



Universidade de Brasília

Instituto de Ciências Exatas  
Departamento de Ciência da Computação

## Computação Ubíqua

Tales Mundim Andrade Porto  
Danilo Ávila Monte Christo Ferreira

Monografia apresentada como requisito parcial  
para conclusão do Bacharelado em Ciência da Computação

Orientador  
Prof. Dr. Carla Denise Castanho

Brasília  
2010

Universidade de Brasília — UnB  
Instituto de Ciências Exatas  
Departamento de Ciência da Computação  
Bacharelado em Ciência da Computação

Coordenador: Prof. Lamar

Banca examinadora composta por:

Prof. Dr. Carla Denise Castanho (Orientador) — CIC/UnB  
Prof. Dr. Professor I — CIC/UnB  
Prof. Dr. Professor II — CIC/UnB

### **CIP — Catalogação Internacional na Publicação**

Porto, Tales Mundim Andrade.

Computação Ubíqua / Tales Mundim Andrade Porto, Danilo Ávila  
Monte Christo Ferreira. Brasília : UnB, 2010.

21 p. : il. ; 29,5 cm.

Monografia (Graduação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

1. palvrachave1, 2. palvrachave2, 3. palvrachave3

CDU 004.4

Endereço: Universidade de Brasília  
Campus Universitário Darcy Ribeiro — Asa Norte  
CEP 70910-900  
Brasília-DF — Brasil



Universidade de Brasília

Instituto de Ciências Exatas  
Departamento de Ciência da Computação

## Computação Ubíqua

Tales Mundim Andrade Porto  
Danilo Ávila Monte Christo Ferreira

Monografia apresentada como requisito parcial  
para conclusão do Bacharelado em Ciência da Computação

Prof. Dr. Carla Denise Castanho (Orientador)  
CIC/UnB

Prof. Dr. Professor I    Prof. Dr. Professor II  
CIC/UnB                    CIC/UnB

Prof. Lamar  
Coordenador do Bacharelado em Ciência da Computação

Brasília, 2 de maio de 2010

# Dedicatória

Dedico a....

# Agradecimentos

Agradeço a....

# Resumo

A ciência...

**Palavras-chave:** palvrachave1, palvrachave2, palvrachave3

# Abstract

The science...

**Keywords:** keyword1, keyword2, keyword3

# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Conceitos Básicos</b>	<b>1</b>
2.1	Ubíqua . . . . .	1
2.2	SmartSpace . . . . .	1
2.3	UnBiquous . . . . .	1
2.4	UnBiquous . . . . .	1
	<b>Referências</b>	<b>2</b>



# Lista de Figuras

# Lista de Tabelas

# Capítulo 1

## Introdução

Computação ubíqua tem como objetivo tornar a interação pessoa-máquina invisível, ou seja, integrar a informática com as ações e comportamentos naturais das pessoas.

# Capítulo 2

## Conceitos Básicos

### 2.1 Ubíqua

Computação ubíqua tem como objetivo tornar a interação pessoa-máquina invisível, ou seja, integrar a informática com as ações e comportamentos naturais das pessoas.

### 2.2 SmartSpace

Computação ubíqua tem como objetivo tornar a interação pessoa-máquina invisível, ou seja, integrar a informática com as ações e comportamentos naturais das pessoas.

### 2.3 UnBiquous

Computação ubíqua tem como objetivo tornar a interação pessoa-máquina invisível, ou seja, integrar a informática com as ações e comportamentos naturais das pessoas.

### 2.4 UnBiquous

Computação ubíqua tem como objetivo tornar a interação pessoa-máquina invisível, ou seja, integrar a informática com as ações e comportamentos naturais das pessoas.

# Referências