



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
FACULDADE DE INFORMÁTICA
Bacharelado em Sistemas de Informação

ANDRIELE MENEGOTTO
ALLAN AMARAL
FÁBIO COSTA
ILDEVANA POLTRONIERI RODRIGUES
LUCAS CUNHA

CBL – *Case-Based Learning*

Porto Alegre, 14 de março de 2014.

Introdução

O método proposto para desenvolvimento da tarefa de modelar e implementar um interpretador de linguagem assembly, foi o método de aprendizado CBL - *Case-Based Learning*.

O CBL consiste em um método de aprendizado no qual os alunos recebem um problema e a partir de seus conhecimentos prévios conseguem através de perguntas guias que são gradativamente respondidas, por meio de consulta bibliográfica, consulta em material de aula, discussões em grupo e ajuda da professora da disciplina, assim concluindo a tarefa.

“Em CBL, utiliza-se um caso, problema ou situação clínica, para estimular e apoiar a aquisição de conhecimentos, habilidades e atitudes (Williams, 2005) e a sua aplicação em casos concretos” (Jesus, A., Gomes, M. J. & Cruz, A. (2013)).

A partir do entendimento do método desenvolvemos nossa tabela de perguntas guias, atividade e o que aprendemos, em vista do tempo que tivemos, podemos dizer que a metodologia para quem não está familiarizado é um tanto trabalhosa, mas é bastante útil em vista de seus benefícios em relação à organização das idéias do grupo e tarefas que necessitam ser concluídas.

Tabela Guia

CBL

Perguntas guias	Atividade	O que aprendemos?
Qual Ferramenta será utilizada?	Discussão com os colegas	A ferramenta mais adequada no nosso caso era a que todos soubessem utilizar. Por que ajudaria a concluir mais rápido da tarefa e todos participante do grupo poderiam ajudar.
O que fazer na primeira parte do trabalho?	Consulta a descrição do trabalho e discussão com colegas.	A primeira etapa do trabalho consiste em implementar em linguagem de alto nível, no nosso caso escolhemos C#, um interpretador assembly, esse interpretador deve ler um arquivo assembly .asm. Nesta etapa também deve ser definido como será armazenada a memória e as instruções, e aguardar a próxima etapa a ser definida pela professora.
Como deve funcionar a memória?	Auxílio da professora, consulta dos slides e bibliografia básica	Será armazenada em um único vetor , onde conterá operadores e operandos.
Para que serve o último bit?	Auxílio da professora.	Indica o modo de endereçamento da instrução. Modo direto bit 0 e modo imediato bit 1 representado pelo símbolo #.
Todas as variáveis de dados possuem o mesmo bit?	Consulta nos slides.	Os 4 primeiros bits referem-se ao código de categoria e código binário da área de dado.
Em que momento utilizamos o Syscall?	Auxílio da professora.	Syscall será utilizado na próxima etapa do projeto. No momento será utilizado somente o halt.
Qual o tamanho do vetor de armazenamento?	Pesquisa e discussão em grupo.	Pode ser usado a partir de 64 bits.
Como será	Pesquisar.	Em um vetor único dividido em dados e

armazenado as instruções e dados?		instruções
As instruções devem ser utilizadas pelo sistema em hexadecimal?	Definido pelo grupo e consultado a professora.	Não precisa ser necessariamente em hexadecimal, mas a professora sugeriu que fosse, pois fica melhor na hora de efetuar os testes.

Bugs Conhecidos

Não existem bugs conhecidos.

Referências

1. Jesus, A., Gomes, M. J. & Cruz, A. (2013). Case based learning digital: proposta para estruturação da formação. In Atas do XII Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia (pp.6433-6441). Braga: Universidade do Minho – Centro de Investigação em Educação.
2. Slides Trabalho Prática, Alexandra Aguiar.
3. Tanenbaum, Andrew S. Sistemas Operacionais Modernos. 3ª edição. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.