



# Relatório de Aula Prática – Título da Prática

Nome Aluno  
nome.aluno@gmail.com  
Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas – Colegiado de Ciência da Computação  
Redes de Computadores

## Resumo

Duas ou três sentenças que sumariem o experimento. Não há necessidade de se aprofundar.

## Palavras-Chave – Opcionais

## 1 Introdução

**Resumo teórico do assunto** sobre o qual se realizou a experiência, com referências bibliográficas.

## 2 Objetivos

**Descrever o objetivo da prática** realizada de forma clara e sucinta.

## 3 Material Utilizado

**Elaboração de uma lista de materiais utilizados** no experimento, incluindo configuração do computador (memória, CPU, disco, etc.), rede utilizada (se necessário), versão do Sistema Operacional e demais ferramentas utilizadas.

## 4 Metodologia

**Descrever detalhadamente os procedimentos e etapas** da experiência. Este item deve conter elementos suficientes para que qualquer pessoa possa ler e reproduzir seu experimento.

## 5 Resultados e Discussão

**Apresentar, em ordem cronológica e lógica, os resultados**, assim como analisá-los com as observações e comentários pertinentes.

## 6 Conclusões

**A partir das relações entre a parte teórica e as atividades feitas no laboratório, conclua o experimento realizado**, de forma concisa, procurando observar a idéia principal do experimento.

## 7 Recursos

**Referências** Referências deverão ser citadas da seguinte maneira: [1]. Modelos de referencias para livros [1], RFCs [2] e manuais de softwares [3] estão no arquivo references.bib. Essas Referências serão adicionadas no final do relatório como bibliografia a medida que forem utilizadas. O site <https://notesofaprogrammer.blogspot.com/2014/11/bibtex-entries-for-ietf-rfcs-and.html> é ótimo para gerar entradas BibTeX para RFCs específicas. Consulte também <https://tex.stackexchange.com/questions/59284/citing-rfcs-with-biblatex/161413#161413> e <https://latex-tutorial.com/tutorials/bibtex/>

**Imagens** deverão sempre ser referenciadas e contextualizadas no texto, ou seja, imagens não deverão estar “flutuando” no documento. A referencia deverá ser feita dessa forma: Figura 1, junto com a contextualização.

**Tabelas** são facilmente criadas utilizando a ferramenta [https://www.tablesgenerator.com/latex\\_tables](https://www.tablesgenerator.com/latex_tables). Elas compartilham as mesmas regras das imagens, são referenciadas por Tabela 1, junto de algum contexto.

<i>col1</i>	<i>col2</i>	<i>col3</i>	<i>col4</i>	<i>col5</i>
x	x	x	x	x
x	x	x	x	x
x	x	x	x	x

Tabela 1: Contexto da Tabela

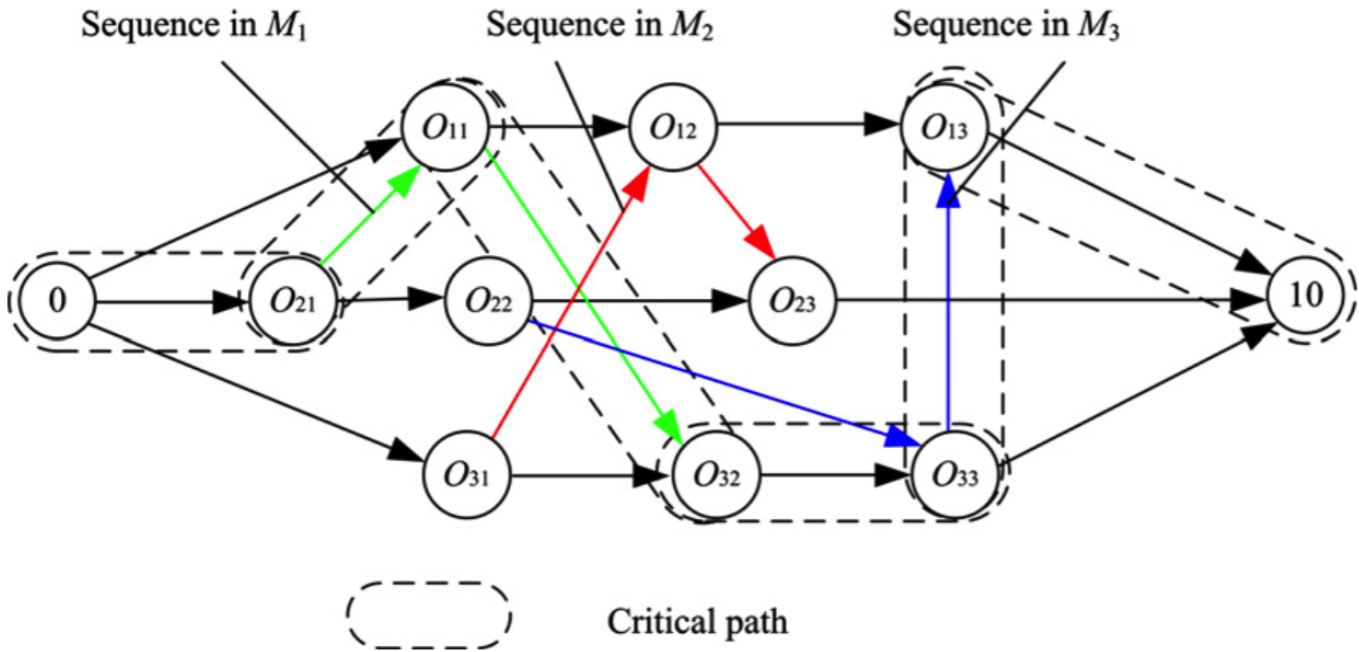


Figura 1: Nome da imagem - Contexto dessa imagem

**Algumas formatações** comuns são: **negrito**, *itálico*, underline e Texto para comandos. Outras formatações do Latex são possíveis também, como o Math Mode inline  $x+ = 1$ .

**Podemos fazer quebras de linha** dupla simplesmente

pulando uma linha no fonte, ou com o comando que faz a mesma coisa, porém com somente uma linha.

**Expressões matemáticas** são facilmente inseridas da seguinte maneira:

$$J = \begin{bmatrix} \frac{\delta e}{\delta \theta_0} & \frac{\delta e}{\delta \theta_1} & \frac{\delta e}{\delta \theta_2} \end{bmatrix} = e_{current} - e_{target}$$

### 7.1 Code Listing

Trechos de códigos são inseridos com o comando `lstlisting`. As mesmas regras de imagens se aplicam à códigos.

Pode ser inserido de um arquivo:

```

1 #include <iostream>
2
3 int main() {
4     std::cout << "Hello World!" << std::endl;
5     std::cin.get();
6     return 0;
7 }

```

Ou diretamente no documento:

Listing 1: Hello World! in c++

```

1 #include <iostream>
2
3 int main() {
4     std::cout << "Hello World!" << std::endl;
5     std::cin.get();

```

```
6 return 0;
7 }
```

---

**Pseudo código** é idêntico à códigos em linguagens específicas, porém utilizamos o pacote `algorithm`:

```
for  $i = 0$  to 100 do
| print_number = true;
| if i is divisible by 3 then
| | print "Fizz";
| | print_number = false;
| end
| if i is divisible by 5 then
| | print "Buzz";
| | print_number = false;
| end
| if print_number then
| | print i;
| end
| print a newline;
end
```

**Algorithm 1:** FizzBuzz

## Referências

- [1] J. F. Kurose and K. W. Ross, *First Chapter*, ch. 1. Pearson, 2022.
- [2] J. Postel, "Internet protocol," STD 5, RFC Editor, September 1981. <http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc791.txt>.
- [3] A. Kuznetsov, *ping(8) Linux User's Manual*, July 2013. send ICMP ECHO\_REQUEST to network hosts.