

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/255646713>

Alternativas do Emprego de Computação Móvel nos Exercícios do CFN

Article · January 2004

CITATIONS

0

READS

51

3 authors:



Fabio Marcos de Abreu Santos

Northern Arizona University

14 PUBLICATIONS 8 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Marco A. Casanova

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

431 PUBLICATIONS 3,588 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Roberto Beauclair Seixas

Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada

31 PUBLICATIONS 51 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



SJD - Sistema de Jogos Didáticos [View project](#)



Knowledge Modeling and Reasoning (Representação de Conhecimento e Raciocínio) [View project](#)

Alternativas do Emprego de Computação Móvel nos Exercícios do CFN

Fábio Marcos de A. Santos
fabiomar@visgrafimpa.br
CIASC
Marinha do Brasil

Marco A. Casanova
casanova@inf.puc-rio.br
Depto de Informática
PUC-RIO

Roberto de Beauclair Seixas
tron@impa.br
Visgraf
IMPA

RESUMO

Aplicações móveis têm sido motivo de grande interesse nos últimos anos. Diversas aplicações baseadas em conceitos totalmente novos estão sendo criadas tirando vantagem da computação onipresente.

Os exercícios militares em campo são necessários para a preparação da tropa e o emprego de exercícios com estações móveis representa uma nova alternativa de apoio ao adestramento no Corpo de Fuzileiros Navais. Este artigo tem como principal objetivo investigar plataformas que possibilitem a utilização da computação móvel nos exercícios do Corpo de Fuzileiros Navais, apresentando um protótipo desenvolvido em uma das plataformas propostas.

Palavras-chave: bancos de dados, exercícios de guerra, computação móvel.

1 INTRODUÇÃO

Durante séculos a humanidade tem dado atenção a jogos de estratégia, como meio para o treinamento dos militares, proporcionando ao Comandante o exercício do Comando e Controle (C^2) [18] com baixo custo.

A partir da diversificação da utilização dos computadores, os jogos de guerra saíram dos tabuleiros de papel e das mesas com areia para suas telas, popularizando o seu uso como objeto de diversão e, mais importante, possibilitando sua maior aproximação da realidade com a utilização de modelos matemáticos e estatísticos complexos no jogo.

Atualmente os exercícios em campo no Corpo de Fuzileiros Navais usam meios computacionais, porém com a dependência da existência de um servidor no local do exercício.

Na busca de uma solução para utilizar equipamentos móveis nos exercícios foram estudadas aplicações como o sistema de arquivos CODA [1,7], o sistema Odyssey [8,9,13,14,15] o *Bayou* [17] e o *toolkit Rover* [6,16], que tornaram evidentes a necessidade de mecanismos de adaptação devido a grande diferença

entre suas características e aquelas encontradas em aplicações baseadas em estações fixas.

A grande diferença entre as aplicações comerciais e uma de caráter militar provavelmente é a necessidade de trafegar dados sigilosos que pode fazer obrigatório o uso de criptografia na sua transmissão em uma operação real, ou uma simples codificação dos dados utilizados nos jogos e exercícios.

Neste artigo serão propostas plataformas para a utilização de equipamentos móveis nos jogos e exercícios em uso no Corpo de Fuzileiros Navais. Uma aplicação foi implementada em uma das plataformas propostas.

2 O SISTEMA DE AVALIAÇÃO DO EXERCÍCIO - SAE

Para melhor compreensão do domínio do problema onde se insere o emprego de dispositivos móveis nos jogos e exercícios vamos de maneira sucinta descrever o funcionamento do SAE.

O Sistema de Avaliação Exercício (SAE) é empregado pela Força de Fuzileiros da Esquadra (FFE) na avaliação dos exercícios em campo. Quando ocorre uma interação entre dois elementos de combate, por exemplo, seus respectivos observadores enviam para um centro de controle uma mensagem que contém alguns dados sobre os engajantes tais como posição, moral da tropa, tática empregada etc. Esta mensagem segue via rádio transmissão e após ser recebida e validada por um grupo de juizes, denominado Grupo de Controle ou GRUCON, ela é inserida no SAE. O sistema então gera o resultado da interação que é informado aos observadores. Os observadores funcionam então como braços do Grupo de Controle em campo.

O SAE, mantido pela FFE, possui um conjunto de mensagens padronizadas que determinam a interface do sistema. Estas mensagens são codificadas e recebem códigos que variam de Alfa - 1 até Alfa - 13. Cada mensagem é empregada para se transmitir ou receber dados relativos a um evento que pode ocorrer durante o exercício. Alguns dos principais eventos são:

- Interação terrestre;
- Informação de posição;
- Engajamento de armas AC ou CC; e

- Incorporações e destaques.

Um melhor emprego do SAE depende da resolução dos seguintes problemas:

- A necessidade de transmissão dos dados entre os observadores e os juizes implica, atualmente, no transporte do servidor que executa o SAE para o local onde ocorre o exercício;
- A necessidade de transcrição dos dados das mensagens no SAE pode inserir erros;
- A necessidade de se alocar um rádio transmissor para o observador, para o envio da mensagem e a recepção do resultado, retira o equipamento da sua finalidade principal;
- Em caso de inoperância do equipamento onde se encontra o SAE, todo exercício pode ser comprometido;
- O uso do SAE está limitado ao alcance rádio dos observadores, inviabilizando sua utilização em um exercício de maior proporção;
- A entrada de dados via rádio dificulta a integração do SAE com o SJD – Sistema de Jogos Didáticos – empregado no CIASC e que possui algumas funcionalidades similares; e
- O envio e o recebimento de dados somente é possível via fonia.

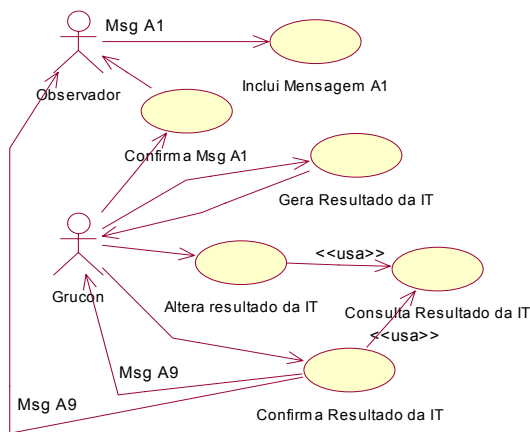


Figura 1 – Use Case da Interação Terrestre (Alfa -1)

3 EXERCÍCIOS COM ESTAÇÕES MÓVEIS

Os observadores e os comandantes das unidades são pessoas candidatas a possuírem uma estação móvel para o uso durante o exercício. A crescente diversidade dos recursos disponíveis hoje neste tipo de equipamento nos permite desenvolver diversas aplicações de acordo com suas características principais, como capacidade de processamento, memória disponível e largura da banda de conexão.

3.1 REQUISITOS DE IMPLEMENTAÇÃO

Em [15] é mencionada uma taxionomia para a caracterização dos dados envolvidos em sistemas móveis, em três dimensões: disponibilidade, atualização e precisão (da localização dos dados).

A primeira dimensão, disponibilidade, descreve se os dados gerenciados estarão disponíveis em todas as estações móveis ou em apenas algumas selecionadas. A segunda dimensão, atualização, preocupa-se com que grau os dados disponíveis nas estações móveis correspondem à versão mais recente existente. Já a terceira e última dimensão diz respeito à precisão da localização dos dados nos dispositivos móveis, ou seja, se sabemos ou não exatamente onde estes se encontram.

No SAE - Sistema de Avaliação de Exercícios - a área considerada mais importantes no que diz respeito à utilização dos dados disponíveis no banco de dados é a interação.

Nos jogos de guerra, o engajamento entre as unidades oponentes deve ser realizado com os dados atualizados para que seja considerado o estado atual de cada elemento para o cálculo do poder de combate do atacante e do defensor. Este cálculo depende do efetivo das unidades, da manobra empregada no combate, do moral da tropa, etc. Dessa forma, um cálculo realizado com dados incompletos ou desatualizados pode gerar um resultado irreal da interação. Assim, para solução dos engajamentos no jogo, apenas nos interessam os dados atuais [15], na dimensão atualização.

Entretanto, a desatualização não impede o uso do jogo com algumas abordagens específicas. Como exemplo, o jogo pode ser usado em simulações para os comandantes das unidades sobre possíveis resultados de engajamentos apenas com os dados que dispõem do inimigo. Os comandantes poderiam então observar os resultados com várias configurações de ataque, variando a manobra empregada, a quantidade de meios, a linha de partida, a utilização ou não de apoio de fogo, etc.

Esta desatualização pode ser intencional, podendo representar o tempo necessário para disseminação, pelo serviço de inteligência, dos dados do inimigo entre as próprias forças, imitando a falta de informações sobre as forças inimigas, etc. O GRUCON – Grupo de Controle - pode simular o trabalho do serviço de inteligência permitindo que uma força tome conhecimento de alguns dados sobre a oponente ou, inclusive, fornecendo dados falsos como em um trabalho de contra-informação. Estas lacunas de dados podem ser das dimensões atualização, como da disponibilidade. Alguns dados do inimigo podem não apenas estar desatualizados como, inclusive, ser totalmente desconhecidos, ou seja, indisponíveis.

Podemos supor, então, que certos dados podem estar indisponíveis para certas unidades. No caso de duas unidades inimigas que estão distantes geograficamente de maneira que seja impossível ocorrer uma interação entre

elas, não seria necessário que uma acessasse os dados da outra.

Isso abre caminho para o particionamento de algumas tabelas do sistema. No caso de alguns elementos, como os navios ou as aeronaves, que não estão sujeitas às restrições dos obstáculos existentes nos terrenos para sua movimentação, certamente não é necessário que acessem dados sobre o terreno. Assim podemos considerar que, com relação à dimensão disponibilidade, alguns dados não precisam estar disponíveis em todas as estações móveis.

Entretanto, dados de sincronização, como o relógio do jogo e a velocidade do jogo (razão entre o relógio do jogo e o relógio real), devem obrigatoriamente estar corretos e distribuídos por todas as estações. Caso o relógio do jogo possa ser informado por ocasião da carga da estação móvel e havendo ainda um acerto dos relógios antes do início do jogo, novamente não haveria necessidade do acesso sempre a estes dados, uma vez que eles seriam fornecidos pela própria estação móvel. Apenas em caso de paradas, retrocessos ou mudança na escala de tempo do jogo é que as estações precisariam ser novamente sincronizadas.

Passemos agora a análise da última dimensão, precisão da localização dos dados. Parece perfeitamente viável, em algumas condições, existirem dados não atualizados ou não disponíveis, como mencionamos nos parágrafos anteriores. Porém, se não soubermos onde encontrá-los o jogo de guerra se torna inviável. Entretanto, podemos imaginar um ambiente onde as estações móveis são independentes de maneira que possuam os dados necessários ao seu funcionamento, não havendo a necessidade da existência de um servidor fixo e central. Assim, haveria no momento de uma interação a necessidade da estação móvel do atacante encontrar a estação móvel do defensor para que, obtendo os dados da unidade do opositor, pudesse processar o resultado do

engajamento. Caso a posição da unidade não fosse conhecida previamente, haveria a necessidade de buscá-la imediatamente. Não havendo, a princípio, restrição ao não conhecimento exato da localização, desde que ela possa ser buscada quando necessário. Serviços baseados na localização podem ser criados como, por exemplo, comunicando à estação móvel, que a unidade observada encontra-se ao alcance do fogo de unidade inimiga e foi engajada ou na região onde existe um obstáculo à movimentação.

Podemos então sugerir três opções de implementação para as aplicações de jogo de guerra (ver Tabela 1):

- implementação baseada em dados sempre atualizados (e também precisos com relação à localização) denominada cliente “magro”. Estes clientes usam arquitetura cliente/servidor;
- implementação baseada em dados normalmente atualizados, podendo existir dados armazenados localmente que, porventura, podem ficar desatualizados, principalmente em caso de desconexão. Os dados, entretanto, seriam precisos. Esta plataforma foi denominada de cliente “gordo”;
- e
- implementação baseada na possibilidade de incerteza das três dimensões, tratando, além do considerado na segunda alternativa, de particionamentos horizontais e verticais do banco de dados e trazendo a problema da necessidade da localização de estações para a obtenção de dados procurados. Esta plataforma foi denominada de clientes e servidores móveis.

Note que, a desatualização ou indisponibilidade pode ser proposital ou não, enquanto que a precisão apenas não proposital.

Dimensão/ Plataformas	Disponibilidade	Atualização	Precisão
Cliente Magro Servidor Fixo	Dados nem sempre disponíveis (a estação pode estar sem conexão)	Dados sempre atualizados (o acesso ao servidor central garante que quando há dados estes estão atualizados)	Localização dos dados sempre precisa (Não há problema de localização)
Cliente Gordo Servidor Fixo	Dados nem sempre disponíveis (a estação pode estar sem conexão e sem os dados em <i>cache</i>)	Dados nem sempre atualizados (a estação pode estar sem conexão e com dados antigos em <i>cache</i>)	Localização dos dados sempre precisa (Não há problema de localização)
Clientes e Servidores Móveis	Dados nem sempre disponíveis (a estação pode estar sem conexão e sem os dados em <i>cache</i>)	Dados nem sempre atualizados (a estação pode estar sem conexão e com dados antigos em <i>cache</i>)	Localização dos dados nem sempre precisa (Onde está a estação com os dados?)

Tabela 1 - Resumo das Plataformas

3.2 CLIENTE “MAGRO”

3.2.1 ANÁLISE INICIAL

Para esta solução, o cliente precisa ter acesso a uma base de dados central com a situação corrente do jogo. Logo, não é necessário armazenar localmente os dados do jogo e, como o cliente deverá buscar sempre no repositório central do jogo os dados que precisa, ele poderá lá mesmo executar os métodos que resolverão, por exemplo, o engajamento entre dois elementos de combate. Dessa forma, a estação móvel também não necessitará de um grande poder de processamento, mas apenas o suficiente para rodar programas de *script* para realizar críticas de dados antes de enviá-los ao meio sem fio. Com este propósito precisaremos apenas de um cliente que denominaremos de “magro”.

Na alternativa baseada nos clientes “magros”, não há necessidade então da existência de dados locais e, conseqüentemente, não há a definição do esquema local. Os dados são sempre acessados de uma base de dados centralizada.

Os telefones celulares podem ser considerados como os clientes “magros”. Eles possuem reduzida capacidade de processamento, memória e interface limitada.

3.2.2 UTILIZAÇÃO EFICIENTE DOS RECURSOS DO CLIENTE “MAGRO”

No caso do cliente “magro” (celulares), as limitações são enormes. Torna-se necessário a utilização de técnicas com o propósito de utilizar melhor a interface, minimizar a digitação dos dados, tornar mais veloz a navegação no sistema e otimizar a utilização da conexão para se economizar banda e energia da bateria, combatendo as restrições existentes [12].

No caso dos clientes “magros”, com a implementação da lógica da aplicação no servidor e a utilização da estação móvel apenas como um terminal de entrada e visualização dos dados, já estamos empregando de modo eficiente a capacidade de processamento existente. O uso de dados apenas do tipo texto também colabora para a economia de processamento.

Sempre que possível, os dados devem ser apresentados para que o usuário escolha um ou mais dentre os exibidos. Normalmente, quando os dados têm vários caracteres, já se torna vantajoso o uso deste tipo de interface ao invés de exigir que o próprio usuário os escreva. Entretanto, apenas quando os valores possíveis são conhecidos previamente, é que esta técnica pode ser empregada. Dados que têm maior incidência nos campos podem ser preenchidos previamente, como opção padrão.

Os formulários devem ser divididos em vários pedaços uma vez que a tela é pequena, não permitindo que seja exibido de uma só vez. Um formulário grande necessitaria ser rolado indefinidamente, dificultando o entendimento global da informação e atrasando o preenchimento deste.

Os aparelhos possuem teclas padrão que podem ser associadas às opções mais comuns de navegação evitando a necessidade do usuário ir até o menu.

O cache pode ser usado para se armazenar as últimas páginas visitadas de maneira a evitar a requisição delas novamente pela rede, economizando não apenas este recurso como também energia.

3.2.3 DIGITAÇÃO DE DADOS

Devido às restrições impostas pelos clientes “magros”, um esforço deverá ser realizado para possibilitar a entrada e o recebimento de dados da maneira mais eficiente possível. O teclado reduzido presente nesta classe de dispositivo impede, ou torna inexecutável, a digitação de textos longos e a tela pequena torna desconfortável a exibição de textos longos.

As mensagens transmitidas no SAE possuem rótulos ou dados que caracterizam táticas, características do terreno, estado de adestramento da tropa, etc que possuem exatamente estas propriedades. Assim um rótulo da mensagem A1 “Distância em metros entre a LP (linha de partida) e o objetivo” apesar de ser bastante elucidativo, não é capaz de ser exibido adequadamente em uma tela de 4 X 15 caracteres e receber ainda a entrada deste dado. Da mesma maneira, o conteúdo do rótulo “tipo do terreno” descrito como “Terreno montanhoso; muito coberto de árvores (mata densa); pântanos ou selvas” ou o do rótulo “Posição fortificada, excelentes campos de tiro, boas cobertas, todas em vias de acesso batidas” também não são facilmente preenchidas neste tipo de equipamento. Obviamente nenhum usuário precisaria digitar integralmente este texto no dispositivo. O uso de interfaces do tipo seleção ou botão de rádio resolveria este problema de forma eficiente, se não existisse ainda o problema da tela reduzida.

O SAE hoje já emprega uma codificação nos seus dados. Esta codificação foi mantida para atender as dificuldades que apareceram quando da implementação da versão usando os clientes magros. Basta então que o observador tenha consigo uma referência com a codificação utilizada. O próprio tipo da mensagem já é uma codificação, uma vez que a mensagem de “Interação no Combate Terrestre” é uma mensagem do tipo A1. Exemplificando, uma mensagem Alfa - 1 pode conter, dentre outras, as seguintes informações:

- Unidade, sub unidade ou fração;
- Coordenadas do objetivo;
- Hora do ataque; e
- Fator de desempenho da tropa.

Estas informações são agrupadas em itens ou alíneas conforme sua semântica e estes itens podem substituir os rótulos originais, que na sua maioria são demasiadamente longos, novamente obtendo benefícios na exibição do rótulo no monitor e na economia da banda passante.

A mensagem A1 é dividida em alíneas nomeadas, de acordo com sua seqüência (*alfa, bravo, charlie, delta* etc). Assim o rótulo “Unidade, sub unidade ou fração” pode ser apelidado de “*bravo*” e a Hora do ataque de “*charlie 2*”, compondo com outro rótulo (o “*charlie 1*” – Coordenada do Objetivo) o grupo “*charlie*”.

A mensagem A1 tem a seguinte organização:

- *Alfa* (A)
- *Bravo* (B)
- *Charlie 1* (C1)
- *Charlie 2* (C2)
- *Delta* (D)

Etc.

Não é necessário, então, enviar os rótulos junto com os dados, mas apenas uma referência da alínea e os dados.

Da mesma forma, os dados propriamente ditos podem ser codificados para que sejam transmitidos.

Assim, obtemos mais uma vez os benefícios na economia da banda passante.

A mensagem A1 poderia ser composta, então, das seguintes informações após seu preenchimento:

- *Alfa*: A1
- *Bravo*: ForDBQ ou 11000 (código da força)
- *Charlie 1*: 2123-9876 (coordenada do objetivo)
- *Charlie 2*: 14:00 (hora do ataque)
- *Delta*: Degradado (fator de eficiência)

Etc.



Figura 2 – Envio da Interação Terrestre

3.2.4 ASPECTOS DE COMUNICAÇÃO

Os textos longos não precisam trafegar em linguagem clara pela rede sem fio. Além de desperdiçar a já reduzida largura de banda, esta opção poderia tornar pública qualquer informação transmitida. Uma das características da comunicação sem fio é justamente a sua propagação no meio ar em forma de difusão permitindo a sua interceptação por outra estação que esteja em local apropriado.

Como o emprego desta aplicação tem o propósito apenas de melhorar a execução dos exercícios em campo, não há preocupação qualquer com a segurança das informações enviadas e recebidas pelas estações móveis, não havendo a necessidade de uso de mecanismos de proteção aos dados. A codificação dos dados é suficiente para não realizar a transmissão destes em linguagem clara.

Como já mencionado a utilização das páginas em cache, reduz a necessidade da utilização da banda de comunicação. O protocolo WAP [21] especifica a política de substituição das páginas em cache [22]. As páginas requisitadas são substituídas por um algoritmo de substituição da página menos recentemente usada (LRU – *least recently used*). O padrão orienta que o histórico tenha pelo menos 10 entradas para armazenar as páginas recentemente visitadas [23]. A utilização ou não das informações em cache é determinada através do uso de um atributo de controle de cache presente no cabeçalho [22]. As requisições de páginas no SAE-WAP utilizam, sempre que possível, a página disponível em cache.

4 IMPLEMENTAÇÃO

Nesta seção serão apresentadas as principais decisões relativas à implementação do SAE-WAP nos “clientes magros”.

4.1 VANTAGENS DA IMPLEMENTAÇÃO NOS CLIENTES MAGROS

A implementação nos clientes magros resolve os problemas abaixo:

- A necessidade de transmissão dos dados entre os observadores e os juizes implica, atualmente, no transporte do servidor onde executa o SAE para local onde ocorre o exercício. Com a implementação em WAP, o servidor poderá ficar na sede, ou em outro local adequado, não havendo a necessidade do seu deslocamento;
- A transcrição dos dados recebidos no SAE via fonia pode incluir erros. A entrada de dados diretamente no SAE elimina este tipo de problema;
- A necessidade de se alocar um rádio transmissor para o observador, para o envio da mensagem e a recepção do resultado, retira o equipamento da sua finalidade principal. O observador levará consigo o telefone WAP liberando o rádio para a tropa. O aparelho, de baixo custo, também poderá ser usado para troca de informações entre observadores ou entre estes e o GRUCON;
- Em caso de inoperância da estação onde se encontra o SAE, todo exercício pode ser comprometido. Com a permanência do servidor no seu local de origem, teremos um ambiente operacional menos agressivo com maiores facilidades de reparos disponíveis;

- O SAE deve estar, preferencialmente, ao alcance rádio de todos os observadores, limitando a área do exercício. O telefone também apresenta uma limitação de área de operação que, no entanto, pode ser ampliada com convênios com a operadora;
- A entrada de dados centralizada não possibilita a integração do SAE com o SJD. A entrada de dados não será mais centralizada;
- As mensagens de resposta aos eventos são enviadas por SMS, evitando a necessidade de verificação da disponibilidade da resposta.

O envio e o recebimento de dados somente é possível em formato texto. Com o avanço da tecnologia, novos tipos de dados poderão ser enviados de forma eficiente no futuro. A implementação dos clientes “gordos” poderá também facilitar o envio de outros tipos de dados.

As principais desvantagens do emprego do celular no SAE são sua restrição de funcionamento nos locais onde exista cobertura digital e a operadora local possua serviço WAP e a fragilidade do equipamento com relação às características do emprego nos exercícios. Vale observar que o operador, que estará de posse do equipamento, não estará diretamente envolvido com as tarefas pesadas do exercício.

A expansão do serviço de telefonia móvel e a concorrência entre as operadoras possivelmente ampliarão as áreas de serviço podendo incluir mais regiões onde o CFN realiza seus exercícios e a crescente demanda por equipamentos móveis com capacidade de processamento poderá em futuro próximo tornar disponível no mercado equipamentos resistentes a quedas e imersões como ocorreu com os GPS portáteis.

4.2 INTERFACE COM O USUÁRIO

Foram usadas as técnicas abaixo no projeto da interface com o usuário.

- a) Construir a interface em forma de unidades semânticas.

Cada item de entrada de dados deve ser feita separadamente ou no máximo em pequenos grupos, desde que mantenham uma unidade semântica. A utilização de muitas entradas de dados como em um formulário implicará na realização excessiva da rolagem da tela, tornando mais demorada e mais sujeita a erros a operação de entrada de dados.

- b) Preferencialmente devemos utilizar entrada de dados do tipo “seleção”.

A digitação de dados no teclado reduzido dos telefones é extremamente demorada e sujeita a erros. Para cada caractere entrado podemos ter que pressionar uma tecla mais do que quatro vezes. Com a tendência de miniaturização dos aparelhos, os teclados ficam também cada vez menores dificultando a digitação correta. Caso o usuário pressione uma vez a mais uma tecla, passando do

caractere desejado, ele tem que continuar pressionando a referida tecla passando por todos os valores possíveis disponíveis novamente aumentando consideravelmente o tempo de digitação. Utilizando-se entradas de dados do tipo “seleção” os usuários apenas devem navegar e escolher uma ou mais opções dentre as oferecidas. No entanto quando o domínio referente a um campo de entrada de dados é muito extenso, ou as opções não são previamente conhecidas, não há maneira de se empregar as seleções.

- c) Opções podem receber rótulos para terem um significado melhor que simplesmente um “ok”.

No entanto em alguns dispositivos rótulos maiores que cinco caracteres são abreviados, podendo perder totalmente a informação que carrega consigo.

- d) Manter o conteúdo que aparece juntamente com campos de entrada de dados em no máximo uma ou duas linhas.

Após a seleção da opção associada a uma seleção ou a digitação de uma informação em um campo texto, estes podem ocupar mais espaço, produzindo um efeito desagradável ao usuário com o truncamento de informações apresentadas e a conseqüente perda da compreensão sobre a interface.

- e) Empregar opções com maior probabilidade de escolha como opção *default* ou como opções pré-selecionadas.

Esta prática possibilita uma economia no número de passos para se selecionar uma opção ou entrar com dados. A opção de navegação mais comum também pode ser associada a *soft key* do telefone.

- f) Usar as páginas no histórico (*cache*) sempre que for visitar uma página.

Substituindo chamadas que usam o conteúdo em *cache* podemos acessar páginas disponíveis localmente. Assim economizamos a banda passante e a bateria do aparelho.

- g) Formatar a entrada de dados e restringir os caracteres que podem ser digitados.

Desta forma estamos não somente impedindo a entrada de dados com erro e conseqüentemente economizando banda e bateria, como também reduzindo o número de toques necessários para se escolher o caractere no teclado, uma vez que os formatos de entrada fazem este tipo de seleção junto ao teclado.

- h) As páginas devem ter um tamanho próximo a 500 bytes para que sejam carregadas rapidamente.

Páginas maiores de 1500 bytes, aproximadamente, correm o risco de não poderem ser processadas em alguns aparelhos.

5 CONCLUSÕES

O SAE-WAP foi implementado em plataforma de software comum ao sistema de jogos usado no Corpo de Fuzileiros Navais, facilitando a integração destes. As mensagens SMS são enviadas usando banco de dados ativos reduzindo a necessidade de intervenção dos

operadores. Um protótipo com a construção da interface com transformações XSL [20] está em fase final de implementação e permite a adoção de diversos equipamentos simultaneamente como clientes, como celulares, Palms e Notebooks (Figura 3).

A adoção desta tecnologia facilita a integração entre o exercício em campo e o Jogo Didático do CIASC.

São as seguintes as áreas importantes de trabalhos futuros necessárias ao amadurecimento deste trabalho:

- Implementação das respostas das mensagens com VoiceXML[19];
- Estudo e implementação dos “clientes gordos”;
- Estudo das MANETs [2] para a implementação da plataforma de “clientes e servidores móveis”.



AGRADECIMENTOS

Agradeço à Marinha do Brasil e ao Centro de Instrução Almirante Sylvio de Camargo pela oportunidade proporcionada de desenvolver este trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] BRAAM,P.J., *The CODA Distributed File System*. Linux Journal, #50, Junho 1998.
- [2] CORDEIRO, C., AGRAWAL, D. *Mobile Ad hoc Networking*. SBRC 2002.

- [3] GAMMA, E. et al *Design Patterns*, 1995
- [4] GRAND, M. *Patterns in Java*, 1998
- [5] JOSEPH, A., TAUBER, J., KAASHOEK, M. *Mobile Computing with Rover Toolkit*. IEEE Transactions on Computers, 1997.
- [6] KAASHOEK, M. et al. *Rover: A Toolkit for Mobile Information Access*. Proceedings of the Fifteenth Symposium on Operating Systems Principles, Dezembro de 1995.
- [7] KISTLER, J.J., SATYANARAYANAN, M. *Disconnected Operation in the Coda File System*. ACM Transactions on Computer Systems, Fevereiro de 1992.
- [8] NOBLE, B. D. & SATYANARAYANAN, M. *Experience with adaptative mobile applications in Odyssey*. Mobile Networks and Applications, 1999.
- [9] NOBLE, B. *System Support for Mobile, Adaptative Applications*. IEEE Personal Communications, Fevereiro de 2000.
- [10] PITOURA, E. *Location Management in Mobile Computing*, 1998.
- [11] PITOURA, E. *System Support for Mobile Wireless Computing*, 1998.
- [12] PITOURA, E., BHARGAVA, B. *Building Information Systems for Mobile Environments*. Third International Conference on Information and Knowledge Management, 1994.
- [13] SATYANARAYANAN et al. *RPC2 User Guide and Reference Manual*, 1991.
- [14] SATYANARAYANAN, M. *Fundamental Challenges in Mobile Computing*. ACM Symposium on Principles of Distributed Computing, Agosto de 1995.
- [15] SATYANARAYANAN, M. *Mobile Information Access*. IEEE Personal Communications, 1996.
- [16] SNOEREN, A.,BALAKRISHNAN, H., KAASHOEK, M. *Reconsidering Internet Mobility*. Proc. 8th Workshop on Hot Topics in Operating Systems. 2001.
- [17] SPREITZER, M. et al. *The Bayou Architecture: Support for Data Sharing among Mobile Users*. Proceedings IEEE Workshop on Mobile Computing Systems & Applications, 1994.

- [18] TENENTE-CORONEL JAMES E., *Combater Digital*. Military Review Brazilian, 2nd Quarter 2000
- [19] VOICEXML, *VoiceXML specifications*.
- [20] W3C. *Extensible Stylesheet Language (XSL). Version 1.0*, W3C Working Draft, 18 October 2000.
- [21] WAP Forum, *Wireless Application Protocol – White Paper*.
- [22] WAP Forum, *Wireless Application Protocol Caching Model*.
- [23] WAP Forum, *Wireless Markup Language*.