



Universidade de Brasília

Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciência da Computação

Menor Ideia

Giovanni Meneguette Guidini

Monografia apresentada como requisito parcial
para conclusão do Bacharelado em Ciência da Computação

Orientadora
Prof.a Dr.a Genaína Rodrigues

Brasília
2021



Universidade de Brasília

Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciência da Computação

Menor Ideia

Giovanni Meneguette Guidini

Monografia apresentada como requisito parcial
para conclusão do Bacharelado em Ciência da Computação

Prof.a Dr.a Genáina Rodrigues (Orientadora)
CIC/UnB

Prof. Dr. Donald Knuth Dr. Leslie Lamport
Stanford University Microsoft Research

Dr.a Gabriel Rodrigues
Coordenador do Bacharelado em Ciência da Computação

Brasília, 22 de maio de 2021

Dedicatória

Na *dedicatória* o autor presta homenagem a alguma pessoa (ou grupo de pessoas) que têm significado especial na vida pessoal ou profissional. Por exemplo (e citando o poeta):
Eu dedico essa música a primeira garota que tá sentada ali na fila. Brigado!

Agradecimentos

Nos *agradecimentos*, o autor se dirige a pessoas ou instituições que contribuíram para elaboração do trabalho apresentado. Por exemplo: *Agradeço aos gigantes cujos ombros me permitiram enxergar mais longe. E a Google e Wikipédia.*

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), por meio do Acesso ao Portal de Periódicos.

Resumo

O *resumo* é um texto inaugural para quem quer conhecer o trabalho, deve conter uma breve descrição de todo o trabalho (apenas um parágrafo). Portanto, só deve ser escrito após o texto estar pronto. Não é uma coletânea de frases recortadas do trabalho, mas uma apresentação concisa dos pontos relevantes, de modo que o leitor tenha uma ideia completa do que lhe espera. Uma sugestão é que seja composto por quatro pontos: 1) o que está sendo proposto, 2) qual o mérito da proposta, 3) como a proposta foi avaliada/validada, 4) quais as possibilidades para trabalhos futuros. É seguido de (geralmente) três palavras-chave que devem indicar claramente a que se refere o seu trabalho. Por exemplo: *Este trabalho apresenta informações úteis a produção de trabalhos científicos para descrever e exemplificar como utilizar a classe \LaTeX do Departamento de Ciência da Computação da Universidade de Brasília para gerar documentos. A classe **UnB-CIC** define um padrão de formato para textos do CIC, facilitando a geração de textos e permitindo que os autores foquem apenas no conteúdo. O formato foi aprovado pelos professores do Departamento e utilizado para gerar este documento. Melhorias futuras incluem manutenção contínua da classe e aprimoramento do texto explicativo.*

Palavras-chave: LaTeX, metodologia científica, trabalho de conclusão de curso

Abstract

O *abstract* é o resumo feito na língua Inglesa. Embora o conteúdo apresentado deva ser o mesmo, este texto não deve ser a tradução literal de cada palavra ou frase do resumo, muito menos feito em um tradutor automático. É uma língua diferente e o texto deveria ser escrito de acordo com suas nuances (aproveite para ler [http://dx.doi.org/10.6061/2Fclinics%2F2014\(03\)01](http://dx.doi.org/10.6061/2Fclinics%2F2014(03)01)). Por exemplo: *This work presents useful information on how to create a scientific text to describe and provide examples of how to use the Computer Science Department's L^AT_EX class. The UnB-CIC class defines a standard format for texts, simplifying the process of generating CIC documents and enabling authors to focus only on content. The standard was approved by the Department's professors and used to create this document. Future work includes continued support for the class and improvements on the explanatory text.*

Keywords: LaTeX, scientific method, thesis

Sumário

1	Referencial Teórico	1
1.1	Entity Component System	1
1.2	Técnicas de Simulação	3
1.3	Simuladores na Literatura	3
2	O simulador HMR Sim	4
	Referências	5

Capítulo 1

Referencial Teórico

O referencial teórico apresenta conceitos importantes para o projeto e trabalhos relacionados encontrados na literatura.

Finalmente, considerando a complexidade dos jogos de videogame atuais, e como estes são de certa forma simuladores, vamos analisar a viabilidade de usar a arquitetura Entity-Component-System (ECS), tipicamente utilizada na produção de sistemas interativos em tempo-real (e.g. jogos MMO) [15] como base da arquitetura do simulador para SMR.

O levantamento continua com técnicas de simulação, nas quais destacam-se simulação em passos e simulação de eventos discretos. A primeira técnica consiste em fazer simulações nas quais o loop de simulação é executado em intervalos de tempo bem definidos [13]. A segunda técnica consiste em processar eventos discretos espalhados por um período de tempo virtual, de forma que o sistema só é alterado como consequência do processamento de um evento [14].

O levantamento da literatura vai se iniciar com uma comparação entre simuladores já estabelecidos para sistemas robóticos. Foram selecionados os simuladores Gazebo, Simbad, CoppeliaSim, MORSE, Dragonfly, Robocode e Gladiabots. Cada simulador possui características arquiteturais e objetivos próprios que serão analisados e comparados, fornecendo um arcabouço de técnicas que poderão ser utilizadas (ver Tabela 1).

1.1 Entity Component System

Entity Component System (ECS) é um padrão de desenho (*design pattern*) de software amplamente utilizada em jogos, tipicamente em sistemas interativos em tempo-real (e.g. jogos do tipo MMO, *Massive Multiplayer Online*) [1]. Nesse padrão, objetos da simulação são transformados em *entidades*. Cada entidade nada mais é que uma coleção de *componentes*. Um componente, por sua vez, armazena dados, mas tipicamente não implementa nenhuma lógica.

A lógica da simulação está nos *sistemas*, que modificam os dados de componentes de acordo com seu objetivo. Cada sistema age de maneira independente de outros sistemas sobre um conjunto de componentes que lhe interessa, ou seja, se uma entidade possui esse conjunto de componentes, então ela será afetada pelo sistema durante a simulação. O estado da simulação é o conjunto de estados de todos os componentes de todas as entidades presentes na simulação. Ele é alterado apenas pelos sistemas, cada um alterando uma pequena parte desse estado global.

Essa organização permite grande modularização e separação de lógica entre as diferentes partes do sistema. Cada sistema (ou conjunto de sistemas) e seu conjunto de componentes associados pode ser adicionado ou removido do simulador conforme necessário. Por exemplo, um sistema comunicação entre diferentes robôs pode ser implementado como um componente que guarde uma fila de mensagens e pode ser adicionado à cada robô, associado à dois sistemas: um sistema que faça a entrega das mensagens de um robô para o outro, e outro sistema que processa as mensagens de cada robô. Note que se o processamento não for adequado à uma simulação, basta trocar aquele sistema por outro que seja adequado. Além disso, se alguma simulação não faz uso desse sistema de mensagens, basta removê-lo do simulador completamente, deixando a simulação mais leve.

Uma outra vantagem de utilizar o padrão ECS é a flexibilidade de adicionar ou remover capacidades das entidades durante a execução da simulação. Como cada entidade é simplesmente uma coleção de componentes, é possível associar certas capacidades dos robôs (e.g. sensores, atuadores) à presença ou ausência de certos componentes naquela entidade. Por exemplo, dada a existência de um componente **camera** e um sistema associado que simule a captura de imagens, qualquer entidade que possua esse componente vai possuir a capacidade de coletar imagens via componente camera. Além disso, ao simular falhas catastróficas em componentes, basta remover o componente da entidade sendo analisada.

Apesar dessas vantagens, como apontado por Wiebush [1], o uso de ECS pode trazer complicações de compatibilidade entre sistemas desenvolvidos de maneira independente, como uso de componentes incompatíveis, e dificuldade em conhecer qual sistema é responsável por determinada funcionalidade e como utilizá-la. detalhes de como esses problemas foram sentidos durante o desenvolvimento do projeto e medidas tomadas para mitigá-los são discutidas no capítulo 2.

1.2 Técnicas de Simulação

1.3 Simuladores na Literatura

Capítulo 2

O simulador HMR Sim

Referências

- [1] Wiebusch, Dennis e Marc Erich Latoschik: *Decoupling the entity-component-system pattern using semantic traits for reusable realtime interactive systems*. Em *2015 IEEE 8th Workshop on Software Engineering and Architectures for Realtime Interactive Systems (SEARIS)*, páginas 25–32. IEEE, 2015. 1, 2