

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

autor

título aqui

Passo Fundo

2023

autor

título aqui

Projeto de pesquisa submetido como requisito parcial para a aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão I do Curso de Ciência da Computação, do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, Câmpus Passo Fundo.

Orientador: Me. José Antônio Oliveira de Figueiredo

Passo Fundo

2023

SUMÁRIO

1	Tema	3
1.1	Delimitação do tema	3
2	Problema	3
3	Objetivos	3
3.1	Objetivo Geral	3
3.2	Objetivos Específicos	3
4	Justificativa	3
5	Referencial Teórico	3
5.1	titulo de seção	3
5.1.1	titulo de sub seção	3
5.1.2	Caixas	4
6	Metodologia	4
6.1	sub seção	4
6.2	Recursos necessários	5
6.3	Cronograma	5
	 REFERÊNCIAS	 6

1 TEMA

texto aqui

1.1 Delimitação do tema

texto aqui

2 PROBLEMA

texto aqui

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

texto aqui

3.2 Objetivos Específicos

1. texto aqui

2. texto aquiã.

4 JUSTIFICATIVA

Segundo [Bourg e Bywalec \(2013\)](#), texto aqui....

[Ericson \(2004\)](#) texto aqui.

texto aqui

5 REFERENCIAL TEÓRICO

texto aqui

5.1 titulo de seção

texto aqui

texto aqui

5.1.1 titulo de sub seção

texto aqui

texto aqui

Exemplo de Quadro com Código - veja o quadro 1

Código 1 – Exemplo de vetor 3d

```
1 class vector3d{  
2     float x;  
3     float y;  
4     float z;  
5  
6     vector3d(float x, float y, float z){  
7         this->x=x;  
8         this->y=y;  
9         this->z=z;  
10    }  
11 };
```

5.1.2 Caixas

uma caixa é uma caixa... veja isso na Figura 1

Figura 1 – Figura mostrando uma caixa



Fonte: (ERICSON, 2004).

6 METODOLOGIA

texto aqui

6.1 sub seção

texto aqui

6.2 Recursos necessários

Lista dos Recursos

- item 1;
- item 2;

6.3 Cronograma

A listagem a seguir, apresenta uma distribuição estimada das tarefas a serem realizadas de forma quinzenal.

aqui vai o cronograma em forma de tabela.

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 na página 3.

ERICSON, C. *Real-time collision detection*. [S.l.]: Crc Press, 2004. Citado 2 vezes nas páginas 3 e 4.