ou não respeitar regras de ordenação obrigatória, limite de valor ou até mesmo tipagem.

“a computação evolutiva deve ser entendida como um conjunto de técnicas e procedimentos genéricos e adaptáveis, a serem aplicados na solução de problemas complexos, para os quais outras técnicas conhecidas são ineficazes ou nem sequer são aplicáveis.” Zuben (2003).

Como descrito, trata-se de um conceito útil para situações em que a programação convencional, buscando resolver o problema por meio de um computador da mesma forma que um ser humano faria manualmente, não se aplica ou falha ao ser aplicada.

Na situação de adequar-se à um comportamento tão humano quanto a sugestão de palavras, seria impraticável o uso de programação convencional, portanto a metodologia escolhida foi o algoritmo (ou software) evolutivo.

Outros conceitos descritos por Zuben são:

* Genes: “Blocos funcionais de DNA, os quais codificam uma proteína específica. É a denominação que damos hoje ao fator mendeliano.” Na Programação evolutiva, os genes serão valores de tipagem variante, que determinam um comportamento.
* Cromossomo: “estrutura nucleoprotéica formada por uma cadeia de DNA, sendo a base física dos genes nucleares, os quais estão dispostos linearmente. Cada espécie apresenta um número característico de cromossomos.”
* Crossover: "(recombinação): consiste na troca (evento aleatório) de material genético entre dois cromossomos." Na prática, um software evolutivo utiliza esse conceito mesclando o genoma de dois ou mais indivíduos para formar um terceiro, que terá características de ambos, mas não será idêntico a nenhum.
* Genoma: "como muitos organismos apresentam células com mais de um cromossomo, o genoma é o conjunto de todos os cromossomos que compõem o material genético do organismo." Aplicado à metodologia evolutiva de resolução de problemas, o genoma é tido como uma matriz de cromossomos, com uma ordem e valores bem definidos, definem o comportamento final de um individuo.
* Genótipo: "Indivíduos e espécies podem ser vistos como uma dualidade entre seu código genético (genótipo)" Isso é, o código genético em si, não o comportamento determinado por ele.
* Fenótipo: "características comportamentais, fisiológicas e morfológicas (fenótipo)" Isso é, os comportamentos definidos pelos genes, não os genes em si.
* Pleiotropia: "um único gene pode afetar diversos traços fenotípicos simultaneamente (pleiotropia)" Um gene pode determinar dois comportamentos distintos e simultâneos.
* Poligenia: "uma única característica fenotípica pode ser determinada pela interação de vários genes (poligenia)." Vários genes, interagindo entre si, podem determinar uma característica única.
* Fitness: "uma função que mede a adequação relativa de cada indivíduo frente aos demais" A medida dada à adequação do comportamento tido pelo individuo frente ao problema a se resolver, que deve ter como característica uma universalidade, onde dois objetos expostos ao mesmo problema e com o mesmo fenótipo devem ter valores iguais.
* Transformação unária: “Existem transformações unárias (mutação) que criam novos indivíduos através de pequenas modificações de atributos em um indivíduo”. Na prática, é alguma alteração de um gene em um indivíduo, adicionando uma nova possibilidade ao universo de valores a se utilizar.
* Seleção de indivíduos: “O algoritmo genético clássico utiliza um esquema de seleção de indivíduos para a próxima geração chamado roulette wheel”. Essa seleção é o que define quais indivíduos permanecerão para a próxima geração, fazendo com que a evolução aconteça. É o análogo à seleção natural, quase sempre baseando-se no fitness.

No artigo também são exemplificados várias formar de crossover e mutação (Transformação unária). Tais como:

* Crossover de um ponto, onde a matriz genética de dois indivíduos é dividida a partir de um ponto de forma que um novo é formado com a primeira parte do primeiro genoma e a segunda parte do segundo genoma e outro com o inverso, a segunda parte do primeiro genoma e a primeira parte do segundo genoma. O ponto pode ser fixo, flutuante, ou ainda obedecer algumas regras, dependendo do problema a ser solucionado.
* Crossover uniforme, onde para cada gene é decidido de forma aleatória qual genitor fornecerá o valor.
* Crossover de dois pontos, que como o nome sugere é uma modelagem do crossover de um ponto onde há mais de um ponto de corte no genoma dos genitores.
* crossover OX, que funciona com o mesmo principio do crossover de um ponto, mas com a substituição de valores repetidos pelos ausentes no genoma. Por exemplo, se houverem oito possíveis valores para os genes, mas ao executar o corte um individuo tem o valor ‘um’ repetido e o ‘dois’ ausente (nesse caso haveriam oito genes por indivíduo), o um dos valores ‘um’ seria substituído pelo valor ‘dois’.

O autor ainda complementa: “não há nenhum operador de crossover que claramente apresente um desempenho superior aos demais. Uma conclusão a que se pode chegar é que cada operador de crossover é particularmente eficiente para uma determinada classe de problemas e extremamente ineficiente para outras.”

Quanto aos operadores de mutação, o artigo também apresenta a descrição de algumas opções:

* “Considerando codificação binária, o operador de mutação padrão simplesmente troca o valor de um gene em um cromossomo”
* “O operador para mutação uniforme seleciona aleatoriamente um componente k ∈ {1, 2, ..., n} do cromossomo x = [x1 ... xk ... xn] e gera um indivíduo x′ = [x1 ... x′k ... xn] , onde xk′ é um número aleatório” Isso é, ao mutar um indivíduo, esse operador altera um gene aleatório para ter um valor aleatório.

Outro ponto descrito cujas abordagens são múltiplas é a seleção dos indivíduos para a geração seguinte:

* Roulette wheel: “O roulette wheel atribui a cada indivíduo de uma população uma probabilidade de passar para a próxima geração proporcional ao seu fitness medido, em relação à somatória do fitness de todos os indivíduos da população. Assim, quanto maior o fitness de um indivíduo, maior a probabilidade dele passar para a próxima geração.”
* Rank: “A seleção baseada em rank [...] utiliza as posições dos indivíduos quando ordenados de acordo com o fitness para determinar a probabilidade de seleção. Podem ser usados mapeamentos lineares ou não-lineares para determinar a probabilidade de seleção. Para um exemplo de mapeamento não-linear, veja MICHALEWICZ (1996). Uma variação deste mecanismo é simplesmente passar os N melhores indivíduos para a próxima geração.”
* Seleção por diversidade: “são selecionados os indivíduos mais diversos da população.”
* Seleção bi-classista: “são selecionados os P% melhores indivíduos e os (100 − P)% piores indivíduos.”
* Seleção aleatória: “são selecionados aleatoriamente N indivíduos da população. Podemos subdividir este mecanismo de seleção em: Salvacionista: seleciona-se o melhor indivíduo e os outros aleatoriamente. E não-salvacionista: seleciona-se aleatoriamente todos os indivíduos.”

“Estes mesmos mecanismos de seleção podem ser adaptados para selecionar também os indivíduos que irão sofrer crossover e mutação. Por exemplo, usando a seleção bi-classista, é possível selecionar os indivíduos que, ao se reproduzirem, irão gerar os indivíduos da próxima geração.”

## 2.3 O que é autocomplete

Autocomplete de acordo com a ComputerHope no seu artigo sobre autocomplete, é o que faz com que sugestões plausíveis apareçam conforme o usuário digita algo, por exemplo você escreve “c” e então aparecera uma lista com “casa” , “carro” , “casaco a venda”, “vende-se carro”, ou seja ao escrever “c” sera procurada uma ou mais informações que contenham a letra “c”, sempre mostrando as mais utilizadas , comuns e plausíveis.

Isso ajuda o usuário e o deixa mais confortável ao preencher um formulário, ele é importante para deixar o preenchimento desses campos mais dinâmico, mais rápido, afinal todos os usuários sempre estão em busca de um meio para fazer suas pesquisas de forma mais rápida, para poupar tempo tal que sera usado de forma mais produtiva em outro momento.

## 2.4 Programação Orientada a Objetos

A programação Orientada a Objetos de acordo com Michelle Nery na sua abordagem descrita em sua apostila Programação Orientada a Objeto(POO), é um paradigma, modelo, padrão de programação de computadores, que usa de conceitos voltados à Objetos e Classes como elementos centrais para representar e processar os dados usados nos softwares. A ideia da POO é que poderíamos construir um programa usando conceitos e abstrações do mundo real, como objetos.

O princípio da abstração é a capacidade de abstrair a complexidade de um sistema e se concentrar apenas em partes do mesmo, por exemplo, um médico torna-se um especialista em algum órgão do corpo, digamos que seja o coração. Ele abstrai sem desconsiderar as influências dos outros órgãos e foca apenas sua atenção nesse órgão.

Os objetos mencionados anteriormente são usados para representar entidades do mundo real ou computacional, se observarmos ao nosso redor, será possível ver várias entidades ou abstrações as quais podem ser representadas como objetos no nosso programa, as escolas e seus alunos podem ser vistas como objetos, os objetos têm dois pontos principais, as características ou seja, atributos pelos quais os identificamos e as finalidades para as quais os utilizamos.Um objeto pode ter comportamentos associados, chamados de métodos, por exemplo, uma pessoa pode andar, correr ou dirigir, e um carro pode ligar, desligar, acelerar e frear.

Utilizamos de Classes para criar nossos objetos, cada classe funciona como um molde, uma forma para a criação de um dado objeto, portanto os objetos são vistos como representações completas ou seja, instâncias das classes.

A Programação Orientada a Objetos é sedimentada sobre três pilares que provêm do princípio da abstração, sendo eles:

* Encapsulamento: deriva-se de cápsula, que nos lembra  qualquer forma pequena que protege algo em seu interior como um medicamento. Ele ajuda a desenvolver programas com maior qualidade e flexibilidade para mudanças futuras. O encapsulamento também é capaz de ocultar partes(dados e detalhes) de implementação interna de classes do mundo exterior.
* Herança: é o mecanismo que permite a uma classe herdar todos os atributos e métodos de outra classe.Quanto mais alta a classe na hierarquia, mais ela tende a ser abstrata, ou menos definida, com menos atributos e métodos.Suponha que há uma classe Transporte, ela tem o atributo capacidade, ela pode ter uma classe filha chamada Terrestre ou Aquático que tem seus próprios atributos e métodos mais específicos
* Polimorfismo: deriva-se da palavra polimorfo, que significa multiforma, de várias formas, ou que pode variar a forma. Para a Programação Orientada a Objetos, polimorfismo é a habilidade de objetos de classes diferentes responderem a mesma mensagem de diferentes maneiras. Ou seja, várias formas de responder à mesma mensagem.Por exemplo, o dono de uma fábrica de brinquedos instruiu seus engenheiros a criar um mesmo controle remoto para todos os brinquedos de sua fábrica, a única restrição era que cada brinquedo atendesse aos comandos específicos definidos pelo controle.

## 2.5 Java

De acordo com o prof. Jandl, Peter Jr. em Introdução ao Java, a linguagem de programação Java em conjunto de sua plataforma, constituem um fascinante objeto de estudo, com um conjunto rico de bibliotecas para facilitar o desenvolvimento e utiliza como paradigma central a Orientação a Objetos.Java éra uma nova linguagem de programação no mercado em 1995 pela Sun Microsystems, que provocou e ainda provoca excitação e entusiasmo em programadores, analistas e projetistas de software.

O java produz essa reação simplesmente porque é o resultado de um trabalho consistente de pesquisa e desenvolvimento de mais do que uma simples linguagem de programação, mas de todo um ambiente de desenvolvimento e execução de programas que exibe as finalidades proporcionadas pela orientação à objetos, pela extrema portabilidade do código produzido, pelas características de segurança que esta plataforma oferece e finalmente pela facilidade de sua integração aos outros ambientes, destacando-se a Web.

Algumas de suas características mais importantes que, agrupadas, diferenciam-na de outras linguagens de programação são:

* Orientado à Objetos: com exceção de seus tipos primitivos de dados, tudo em Java são classes ou instâncias delas.Java atende todos os requisitos necessários para uma linguagem ser considerada orieentada a objetos, que resumidamente são oferecer mecanismos de abstração, encapsulamento e hereditariedade.
* Independente de Plataforma: todo o código Java é compilado para uma forma intermediária de código denominada bytecodes que utiliza instruções e tipos primitivos de tamanho fixo, ordenação bit-endian e uma biblioteca de classes padronizada. Os bytecodes são como uma linguagem de máquina destinada a uma única plataforma, a máquina virtual Java(JVM), um interpretador de bytecodes. Java pode ser executado em qualquer arquitetura que disponha de JVM.
* Sem Ponteiros: isto é, Java não permite a manipulação direta de endereços de memória nem exige que os objetos criados sejam destruídos livrando os programadores de uma tarefa complexa. Além disso a JVM possui um mecanismo automático para o gerenciamento da memória o garbage collector, que recupera a memória alocada para objetos mais referenciados pelo programa.
* Performance: Java foi projetada para ser compacta, independente de plataforma e para utilização de rede o que levou a decisão de ser interpretada através do esquema de bytecodes. Como Java é uma linguagem interpretada a performance é razoável, não podendo ser comparada a velocidade de execução de código nativo. Para superar esta limitação várias JVM dispõem de compiladores Just In Time(JIT) que compilam os bytecodes para código nativo durante a execução otimizando a mesma, que nestes casos melhora significativamente a performance dos Softwares feitos com Java.
* Segurança: Considerando, a possibilidade de aplicações obtidas através de uma rede, a linguagem Java possui mecanismos de segurança que podem, no caso de applets, evitar qualquer operação no sistema de arquivos da máquina-alvo, minimizando problemas de segurança.Isso é flexível o suficiente para determinar se a aplicação é segura especificando nessa situação diferentes níveis de acesso ao sistema-alvo
* Multithreading: Java oferece meios para o desenvolvimento de softwares capazes de executar múltiplas rotinas concorrentemente, também dispõe de elementos para a sincronização das mesmas. Cada um destes fluxos de execução é o que se denomina thread, um importante recurso de aplicações mais sofisticadas.

Java é uma linguagem muito completa, oferece tipos com as especificações IEEE, suporte para caracteres UNICODE, é extensível dinamicamente, além de ser voltada por natureza ao desenvolvimento de aplicações em rede ou distribuídas.

## 2.6 UML

Descrita por Ricardo R. Gudwin, a linguagem UML(Unified Modeling Language) é uma linguagem de modelagem criada visando-se a criação de modelos abstratos de processos sendo modelados. Tanto podem ser processos do mundo real, como processos de desenvolvimento de software ou ainda detalhes internos do próprio software. Assim tanto podemos utilizá-lo  para descrever o mundo real, como a organização de uma empresa, como os detalhes internos que descrevem um sistema de software. A descrição de um processo envolve a determinação de duas classes básicas de termos:

* Os elementos estruturais que compõem o processo;
* O comportamento que esses elementos desenvolvem quando interagindo;

Assim, o UML tanto pode ser utilizado para a análise dos elementos ontológicos(diz respeito a algo que é porque é, simplesmente, sem entrar em detalhes ou explicações).

Uma das características interessantes do UML é a existência de mecanismos de extensão, que permitem que o UML, como linguagem, possa ser estendido, resultando a criação de novos tipos de diagramas. Os mecanismos de extensão do UML são os chamados Profiles. Diferentes Profiles podem ser construídos utilizando-se estereótipos, os tagged values e as restrições.

A linguagem UML, por meio de seus diagramas, permite a definição e design de threads e processos, que permitem o desenvolvimento de sistemas distribuídos ou de programação concorrente. Da mesma maneira, permite a utilização dos chamados patterns (patterns são, a grosso modo, soluções de programação que são reutilizadas devido ao seu bom desempenho) e a descrição de colaborações (esquemas de interação entre objetos que resultam em um comportamento do sistema).

Um dos tipos de diagramas particularmente úteis para modelarmos processos são os chamados diagramas de atividades. Por meio deles, é possível especificarmos uma sequência de procedimentos que compõem um processo no mundo real. Diagramas de atividade podem portanto ser utilizados para descrever o processo de desenvolvimento de software (por exemplo, o processo Unificado).

Uma outra característica do UML é a possibilidade de efetuarmos uma descrição hierárquica dos processos.

Com isso, é possível fazermos um refinamento de nosso modelo, descrevendo o relacionamento entre diferentes níveis de abstração do mesmo.

Para implementar esse refinamento, utilizamos o expediente de definir abstratamente componentes de um determinado modelo por meio de suas interfaces. Assim, esses componentes são definidos somente em função de suas entradas e saídas, deixando a definição dos internals do componente para um nível de abstração posterior. Essa caracterísitca permite ao UML um desenvolvimento incremental do modelo.

Por fim, a semântica dos diagramas UML é determinada por uma linguagem de restrição chamada de OCL (Object Contraint Language), que determina de maneira não-ambígua a interpretação a ser dada a seus diagramas

## 2.7 HTML

HTML-Hiper Text Markup Language Eis(2011), é uma linguagem de marcação usada como base para sites web, com ela nós marcamos elementos para mostrar quais informações a página exibe.

<h1>Título aqui!</h1>

Como se pode ver há um texto entre duas marcações, as marcações <p> não vão aparecer na página mas vão modificar o texto que há entre elas.

Para cada marcação de abertura  sempre há uma de fechamento, no caso para <p> será </p>. Também há outras marcações como <h1> para títulos.

Uma das principais características do HTML se reflete no fato de se um programa navegador não "entender" um determinado comando, este é ignorado e não *é* apresentado, não originando mensagem de erro e afetando minimamente o restante do documento.

Assim, resumidamente, quando se digita um endereço de um site, o navegador

1. Contata o servidor de DNS e descobre onde está o computador que hospeda o site desejado;
2. Envia o pedido de cópia do(s) arquivo(s) que está naquele endereço;
3. Então, o servidor web analisa e trata o pedido e responde ao navegador com um arquivo de texto;
4. O navegador obedece o texto e constrói a página na tela do cliente;
5. A pessoa *vê*, em seu monitor, a página web solicitada;

Entretanto, como o HTML é uma linguagem descritiva, de formatação, nem sempre diferentes navegadores exibem a mesma apresentação em cada página. Ou seja, os detalhes codificados no HTML podem ser suficientes para um deles mas não suficientes para outro.

Assim, cada navegador poderá interpretar os dados de uma forma um pouco diferente. Portanto, quanto mais perfeitamente descrita a página for, maiores serão as chances do documento ser interpretado da mesma forma por diversos navegadores.

O HTML não foi criado para controlar a aparência das paginas, ele apenas indica ao navegador o que é o conteúdo da pagina, quais arquivos ela contém e onde estão usando as marcações.

Porém o HTML é estatico, sem movimento ou qualquer outra coisa qe atraia a atenção do usuário, mas ele pode ser dinamizado por linguagens como JavaScript e CSS.

Assim, HTTP é o protocolo usado pelos computadores para a transmissão de dados na World Wide Web(Exemplo : “www.site.dominio”).

É importante lembrar que hipertexto é um texto que pode apresentar sons, vídeos, imagens e outras aplicações. Ou seja, os dados que podem ser transferidos podem ser de qualquer tipo.

Porém, o que realmente caracteriza o hipertexto é que pode se criar links, isto é, ligações para outros arquivos (textos, imagens, sons, vídeos). Assim, os links possibilitam a "navegação", tanto dentro de um arquivo,site , de um ponto para outro, *ou* entre arquivos diferentes, que podem estar em computadores também diferentes, e que podem estar localizados proximamente ou estar extremamente distantes no nosso plano terrestre

Assim quando se clica em um link ele faz toda a comunicação com o servidor novamente, a fim de alcançar o arquivo no final do caminho que o link está a apontar.

Existe também um “irmão” do HTML o HTM, considerando que uma das poucas diferenças entre os dois é que o HTML é característico do UNIX enquanto o HTM é característico do DOS e Windows.

Caso haja dois arquivos com o mesmo nome, porém um com a extensão HTML e outro com a extensão HTM, o  arquivo HTML será exibido por conta de ser originado do UNIX.

## 2.8 CSS

Cascading Style Sheets(CSS) é usado para garantir uma formatação homogenia e uniforme nas paginas de um website, ou seja, CSS é um padrão de formatação para páginas, o que nos permite sair das limitações de layout e legibilidade de um arquivo HTML.

O CSS possui uma regra simples que pode ser dividida em duas partes, seletor e declaração.

O seletor, como o próprio nome já o denuncia, é o que liga  elemento à declaração.

[Imagem de exemplo de seletor, a fazer(no sublime text)]

A declaração possui duas subpartes, propriedade e valor.Propriedade é uma qualidade ou uma característica que um elemento deve possuir. [Explicar exemplo da imagem].

Mais a fundo há três mantras que devem ser seguidos ao se aplicar o CSS nas paginas Web, que são respectivamente:

* Inline : em linha, diretamente no elemento que você deseja afetar, você pode chamar uma propriedade style e escrever CSS que será atribuído à propriedade;
* Embedding: interno, incorporado, embutido, nesse caso você usa uma marcação de texto do HTML( <style> ) e dentro dela você pode escrever livremente seus seletores com suas declarações, que afetarão somente o arquivo em que estão sendo escritas;
* Linking: externo, esse é o mantra usado por programadores experientes, pois permite a reutilização dos estilos para múltiplas páginas sem poluir visualmente seu texto HTML.Essa referência ao arquivo CSS é feita a partir de uma marcação de texto do html( <link> ), nele você insere o caminho a partir do arquivo em que você está desenvolvendo está situado no servidor, computador, etc...

## 2.9 IDE

IDE, ou Ambiente Integral de Desenvolvimento em tradução livre decrito por Rafael Novaes, é um software criado com a finalidade de facilitar a vida dos programadores. Neste tipo de aplicação estão todas as funções necessárias para o desenvolvimento desde programas de computador a aplicativos mobile, assim como alguns recursos que diminuem a ocorrência de erros nas linhas de código.

Se no passado os desenvolvedores precisavam apenas de um editor de texto e de um navegador para criar um software, agora, com os IDEs, eles possuem mais opções para otimizar o tempo gasto com os códigos. Imagine os IDEs como as calculadoras. Logicamente você aprende a fazer as operações matemáticas na escola, mas raramente as faz manualmente quando precisa.

Uma das principais vantagens dos IDEs está na capacidade de compilar bibliotecas completas de linguagem. Outra função bastante comum neste tipo de programa são os debuggers, que apontam os erros que ocasionalmente podem ocorrer ao escrever o código. Alguns IDEs também possuem  o autocompletar.

Já a desvantagem fica por conta de necessitar um conhecimento razoável de programação. Usuários com pouca experiência – ou que estão dando os primeiros passos no desenvolvimento de software – podem se confundir com o excesso de recursos que alguns IDEs têm.

## 2.10 Eclipse

## 2.11 Banco de Dados

Segundo DATE(2004, p. 10), “Um banco de dados é uma coleção de dados persistentes, usada pelos sistemas de aplicação de uma determinada empresa”.Em outras palavras, um banco de dados é um local onde são armazenados dados necessários à manutenção das atividades de determianda organização, sendo este repositório a fonte de dados para as aplicações atuais e as que vierem a existir.

Para ELMASRI e NAVATHE (2011, p. 3), na expressão Banco de Dados estão subentendidas as propriedades abaixo:

|  |  |
| --- | --- |
|  | “Um banco de dados representa algum aspecto do mundo real, às vezes chamado de minimundo ou de universo de discurso (UoD – Universe of Discourse). As mudanças no minimundo são refletidas no Banco de Dados. Um banco de dados e uma coleção logicamente coerente de dados com algum significado inerente. Uma variedade aleatória de dados não pode ser corretamente chamada de banco de dados. Um banco de dados é projetado, construído é populado com dados para uma finalidade específica. Ele possui um grupo definido de usuários e algumas aplicações previamente concebidas nas quais esses usuários estão interessados.” |

Portanto um banco de dados nada mais é do que um conjunto de dados relacionados, criado com dado objetivo que atende uma comunidade de usuários.

### 2.11.1 MER

De acordo com O. K. Takai, I.C. Italiano e J. E. Ferreira(Introdução a Banco de Dados p. 22),  MER é um modelo de dados conceitual de alto nível, ou seja, seus conceitos foram feitos de forma que praticamente qualquer pessoa possa compreender o que se passa em um. Atualmente sendo usado durante a projeção do banco de dados.

O MER dispõe de alguns conceitos básicos para sua compreensão:

* Entidades: são representações de coisas do mundo real independentes, podem ser pessoas, empresas, escolas, etc… Cada Entidade possui características particulares, chamadas de Atributos.
* Atributos: são as características que descrevem uma entidade, por exemplo, a entidade aluno tem nome, rg, cpf, idade, ano, etc…
* Relacionamento: é uma estrutura que indica uma associação entre instâncias de duas ou mais entidades.

[ALGUMA IMAGEM PRA ISSO]

* Relacionamento Binário: é a relação de dois conjuntos de entidades distintos.

[OUTRA IMG]

* Relacionamento Ternário: é a relação de três conjuntos de entidades distintos.

[OUTRA IMG]

* Cardinalidade: Indica o número de instâncias de entidades que podem estar associadas umas as outras através de um relacionamento, por exemplo, um aluno pode estar em várias escolas, e uma escola pode ter vários alunos, ou seja , é uma cardinalidade de N para N.

[OUTRA IMG]

* Cardinalidade 1:1 : Uma entidade no grupo A está associada no máximo a uma entidade no grupo B e uma entidade em B está associada no máximo a uma entidade em A, por exemplo, uma cadeira tem espaço pra 1 pessoa, enquanto 1 pessoa só pode se sentar em uma cadeira.

[OUTRA IMG]

* Cardinalidade 1:n : Uma entidade em A está associada a qualquer número de entidades em B, enquanto uma entidade em B está associada no máximo a uma entidade em A, por exemplo um cartão de crédito pode ter apenas 1 dono enquanto uma pessoa pode ter N cartões de crédito.

[OUTRA IMG]

* Cardinalidade n:n : uma entidade em A está associada a qualquer número de entidades em B e vice-versa.

[OUTRA IMG]

Portanto com o MER podemos montar nosso banco de dados com base em uma regra de negócios.

# 3 DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo bla bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá.

# 4 CONCLUSÃO

Em decorrência do exposto, pode-se concluir que bláblá bláblá bláblá bláblá blá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá. Bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá.

Bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá. Bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá.

Bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá. Bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá blábláblábláblá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blá blábláblábláblá bláblá bláblá bláblá bláblá blá blábláblá.

# 5 REFERÊNCIAS

BRASIL Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo (2. Câmara). Civil. A ementa pode ser acrescentada aqui. Agravo de Instrumento nº 243.762-1. Relator: Desembargador J. Roberto Bedran. São Paulo, 7 de fevereiro de 1995. Revista Jurídica, Porto Alegre. Disponível em: <http:/www.jol.com.br>. Acesso em: 19 mar. 1998.

BRASIL. Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul (6. Câmara). Civil. A ementa pode ser acrescentada aqui. Apelação Cível nº 596076380. Relator: Desembargador Paulo Roberto Hanke. Porto Alegre, 25 de junho de 1996. Revista Jurídica, Porto Alegre. Disponível em: <http:/www.jol.com.br>. Acesso em: 19 mar. 1998.

CAMARGO, Margarida Maria Lacombe. Direito e hermenêutica. *Revista Ciências Sociais*, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 188-213, jun. 1998.

KELSEN, Hans.*O que é justiça?*: a justiça, o direito e a política no espelho da ciência. Tradução Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: M. Fontes, 2001. 404 p. (Justiça e Direito). Tradução de: What is justice?

KELSEN, Hans. *Teoria pura do direito*. 6. ed. 4. tir. Tradução João Baptista Machado. São Paulo: M. Fontes, 2000. 427 p. (Ensino Superior). Tradução de: Reine Rechtslehre.

LIMA, Hermes. *Introdução à ciência do direito*. 27. ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1983.

NADER, Paulo. *Introdução ao estudo do direito*. 24. ed. rev. e atual. de acordo com o novo Código Civil, Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Rio de Janeiro: Forense, 2004.

PERELMAN, Chaïm. *Ética e direito*. Tradução Maria Ermantina Galvão. São Paulo: M. Fontes, 1999. 722 p. Título original: Éthique et droit.

PERELMAN, Chaïm; Olbrechts-Tyteca, Lucie. *Tratado da argumentação*: a nova retórica. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

RAWLS, John*. Uma teoria da justiça*. Tradução por: Almiro Pisetta e Lenita M. R. Esteves. São Paulo: M. Fontes, 1997. 708 p.

REALE, Miguel. *Lições preliminares de direito*. 27. ed. ajustada ao novo Código Civil. São Paulo: Saraiva, 2002. 391 p.