

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE
IFSUL, CÂMPUS PASSO FUNDO
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Nome do estudante

Título do trabalho

Passo Fundo
2024

Nome do estudante

Título do trabalho

Projeto de pesquisa submetido como requisito parcial para a aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão I do Curso Bacharelado em Ciência da Computação, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense, Câmpus Passo Fundo.

Orientador: Prof. Me. José Antônio Oliveira de Figueiredo

Passo Fundo

2024

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	3
1.1	Tema	3
1.1.1	Delimitação do tema	3
1.2	Problema	3
1.3	Objetivo geral	3
1.3.1	Objetivos Específicos	3
1.4	Justificativa	3
2	REFERENCIAL TEÓRICO	4
2.1	Citações	4
2.1.1	Citação longa	4
2.2	Uso de quadros para códigos	4
2.3	Ilustrações	5
2.4	Trabalhos relacionados	6
3	METODOLOGIA	7
3.1	Arquitetura	7
3.2	Recursos	7
3.2.1	Cronograma	7
	REFERÊNCIAS	9

1 INTRODUÇÃO

Aqui vai o texto da introdução.

A ABNT indica a elaboração de uma lista de ilustrações com todos os itens arrolados e designados por seu nome específico, conforme a ordem que aparecem no texto (Figura 1, Fotografia 1, Gráfico 1, Quadro 1, entre outros). Também recomenda, quando necessário, a elaboração de lista própria para cada tipo de ilustração. No entanto, não determina um número mínimo de ilustrações para tal lista específica.

1.1 TEMA

escreva aqui...

1.1.1 Delimitação do tema

Aqui vai a delimitação do tema se tiver descrito na seção [1.1](#).

1.2 PROBLEMA

escreva aqui...

1.3 OBJETIVO GERAL

escreva aqui...

1.3.1 Objetivos Específicos

1. objetivo especifico aqui...
2. objetivo especifico aqui...

1.4 JUSTIFICATIVA

escreva aqui...

2 REFERENCIAL TEÓRICO

aqui vai o texto do referencial teórico.

Vc deve inserir novas seções e subseções. Recomendo usar labels para todas as seções.

2.1 CITAÇÕES

Este parágrafo serve apenas para explicar as citações de referências.

Os dois parágrafos a seguir mostram, respectivamente, como fazer uma citação indireta e direta.

Conforme [Bourg e Bywalec](#), o quadrado não é redondo e o círculo não é quadrado. Esta próxima citação é do tipo direta, onde copiamos uma frase inteira do autor.

Poderíamos refletir sobre a "existência de quadrados redondos e círculos quadrados" ([ERICSON, 2004](#)).

2.1.1 Citação longa

O texto abaixo demonstra uma citação direta com mais de 3 linhas. Segundo ([ERICSON, 2004](#)):

O texto deve ser constituído de uma parte introdutória, na qual devem ser expostos o tema do projeto, o problema a ser abordado, a(s) hipótese(s), quando couber(em), bem como o(s) objetivo(s) a ser(em) atingido(s) e a(s) justificativa(s). É necessário que sejam indicados o referencial teórico que o embasa, a metodologia a ser utilizada, assim como os recursos e o cronograma necessários à sua consecução.

2.2 USO DE QUADROS PARA CÓDIGOS

Quadro é um espaço não afetado pelas formatações do latex. O quadro aceita apenas texto em UTF-8 (textos com caracteres especiais precisam de outra solução).

A referencia ([ERICSON, 2004](#)) é retirada de um livro, enquanto a referência ([SILVERMAN; GILMAN, 2020](#)) é de um artigo. O tipo de publicação é informado no arquivo *bibliografia.bib*.

O quadro 2.1 mostra um exemplo de referencia armazenada no arquivo das *bibliografia.bib*.

Código 2.1 – Exemplo referência

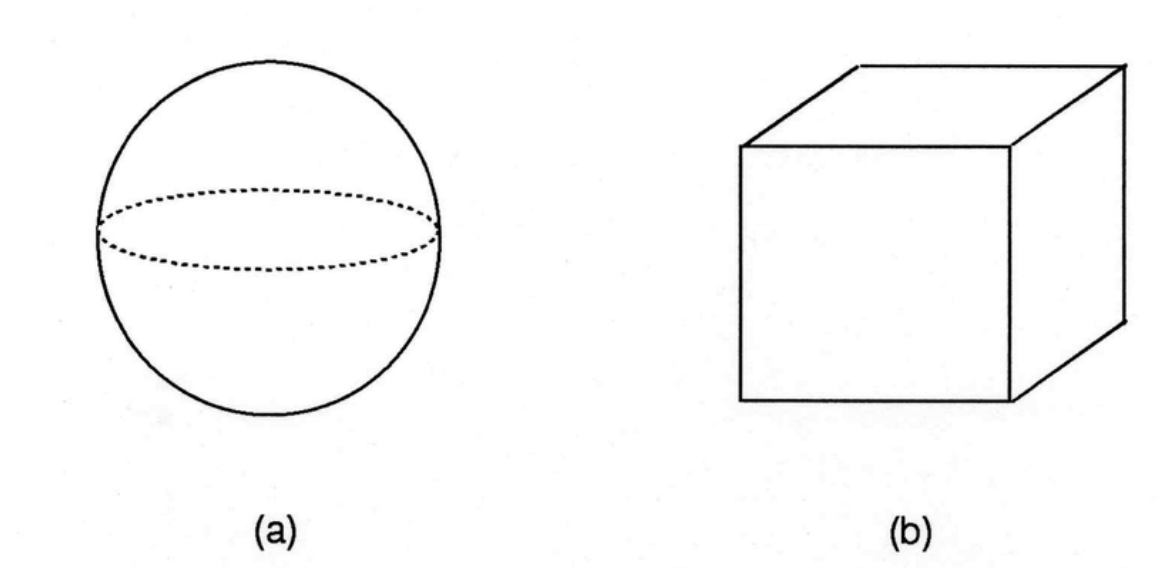
```
@ARTICLE{Silverman20201569 ,
  author = {Silverman , Linda K. and Gilman , Barbara J.} ,
  title = {Best practices in gifted identification and assessment:
    Lessons from the WISC-V} ,
  year = {2020} ,
```

```
journal = {Psychology in the Schools},  
volume = {57},  
number = {10},  
pages = {}1569 – 1581},  
doi = {10.1002/pits.22361},  
url = {https://link.com.br},  
type = {Article},  
publication_stage = {Final},  
source = {Scopus},  
note = {Cited by: 14}  
}
```

2.3 ILUSTRAÇÕES

Este parágrafo serve apenas para explicar como é inserido uma imagem. Não devem existir figuras não referenciadas no corpo do texto. A Figura 1 mostra duas formas geométricas, enquanto a Figura 2 mostra o diagrama de uma arquitetura imaginária de autoria própria.

Figura 1 – Figura apresentando uma representação gráfica de uma esfera a esquerda e um cubo a direita.

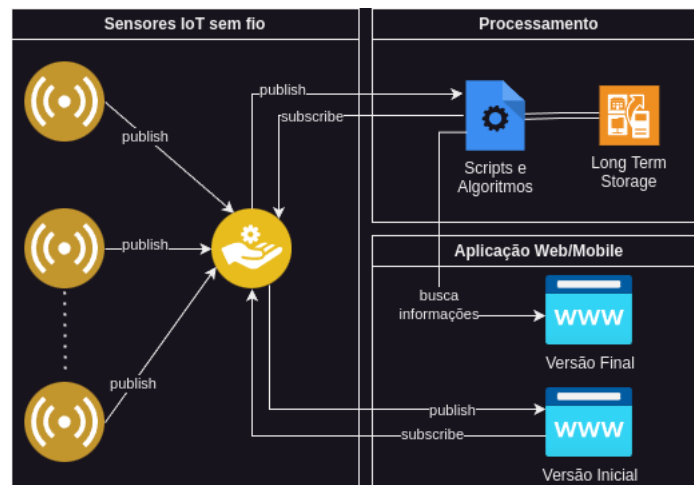


Fonte: (BOURG; BYWALEC, 2013).

No campo `\caption` vai a label da figura (que é única em todo texto) e a descrição da figura (chamamos de legenda). No campo `\legenda` vai a fonte, informando a origem da figura. A instrução `\centering` faz com que os elementos sejam centralizados.

Observe a diferença do comando `\includegraphics` nas figuras. Na Figura 1 a imagem é configurada para ocupar toda largura da página, enquanto a Figura 2 trabalha escala. Se

Figura 2 – Arquitetura imprevista: um sistema projetado para um projeto de pesquisa que pesquisaria algo.



Fonte: Do autor (2024).

escala = 1 a figura é mostrada no tamanho original, se escala = 0.5 a figura é mostrada com 50% do seu tamanho.

2.4 TRABALHOS RELACIONADOS

O Código 2.2 apresenta um trecho de código mágico, escrito na linguagem C++.

Código 2.2 – Exemplo de laço

```
void func(int){
    for (int =0;i<10;i++){
        fprintf(" asdfas fddfsadf ");

    }
}
```

3 METODOLOGIA

escreva aqui...

3.1 ARQUITETURA

escreva aqui...

3.2 RECURSOS

escreva aqui...

3.2.1 Cronograma

escreva aqui...

*** importante, conforme a ABNT o cronograma não é uma Tabela - quadro apenas quadro.

O Quadro 1 mostra um formato de cronograma quinzenal, com as atividades escritas diretamente no quadro, já o Quadro 2 mostra um formato de cronograma semanal.

Quadro 1 – Quadro com formato de cronograma quinzenal.

Mês	Quinzena	Atividade
Mar	1 a 15	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
	16 a 30	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
Abr	1 a 15	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
	16 a 30	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
Mai	1 a 15	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
	16 a 30	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
Jun	1 a 15	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
	16 a 30	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
Jul	1 a 15	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
	16 a 30	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
Ago	1 a 15	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO
	16 a 30	ESCREVA AQUI O QUE SERÁ FEITO

O Quadro 3 apresenta um cronograma no formato semanal, do tipo Gráfico de Gantt, onde vamos marcando a semana em que determinada atividade será feita. Neste formato a atividade não vai escrita no quadro, sendo necessário ter uma lista numerada (conforme abaixo) detalhando as atividades previstas no projeto.

As ações necessárias para a execução do projeto são:

1. ação 1;
2. ação 2;

REFERÊNCIAS

- BOURG, D. M.; BYWALEC, B. *Physics for Game Developers: Science, math, and code for realistic effects*. [S.l.]: "O'Reilly Media, Inc.", 2013. Citado 2 vezes nas páginas 4 e 5.
- ERICSON, C. *Real-time collision detection*. [S.l.]: Crc Press, 2004. Citado na página 4.
- SILVERMAN, L. K.; GILMAN, B. J. Best practices in gifted identification and assessment: Lessons from the wisc-v. *Psychology in the Schools*, v. 57, n. 10, p. 1569 – 1581, 2020. Cited by: 14. Disponível em: <<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85081731626&doi=10.1002%2fpits.22361&partnerID=40&md5=ffbafb24df002a9392e689d0ea555af8>>. Citado na página 4.