

---

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE – UFF  
ESCOLA DE ENGENHARIA – TCE  
CURSO DE ENGENHARIA DE TELECOMUNICAÇÕES – TGT  
PROGRAMA DE EDUCAÇÃO TUTORIAL – PET  
GRUPO PET-TELE

## Tutoriais PET-Tele

### Tutorial sobre Overleaf

(Versão: A2018M08D01)

Autor: Bruna de Mello Almeida

Luisa Nunes Azevedo

Tutor: Alexandre Santos de la Vega

Niterói – RJ

Agosto / 2018

---

# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Primeiros passos</b>	<b>3</b>
2.1	Criando uma conta . . . . .	3
2.2	Criando um novo projeto . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Explorando a interface do Overleaf</b>	<b>4</b>
3.1	Modificando dados de um projeto . . . . .	4
3.2	Alterando a compilação automática . . . . .	4
3.3	Fazendo <i>download</i> dos arquivos referentes a um projeto . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Colocando arquivos externos no projeto</b>	<b>5</b>
4.1	Inserindo imagens . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Informações relevantes</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Overleaf v2</b>	<b>7</b>
6.1	Fazendo <i>log-in</i> . . . . .	7
6.2	Principais diferenças em relação à plataforma antiga . . . . .	8

# 1 Introdução

O Overleaf é uma plataforma de escrita colaborativa, cujo objetivo principal é facilitar o o processo de escrita acadêmica.

O sistema permite criar, editar e compartilhar documentos on-line utilizando L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X. Por isso, os documentos gerados no sistema possuem o mesma qualidade tipográfica de qualquer outro documento em L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X e as mesmas características multiplataformas dos formatos L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X e PDF.

Fundada por dois matemáticos<sup>1</sup> em 2012, a plataforma cresceu rapidamente chegando milhares de usuários cadastrados e mais de 10 milhões de documentos elaborados.

”We had been working on a project involving many partners to build autonomous cars, and work between team members had been challenging. So we built a light-weight collaboration system and used it for writing our research papers. It was simple to use - all you needed was a web browser. This intuitive online platform has since seen rapid adoption across science and research, and Overleaf is now in use by over two million researchers, students and technical writers in institutions, labs and industry worldwide.”

---

<sup>1</sup>John Hammersley e John Lees-Miller

## 2 Primeiros passos

### 2.1 Criando uma conta

Para criar um projeto no Overleaf, é necessária a criação de uma conta no *website* do serviço (<https://www.overleaf.com>). Esta conta é criada através do seguinte procedimento:

1. Ao acessar o site, o usuário deve selecionar o botão ***SIGN UP***;
2. O passo seguinte é preencher os campos referente ao nome e ao e-mail e selecionar o botão ***CREATE MY ACCOUNT***, ou escolher utilizar o *login* de outras plataformas, tais como Google, Orcid ou Twitter;
3. Caso seja escolhida a opção de criar um novo *login*, o usuário deverá acessar o endereço de e-mail cadastrado e efetuar a confirmação do endereço, selecionando o link com a mensagem “***click here to confirm your e-mail address***”;
4. Por fim, será redirecionado para uma página de definição da senha, basta preencher os campos e selecionar ***SET MY PASSWORD***.

### 2.2 Criando um novo projeto

Criar um novo projeto, no Overleaf, é bem simples. Basta seguir o passo-a-passo abaixo:

1. O usuário deve acessar a url <https://www.overleaf.com>, selecionar o botão ***SIGN IN*** e efetuar *login* na conta, que foi previamente criada;
2. Depois de feito o *login*, aparecerá uma tela denominada *dash*. Nesta tela, o botão ***NEW PROJECT*** deve ser selecionado;
3. Na janela que abrirá em seguida, um dos diversos *templates* disponibilizados pelo serviço deve ser selecionado;
4. Finalmenta, será aberta uma nova tela contendo o código referente ao *template* escolhido e a visualização prévia do mesmo, além das indicações de onde o texto deve ser inserido.

## 3 Explorando a interface do Overleaf

### 3.1 Modificando dados de um projeto

Para cada novo projeto, é criado, na *dash*, um atalho para o mesmo. Neste atalho é possível visualizar informações como o nome do projeto, a última vez que ele foi editado, o nome da pessoa que o editou e o link de acesso para o mesmo, como podemos ver na seguinte imagem.



Figura 1: Atalho de um projeto

Além de visualizar tais informações, podemos modificar alguns dados através de botões contidos no atalho. Seguem alguns exemplos:

- Para renomear o projeto, basta clicar no ícone de seta, que se encontra no canto inferior direito do atalho e selecionar **RENAME**.
- Para excluir o projeto, é suficiente clicar no ícone da lixeira.
- Para arquivar o projeto, o ícone referente a um ficheiro deve ser selecionado.
- Para copiar o projeto, recorreremos novamente ao ícone de seta, porém selecionamos **COPY**.

### 3.2 Alterando a compilação automática

Para alterar a forma com que a visualização em PDF é gerada de automática para manual, o usuário deve clicar no botão **Manual**, que se encontrar no canto superior esquerdo da janela *preview*.

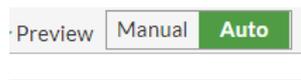


Figura 2: Botões de controle da compilação

Lembrando que, ao configurar a geração do *preview* para a forma manual, será preciso clicar em ***refresh preview*** sempre que desejar atualizar a visualização prévia do documento.

### 3.3 Fazendo *download* dos arquivos referentes a um projeto

Para baixar os arquivos referentes a um projeto existem 4 opções. São elas:

1. PDF;
2. Somente arquivos de entrada;
3. Arquivos de entrada e saída;
4. Para envio.

A primeira opção pode ser acessada na tela em que o projeto está sendo escrito. Basta identificar e selecionar, na barra superior, o botão com a inscrição **PDF**. O *download* do arquivo na versão *Portable Document Format* será iniciado em seguida.

Já as outras opções são acessadas através do menu suspenso anexado ao botão **DOWNLOAS AS ZIP**, que se encontra no fim da aba **PROJECT**.

Ao clicar em ***Input Files Only***, será baixado um arquivo ZIP, contendo apenas os arquivos que, por padrão, não são gerados automaticamente.

Por outro lado, ao escolher ***Input and Output Files***, será feito o *download* de todos os arquivos referentes àquele projeto, incluindo os que foram gerados automaticamente.

Por fim, optando por ***For Submission***, serão baixados os arquivos não gerados automaticamente e os que normalmente são exigidos por sistemas de submissão de manuscritos.

## 4 Colocando arquivos externos no projeto

### 4.1 Inserindo imagens

Como em qualquer texto escrito em L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, a inserção de imagens se dá através da inserção do seguinte trecho de código:

%No preâmbulo, junto com outros pacotes

```
\usepackage{graphicx}
```

...

%Ao longo do texto, onde pressupõe-se que a imagem deva ser inserida

```
\begin{figure}[argumento de posição]
```

```
\includegraphics[medidas]{nome do arquivo}
```

```
\end{figure}
```

Todavia, por ser uma plataforma de escrita on-line, é necessário que o *upload* do arquivo seja feito. Isso se dá da seguinte forma:

1. O botão **PROJECT**, na parte superior esquerda, deve ser selecionado;
2. A seguir, basta clicar na seta que se encontra ao lado do título *files*;
3. No menu suspenso, deve ser escolhido o local onde a imagem se encontra;
4. Em seguida, a seleção da imagem precisa ser feita. A partir daí, o *upload* será executado a imagem será disponibilizada para uso no projeto.

A imagem a seguir ilustra o processo.

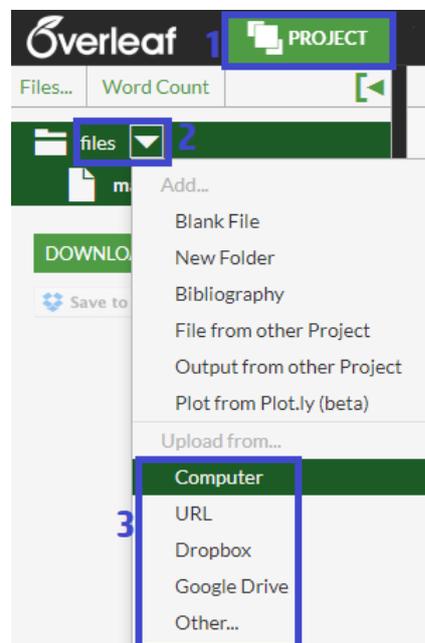


Figura 3: Inserindo imagens

## 5 Informações relevantes

- O armazenamento básico do plano gratuito é de 100 MB, podendo chegar a 500 MB. A porcentagem consumida pode ser vista no fim da *dash*, do lado esquerdo.
- Para colaborar em um projeto já existente e criado por outro usuário, não é necessária a criação de uma conta, todavia para a inserção de arquivos em um projeto é preciso que o usuário esteja inscrito na plataforma.
- O histórico de edições/revisões do documento só podem ser visualizados por usuários do plano *Pro* ou *Pro+Teach*.

## 6 Overleaf v2

O Overleaf v2 é oriundo da junção do Overleaf com o Sharelatex. A união entre as duas plataformas foi feita com o objetivo de disponibilizar um editor on-line ainda mais completo e eficiente. Ele está disponível para o público desde de maio de 2018 e conta com potentes recursos de colaboração.

O acesso ao v2 é feito através do link: [v2.overleaf.com](https://v2.overleaf.com).

### 6.1 Fazendo *log-in*

Após acessar a url disponibilizada acima, existem duas possíveis formas de fazer *log-in*: a primeira é utilizando a conta Overleaf e a segunda é por meio da conta Sharelatex.

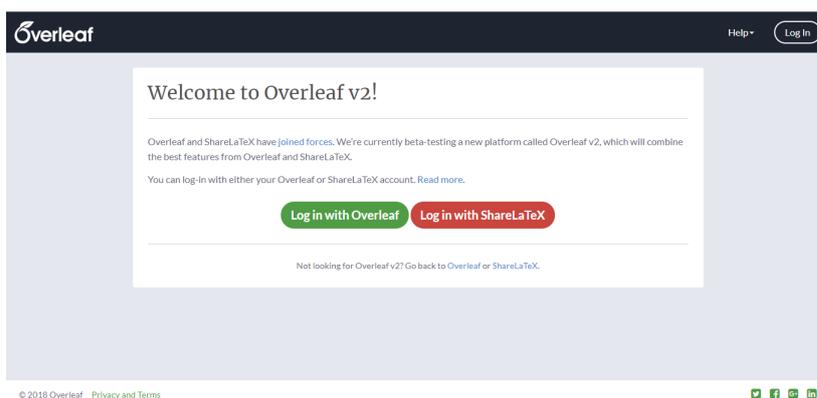


Figura 4: Página inicial Overleaf v2

É importante ressaltar que todos os projetos criados anteriormente em uma das duas plataformas estarão disponíveis para edição em Overleaf v2.

## 6.2 Principais diferenças em relação à plataforma antiga

Com o objetivo de tornar a edição colaborativa mais confortável, foram disponibilizados cursores simultâneos que mostram onde cada colaborador está modificando o documento. Além disso, foram criadas funções que permitem adicionar comentários e aceitar ou rejeitar as modificações de algum colaborador.

Outra novidade é a criação de um bate-papo, na tela de edição do projeto, onde os colaboradores podem se comunicar de forma rápida e eficiente.

Paralelamente, houve alteração também no compartilhamento de projetos através de *links*. Agora, por padrão, essa funcionalidade vem desabilitada, porém pode ser ativada a qualquer momento, de acordo com a preferência do utilizador.