

INSTITUTO FEDERAL
ESPIRITO SANTO

Nu[TeC]²

TeC - Técnicas de Computação

TeC - Teoria da Computação

Jefferson Andrade

Flávio Lamas

Eduardo Zambon

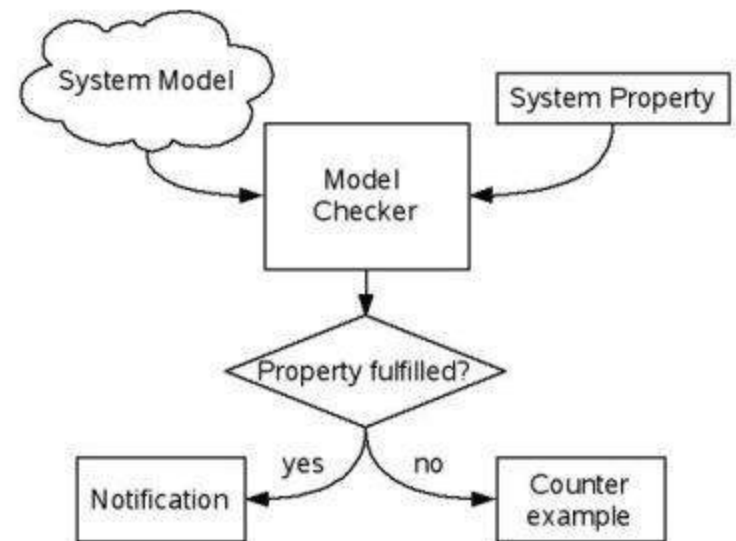
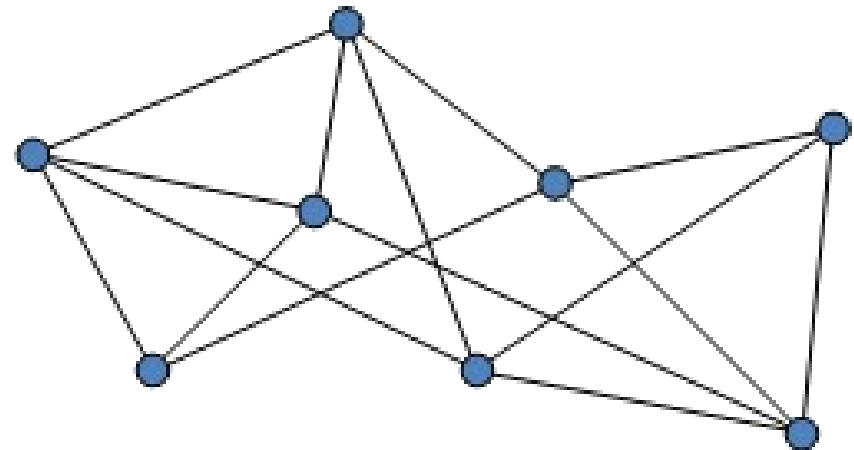


INSTITUTO FEDERAL
ESPIRITO SANTO

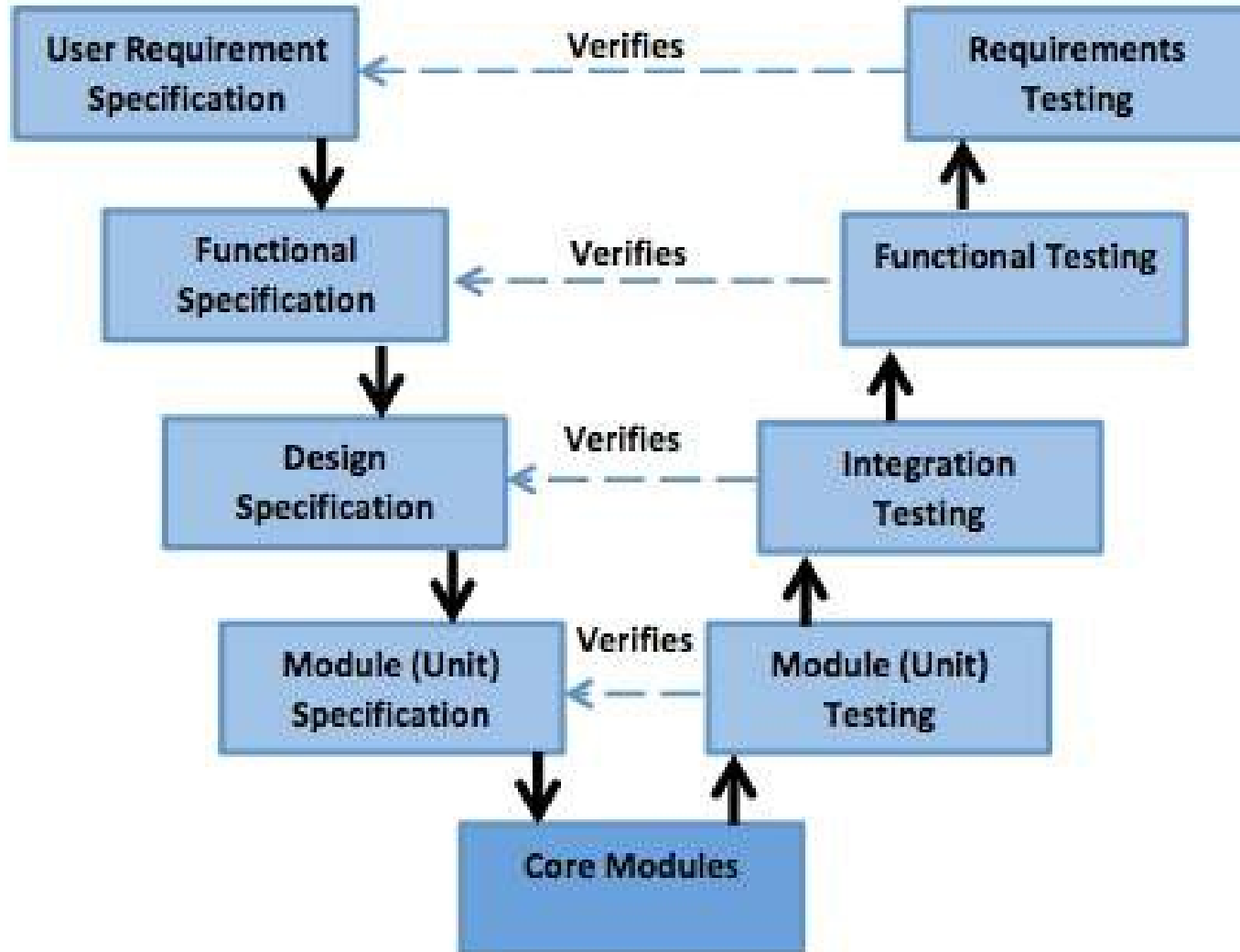
Áreas de Interesse

- Andrade:
 - Verificação de modelos
 - Verificação, validação e teste de software
 - Gamificação
- Lamas:
 - Otimização de sistemas
 - Jogos
 - Simuladores
- Zambon:
 - Verificação de modelos
 - Transformação de grafos

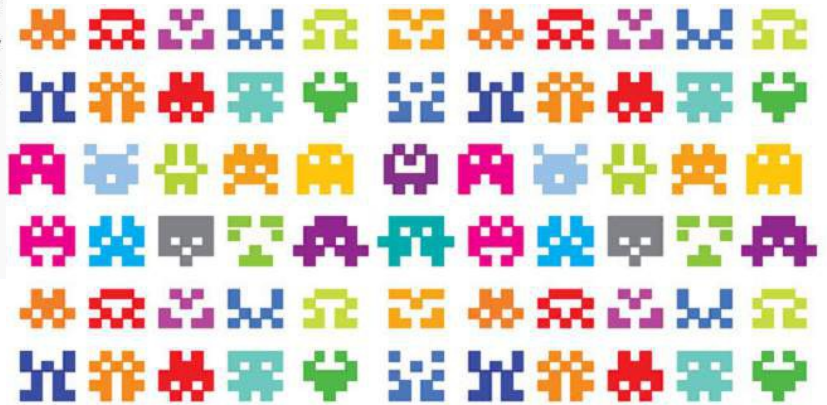
Verificação de Modelos



Verificação, validação e teste de software

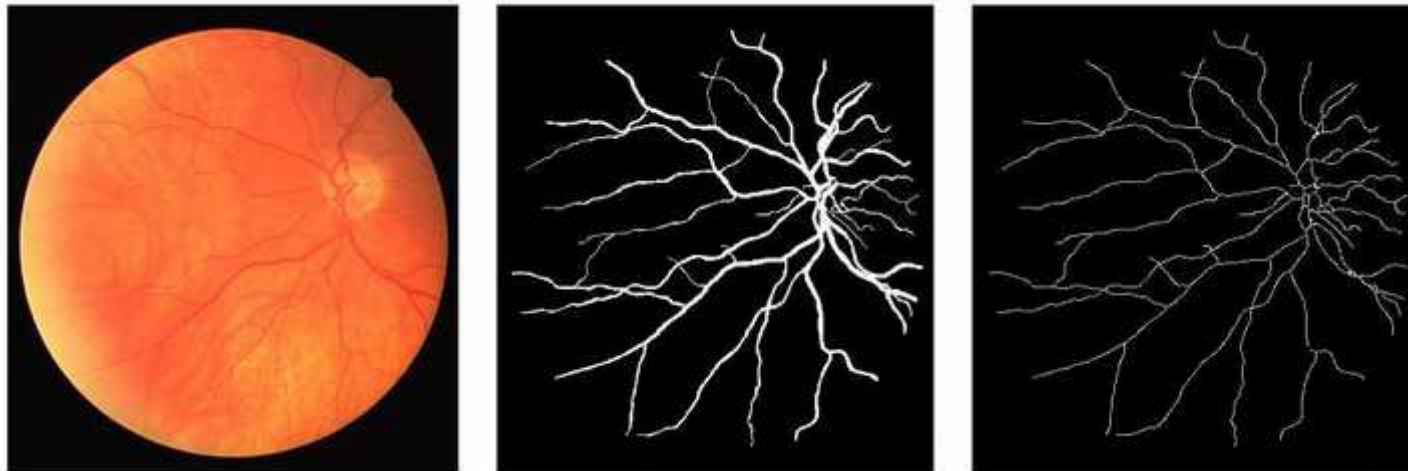


Gamificação



THE **GAMIFICATION**
OF EDUCATION

Otimização de sistemas



PROCESSO DE ESQUELETIZAÇÃO AUTOMATIZADO DAS VEIAS E ARTÉRIAS DO OLHO HUMANO PARA AFERIÇÃO DE DOENÇAS

Imagem	Média de tempo sem Cuda em 10 execuções (Mt_sC)	Média de tempo com Cuda em 10 execuções (Mt_cC)	$(Mt_sC)/(Mt_cC)$
# 23	108.8 milissegundos	31.0 milissegundos	3,51 vezes
# 24	109.6 milissegundos	31.5 milissegundos	3,48 vezes
# 35	146.8 milissegundos	32.0 milissegundos	4,58 vezes

EQUIPE SKYRIM

Jogos

PARTE DA MELHOR EQUIPE INDIANA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS [DHRUVA]



SKYRIM



Simuladores



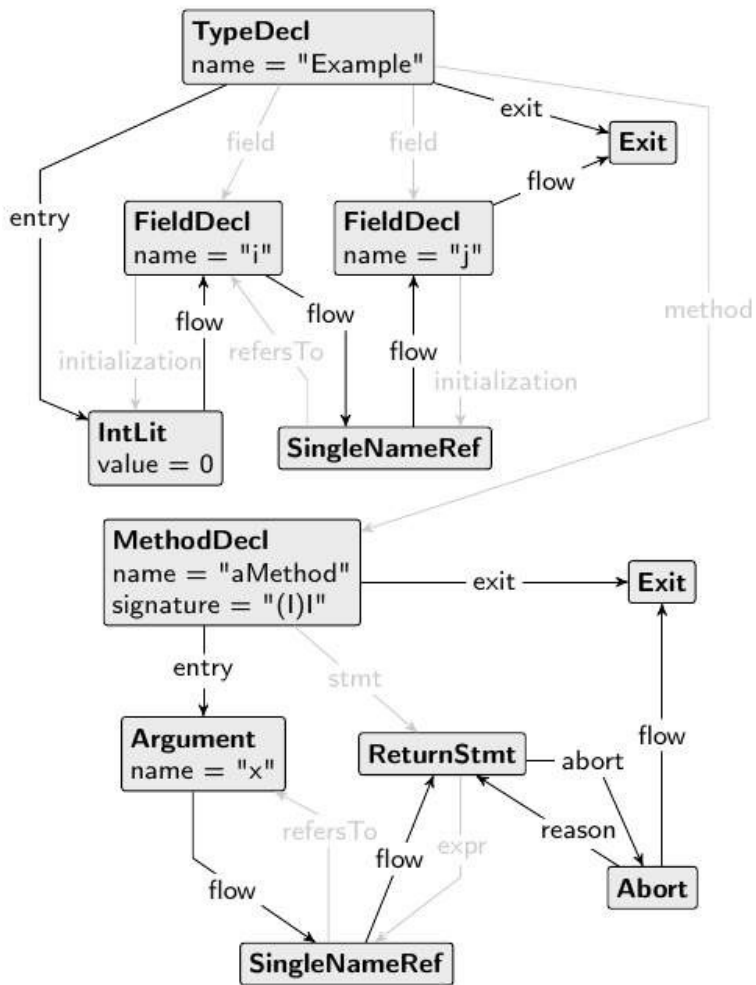
SIMULADOR LUDICO
DE EMPRESA



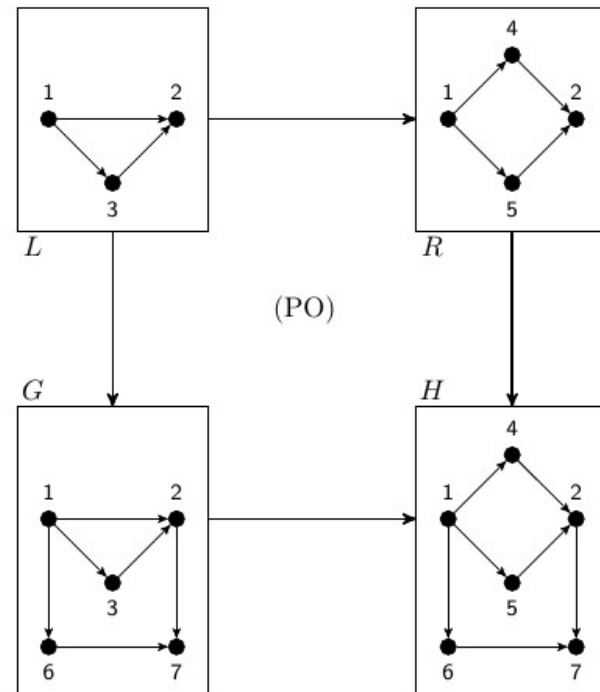
SIMULADOR DE TREM
USADO NA VALE

Transformação de Grafos (TG)

- **Grafos:** representam vários sistemas
- Modelos visuais e intuitivos
- **Ex.:** Um programa Java como um grafo:



- **TG:** descreve a evolução de grafos no tempo
- Grafo G modificado pela regra L -> R produz o grafo H



- TG serve modelar comportamento
- **GROOVE:** ferramenta de verificação de modelos baseada em TG
- <http://sourceforge.net/projects/groove/>