

COMPUTADORES CLÁSSICOS E QUÂNTICOS:

ESTUDOS, IMPLEMENTAÇÕES E IMPACTOS SOCIAIS

Gabriel R. Zsigmond

INICIAÇÃO CIENTÍFICA



ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING

Sistemas de informação em comunicacao e gestão

Brasil

05 de maio de 2020

Gabriel R. Zsigmond

COMPUTADORES CLÁSSICOS E QUÂNTICOS:

ESTUDOS, IMPLEMENTAÇÕES E IMPACTOS SOCIAIS

Projeto de Iniciação Científica para a Escola Superior de Propaganda e Marketing, sob a orientação do Professor Doutor Humberto Sandmann.

Orientador: Prof. Dr. Humberto Sandmann

Brasil

05 de maio de 2020

ESTUDOS, IMPLEMENTAÇÕES E IMPACTOS SOCIAIS:

ESTUDOS, IMPLEMENTAÇÕES E IMPACTOS SOCIAIS

Gabriel R. Zsigmond

Resumo

O presente projeto, "Computadores Clássicos e Quânticos: Estudos, Implementação, Simuladores e Impactos Sociais", se propõe a estudar a história do computador e sua evolução. A mais recente inovação na área é a computação quântica, que certamente, inaugura a próxima geração de computadores. A computação quântica muda toda uma arquitetura na forma de computação, permitindo que os novos computadores sejam exponencialmente mais eficientes quando comparados aos mais modernos da atualidade. O projeto se propõe a entender e prototipar um computador tradicional de 8 bits em hardware, usando apenas portas lógicas simples, a fim de ilustrar, de forma clara, o funcionamento de um computador tradicional. Também, esse projeto busca entender e estimar as consequências sociais que os avanços da tecnologia e o desenvolvimento da computação quântica pode gerar. Entende-se que para essa análise, se faz necessário, inicialmente, uma ampla revisão bibliográfica, a fim de comparar esses dois tipos de computadores. Para ilustrar esta, será desenvolvida uma aplicação web que simula um computador tradicional e um computador quântico executando o mesmo algoritmo. É esperado que ao final do projeto, esse estudo traga um amplo e aprofundado conhecimento da área, além de, uma contribuição em relação ao impacto social do uso computação da quântica.

Sumário

1	Introdução	3
1.1	Definição justificada dos objetivos e da sua relevância	3
1.2	Metodologia a ser empregada	3
2	Computação Clássica	4
2.1	A computação clássica e sua evolução	4
3	Computação Quântica	5
3.1	A computação quântica e sua evolução	5
4	Computador	5
4.1	Materiais Necessários	5
5	Simulador	5
6	Criptografia	5
6.1	Conceitos básicos de criptografia	5
6.2	Criptografia aplicada computação clássica	5
6.3	Criptografia aplicada computação quântica	5
7	Próximos passos	5
7.1	Plano de Redação	5
7.2	Cronograma	5
7.3	Problemas	5
8	Reflexos sociais	5
9	Conclusões	5
9.1	Perspectivas	5

1 Introdução

1.1 Definição justificada dos objetivos e da sua relevância

A palavra computador é usada desde o século XVII, tendo a sua primeira referência escrita datada de 1613. No entanto, por muito tempo a palavra computador não tinha o mesmo significado que leva hoje. Até a década de 1940 a palavra "computador" era tida como uma profissão de alguém que calcula, segundo o dicionário Michaelis: "Aquele ou aquilo que calcula baseado em valores digitais; calculador, calculista" [1].

O primeiro computador digital eletrônico de grande escala, o ENIAC (Electrical Numerical Integrator and Calculator), foi criado em fevereiro de 1946 pelos cientistas norte-americanos John Presper Eckert e John W. Mauchly, da Electronic Control Company. No final de sua operação em 1956, o ENIAC continha 20.000 tubos de vácuo; 7.200 diodos de cristal; 1.500 relés; 70.000 resistores; 10.000 capacitores; e aproximadamente 5.000.000 de juntas soldadas à mão. Ele pesava mais de 27 toneladas, tinha aproximadamente 2,4m * 0,9m * 30m de tamanho, ocupava 167 m² e consumia 150 kW de eletricidade. [3]

Já, em 1969 o computador de bordo da Apollo 11, missão que levou o homem à lua, tinha 32.768 bits de RAM, o suficiente para armazenar um texto não formatado com cerca de 2.000 palavras, ou seja, o equivalente ao número de caracteres contido nesta proposta. Em 2018, o iPhone XS, com 4GB de RAM (ou 34.359.738.368 bits), tem cerca de 1 milhão de vezes mais memória que o Apollo Guidance Computer. [2]

1.2 Metodologia a ser empregada

Para o desenvolvimento da entrega do protótipo do computador clássico, computador de 8-bits, e para o simulador do computador quântico web, a principal metodologia utilizada será Project Based Learning (PBL). De acordo com (VAN ANDEL, 2019), o PBL envolve os alunos em um processo rigoroso de investigação, onde eles fazem perguntas, encontram recursos e aplicam informações para resolver problemas do mundo real. Assim, assume-se que esta é a melhor metodologia para desenvolver um protótipo físico de um computador.

Para o desenvolvimento da maior parte do projeto de pesquisa, a principal metodologia utilizada, será de pesquisa bibliográfica, assim recuperando conhecimento científico acumulado sobre o assunto. Segundo (SASSO DE LIMA, 2007), o conhecimento da realidade não é apenas a simples transposição dessa realidade para o pensamento, pelo contrário, consiste na reflexão crítica que se dá a partir de um conhecimento acumulado e que irá gerar uma síntese, o concreto pensado.

2 Computação Clássica

Computadores clássicos são todos aqueles que a maior parte da população mundial conhece, por exemplo computadores da Apple, Samsung, Dell dentre outros. É possível perguntar o que todos esse tem em comum, a final todos possuem características bastante distintas. A resposta é bem simples, esses usam fenômenos da física clássica para operar. Assim, são classificados como computadores clássicos (ou binários), esses processam dois tipos de sinais, 1 e 0, ligado e desligado respectivamente. É com base nos bits ¹ligados e desligados que o computador baseia sua linguagem

2.1 A computação clássica e sua evolução

¹A menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida na comunicação de dados

3 Computação Quântica

3.1 A computação quântica e sua evolução

4 Computador

4.1 Materiais Necessários

5 Simulador

6 Criptografia

6.1 Conceitos básicos de criptografia

6.2 Criptografia aplicada computação clássica

6.3 Criptografia aplicada computação quântica

7 Próximos passos

7.1 Plano de Redação

7.2 Cronograma

7.3 Problemas

8 Reflexos sociais

9 Conclusões

9.1 Perspectivas

Referências

- [1] Melhoramentos ltda. – Michaels. Computador, out. 2019.
- [2] UOL – Bruno Santana. Iphone 6 é 120 milhões de vezes mais poderoso que o computador de bordo da apollo 11, jul. 2019.
- [3] Paul Wazlawick. *História da computação*. Elsevier, Rio de Janeiro, RJ, 2016.