

# Sumário

<b>Introdução</b>	<b>11</b>
<b>01. Introdução ao Visual C#</b>	<b>12</b>
<b>02. SQL Server acesso local</b>	<b>57</b>
<b>03. SQL Server acesso em rede</b>	<b>58</b>
<b>04. Aplicação antifurto com RFID</b>	<b>84</b>
<b>05. Câmera</b>	<b>106</b>
<b>06. Cadastro de produtos</b>	<b>111</b>
<b>07. Detecção de movimento</b>	<b>126</b>
<b>08. Dicionário</b>	<b>133</b>
<b>09. E-mail marketing</b>	<b>144</b>
<b>10. Player de música</b>	<b>164</b>
<b>11. Hipnopedia</b>	<b>169</b>
<b>12. Sintetizador de voz</b>	<b>173</b>
<b>13. Leitura de arquivos</b>	<b>177</b>
<b>14. Player de vídeo</b>	<b>180</b>
<b>15. Recital de Poesia</b>	<b>185</b>

<b>16. Registro de condutor</b>	<b>189</b>
<b>17. Jogo</b>	<b>200</b>
<b>18. Temporizador para Xadrez</b>	<b>215</b>
<b>19. 1º Lei da Termodinâmica</b>	<b>219</b>
<b>20. Aceleração angular</b>	<b>222</b>
<b>21. Aceleração centrípeta</b>	<b>225</b>
<b>22. Aceleração MHS</b>	<b>227</b>
<b>23. Posição no MHS</b>	<b>230</b>
<b>24. Arranjo simples</b>	<b>233</b>
<b>25. Calor sensível</b>	<b>236</b>
<b>26. Capacidade térmica</b>	<b>239</b>
<b>27. Ciclo de Carnot</b>	<b>242</b>
<b>28. Combinação simples</b>	<b>245</b>
<b>29. Comprimento de onda</b>	<b>248</b>
<b>30. Lei dos Nós</b>	<b>251</b>
<b>31. Teses de Martinho Lutero</b>	<b>254</b>
<b>32. Calendário Romano</b>	<b>257</b>
<b>33. Aceleração angular</b>	<b>259</b>

<b>34. Aceleração centrípeta</b>	<b>262</b>
<b>35. Aceleração MHS</b>	<b>264</b>
<b>36. Adição e subtração de complexo</b>	<b>267</b>
<b>37. Alerta por e-mail</b>	<b>273</b>
<b>38. Amplificador BC</b>	<b>278</b>
<b>39. Amplificador CC</b>	<b>283</b>
<b>40. Amplificador EC</b>	<b>289</b>
<b>41. Análise assimétrica</b>	<b>297</b>
<b>42. Anemograma</b>	<b>302</b>
<b>43. Ångström</b>	<b>308</b>
<b>44. Ângulo complexo</b>	<b>311</b>
<b>45. Ângulo entre planos no R3</b>	<b>316</b>
<b>46. Ângulo entre ponto e plano no R3</b>	<b>320</b>
<b>47. Ângulo entre plano e reta no R3</b>	<b>323</b>
<b>48. Ângulo entre vetores no R2</b>	<b>326</b>
<b>49. Ângulo entre vetores no R3</b>	<b>330</b>
<b>50. Apótema</b>	<b>336</b>
<b>51. Área do paralelogramo</b>	<b>339</b>

<b>52. Área do triângulo</b>	<b>342</b>
<b>53. Paralelogramo</b>	<b>349</b>
<b>54. Área territorial</b>	<b>354</b>
<b>55. Arquivo externo</b>	<b>357</b>
<b>56. Arranjo simples</b>	<b>361</b>
<b>57. Arte cinética</b>	<b>364</b>
<b>58. Arte abstrata</b>	<b>374</b>
<b>59. Mosaico</b>	<b>390</b>
<b>60. Pixel Arte</b>	<b>412</b>
<b>61. Audiometria</b>	<b>416</b>
<b>62. Baricentro</b>	<b>419</b>
<b>63. Barograma</b>	<b>422</b>
<b>64. Sistema de numeração Chinês</b>	<b>428</b>
<b>65. Sistema de numeração egípcio</b>	<b>435</b>
<b>66. Sistema de numeração Grego</b>	<b>447</b>
<b>67. Sistema de numeração Maia</b>	<b>457</b>
<b>68. Sistema de numeração romano</b>	<b>465</b>
<b>69. Sistema de numeração sumério</b>	<b>475</b>

<b>70. Sistema de numeração Tupi</b>	<b>487</b>
<b>71. Bernoulli</b>	<b>492</b>
<b>72. Bissexto</b>	<b>495</b>
<b>73. Bitcoin</b>	<b>498</b>
<b>74. Cálculo de e</b>	<b>501</b>