



Word 2016

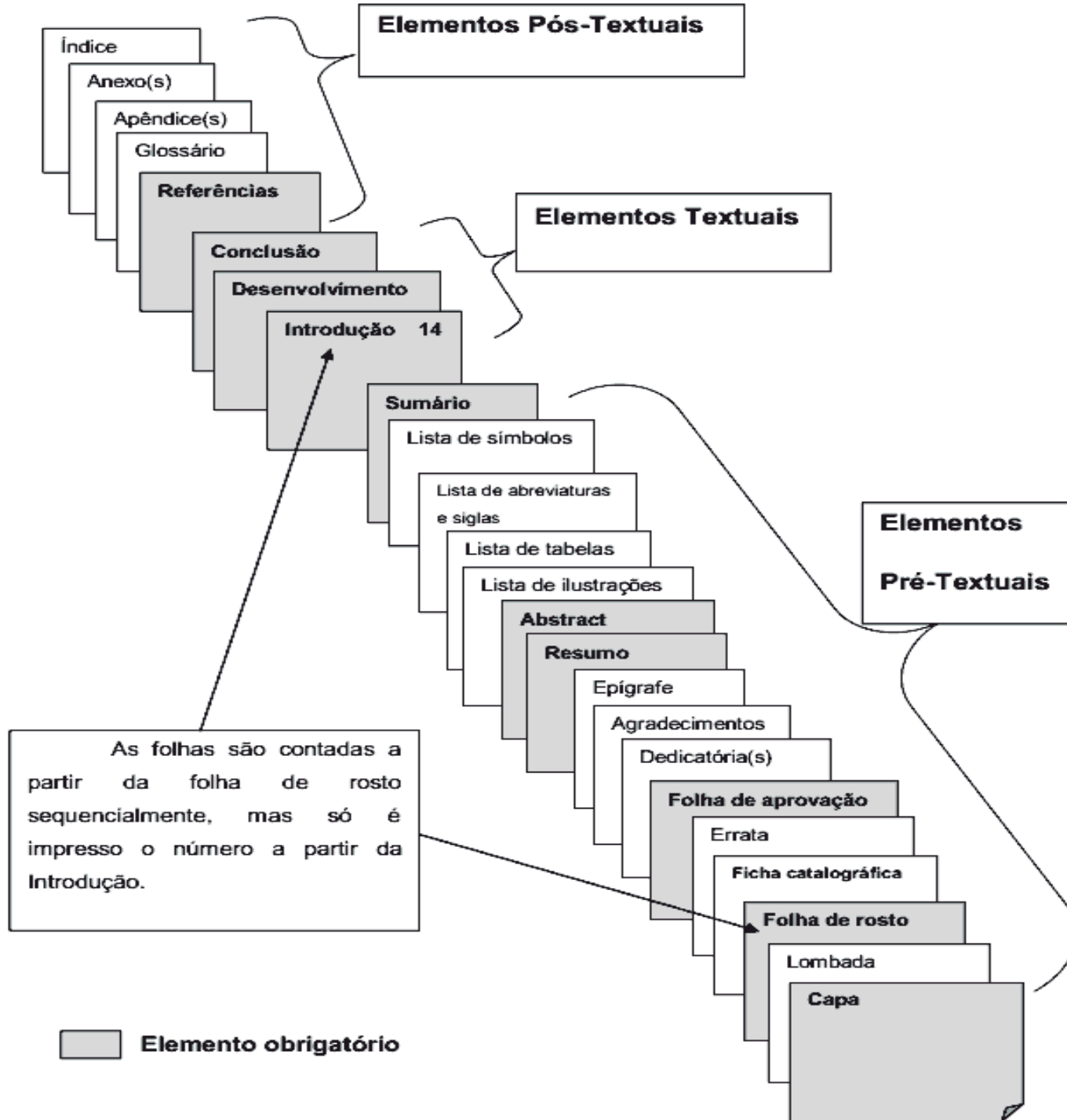
NORMAS PARA ELABORAÇÃO DE TRABALHOS E COMO FORMATÁ-LO NO WORD

Prof. André Aparecido da Silva

Disponível em: <http://www.oxnar.com.br/aulas/2020formatacao.pptx>

ITENS NECESSÁRIOS:

- **Capa**
- **Contracapa**
- **Sumário**
- **Introdução**
- **Desenvolvimento**
- **Conclusão**
- **Referencias**
- **Apêndices (se houver)**
- **Anexos (se houver)**



NORMA GERAL

- FOLHA PAPEL A4
- MARGENS: ESQ. E SUP.: 3,00 CM
INF. E DIR.: 2,00 CM
- NUMERAÇÃO NO CANTO SUPERIOR DIREITO.
- ALINHAMENTO JUSTIFICADO PARA O TEXTO.



ALTERAÇÃO DAS MARGENS E TIPO DE PAPEL

material para aula - Word

Entrar

Arquivo Página Inicial Inserir Design Layout Referências Correspondências Revisão Exibir Ajuda Diga-me o que você deseja fazer Compartilhar

Margens Orientação Tamanho Colunas Quebras Números de Linha Hifenização

Configurar Página

Recuar À Esquerda: 0 cm À Direita: 0 cm

Espaçamento Antes: 0 pt Depois: 0 pt

Parágrafo

Posição Quebra de Texto Avançar Recuar Painel de Seleção Alinhar Agrupar Girar

Organizar

Ajustar Margens

Defina o tamanho das margens de todo o documento ou da seção atual.

Escolha entre os vários formatos de margem mais comumente utilizados ou personalize seus próprios formatos.

[Dê-me mais informações](#)

se não desenvolvido,

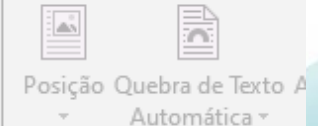
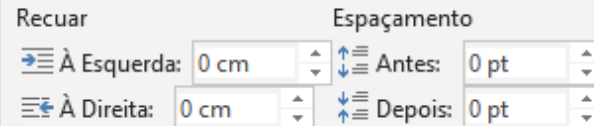
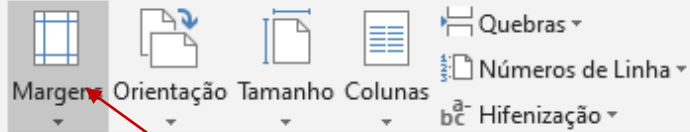
e) "sensores": traz a possibilidade de utilizar leitores de código de barras, sensores de proximidade de um objeto, sensores de localização, entre outros;

f) "social": este componente permite ao usuário desenvolver um aplicativo que permita compartilhar algo do aparelho, fazer uma ligação, escolher um contato do smartphone, digitar um e-mail; 9 Um "sprite" que pode ser colocado em uma Pintura, onde ele pode

Página 61 de 78 21970 palavras Português (Brasil)

6

100%



Margens

Última Configuração Personalizada

Sup.:	3 cm	Inf.:	2 cm
Esq.:	3 cm	Dir.:	2 cm

Normal

Sup.:	2,5 cm	Inf.:	2,5 cm
Esq.:	3 cm	Dir.:	3 cm

Estreita

Sup.:	1,27 cm	Inf.:	1,27 cm
Esq.:	1,27 cm	Dir.:	1,27 cm

Moderada

Sup.:	2,54 cm	Inf.:	2,54 cm
Esq.:	1,91 cm	Dir.:	1,91 cm

Larga

Sup.:	2,54 cm	Inf.:	2,54 cm
Esq.:	5,08 cm	Dir.:	5,08 cm

Espelhada

Sup.:	2,54 cm	Inf.:	2,54 cm
Int.:	3,18 cm	Ext.:	2,54 cm

Margens Personalizadas...

EM BUSCA DE PERCEPÇÕES CONSTRUTIVISTAS NO APP INVENTOR2.

Projeto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e em Matemática, Linha de Educação em Matemática, Universidade Federal do Paraná, para qualificação, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Matemática.
Orientador: Prof. Dr. Marco Aurélio Kalinke

CURITIBA
2020

Configurar página

Margens Papel Layout

Margens

Superior:	3 cm	Inferior:	2 cm
Esquerda:	3 cm	Direita:	2 cm
Medianiz:	0 cm	Posição da medianiz:	Esquerda

Orientação

☒ Retrato ☐ Paisagem

Páginas

Várias páginas: Normal

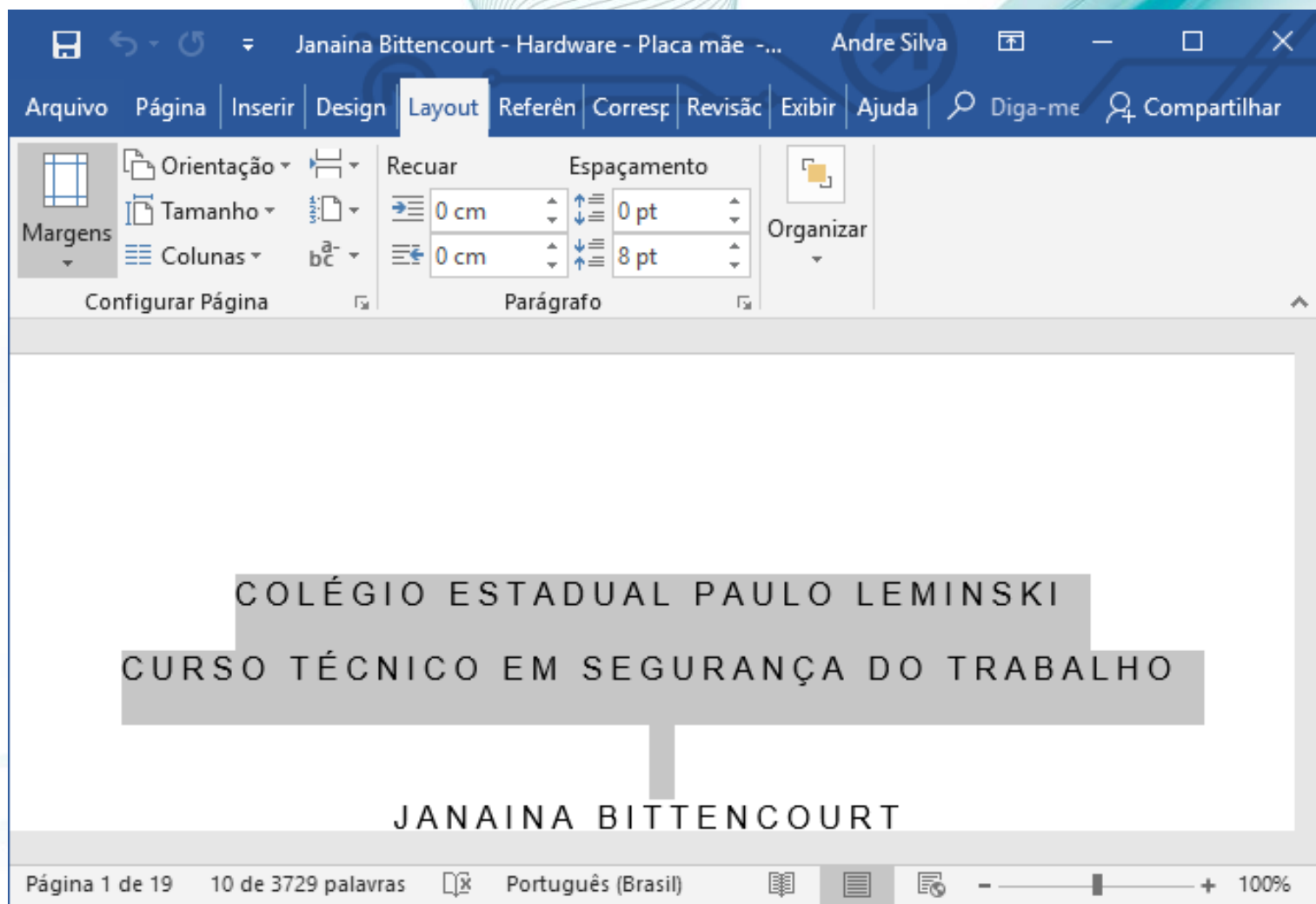
Visualização



Aplicar a: No documento inteiro

Definir como Padrão OK Cancelar

CLIQUE EM LAYOUT DE PÁGINA E DEPOIS EM MARGENS



FOLHA A4

Configurar página

Margens **Papel** Layout

Tamanho do papel:

A4

Largura: 21 cm

Altura: 29,7 cm

Fonte de papel

Primeira página:

Bandeja padrão

Outras páginas:

Bandeja padrão

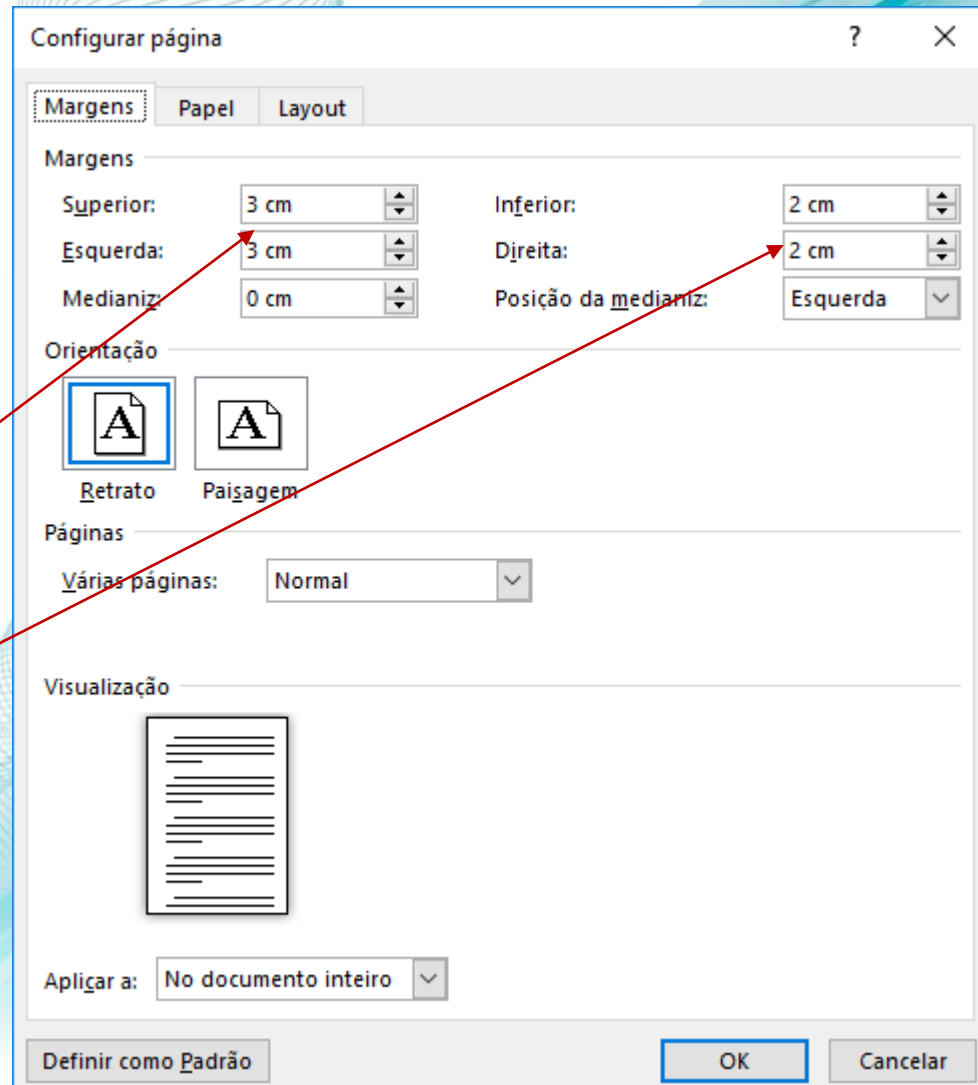
Visualização

Aplicar a: No documento inteiro

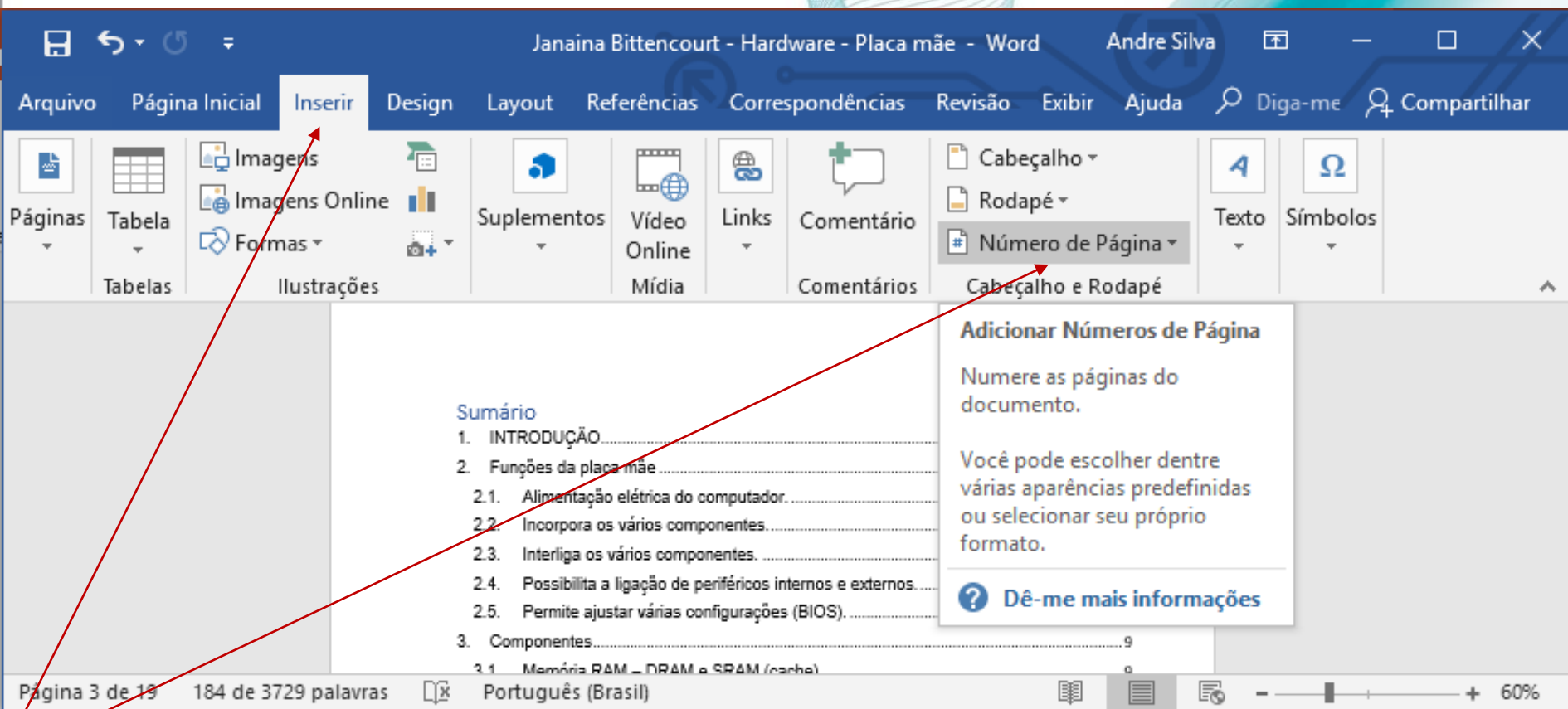
Opções de impressão...

Definir como Padrão OK Cancelar

ALTERAÇÃO DAS MARGENS DA PÁGINA

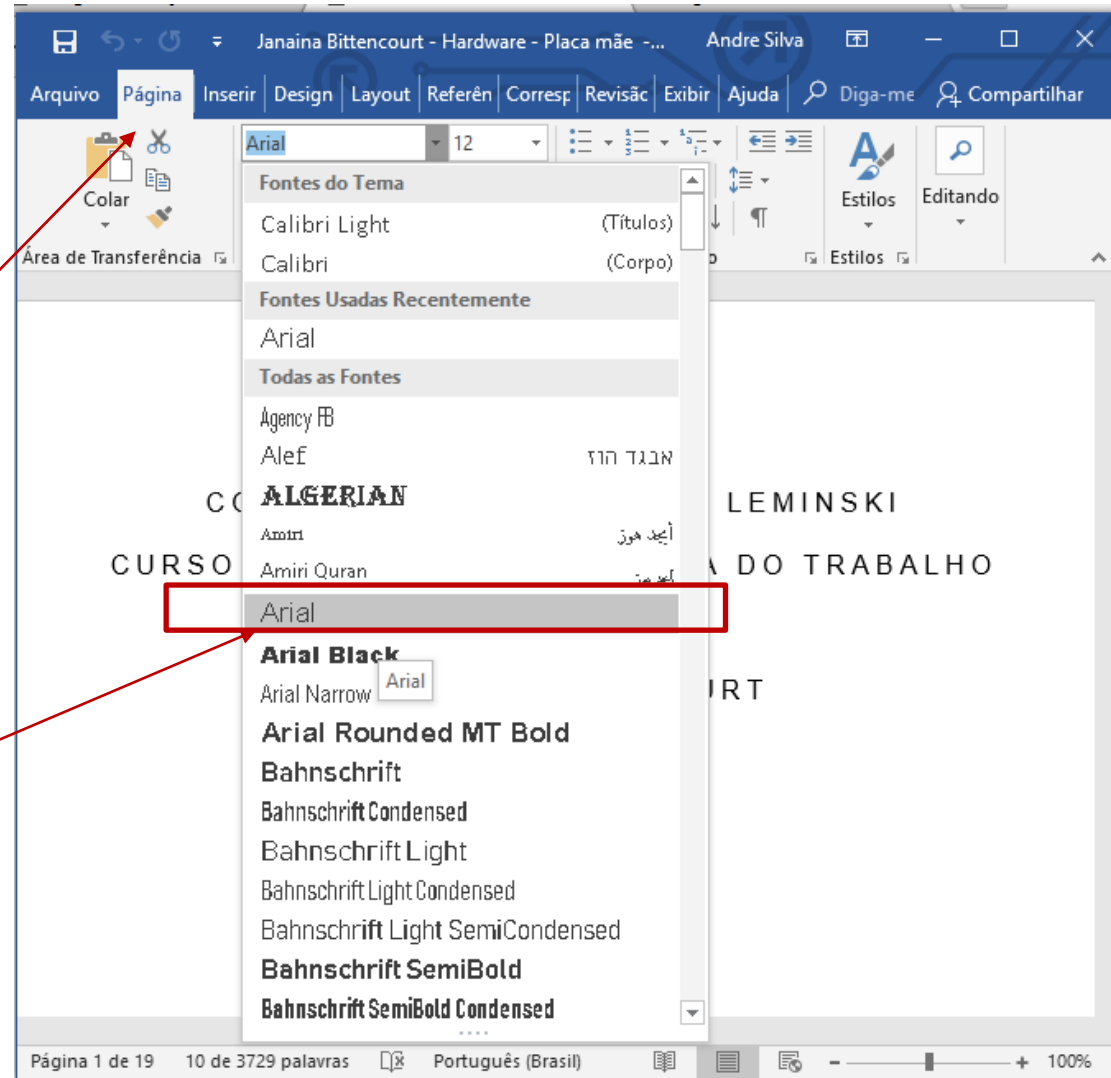


CLIQUE EM INSERIR E DEPOIS EM NÚMERO DE PÁGINA

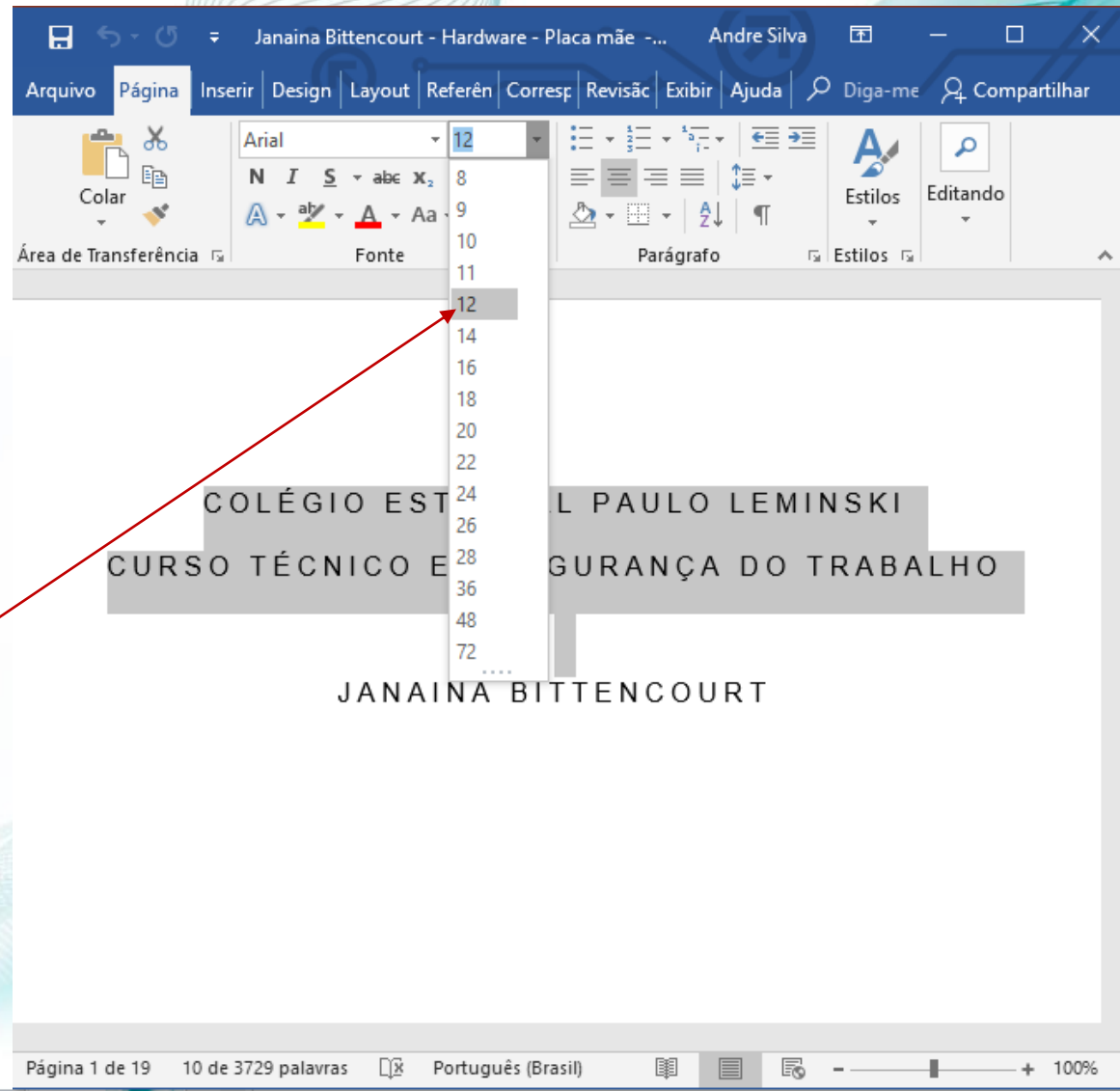


ALTERANDO A FONTE

SELECIONE O TEXTO E DEPOIS CLIQUE EM PÁGINA INICIAL E DEPOIS ESCOLHA A FONTE ARIAL OU TIMES NEW ROMAN



O MESMO SE APLICA AO TAMANHO DA FONTE



MODELO DE CAPA

COLÉGIO ESTADUAL PAULO LEMINSKI



NOME DO COLÉGIO OU DEMAIS INSTITUIÇÕES

ENTRADAS DO COMPUTADOR, USB, PARALELA, SERIAL, HDMI, PS2
E OUTRAS ENTRADAS



TÍTULO DO TRABALHO

**CIDADE E ANO
DE ELABORAÇÃO**



CURITIBA

2017

MODELO DE CONTRACAPA

COLÉGIO ESTADUAL PAULO LEMINSKI
FULANO DE TAL DA SILVA – 1º Z STS



**ALÉM DOS DADOS QUE CONSTAM
NA CAPA COLOQUE SEU NOME.**

ENTRADAS DO COMPUTADOR, USB, PARALELA, SERIAL, HDMI, PS2
E OUTRAS ENTRADAS

*Trabalho sobre entradas do computador, solicitado como
requisito parcial da disciplina de informática, sob
orientação do professor André Silva*



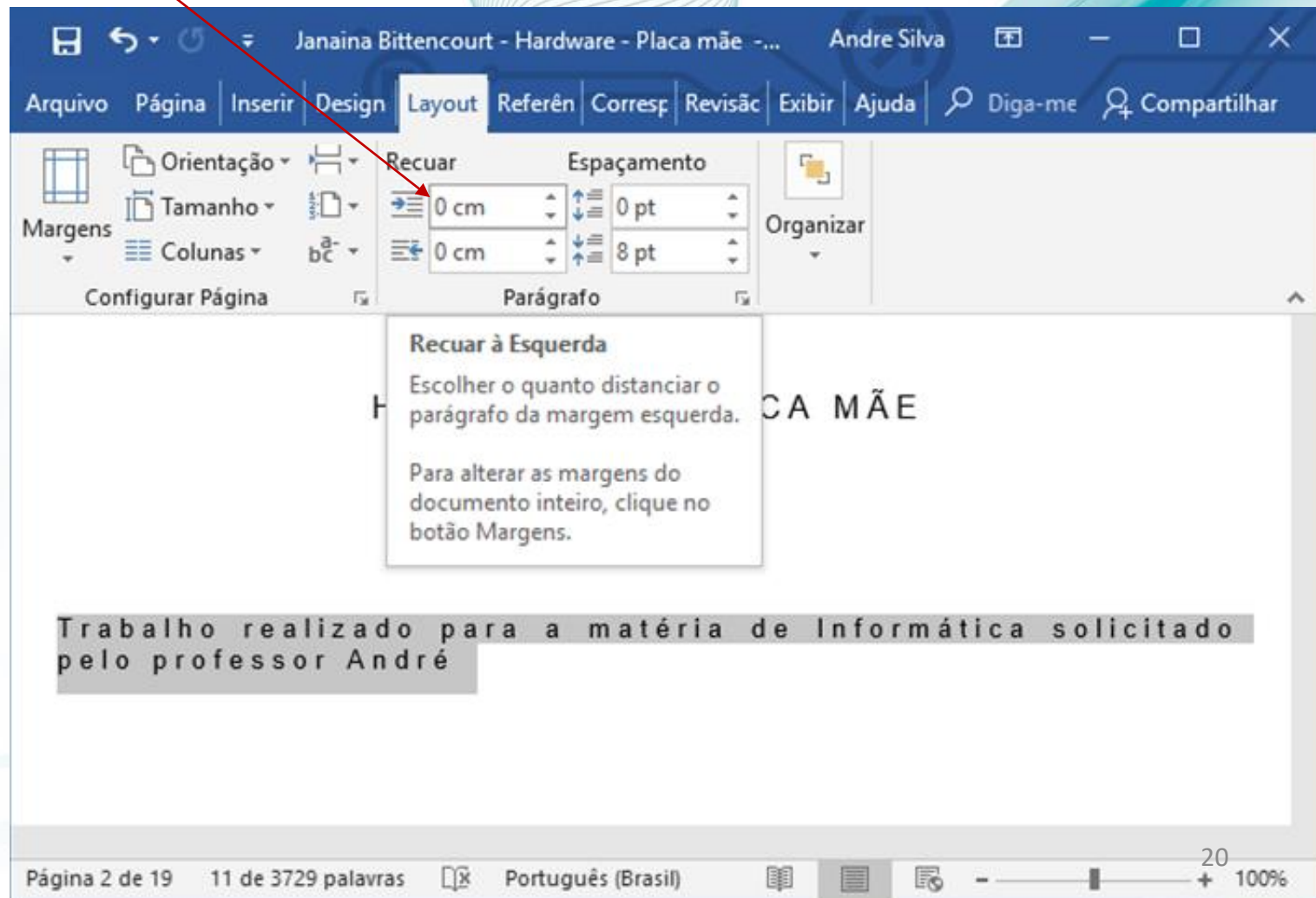
CURITIBA
2017

**COLOQUE TAMBÉM OS DADOS INSTANTES DESTA
QUADRO COM RECUO DE 8 CM ANTES DO TEXTO.**

O QUE ESTA ESCRITO NO QUADRADO DA CONTRACAPA?

Trabalho sobre entradas do computador, solicitado como requisito parcial da disciplina de informática, sob orientação do professor André Silva

CLIQUE EM LAYOUT DE PÁGINA E BUSQUE RECUO ANTES DO TEXTO



INSIRA RECUO DE 8 CM ANTES DO TEXTO

Janaina Bittencourt - Hardware - Placa mãe - ... Andre Silva

Arquivo Página Inserir Design Layout Referên Corresp Revisão Exibir Ajuda Diga-me Compartilhar

Margens Orientação Tamanho Colunas Configurar Página

Recuar Espaçoamento

8 cm 0 pt

0 cm 8 pt

Organizar

Parágrafo

HARDWARE – PLACA MÃE

Trabalho realizado para a
matéria de Informática
solicitado pelo professor André

Página 2 de 19 11 de 3729 palavras Português (Brasil) 21 100%

VISÃO: CAPA E CONTRACAPA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANDRÉ APARECIDO DA SILVA

EM BUSCA DE PERCEPÇÕES CONSTRUTIVISTAS NO APP INVENTOR2.

CURITIBA
2020

5

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

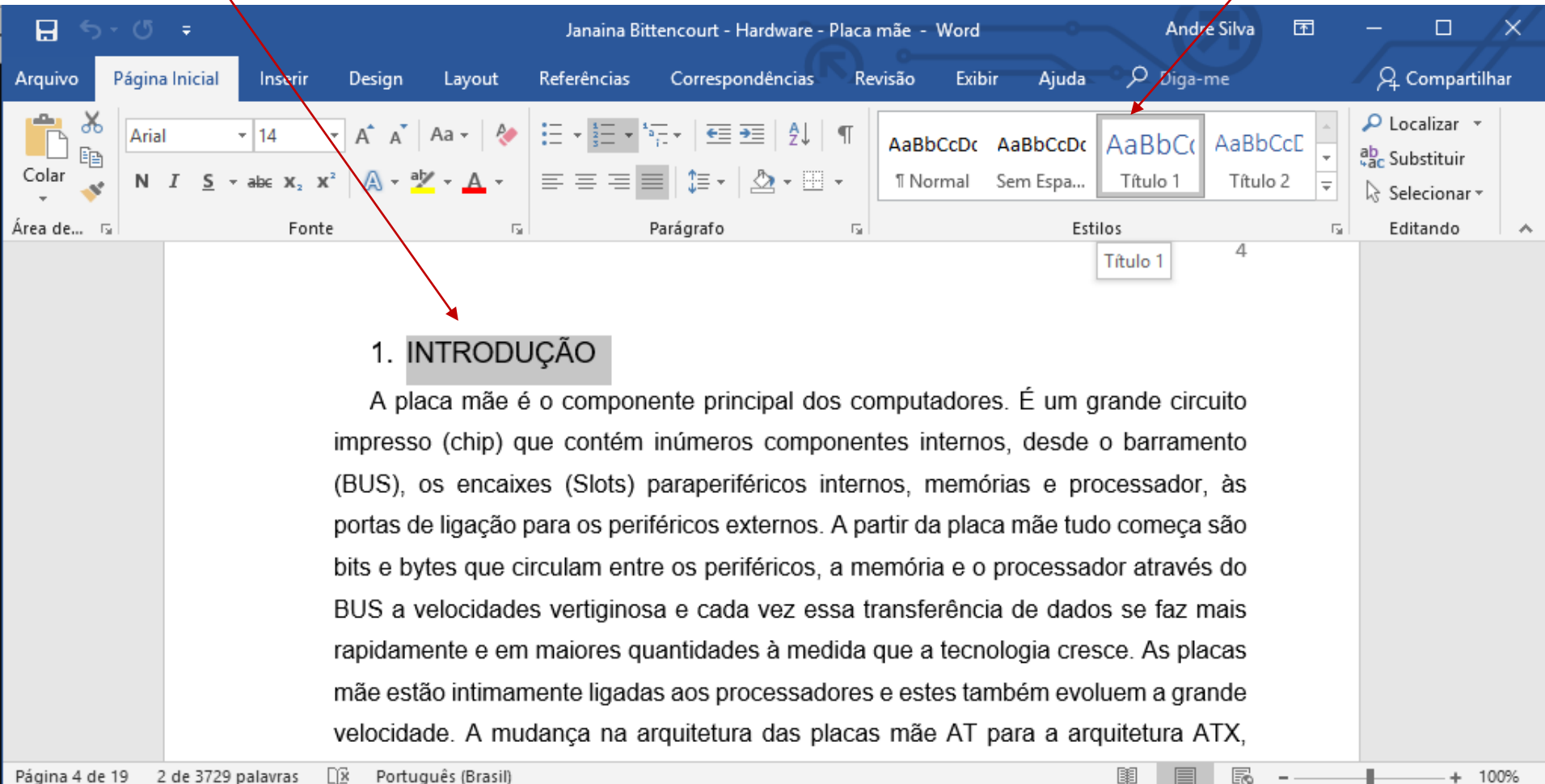
ANDRÉ APARECIDO DA SILVA

EM BUSCA DE PERCEPÇÕES CONSTRUTIVISTAS NO APP INVENTOR2.

Projeto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e em Matemática, Linha de Educação em Matemática, Universidade Federal do Paraná, para qualificação, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Matemática.
Orientador: Prof. Dr. Marco Aurélio Kalinke

CURITIBA
2020

MARCAÇÃO DOS TÍTULOS



Janaina Bittencourt - Hardware - Placa mãe - Word Andre Silva

Arquivo Página Inicial Inserir Design Layout Referências Correspondências Revisão Exibir Ajuda Diga-me Compartilhar

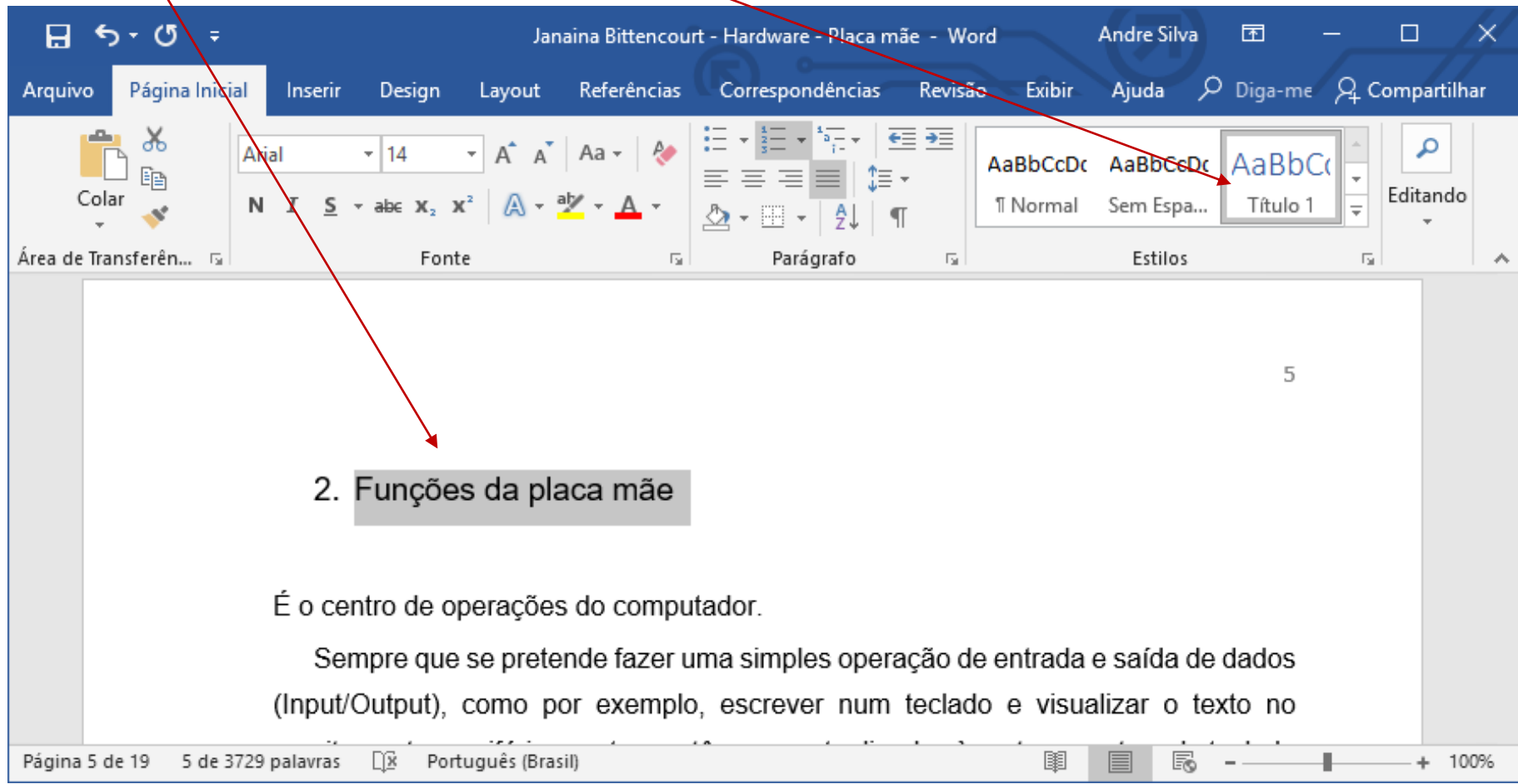
Fonte Arial 14 N I S abc x₂ x² Parágrafo Estilos AaBbCcDc AaBbCcDc AaBbCcDc AaBbCcDc T1 Normal Sem Espa... Título 1 Título 2 Editando Localizar Substituir Selecionar

1. INTRODUÇÃO

A placa mãe é o componente principal dos computadores. É um grande circuito impresso (chip) que contém inúmeros componentes internos, desde o barramento (BUS), os encaixes (Slots) paraperiféricos internos, memórias e processador, às portas de ligação para os periféricos externos. A partir da placa mãe tudo começa são bits e bytes que circulam entre os periféricos, a memória e o processador através do BUS a velocidades vertiginosa e cada vez essa transferência de dados se faz mais rapidamente e em maiores quantidades à medida que a tecnologia cresce. As placas mãe estão intimamente ligadas aos processadores e estes também evoluem a grande velocidade. A mudança na arquitetura das placas mãe AT para a arquitetura ATX,

Página 4 de 19 2 de 3729 palavras Português (Brasil) 100%

E TODOS OS OUTROS TÍTULOS DEVER SER MARCADAOS



~~CLIQUE NA GUIA REFERÊNCIAS E POSTERIORMENTE EM SUMÁRIO~~



E O SUMÁRIO FICARÁ ASSIM

Janaina Bittencourt - Hardware - Placa mãe - Word Andre Silva

Arquivo Página Inicial Inserir Design Layout Referências Correspondências Revisão Exibir Ajuda Diga-me Compartilhar

Adicionar Texto Atualizar Sumário Sumário

AB¹ Inserir Nota de Rodapé Notas de Rodapé

Pesquisa Inteligente Pesquisar

Inserir Citação Gerenciar Fontes Bibliográficas Estilo: APA Bibliografia Citações e Bibliografia

Inserir Legenda Legendas

Marcar Entrada Índice

Sumário

1. INTRODUÇÃO6

2. Funções da placa mãe7

2.1. Alimentação elétrica do computador7

2.2. Incorpora os vários componentes7

2.3. Interliga os vários componentes8

2.4. Possibilita a ligação de periféricos internos e externos8

2.5. Permite ajustar várias configurações (BIOS)8

3. Componentes9

3.1. Memória RAM – DRAM e SRAM (cache)9

3.2. Memória ROM (ROM-BIOS)9

3.3. Tipos de memórias ROM (Read Only Memory)10

4. Processador (CPU)10

4.1. Bus ou Barramento11

4.1.1. Existem três tipos de Barramento em relação a sua localização11

4.1.2. Classificação do barramento em relação ao tipo de sinal que transporta11

5. Controladores12

5.1. Slots de expansão12

5.2. Periféricos ligados13

5.3. Bateria de Lítio14

6. Arquitetura do barramento15

6.1. Representação esquemática dos componentes de uma placa mãe (Slot1)17

6.2. Representação dos componentes de uma placa mãe real (Placa mãe AT/ATX Socket 7)19

6.3. Representação dos componentes de uma placa mãe real (placa mãe ATX Socket 462)21

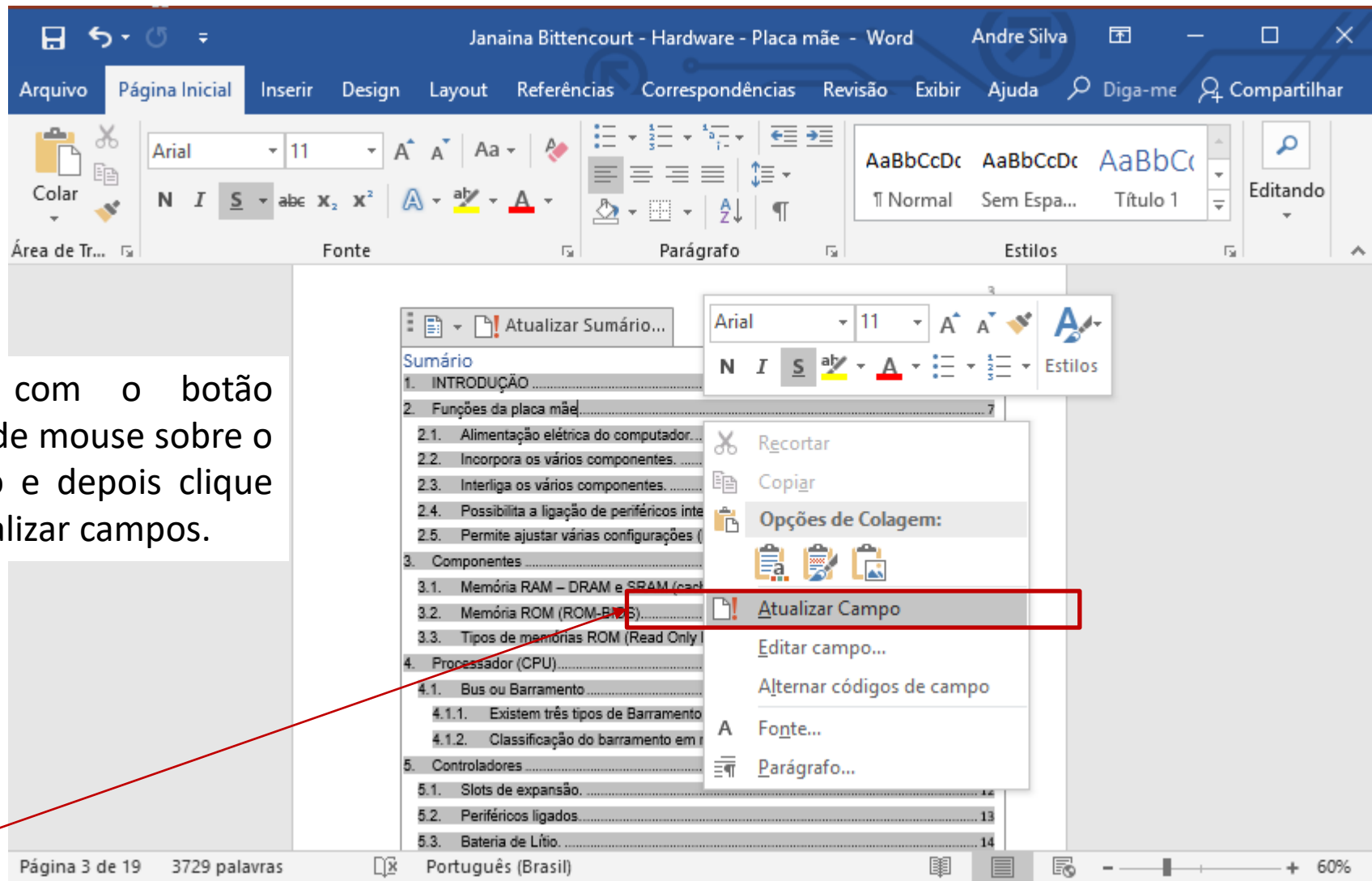
7. Conclusão23

8. Referências24

Página 3 de 19 184 de 3729 palavras Português (Brasil) 60%

SE PRECEISAR VOCE PODE ATUALIZAR O SUMÁRIO

Clique com o botão direito de mouse sobre o sumário e depois clique em atualizar campos.



INTRODUÇÃO

TEXTO DE SUA AUTORIA QUE DEVE TER EM TORNO DE MEIA PÁGINA OU 500 PALAVRAS QUE DEVE “CONVIDAR” O LEITOR A VER O RESTANTE DO SEU TRABALHO.

EXEMPLO DE INTRODUÇÃO

4

1. INTRODUÇÃO

A placa mãe é o componente principal dos computadores. É um grande circuito impresso (chip) que contém inúmeros componentes internos, desde o barramento (BUS), os encaixes (Slots) para periféricos internos, memórias e processador, às portas de ligação para os periféricos externos. A partir da placa mãe tudo começa são bits e bytes que circulam entre os periféricos, a memória e o processador através do BUS a velocidades vertiginosa e cada vez essa transferência de dados se faz mais rapidamente e em maiores quantidades à medida que a tecnologia cresce. As placas mãe estão intimamente ligadas aos processadores e estes também evoluem a grande velocidade. A mudança na arquitetura das placas mãe AT para a arquitetura ATX, facilitou bastante a utilização da placa mãe, significando as portas de saídas para os periféricos externos), pois já trazem (na sua maioria) as referidas portas, enquanto a arquitetura anterior tinha as ligações para as referidas portas, além do sistema de refrigeração e de alimentação terem sido melhorados e aperfeiçoados.

DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

MOSTRAR TODOS OS TÓPICOS QUE VOCÊ
ACHAR CONVENIENTE.

DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

5

2. Funções da placa mãe

É o centro de operações do computador.

Sempre que se pretende fazer uma simples operação de entrada e saída de dados (Input/Output), como por exemplo, escrever num teclado e visualizar o texto no monitor, estes periféricos externos têm que estar ligados à porta conectora do teclado e a placa gráfica que por sua vez liga diretamente a placa mãe através do encaixe de expansão AGP ou no encaixe de expansão PCI nos sistemas antigos.

Qualquer avaria num componente interno (que esteja dentro da caixa) obriga-nos direta ou indiretamente a abrir a caixa e nos leva a placa mãe, nem que seja por causa do cabo que ligam as portas (são os cabos que nos permitem ligar periféricos a placa mãe) que, por sua vez, liga também, na outra extremidade, a um conector ou controlador que está fisicamente incorporado na placa mãe.

2.1. Alimentação elétrica do computador.

Existem duas possibilidades de alimentação elétrica a placa mãe. A ligação AT que pressupõe uma fonte de alimentação menos potente e adequada a placas mãe mais antigas e a ligação ATX com maior potência que permite alimentar mais periféricos e é adequada as mais recentes placas mãe existentes no mercado. A alimentação elétrica do tipo ATX permite uma maior margem de manobra, alimenta internamente os componentes e permite que o utilizador desligue todo o sistema a partir apenas do software, como por exemplo ao sair do Windows.

Também existe diferença na arquitetura (layout) das caixas AT mais simples e ATX que em virtude da melhor disposição dos componentes internos das placas mãe tomam-se mais práticos ao acesso interior da caixa e mais funcional a sua ventilação interior.

2.2. Incorpora os vários componentes.

Existem mais variados componentes que podem diferir de placa para placa, como por exemplo, o encaixe do processador que permite fixar diferentes tipos de processadores, os bancos de memória DRAM (Memórias Dinâmicas de acesso aleatório), que permitem adicionar mais ou retirar módulos de memória RAM (memória de acesso aleatório) ou os encaixes de expansão ISA (Industry Standard Architecture)

6

e PCI (Peripheral Component Interconnect), que permitem fixar vários tipos de placas como modems, placas de som, placas de rede, etc.

2.3. Interliga os vários componentes.

Os componentes acima descritos comunicam entre si por causa do BUS ou Barramento que interliga o conjunto de fios condutores, dispostos em paralelo, e permite a comunicação entre os vários componentes internos do sistema.

Assim o DRAM (Memória Dinâmica de Acesso Aleatório) está em contato com a SRAM (Memória Estática de Acesso Aleatório), com a CPU (Unidade Central de Processamentos) e estas por sua vez estão em contato com os periféricos.

2.4. Possibilita a ligação de periféricos internos e externos.

É possível ligar periféricos internos que são fixados diretamente na placa mãe como por exemplo uma placa de som instalada no encaixe de expansão ISA (Industry Standard Architecture), ou uma placa gráfica instalada no encaixe de expansão AGP (Accelerated Graphics Port), ou ligar um disco rígido no controlador EIDE (Enhanced Integrated Drive Electronics), nota-se que cada controlador desse suporta duas drives distintas.

É ainda possível ligar periféricos externos. Normalmente as caixas dispõem das portas de ligação na parte traseira, mas depende da disposição física da placa mãe. Algumas placas mais recentes possuem portas de ligação USB (Universal Serial BUS) e fichas de ligação para a placa de som na parte dianteira da caixa. Assim é possível ligar os mais variados periféricos como o teclado, que liga ao respectivo controlador e este pode ser AT, OS/2 ou USB, o monitor que liga a porta de saída de vídeo da placa gráfica, o mouse que liga a respectiva porta, que pode ser Série (COM), OS/2 ou USB, ou a impressora que pode ligar a porta paralela (LPT) ou USB, etc.

2.5. Permite ajustar várias configurações (BIOS).

As placas mãe possuem uma memória principal, só de leitura, que se designa por ROM (Read Only Memory) BIOS (Basic Input Output System), esta memória contém as informações necessárias ao arranque do sistema, quando o computador é iniciado faz uma série de testes onde vai reconhecer os periféricos e suas configurações, desta forma o utilizador vai poder parametrizar o sistema com configurações e ajustes internos. Por exemplo, alterar a data e hora do sistema, alterar ou detectar quais os

CONCLUSÃO

TEXTO DE SUA AUTORIA MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA BASEADO NOS TEXTOS ANTERIORES.

TAMANHO: DE MEIA A UMA PÁGINA.

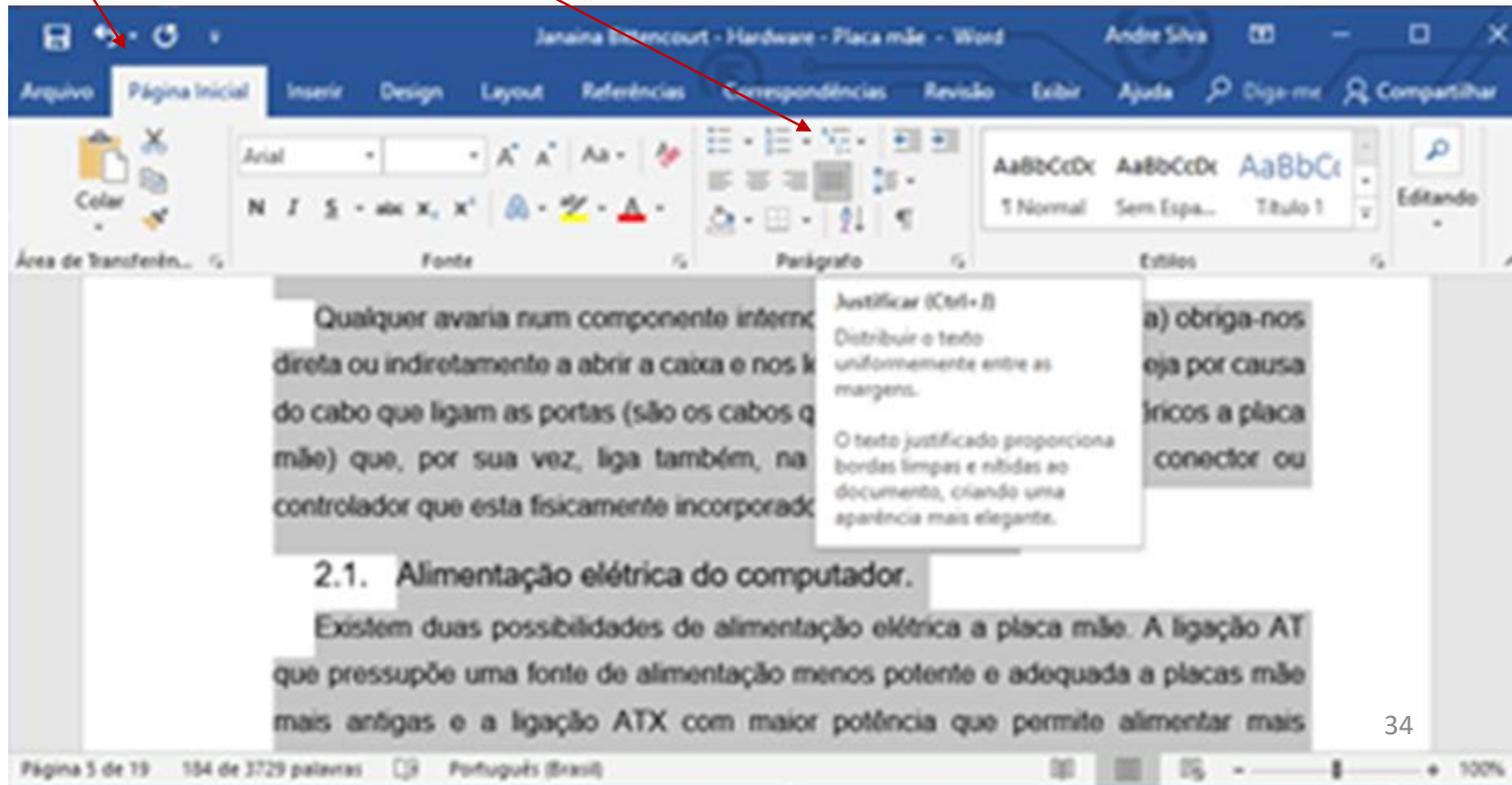
EXEMPLO DE CONCLUSÃO

7. Conclusão

Existe uma série de empresas que fabricam placas mãe. As marcas mais conhecidas são: Asus, Abit, Gigabyte, ~~Soyo~~, PC Chips, MSI, Intel e ECS. Apesar da maioria dessas fabricantes disponibilizarem bons produtos, é recomendável pesquisar sobre um modelo de seu interesse para conhecer suas vantagens e desvantagens. Para isso, basta digitar o nome do modelo em sites de busca. Geralmente, o resultado mostra fóruns de discussão onde os participantes debatem sobre a placa mãe em questão. A pesquisa vale a pena, afinal, a placa mãe é um item de importância extrema ao computador.

TEXTO JUSTIFICADO

Selecione o texto e depois na guia página inicial clique em alinhamento justificado.



REFERÊNCIAS

REFERÊNCIA SIMPLES

SOBRENOME, Nome do autor; NOME DO TEXTO.

Disponível em: (Endereço completo do site)

Acessado em: DD/MM/AAAA

REFERÊNCIA COM ATÉ 03 AUTORES

SOBRENOME, Autor1; SOBRENOME, Autor2; SOBRENOME, Autor3; NOME DO TEXTO.

Disponível em: (Endereço completo do site)

Acessado em: DD/MM/AAAA

REFERÊNCIA COM ATÉ MAIS DE 03 AUTORES

SOBRENOME, Autor1; et al; NOME DO TEXTO.

Disponível em: (Endereço completo do site)

Acessado em: DD/MM/AAAA

REFERÊNCIA SEM AUTORES

NOME DO TEXTO.

Disponível em: (Endereço completo do site)

Acessado em: DD/MM/AAAA

MODELOS DE REFERÊNCIAS

EXEMPLOS DE REFERENCIAS ELETRÔNICA

8. Referências

PLACA MÃE

Disponível em: http://ruisalema.tripod.com/Placa_Mae.html

Acessado em: 24/08/2018

MONQUEIRO, Julio C. B.; PLACAS-MÃE, UMA INTRODUÇÃO

Disponível em: <https://www.hardware.com.br/dicas/placa-mae.html>

Acessado em 24/08/2018

ALECRIN, Emerson, PLACA-MÃE - PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS

Disponível em: <https://www.infowester.com/motherboard.php>,

Acessado em: 24/08/2018

OUTROS EXEMPLOS DE REFERÊNCIAS

EXEMPLOS DE REFERENCIAS

Referências

✓ Um autor

- SCHUTZ, Edgar. **Reengenharia mental**: reeducação de hábitos e programação de metas. Florianópolis: Insular, 1997. 104 p.

✓ Dois autores

- SODERSTEN, Bo; GEOFFREY, Reed. **International economics**. 3. ed. London: MacMillan, 1994. 714p.

✓ Três autores

- NORTON, Peter; AITKEN, Peter; WILTON, Richard. **Peter Norton**: a bíblia do programador. Tradução: Geraldo Costa Filho. Rio de Janeiro: Campos, 1994. 640 p.

✓ Mais de três autores

- BRITO, Edson Vianna, et al. Imposto de renda das pessoas físicas: livro prático de consulta diária. 6. ed. atual. São Paulo: Frase Editora, 1996. 288 p.