Physimulation: Biblioteca Gráfica para Simulações de Física

Alberto Hideki Ueda e Rafael Issao Miyagawa rafaelim@ime.usp.br alberto@ime.usp.br

Instituto de Matemática e Estatística Universidade de São Paulo

2 de janeiro de 2013

- Introdução
- Perramentas e Conceitos
- Resultados e Demonstrações
- 4 Conclusão

Motivação

- "Por que temos disciplinas como física e estatística?"
- Como relacionar com a computação e com os computeiros

Objetivo

- Criar um simulador físico para aulas de física
- Problemas e soluções para simulações de ambientes físicos

Linguagem e Plataformas







Ruby

Linguagem dinâmica e orientada a objetos

Chipmunk

Biblioteca física voltada para jogos

Gosu

Toolkit para criar interfaces de jogos



Conceitos gerais

Tempo de simulação

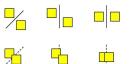
- Fixo
- Variável

Broad Phase

Sweep and Prune, AABB tree e Spatial Hashing

Detecção de colisão (Narrow Phase)

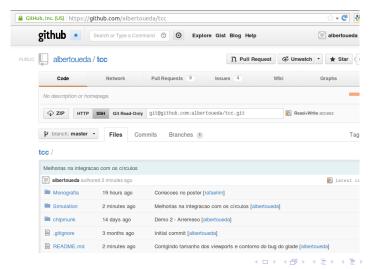
Separating Axis Theorem



Physimulation

Demonstrações

github



Próximos passos

- Integração com Exercícios Programas da Poli/IME
- Mais primitivas. Ex: Molas e Pêndulos
- Migração do bind do ruby para versão do Chipmunk 6

Agradecimentos



- Prof. José Coelho
- João Pedro Kerr Catunda

