Henrique do Nascimento Cunha, MSc.

Jogos

Geração automática de cenários e labirintos

Teste de habilidade executiva em neurociência

Teoria de Jogos

Jogo Interpol da Grow

Algoritmos para jogar jogo da velha, damas ou xadrez

Redes de computadores

Protocolo de roteamento OSPF (Baseado em Dijkstra)

Protocolo EIGRP da Cisco (Baseado no algoritmo de Bellman-Ford)

Spanning Tree (Baseado no algoritmo de spanning tree da última aula)

Engenharia de software

Identificação de God classes

Especificação e análise de Sistemas através de gramática de grafos

Grafos de fluxo de controle em testes de software

Mineração de dados em redes sociais

Outras aplicações

Algoritmo de compressão de Huffman

Química

Coloração de grafos para gerenciamento de fluxo de aeronaves

Redes de transporte (independente de meio de transporte)