



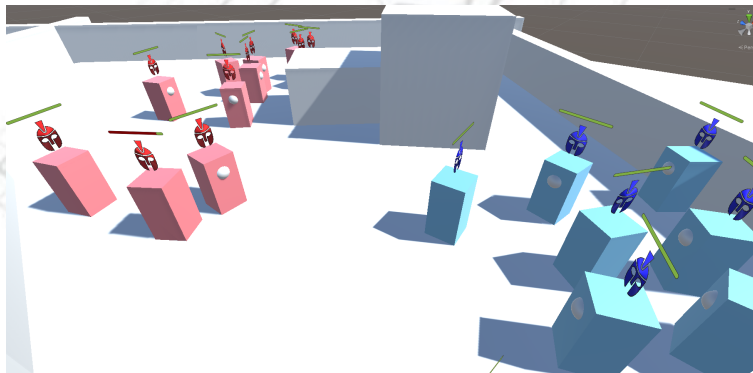
## Estudantes da Poli-USP desenvolvem programa de simulação de batalhas da antiguidade histórica

São Paulo, 06 de dezembro de 2022

Simulações feitas em computador são muito úteis em diversas áreas da engenharia, como aeronáutica, naval, mecânica e mecatrônica. Também são muito utilizadas por áreas de Ciências Exatas, como Física e Química. No entanto, dois alunos da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo procuraram aumentar essas aplicações também para a área de História.

Nos dias 20 e 21 de dezembro, os alunos Gabriel Pereira Rodrigues e Paulo Rubens Alvarenga Kerassiotis, do curso de Engenharia de Computação da EPUSP, apresentarão seu projeto de formatura: um programa que faz simulações de batalhas da Antiguidade histórica para fins didáticos, desenvolvido em C# na *game engine* Unity.

Este contará com alguns casos bem conhecidos, como as batalhas de Maratona ou Termópilas. Além de estarem disponíveis para visualização e análise, estas também serão usadas como referência para a configuração do simulador, para que este tenha o maior nível de realismo possível quanto aos resultados obtidos, tanto em relação ao vencedor de cada batalhas quanto ao número de tropas perdidas de cada lado.



Captura de tela do protótipo inicial do simulador.

Além disso, também será possível alterar algumas das condições iniciais de cada batalha. Variáveis como o clima ou o terreno, assim como o equipamento de cada exército e mesmo a experiência de seu comandante podem ser alterados no simulador.

Integrantes: Gabriel Pereira Rodrigues  
Paulo Rubens Alvarenga Kerassiotis

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Nakamura