

# 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](mailto:rogerioag@utfpr.edu.br)

**24 de janeiro de 2020**

### **Resumo**

Resumo da Aula.

## **Sumário**

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Seção 2</b>	<b>2</b>

## **1 Introdução**

### **1.1 Introdução**

- Tópico nível 1
  - Tópico nível 2
    - \* Tópico nível 3

### **1.2 Bloco**

- Blabla

**Nota 1.1:**

Nota Bla Bla

### 1.2.1 Bloco Teste

- Bla bla bla bla

## 1.3 Duas colunas

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

This is how a “Hello World” looks like in Python

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

Conforme Figura 1

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

Código 1: The preprocessing step

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

Código 2: This is a caption

## 1.4 Código em uma página

```
1 int main(){  
2     int a, b = 0;  
3     int f = a + b;  
4     return 0;  
5 }
```

Código 3: This is a Pseudo

## 1.5 Citações

Segundo (Cheng, Grossman, and McKercher 2014)

Bla bla bla (NVIDIA 2014)

Conforme foi apresentado na Figura 1.

## 2 Seção 2

### 2.1 Exemplo de Código

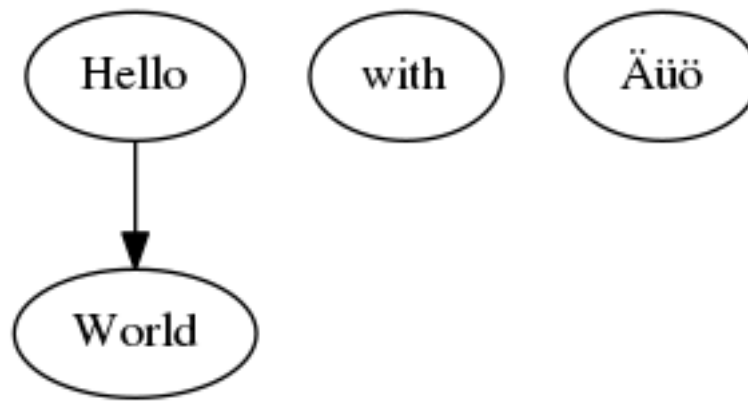


Figura 1: This is the caption

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main() {
4      printf("Hello World from C :-)\n");
5      return 0;
6  }
```

## 2.2 Exemplo de Código usando estilo

```
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

## 2.7 Referências

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

Cheng, John, Max Grossman, and 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>.