

Universidade do Minho
Conselho de Cursos de Engenharia
Licenciatura em Engenharia Informática

Disciplina de Laboratórios de Informática IV

Ano Lectivo de 2007/08



Universidade do Minho



escola de engenharia



departamento de
informática

Título

Nome do Aluno 1 (numero)

Nome do Aluno 2 (numero)

Nome do Aluno 3 (numero)

Supervisão:

Pedro Rangel Henriques

Orientador 2

Orientador 3

mês, ano

Data de Recepção	
Responsável	
Avaliação	
Observações	

Título

Nome do Aluno 1 (numero)
Nome do Aluno 2 (numero)
Nome do Aluno 3 (numero)

Supervisão:
Pedro Rangel Henriques
Orientador 2
Orientador 3

mês, ano

Resumo

O resumo tem como objectivo descrever de forma sucinta o trabalho realizado. Deverá conter uma pequena introdução, seguida por uma breve descrição do trabalho realizado e terminando com uma indicação sumária do seu estado final. Não deverá exceder as 400 palavras.

Área de Aplicação: ...

Palavras-Chave: ...

Agradecimientos

Conteúdo

Agradecimentos	i
Conteúdo	ii
Lista de Figuras	iii
Lista de Tabelas	iv
1 Introdução	1
1.1 Contextualização	1
1.2 Apresentação do Caso de Estudo	1
1.3 Motivação e Objectivos	1
1.4 Estrutura do Relatório	1
2 Enunciado do Problema	2
3 Concepção da Solução / Arquitectura do Sistema	4
4 Implementação	5
4.1 Tecnologias	5
4.2 uma secção por modulo – se aplicável	5
5 Conclusão	6
Bibliografia	7
Glossário	8
A Listagem de código	9
B Exemplo verbatim	11

Lista de Figuras

2.1 Exemplo de uma imagem	2
-------------------------------------	---

Lista de Tabelas

2.1 Exemplo de uma tabela	3
-------------------------------------	---

Capítulo 1

Introdução

Este primeiro capítulo deverá ter obrigatoriamente as subsecções abaixo apresentadas.

1.1 Contextualização

Nesta secção deverá ser apresentado o contexto no qual se desenvolve o caso de estudo seleccionado.

1.2 Apresentação do Caso de Estudo

Esta secção acolherá os diversos motivos, acompanhados por uma breve descrição, que conduziram à proposta e ao desenvolvimento do trabalho, assim como a apresentação detalhada dos diversos objectivos a alcançar com a sua realização.

1.3 Motivação e Objectivos

Esta secção acolherá os diversos motivos, acompanhados por uma breve descrição, que conduziram à proposta e ao desenvolvimento do trabalho, assim como a apresentação detalhada dos diversos objectivos a alcançar com a sua realização.

1.4 Estrutura do Relatório

Após a leitura da introdução de um relatório é "simpático" apresentar uma breve descrição daquilo que se vai encontrar nos demais capítulos do relatório.

Capítulo 2

Enunciado do Problema

Enunciar o problema.

Segue-se exemplos de formatações:

Deve-se referenciar as imagens desta forma: por exemplo a imagem [2.1](#) contém o simbolo da UM.

Podemos referir outro capitulo (por exemplo no capitulo [1](#)) ou uma secção (por exemplo a secção [4.1](#)).

Deve-se citar desta forma a biografia[[HPS03](#)] ou desta forma[[w3o](#), [Hod97](#), [Fé02](#)].

Usar esta notação para acrónimos por exemplo: usamos uma *Integrated Development Environment* ([IDE](#)) neste projecto. A [IDE](#) utilizada foi o eclipse.



Universidade do Minho

Figura 2.1: Exemplo de uma imagem

A tabela [2](#) é um exemplo.

Exemplo de código inline no texto:

id	nome
12	José Alves de Freitas
13	João Leite de Castro

Tabela 2.1: Exemplo de uma tabela

```
<topicMap>
  <topic id="pessoa">
    <baseName>Pessoa</baseName>
  </topic>

  <topic id="local">
    <baseName>Local</baseName>
  </topic>

  <association>
    <instanceOf><topicRef xlink:href="#vive_em"/></instanceOf>
    <member>
      <roleSpec><topicRef xlink:href="#pessoa"/></roleSpec>
      <topicRef xlink:href="#ana"/>
    </member>
    <member>
      <roleSpec><topicRef xlink:href="#local"/></roleSpec>
      <topicRef xlink:href="#portugal"/>
    </member>
  </association>
</topicMap>
```

Capítulo 3

Concepção da Solução / Arquitectura do Sistema

Capítulo 4

Implementação

intro de implementação

4.1 Tecnologias

4.2 uma secção por modulo – se aplicável

Capítulo 5

Conclusão

resumo do relatorio

estado actual da solução/sistema; análise critica

trabalho futuro

Bibliografia

- [Fé02] Rafael Félix.
Sistemas de Digitalização e Anotação de Documentos.
Technical report, Departamento de Informática, Universidade do Minho, 2002.
Relatório de Projecto (Opção III).
- [Hod97] W. Hodges.
A Shorter Model Theory.
Cambridge University Press, 1997.
- [HPS03] I. Horrocks and P.F. Patel-Schneider.
Reducing OWL entailment to description logic satisfiability.
Proc. of the 2003 International Semantic Web Conference (ISWC 2003), pages
17–29, 2003.
- [w3o] OWL Web Ontology Language Guide.
<http://www.w3.org/TR/owl-guide/>.

Glossário

DI Departamento de Informática

DOM *Document Object Model*

gEPL grupo de Especificação e Processamento de Linguagens

GUI *Graphical User Interface* - a designação usada para as interfaces gráficas encontradas na maior parte dos sistemas actuais

HTML *Hypertext Markup Language* - um conjunto de etiquetas e regras de anotação de texto (de acordo com SGML) usado na criação de documentos hipertexto para serem divulgados na Internet e implementados pelos browsers WWW. É um standard mantido pela W3C

HTTP *HyperText Transfer Protocol*

IDE *Integrated Development Environment*

Apêndice A

Listagem de código

```
package dados;

public class Local
{
    public String pais = null;
    public String zona = null;
    public String concelho = null;
    public String freguesia = null;
    public String lugar = null;
    private String nome = null;

    public Local(String nome) {
        this.nome = nome;
    }

    public Local() {}

    public int getTipo()
    {
        int tipo = 1;

        if(zona != null)
        {
            tipo++;
            if(concelho != null)
            {
                tipo++;
                if(freguesia != null)
                {
                    tipo++;
                    if(lugar != null)
                    {
                        tipo++;
                    }
                }
            }
        }

        return tipo;
    }

    public String toString() {
        return "Pais:" + pais + ", Zona:" + zona + ", Concelho:" + concelho + ", Freguesia:" + freguesia + ", Lugar:" + lugar;
    }
}
```



```
    public String getNome() {  
        if (nome == null)  
            nome = p(pais) + p(zona) + p(concelho) + p(freguesia) + p(lugar)  
    ;  
        return nome;  
    }  
  
    private String p(String s)  
    {  
        return s == null? "" : s;  
    }  
}
```

Apêndice B

Exemplo verbatim

```
Ola eu sou um ficheiro de exemplo
```

```
teste
```

```
teste 2
```

```
fim.
```