Pergunta: Qual impacto no número de mortes em uma sociedade armada?

1. **Atores**

* Cidadão (Armado/Desarmado)
* Bandido
* Policial

1. **Cenário**

Atores dispostos no tabuleiro se deslocam de acordo com regras pré estabelecidas. Todo encontro entre cidadão e bandido é uma ocorrência de crime. Os tempos de deslocamento no tabuleiro são diferentes justamente para mimetizar o efeito surpresa.

1. **MODELO**

* Ações Cidadão(desarmado)

Se move ao longo do mapa(se move a cada duas iterações)

Todo encontro com Bandido

Não reage

* Ações Cidadão (armado)

Se move ao longo do mapa(se move a cada duas iterações)

Se é encontrado pelo bandido

% de não reagir

Se reagir

% de morrer ao reagir

* Ações Bandido

Se move ao longo do mapa (a cada iteração se move uma vez)

Todo encontro com o cidadão

Comete crime:

Se cidadão não reage

% apenas rouba vítima

Se cidadão reage

% de chance de matar a vítima

* Ações Policial

Se move ao longo do mapa(a cada iteração se move uma vez)

Todo encontro com bandido

% de chance de matar o Bandido

\*\* O cálculo do percentual de chance de reação do ator leva em conta uma variável ambiente, que poderíamos chamar de “desconfiança”. Em um ambiente em que a variável é alta, a propensão de comportamento violento aumenta.

Hipótese: Em uma sociedade armada o número de mortes, tanto de bandidos, policiais, e cidadãos tende a aumentar.