

Universidade do Estado de Minas Gerais  
Campus Divinópolis

**Ernane William Silva**

**Aqui vai o título do trabalho**

Divinópolis, Minas Gerais  
2024

Ernane William Silva

Aqui vai o título do trabalho

Dissertação apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação do Prof. Doutor Norval Baitello Júnior.

Divinópolis, Minas Gerais

2024

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>1.1</b>	<b>SEÇÃO SECUNDÁRIA1 . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>1.2</b>	<b>SEÇÃO SECUNDÁRIA2 . . . . .</b>	<b>4</b>
1.2.1	Seção Terciária . . . . .	4
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>MATERIAIS E MÉTODOS . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS . . . . .</b>	<b>14</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO . . . . .</b>	<b>15</b>
	<b>REFERÊNCIAS . . . . .</b>	<b>16</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O que [...] acarretaria problemas com a identidade (Júlio César). Com base nestas considerações, além do fato de que, em 1882, Frege provara as leis básicas da aritmética (carta a Anton Marty), parece-nos, **iot!** (**iot!**).

### 1.1 SEÇÃO SECUNDÁRIA1

dsdsds

### 1.2 SEÇÃO SECUNDÁRIA2

plausível que estas provas foram executadas adicionando-se o **PH** ao sistema lógico de Begriffsschrift. Mostramos que, nas provas dos axiomas de Peano a partir de **PH** dentro da conceitografia, nenhum uso é feito de (**BB**). Destarte, não é necessária a introdução.

#### 1.2.1 Seção Terciária

- a) linha 1:
  - subalinea 1;
  - subalinea 2;
- b) linha 2:
  - subalinea 1;
  - subalinea 2;
- c) linha 3:
  - subalinea 1;
  - subalinea 2;
- d) linha 4.

**Tabela 1** – Um Exemplo de tabela alinhada que pode ser longa ou curta, conforme padrão IBGE.

Nome	Nascimento	Documento
Maria da Silva	11/11/1111	111.111.111-11

**Fonte:** Produzido pelos autores

**Nota:** Esta é uma nota, que diz que os dados são baseados na regressão linear.

**Anotações:** Uma anotação adicional, seguida de várias outras.

**Tabela 2** – Níveis de investigação.

Nível de Investigação	Insumos	Sistemas de Investigação	Produtos
Meta-nível	Filosofia da Ciência	Epistemologia	Paradigma
Nível do objeto	Paradigmas do metanível e evidências do nível inferior	Ciência	Teorias e modelos
Nível inferior	Modelos e métodos do nível do objeto e problemas do nível inferior	Prática	Solução de problemas

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

$$a = \frac{N}{A} \quad (2.1)$$

The equation  $\sigma = ma$  follows easily.

follows easily.

The equation  $\sigma = ma$

Ilustrações ABNT NBR 14724:2011:

Qualquer que seja o tipo de ilustração, sua identificação aparece na parte superior, precedida da palavra designativa (desenho, esquema, fluxograma, fotografia, gráfico, mapa, organograma, planta, quadro, retrato, figura, imagem, entre outros), seguida de seu número de ordem de ocorrência no texto, em algarismos arábicos, travessão e do respectivo título.

Após a ilustração, na parte inferior, indicar a fonte consultada (elemento obrigatório, mesmo que seja produção do próprio autor), legenda, notas e outras informações necessárias à sua compreensão (se houver). A ilustração deve ser citada no texto e inserida o mais próximo possível do trecho a que se refere.

### 3 MATERIAIS E MÉTODOS

O sistema foi desenvolvido na forma de aplicação *web*. Para isso, foram utilizadas os materiais descritos na Tabela 3.

**Tabela 3** – Materiais utilizados no desenvolvimento do sistema

Material	Versão	Disponível em	Aplicação
Apache TomCat	8.5	<a href="http://tomcat.apache.org/">http://tomcat.apache.org/</a>	Container de Servlets que implementa as tecnologias Java, funciona como um servidor para aplicações em Java.
Axure RP	8.1	<a href="https://www.axure.com/">https://www.axure.com/</a>	Ferramenta rápida de criação de diagramas, wireframes, protótipos e especificações para websites.
Bootstrap	3.3.6	<a href="http://getbootstrap.com/">http://getbootstrap.com/</a>	Framework de estilizações de páginas por meio de Cascading Style Sheets (CSS).
CSS	3	<a href="https://www.w3.org/css/">https://www.w3.org/css/</a>	Linguagem que serve para “descrever” a aparência/estilo de uma página web por meio de folhas de estilo em cascata.
Hibernate	5.1.0	<a href="http://hibernate.org/">http://hibernate.org/</a>	Para mapeamento objeto relacional e persistência de dados.
HTML	5.0	<a href="https://www.w3.org/html/">https://www.w3.org/html/</a>	Linguagem de marcação de textos utilizada para desenvolvimento de interfaces de aplicações.
Java EE	8.0	<a href="http://www.oracle.com/technetwork/java/javaee/downloads/index.html">http://www.oracle.com/technetwork/java/javaee/downloads/index.html</a>	Linguagem para desenvolvimento da aplicação.
Continua na página seguinte			

**Tabela 3 – na página anterior**

<b>Material</b>	<b>Versão</b>	<b>Disponível em</b>	<b>Aplicação</b>
JQuery	2.2.4	<a href="https://jquery.com/">https://jquery.com/</a>	Biblioteca JavaScript utilizada no desenvolvimento da interface.
Maven	4.0	<a href="https://maven.apache.org/">https://maven.apache.org/</a>	Modelagem do projeto e gerenciamento de dependências.
MySQL Server	5.7	<a href="https://dev.mysql.com/downloads/mysql/">https://dev.mysql.com/downloads/mysql/</a>	Sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD), que utiliza a linguagem Structured Query Language (SQL).
MySQL Workbench	6.3	<a href="https://dev.mysql.com/downloads/mysql/">https://dev.mysql.com/downloads/mysql/</a>	Modelagem do Banco de Dados do Sistema.
NetBeans	8.1	<a href="https://netbeans.org/">https://netbeans.org/</a>	Integrated Development Environment (IDE) para desenvolvimento da aplicação.
VRaptor IV	4.2.0	<a href="http://www.vraptor.org/">http://www.vraptor.org/</a>	Framework para desenvolvimento ágil de sistemas web com a linguagem de programação Java.

As ferramentas descritas na Tabela 3 foram utilizadas em algum ou ambos ciclos de desenvolvimento.

Após a configuração do Hibernate foram criadas as classes de modelo conforme o diagrama de entidade-relacionamento, apresentado , juntamente com as anotações necessárias utilizadas pelo Hibernate para realizar o mapeamento das classes, como apresentado no .

O apresenta uma parte da classe LoginController.java. O uso dos padrões do *framework* pode ser visto nas anotações acima dos métodos públicos, que indicam o método de requisição conforme a semântica dos métodos do *HyperText Transfer Protocol* (HTTP) (Get, Post, Put, *Patch*, *Delete*, *Head*, *Options*, *Connect* e *Trace*), requisições enviadas que



**Código 1** – Caption2 do quadro

```
1 @Entity
2 public class Questao implements Serializable {
3     @Id
4     @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
5     private Integer id;
6
7     @Column(length = 5000)
8     private String enunciado;
9
10    @Column(length = 3000)
11    private String alternativaA;
12
13    @Column(length = 3000)
14    private String alternativaB;
15
16    @Column(length = 3000)
17    private String alternativaC;
18
19    @Column(length = 3000)
20    private String alternativaD;
21
22    private Integer alternativaCorreta;
23    ...
24 }
```

não sejam do mesmo tipo anotado no método são rejeitadas automaticamente.

No texto, use assim:

Figure 1 shows a boat.

Figure 1 shows a boat.

Figure 1 shows a boat.

**Figura 1 – A boat.**



Fonte: Autor.

**Mapa 1 – A boat.**



Fonte: Autor.

**Desenho 1 – A boat.**



Fonte: Autor.

**Figura 2 – The same cup of coffee. Two times.**



**(a)** Coffee.

**(b)** More coffee.

Fonte: Autor.

**Figura 3** – The same cup of coffee. Two times.



**(a)** Coffee.

**(b)** More coffee.

Fonte: Autor.

**Figura 4** – The same cup of coffee. Again.

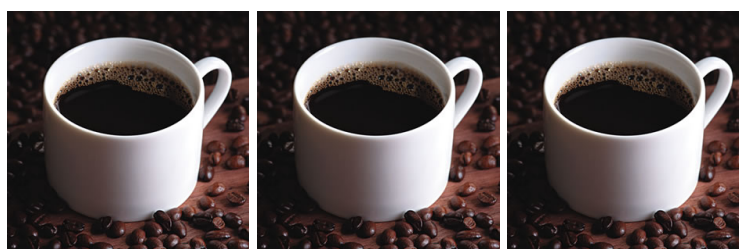


**(a)** Tasty coffee.

**(b)** Too much coffee.

Fonte: Autor.

**Figura 5** – The same cup of coffee. Multiple times.



**(a)** Coffee.

**(b)** More coffee.

**(c)** Tasty coffee.



**(d)** Too much coffee.

Fonte: Autor.

## 4 RESULTADOS

(??)

## 5 CONCLUSÃO

## REFERÊNCIAS