

# Anais

## II MOSTRA DE TRABALHOS **Technomonte 2019**

Monte Carmelo, 01 a 03 de outubro de 2019

Realização

# Technomonte 2019

## **ANAIS DA II MOSTRA DE TRABALHOS**

Monte Carmelo, MG, Brasil

01 a 03 de outubro de 2019

### **Organizadores**

Fernanda Maria da Cunha Santos (UFU)

Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

### **Organização, Execução, Promoção e Realização**

Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

Faculdade de Computação (FACOM/UFU)

Centro Universitário Mário Palmério (UNIFUCAMP)

### **Apoio**

Alliance

Centro Acadêmico de Sistemas de Informação UFU-MC

Cooperativa dos Cafeicultores do Cerrado de Monte Carmelo (monteCCer)

Coração do Cerrado

CRIART Gráfica e Comunicação

Dois Comunicação Visual

Ortodontic Center

Prefeitura de Monte Carmelo

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEXC/UFU)

Rede de Postos Santa Rita

SEBRAE

Sicoob Montecredi

Sygma Sistemas e Consultoria

WN Telecom

# O TECHNOMONTE

O TECHNOMONTE é um evento na sua segunda edição. Idealizado por docentes da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), do Campus Monte Carmelo-MG, o evento conta com a parceria do Centro Universitário Mário Palmério (UNIFUCAMP). Seu objetivo é fortalecer o ensino, a pesquisa e a extensão das instituições de ensino da região através da expansão e propagação do conhecimento para os alunos e profissionais da área de Tecnologia da Informação. Sendo assim, o evento consiste em uma oportunidade para atualização de conhecimento técnico e científico na área de computação bem como em um ambiente de integração entre os projetos executados no âmbito das instituições, além de contribuir para a criação de networking entre estudantes, professores, pesquisadores e a comunidade.

# Prefácio

A Mostra de Trabalhos foi um dos eventos realizados no TECHNOMONTE 2019 e teve como objetivo divulgar os projetos de pesquisa científica e tecnológica na área de computação, realizados por estudantes de graduação da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Centro Universitário Mário Palmério (FUCAMP). Também teve por objetivo contribuir para a formação dos participantes despertando o interesse pelas descobertas científicas e pela resolução de problemas complexos.

Nesta segunda edição, o evento contou com vinte e oito submissões de trabalhos, das quais dezoito foram aceitas para apresentação na forma de pôster. Entre os trabalhos aceitos incluem-se pesquisas de iniciação científica realizadas por alunos da graduação e do ensino médio, trabalhos de conclusão de curso e projetos voltados para o desenvolvimento de jogos e páginas Web. Além das apresentações, a Mostra de Trabalhos também contou com boa presença do público, interessado em conhecer mais sobre os trabalhos desenvolvidos nas instituições. Nesse sentido, agradecemos a todos os alunos e orientadores que submeteram seus trabalhos para o evento e também ao público que prestigiou a apresentação de tais trabalhos.

Por fim, agradecemos à disponibilidade e empenho dos docentes que colaboraram na revisão e avaliação dos trabalhos e também às instituições que nos proveram todo apoio necessário para realizar a II Mostra de Trabalhos.

Profa. Fernanda Maria da Cunha Santos

Prof. Murillo Guimarães Carneiro

**Coordenadores da II Mostra de Trabalhos**

# Comitê de Programa

## **Coordenação**

Profa. Dra. Fernanda Maria da Cunha Santos (UFU)

Prof. Dr. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

## **Membros do Comitê de Programa**

Prof. Me. Adriano Mendonça Rocha (FUCAMP)

Prof. Dr. João Batista Simão (UFU)

Prof. Dr. Leandro Nogueira Couto (UFU)

Prof. Me. Marcos Luiz de Paula Bueno (UFU)

Prof. Esp. Rafael Fernandes Garcia (FUCAMP)

# Outras Coordenações Relacionadas

## **Coordenação Geral**

Profa. Ana Cláudia Martinez (UFU)  
Prof. Rafael Dias Araújo (UFU)  
Prof. Thiago Pirola Ribeiro (UFU)

## **Coordenação UNIFUCAMP**

Prof. Carlos Alberto Palhares (UNIFUCAMP)

## **Coordenação da II Mostra de Trabalhos**

Profa. Fernanda Maria da Cunha Santos (UFU)  
Prof. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

## **Coordenação da Feira de Projetos**

Prof. Carlos Alberto Palhares (UNIFUCAMP)

## **Coordenação de Minicursos**

Profa. Mirella Silva Junqueira (UFU)  
Prof. Renato de Aquino Lopes (UFU)

## **Coordenação da Maratona de Programação – Ensino Superior**

Prof. Carlos César Mansur Tuma (UFU)  
Prof. Carlos Ramon Pantaleon Dionísio (UFU)

## **Coordenação da Maratona de Programação – Jovens Programadores (Ensino Básico)**

Prof. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

## **Coordenação do Campeonato de e-Sports**

Prof. Thiago Pirola Ribeiro (UFU)

## **Coordenação de Voluntários**

Profa. Alessandra Aparecida Paulino (UFU)  
Profa. Fernanda Maria da Cunha Santos (UFU)  
Prof. Carlos Alberto Palhares (UNIFUCAMP)

### **Equipe de Trabalho**

Anna Vitória de Jesus Reis (UFU)  
César Henrique Marçal Cardoso (UFU)  
Emmanuel de França Antunes Reis (UFU)  
Géssica dos Santos Silva (UFU)  
Guilherme da Silva Lima (UFU)  
Higor Silva Xavier (UFU)  
João Vitor Pereira (UFU)  
José Vieira Filho (UNIFUCAMP)  
Kelly Cristina Alves (UFU)  
Lucas Fernando Borges (UFU)  
Otávio Soares Ribeiro (UFU)  
Phelipe Rodovalho dos Santos (UFU)  
Ronaldo Alves Pereira Filho (UFU)  
Victor Hugo Tessmann Oliveira (UNIFUCAMP)

### **Editoração dos Anais**

Prof. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

# Sumário

TECWEBC: Sistema para gerenciamento de bancas de TCC . . . . .	1
Aprendendo programação brincando . . . . .	2
Attention: Conflagration . . . . .	3
Jogo de empresas rurais . . . . .	4
FL1PFLOP - Um serious game para o ensino de robótica . . . . .	5
Análise computacional de estratégias para o mercado financeiro . . . . .	6
Call of the Stars . . . . .	7
Sistema auxiliar de organização para grade horária . . . . .	8
Site Intercafé . . . . .	9
Avaliação empírica de medidas de redes complexas para classificação de dados . . . . .	10
Exotic Garden . . . . .	11
Sistema patrimonial para um instituto federal . . . . .	12
Aplicativo Anatomia Animal . . . . .	13
VRJ Games . . . . .	14
Seleção de atributos para modelagem preditiva de estratégias em jogos de pôquer . . . . .	15
LIBREI: Um jogo para ensinar LIBRAS para ouvintes . . . . .	16
Ensino de pensamento computacional para alunos do ensino básico usando computação desplugada . . . . .	17
Construção de um jogo digital educativo para ensino da tabela periódica . . . . .	18



## Aplicativo Anatomia Animal

Leonardo José Ribeiro (Centro Universitário Mário Palmério)\*; Laryssa Freitas Ribeiro (Centro Universitário Mário Palmério), Adriano Mendonça Rocha (Centro Universitário Mário Palmério)

leonardojose2ribeiro@outlook.com; laryssaribeiro84@gmail.com; adriano.comp2@gmail.com

**Resumo:** O aplicativo de Anatomia Animal proposto neste trabalho, tem a função de complementar os estudos de anatomia, auxiliando os alunos nos estudos e fazendo uma imersão no mundo da anatomia dos ossos. O mesmo possui uma interface auto didática, ajudando o aluno a reconhecer com mais facilidade as nomenclaturas dos ossos e suas divisões. Para a construção do aplicativo, primeiro será feito uma coleta de imagem dos ossos do esqueleto para alimentar o banco de dados. As regiões dessas imagens serão delimitadas de maneira a criar regiões clicáveis, desta forma, quando o usuário clicar em alguma dessas regiões, o aplicativo destacará a região de vermelho e uma mensagem com o nome região clicada do osso será mostrada. Os primeiros testes foram feitos no aplicativo e estão apresentando bons resultados. Espera-se que o aplicativo venha contribuir com o estudo dos ossos, fazendo com que o aluno tenha mais referência de materiais de estudo e que esse aprendizado se tornando mais dinâmico e descontraído, fazendo com que o aluno absorva mais conhecimento.

\*Apresentador(a) do trabalho.