

# Título do Projecto

---

*Relatório de Projecto da Unidade Curricular*  
Tecnologias de Jogos de Vídeo

*12 de Fevereiro de 2016*



Alex Malandreco



---

# Sinopse

O presente documento encerra o relatório de projecto da unidade curricular de *Tecnologias de Jogos de Vídeo ....*

Alex Malandreco  
Covilhã, Portugal  
12 de Fevereiro de 2016



---

# Conteúdo

<b>Sinopse</b>	<b>iii</b>
<b>Conteúdo</b>	<b>v</b>
<b>1 Introdução</b>	<b>1</b>
1.1 Elementos . . . . .	1
<b>2 Conclusões</b>	<b>3</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>5</b>



# Capítulo 1

---

## Introdução

O presente relatório diz respeito...

### 1.1 Elementos

As transformações em curso no Ensino Superior [2], proporcionadas pela Declaração de Bolonha, vieram acentuar .... [1].





## Capítulo 2

---

## Conclusões

A massificação do ensino superior, que fez saltar ....

As transformações em curso no Ensino Superior [2], proporcionadas pela Declaração de Bolonha, vieram acentuar .... [1].



---

## Bibliografia

- [1] E. Allgower and S. Gnutzmann. Simplicial pivoting for mesh generation of implicitly defined surfaces. *Computer Aided Geometric Design*, 8(4):305–325, October 1991.
- [2] B. Bloom. *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain*. David McKay Co. Inc., New York, Estados Unidos, 1956.