

Outras Produções Acadêmicas

Como destacado no documento principal, tenho trabalhado no projeto e implementação da linguagem de programação Céu pelos últimos 10 anos. A linha de tempo a seguir enumera todas as publicações relacionadas a Céu nas áreas de linguagens de programação, sistemas embarcados, redes de sensores sem fio, jogos, e sistemas multimídia. O objetivo é sinalizar que esse caminho de pesquisa é contínuo, amadurecido e que ainda permanecerá como meu foco principal por muitos anos. Também destaco o Workshop REBLS voltado especificamente para linguagens reativas e que já está indo para a 6 edição (ocorre anualmente dentro do SPLASH). Participei nele como autor, revisor, chair, e hoje faço parte do comitê permanente (<https://2019.splashcon.org/home/rebls-2019>).

- 2011
 - SenSys (PhD Colloquium) - The ACM Conference on Embedded Networked Sensor Systems
 - * “Céu: A Reactive Language for Wireless Sensor Networks”
 - **primeira exposição de Céu em um colóquio para doutorandos**
- 2013
 - SenSys - The ACM Conference on Embedded Networked Sensor Systems - Qualis A1
 - * “Safe Concurrent Abstractions for Wireless Sensor Networks”
 - **paper principal sobre a parte estática de Céu: projeto e avaliação da linguagem**
 - REM - Workshop on Reactivity, Events and Modularity
 - * “Advanced Control Reactivity for Embedded Systems”
 - **mecanismos de controle sobre Céu: tratamento de exceções, programação dataflow, paralelismo hierárquico**
 - Tese de Doutorado
 - * “Safe System-level Concurrency on Resource-Constrained Nodes with Céu”
 - **descrição completa de Céu: projeto, avaliação, semântica, implementação**
- 2014
 - REBLS - Workshop on Reactive and Event-based Languages & Systems
 - * “Structured Reactive Programming with Céu”
 - **paper sobre a parte dinâmica de Céu: conceito de organismos, ponteiros e referências**
- 2015
 - TOSN - ACM Transactions on Sensor Networks - Qualis B1
 - * “Terra: Flexibility and Safety in Wireless Sensor Networks”
 - **máquina virtual de Céu com reprogramação remota**
 - REBLS - Workshop on Reactive and Event-based Languages & Sys-

* “Reactive Traversal of Recursive Data Types”

- tido

– Modularity - AOSD Conference On Modularity - Qualis A2

- * “Structured Synchronous Reactive Programming with Céu”
 - **paper principal sobre a parte dinâmica de Céu: conceito de organismos, ponteiros e referências**

- 2016

– WebMedia - Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web -
Qualis B2

- * “Céu-Media: Local Inter-Media Synchronization Using Céu”
 - desenvolvimento de aplicações multimídia em Céu

- 2017

– TECS - ACM Transactions on Embedded Computing Systems - Qualis
B1

- * “The Design and Implementation of the Synchronous Language Céu”
 - projeto e implementação de Céu em comparação com Esterel

- 2018

– SBGames - Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital -
Qualis B2

- * “Structured Synchronous Reactive Programming for Game Development”
 - desenvolvimento de jogos em Céu, padrões de programação de jogos

– LCTES - Languages, Compilers, Tools and Theory of Embedded Systems - Qualis B2

- * “A Memory-Bounded, Deterministic and Terminating Semantics for the Synchronous Programming Language Céu”
 - **semântica formal de Céu, provas de terminação, determinismo e limites de memória**

- 2019

– JSA - Journal of Systems Architecture - Qualis B1

- * “A memory-bounded, deterministic and terminating semantics for the synchronous programming language Céu”
 - (versão estendida) **semântica formal de Céu, provas de terminação, determinismo e limites de memória**