

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	Introdução	3
2	Tema	3
2.1	Delimitação do tema	3
3	Problema	3
4	Objetivos	3
4.1	Objetivo Geral	3
4.2	Objetivos Específicos	3
5	Justificativa	3
6	Referencial Teórico	3
6.1	titulo de seção	3
6.1.1	titulo de sub seção	4
6.1.2	Caixas	4
7	Metodologia	5
7.1	sub seção	5
7.2	Recursos necessários	5
7.3	Cronograma	5
	REFERÊNCIAS	6

1 INTRODUÇÃO

aqui vai o texto da introdução

2 TEMA

texto aqui

2.1 Delimitação do tema

texto aqui

3 PROBLEMA

texto aqui

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

texto aqui

4.2 Objetivos Específicos

1. texto aqui
2. texto aquiã.

5 JUSTIFICATIVA

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

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

texto aqui

6 REFERENCIAL TEÓRICO

texto aqui

6.1 titulo de seção

texto aqui

texto aqui

6.1.1 título 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 };
```

6.1.2 Caixas

uma caixa é uma caixa... veja isso na Figura [1](#)

Figura 1 – Figura mostrando uma caixa



Fonte: ([ERICSON, 2004](#)).

7 METODOLOGIA

texto aqui

7.1 sub seção

texto aqui

7.2 Recursos necessários

Lista dos Recursos

- item 1;
- item 2;

7.3 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.