

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - U.F.P.B.;
CENTRO DE INFORMÁTICA - C.I.;
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO - D.C.C.,
CAMPUS V;
DISCIPLINA: LINGUAGENS FORMAIS E AUTÔMATOS;
PERÍODO: 2017.2

PROFESSOR: ANDREI FORMIGA

PLATAFOTMA WEB DE ESTUDOS
EM DISCIPLINAS CORRELATAS A LÓGICA

RELATÓRIO: **Final**

Aluno: JOSÉ ARNALDO DE ASSIS PINA NETO ¹

JULIANO NUNES DOS SANTOS ²

PAULO HENRIQUE BEZERRA MATIAS ³

RENAN RIBEIRO LAGE ⁴

JOÃO PESSOA,
21 DE JUNHO DE 2018

¹Matrícula: 2016064100

²Matrícula: 2016001002

³Matrícula: 2016057509

⁴Matrícula: 2016057509

1 Introdução

Dentre as disciplinas correlatas à lógica em cursos de graduação para computação, algumas frequentemente apresentam um desafio aos novos ingressantes do ensino superior. Isto, pois, deparam-se com um modo abstrato de tratar questões antes introduzidas através de código em disciplinas de introdução à programação. Não somente em Lógica Aplicada à Computação, mas também em Teoria da Computação e em Linguagens Formais e Autômatos, existe uma curva crescente de abstração e um conhecimento acumulativo que precisa ser constantemente revisitado.

Vindo ao auxílio daqueles que sentem a necessidade anteriormente citada, este projeto visou criar uma plataforma online que serviria como banco de questões, podendo o usuário, ainda, visitar trechos de teoria, trocar ideias com colegas em relação à questões e interagir sobre os temas propostos.

Pensou-se, aos usuários, a possibilidade de se oferecer um serviço que unisse rede social e estudos, de maneira dinâmica, onde o usuário ganharia pontos por questões respondidas. O professor também poderia criar uma conta em que tivesse acesso ao desenvolvimento dos alunos. Este relatório descreve esta empreitada em detalhes: êxitos e falhas.

2 Resultados

O projeto foi desenvolvido usando HTML5, CSS3 e JavaScript. Encontra-se hospedado neste repositório⁵ no GitHub.

3 Conclusão

Durante o período 2017.2 da UFPB, na disciplina de Linguagens Formais e Autômatos, ministrada pelo Professor Andrei Formiga, foi possível aos alunos terem um primeiro contato com o que há de ponta no desenvolvimento científico relativo à Computação.

Desde uma revisão dos conteúdos baselares, passando por complexidade de algoritmos, entre outros tópicos, ficou claro aos atendentes da disciplina que o universo da computação era muito mais amplo e profundo do que descreviam os pequenos mapas simbólicos da situação dados pelos professores até então.

Assim, a possibilidade de desenvolver um projeto aberto, sem finalidade previamente definida pelo professor, foi uma oportunidade única de explorar ferramentas não usuais nas tradicionais disciplinas do curso, contribuindo com a experiência que é sanar uma curiosidade e o treinamento profissional auto-imposto.

5