

---

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE FLUMINENSE  
LABORATÓRIO DE ENGENHARIA E EXPLORAÇÃO DE PETRÓLEO

PROJETO ENGENHARIA  
MANUAL DO USUÁRIO DO SOFTWARE  
XXX  
TRABALHO DA DISCIPLINA PROGRAMAÇÃO PRÁTICA  
PROJETO ENGENHARIA

Versão 1:  
AUTORES

Versão 2:  
AUTORES

Prof. André Duarte Bueno

MACAÉ - RJ

Janeiro - 2023

# Contents

## I Manual do Usuário

<b>TÍTULO DO PROJETO/SOFTWARE</b>	<b>5</b>
<b>1 Instalação</b>	<b>6</b>
1.1 Baixando o software . . . . .	6
1.2 Dependências . . . . .	6
<b>2 Interface Gráfica</b>	<b>7</b>
2.1 Funcionalidade específica A . . . . .	8
2.1.1 Item específico A1 . . . . .	8
2.1.2 Item específico A2 . . . . .	8
2.1.3 Item específico An . . . . .	8
2.2 Funcionalidade específica B . . . . .	8
2.2.1 Item específico B1 . . . . .	8
2.2.2 Item específico B2 . . . . .	8
2.2.3 Item específico Bn . . . . .	8
<b>3 Exemplos de Uso</b>	<b>9</b>
3.1 Exemplo 1: Descrição . . . . .	9
3.2 Exemplo 2: Descrição . . . . .	10
3.3 Exemplo 3: Descrição . . . . .	11
<b>4 Contatos</b>	<b>13</b>
4.1 Referências . . . . .	13

# List of Figures

2.1	Imagem da Interface Gráfica . . . . .	7
3.1	Tela do programa mostrando xxx . . . . .	10
3.2	Tela do programa mostrando xxx . . . . .	11
3.3	Tela do programa mostrando xxx . . . . .	12

# List of Tables

# Part I

Manual do Usuário

TÍTULO DO PROJETO/SOFTWARE

# Chapter 1

## Instalação

A seguir instruções para instalação do software.

### 1.1 Baixando o software

O software foi disponibilizado no site <https://github.com/ldsc>.  
Lá você encontra instruções atualizadas para baixar e instalar.

### 1.2 Dependências

Para compilar o software é necessário atender as seguintes dependências:

- Instalar o compilador `g++` da GNU disponível em <http://gcc.gnu.org>.
  - Para instalar no GNU/Linux use o comando `dnf install gcc`.
- Instalar a biblioteca Qt disponível em <https://www.qt.io/download>.

# Chapter 2

## Interface Gráfica

A interface do programa é apresentada na Figura 2.1.

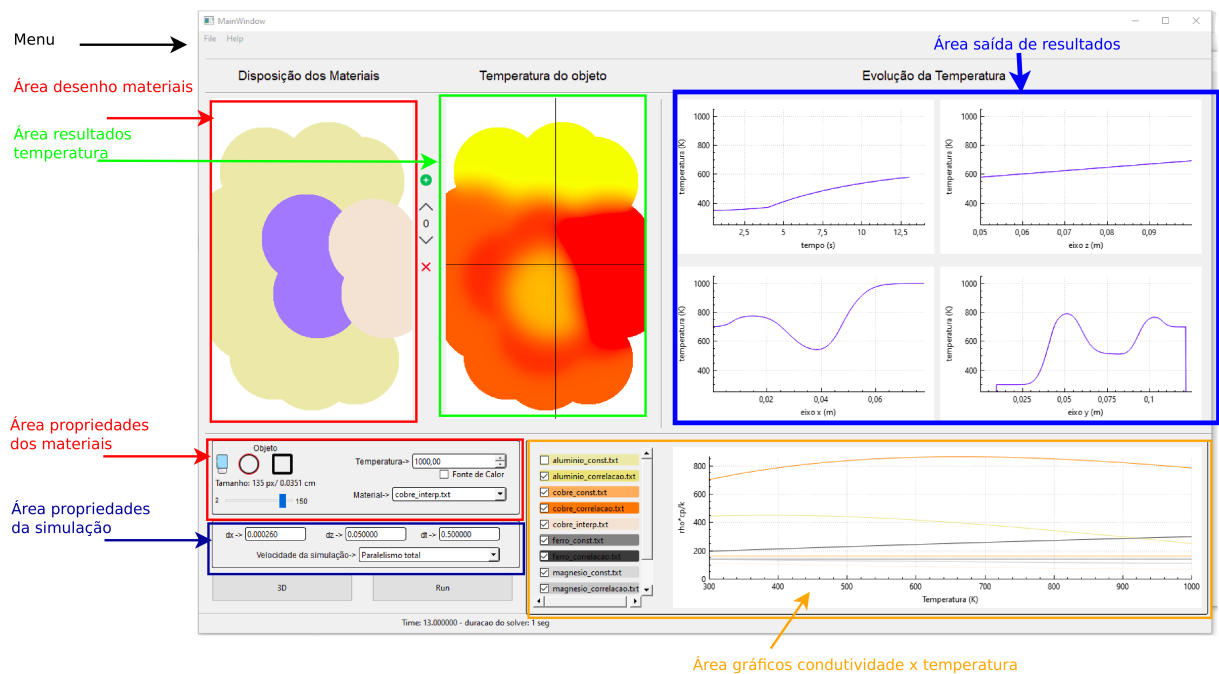


Figure 2.1: Imagem da Interface Gráfica

O Figura 2.1 mostra a janela principal do software e foram listadas grupos de funcionalidades importantes ao usuário.

- explicar o funcionamento do software na prática...explicando o uso de cada uma das features/funcionalidades.
- aqui você dá um apanhado geral...
- Depois vai criar seções para funcionalidades específicas, detalhando seu uso...como nos exemplos abaixo

## 2.1    Funcionalidade específica A

O que é?

Como usar - exemplo de uso:

### 2.1.1    Item específico A1

### 2.1.2    Item específico A2

### 2.1.3    Item específico An

## 2.2    Funcionalidade específica B

O que é?

Como usar - exemplo de uso:

### 2.2.1    Item específico B1

### 2.2.2    Item específico B2

### 2.2.3    Item específico Bn



# Chapter 3

## Exemplos de Uso

Todo projeto de engenharia passa por uma etapa de testes. Neste capítulo apresentamos alguns testes do software desenvolvido. Estes testes devem dar resposta aos diagramas de caso de uso inicialmente apresentados (diagramas de caso de uso geral e específicos).

### 3.1 Exemplo 1: Descrição

- Explique, passo a passo, e de forma detalhada o que irá fazer.
- Importante falar ainda o usuário deve clicar, o que deve informar, quais as entradas e saídas;
- Coloque figuras ilustrativas;
- A ideia é fazer com que o usuário realize uma determinada atividade usando o software e compreendendo claramente o que esta fazendo.
- Como sugestão monte estes exemplos tomando como base os testes realizados no manual de desenvolvimento.

Veja Figura 3.1.

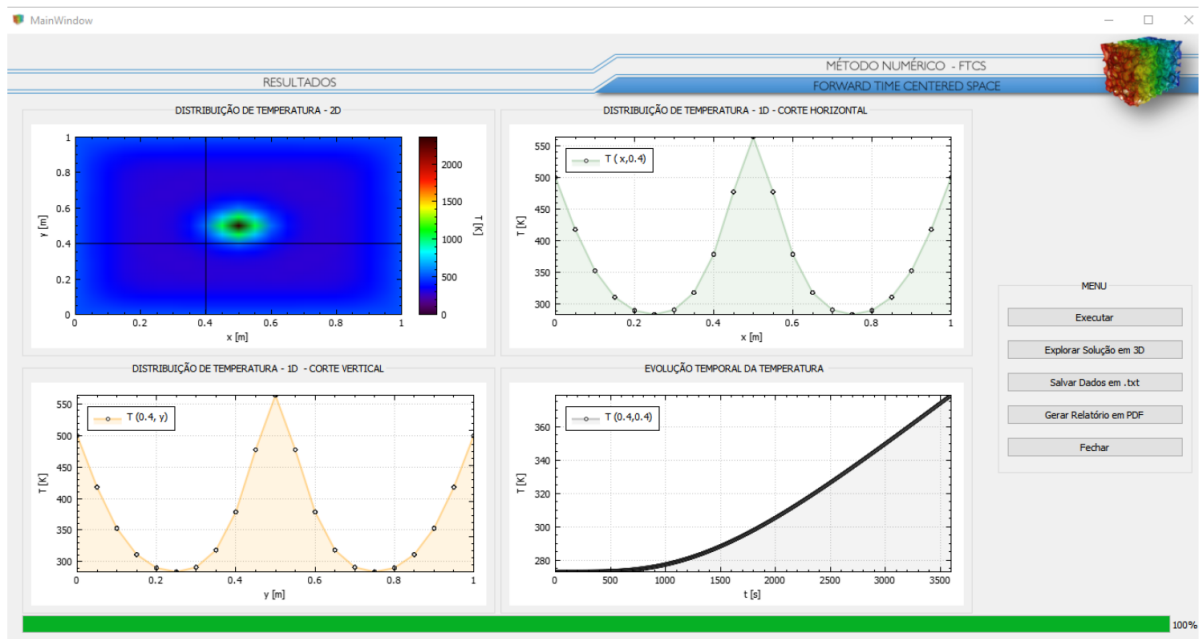


Figure 3.1: Tela do programa mostrando xxx

## 3.2 Exemplo 2: Descrição

Explique, passo a passo, e de forma detalhada o que irá fazer.

- Importante falar ainda o usuário deve clicar, o que deve informar, quais as entradas e saídas;
- Coloque figuras ilustrativas;
- A ideia é fazer com que o usuário realize uma determinada atividade usando o software e compreendendo claramente o que está fazendo.
- Como sugestão monte estes exemplos tomando como base os testes realizados no manual de desenvolvimento.

Veja Figura 3.2.

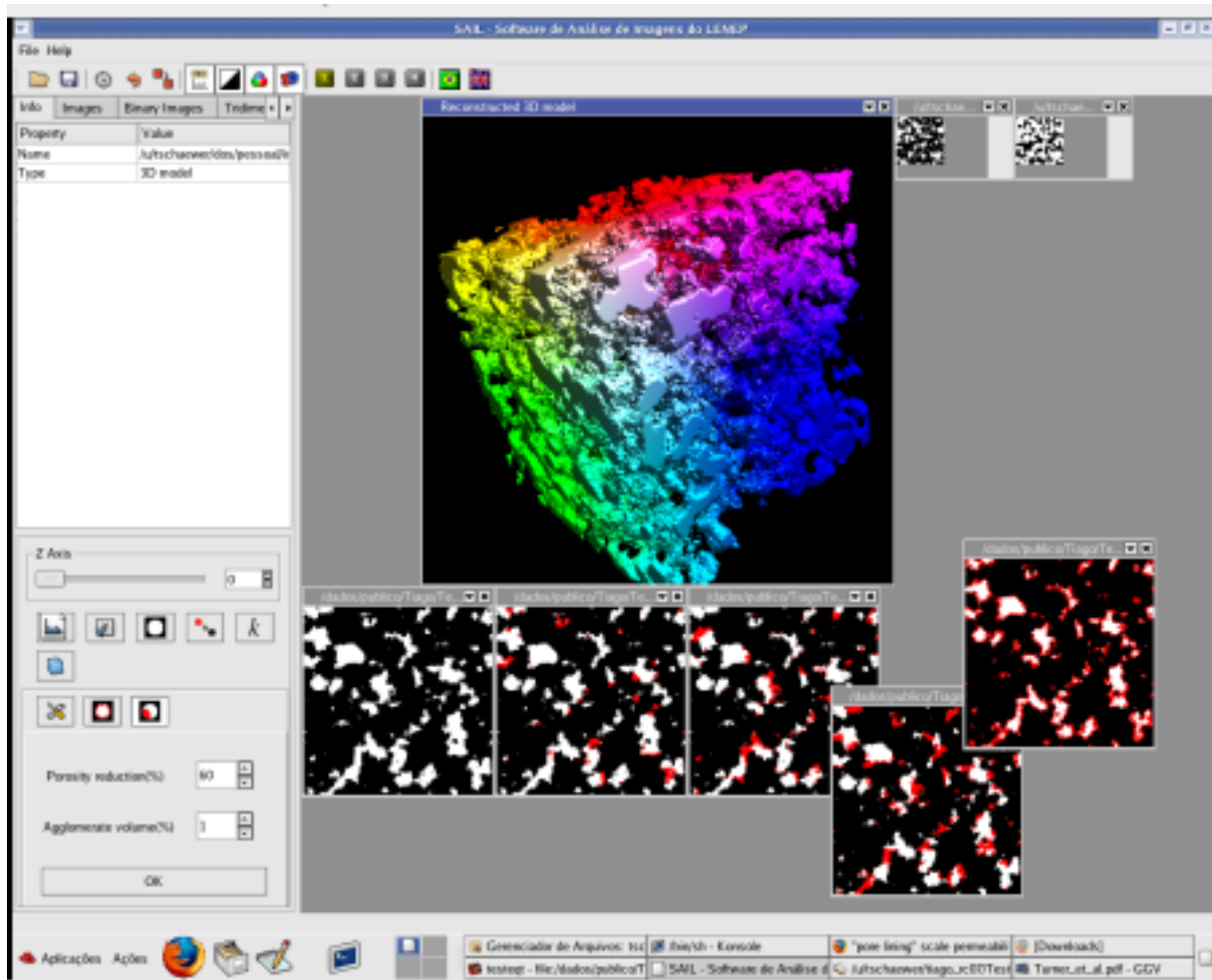


Figure 3.2: Tela do programa mostrando xxx

### 3.3 Exemplo 3: Descrição

Explique, passo a passo, e de forma detalhada o que irá fazer.

- Importante falar aonde o usuário deve clicar, o que deve informar, quais as entradas e saídas;
- Coloque figuras ilustrativas;
- A ideia é fazer com que o usuário realize uma determinada atividade usando o software e compreendendo claramente o que está fazendo.
- Como sugestão monte estes exemplos tomando como base os testes realizados no manual de desenvolvimento.

Veja Figura 3.3.

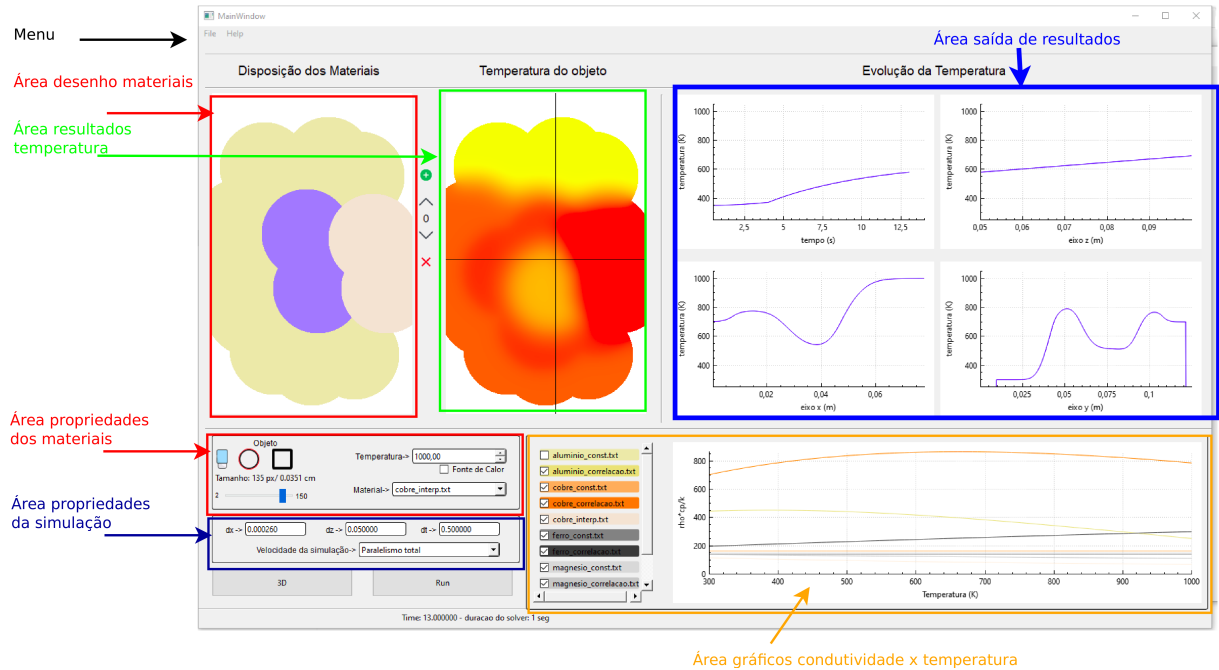


Figure 3.3: Tela do programa mostrando xxx

**Nota:**

Não perca de vista a visão do todo; explique para o usuário o que é e como funciona o software; lembre-se que ele não desenvolveu nada, apenas vai usar!

# Chapter 4

## Contatos

O presente projeto de engenharia foi desenvolvido por alunos do curso de engenharia de petróleo da UENF sob coordenação do Professor André Duarte Bueno.

Para maiores informações entre em contato com os desenvolvedores:

- Autor 1:
  - SeuNome
  - Seuemail
- Autor 2:
  - SeuNome
  - Seuemail
- Coordenador:
  - Prof. André Duarte Bueno
  - <bueno@lenep.uenf.br>

### 4.1 Referências

O projeto foi desenvolvido tomando como base o modelo disponibilizado no site:

- <https://github.com/ldsc/ModeloDocumento-ProjetoEngenharia-ProgramacaoPratica>.
- Foram utilizadas informações de vários livros, incluindo:
- [Bueno, 2003, Bueno, 2022].



# Bibliography

- [Bueno, 2003] Bueno, A. D. (2003). *ProgramaÃ§ÃŁo Orientada a Objeto com C++ - Aprenda a Programar em Ambiente Multiplataforma com Software Livre*. Novatec, SÃŁo Paulo. 13
- [Bueno, 2022] Bueno, A. D. (2022). *ProgramaÃ§ÃŁo Orientada a Objeto com C++ - Aprenda a Programar em Ambiente Multiplataforma com Software Livre*. o autor, MacaÃ©. 13

# Index

Dependências, 6

Instalação, 6

Interface gráfica, 7

Manual do Usuário, 5