



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

1	Introdução	1
2	Conceitos Básicos	1
2.1	Ubíqua	1
2.2	SmartSpace	1
2.3	UnBiquous	1
2.4	UnBiquous	1
	Referências	2

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