

Sumário

Capítulo I – Metodologia de desenvolvimento	6
1. Introdução	6
 Capítulo II – Tela TFT	 7
1. TFT	7
2. Pinagem	8
3. Alterando a cor de fundo.....	9
4. Desenhando linhas	13
5. Desenhando retângulos.....	15
6. Desenhando círculos	16
7. Imprimindo textos	17
8. Carregando imagens.....	19
 Capítulo III – Mapoteca	 21
1. Introdução	21
2. Programação.....	21
 Referências	 24