

# Aula 01 - Apresentação e Introdução

# Visão Geral da Disciplina

## Prof. Rogério Aparecido Gonçalves<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) Departamento de Computação (DACOM)

rogerioag@utfpr.edu.br

#### 18 de setembro de 2017

#### Resumo

Resumo da Aula.

# Sumário

| 1 | Intr | rodução                          | 2 |
|---|------|----------------------------------|---|
|   | 1.1  | Introdução                       | 2 |
|   | 1.2  | Bloco                            | 2 |
|   | 1.3  | Duas colunas                     | 2 |
|   | 1.4  | Código em uma página             | 2 |
|   | 1.5  | Citações                         | 3 |
| 2 | Seçã | ão 2                             | 3 |
|   | 2.1  | Exemplo de Código                | 3 |
|   | 2.2  | Exemplo de Código usando estilo  | 3 |
|   | 2.3  | Hello World                      | 4 |
|   | 2.4  | Estrutura de um programa em CUDA | 4 |
|   | 2.5  | Saída de Terminal                | 4 |
|   | 2.6  | Organizando as Threads           | 4 |
|   | 2.7  | Referências                      | 5 |

#### Introdução 1

#### 1.1 Introdução

- Tópico nível 1
- Tópico nível 2
  - Tópico nível 3

#### 1.2 Bloco

• Blabla

```
Nota 1.1:
Nota Bla Bla
```

#### **Bloco Teste** 1.2.1

• Bla bla bla bla

#### 1.3 Duas colunas

```
if __name__ == "__main__":
   print "Hello World"
```

This is how a "Hello World" looks like in Python

### Conforme Figura 1

```
1 def myfunction(var):
2 """ Oh how awesome this is. """
   pass
```

Código 1: The preprocessing step

```
1 int main(){
   return 0;
3 }
```

Código 2: This is a caption

### 1 int main(){ return 0; 3 }

# Código em uma página

v 2017.01 2

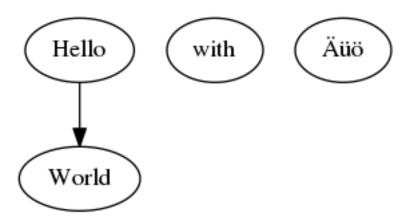


Figura 1: This is the caption

```
int main(){
  int a, b = 0;
  int f = a + b;
  return 0;
  }
}
```

Código 3: This is a Pseudo

# 1.5 Citações

Segundo (Cheng, Grossman, e McKercher 2014)

Conforme foi apresentado na Figura 1.

Bla bla bla (NVIDIA 2014)

# 2 Seção 2

# 2.1 Exemplo de Código

```
#include <stdio.h>

int main() {
    printf("Hello World from C :-)\n");
    return 0;
}
```

# 2.2 Exemplo de Código usando estilo

v 2017.01 3

```
1 /*
2 * cHelloWorld.c
3 *
4 */
5 #include <stdio.h>
6
7 int main()
8 {
9     printf("Hello World from C :-)\n");
10     return 0;
11 }
```

Código 4: Código

### 2.3 Hello World

• Bla

# 2.4 Estrutura de um programa em CUDA

- Bla
- Bla bla
- bla

### 2.5 Saída de Terminal

```
Terminal

rogerio@chamonix:hello-world$ ./hello-world.exe

Hello World!!!

Teste

Teste2

teste3

rogerio@chamonix:hello-world$
```

# 2.6 Organizando as Threads

- Teste
- Teste 2
- Teste 3
- Teste 4

v 2017.01 4

### 2.7 Referências

LOUDEN, Kenneth C. Compiladores: princípios e práticas. São Paulo, SP: Thomson, c2004. xiv, 569 p. ISBN 8522104220.

Cheng, John, Max Grossman, e Ty McKercher. 2014. Professional CUDA C Programming. 1st ed. Birmingham, UK, UK: Wrox Press Ltd.

NVIDIA. 2014. Whitepaper: NVIDIA GeForce GTX 750 Ti. Featuring First-Generation Maxwell GPU Technology, Designed for Extreme Performance per Watt. NVIDIA Corporation. http://international.download.nvidia.com/geforce-com/international/pdfs/GeForce-GTX-750-Ti-Whitepaper.pdf.

v 2017.01 5