

# **COMPUTADORES CLÁSSICOS E QUÂNTICOS:**

ESTUDOS, IMPLEMENTAÇÕES E IMPACTOS SOCIAIS

**Gabriel R. Zsigmond**

INICIAÇÃO CIENTÍFICA



ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING

Sistemas de informação em comunicação 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

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>3</b>
1.1	Definição justificada dos objetivos e da sua relevância . . . . .	3
1.2	Metodologia a ser empregada . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Computação Clássica</b>	<b>7</b>
2.1	A computação clássica e sua evolução . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Computação Quântica</b>	<b>9</b>
3.1	A computação quântica e sua evolução . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Computador</b>	<b>9</b>
4.1	Modulos . . . . .	9
4.1.1	Clock . . . . .	9
4.1.2	Materiais Necessários . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Simulador</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Criptografia</b>	<b>11</b>
6.1	Conceitos básicos de criptografia . . . . .	11
6.2	Criptografia aplicada computação clássica . . . . .	11
6.3	Criptografia aplicada computação quântica . . . . .	11
<b>7</b>	<b>Próximos passos</b>	<b>11</b>
7.1	Plano de Redação . . . . .	11
7.2	Cronograma . . . . .	11
7.3	Problemas . . . . .	11
<b>8</b>	<b>Reflexos sociais</b>	<b>11</b>
<b>9</b>	<b>Conclusões</b>	<b>11</b>
9.1	Perspectivas . . . . .	11

# 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”. [4]

Então o que é um computador no significado atual da palavra? Pode parecer uma pergunta simplista que não precisa ser respondida, porém, é uma pergunta para a qual muitas pessoas não sabem a verdadeira resposta. Computadores existem há muito mais tempo que o transistor <sup>1</sup> na forma mecânica e teórica. A definição real de um computador foi elaborada por Alan Turing (Reino Unido, 1912-1954), um matemático, lógico, criptógrafo e herói de guerra que se preocupava exatamente com a questão relacionada ao que era computável e o que não era. Ele descreveu uma máquina denominada Máquina de Turing. Seu trabalho foi submetido em 1936 e publicado no ano seguinte. Atualmente, desde o computador ou telefone celular em que você está lendo essa pesquisa até os supercomputadores, podem ser classificados como uma Máquina de Turing no nível mais simplista.

A Máquina de Turing é o modelo mais poderoso de um computador. Esta é similar a um autômato finito <sup>2</sup>, porém com uma memória ilimitada e irrestrita, constituindo um modelo mais exato de um computador de forma geral. Esta é composta por três principais, fita semi-infinita; processador; máquina de estado finito.

A fita semi-infinita é dividida em células, cada uma contendo um símbolo de um alfabeto finito. O processador é responsável por se deslocar para a direita ou esquerda

---

<sup>1</sup>Um transistor é um dispositivo semicondutor usado para amplificar ou alternar sinais eletrônicos e eletricidade.

<sup>2</sup>Um sub-tópico da Ciência da computação teórica, também chamado máquina de estados finita determinística — é uma Máquina de estados finita que aceita ou rejeita cadeias de símbolos gerando um único ramo de computação para cada cadeia de entrada.

e efetuar leitura ou escrita em uma célula. Assim, Fabio Gagliardi Cozman [2], explica seu funcionamento da seguinte forma:

1. Inicialmente a fita contém somente a cadeia de entrada, disposta a partir da primeira célula da fita (fita semi-infinita), com o processador posicionado no início da cadeia (o resto está em branco);
2. Para armazenar algo, a máquina escreve na fita;
3. Se tentar mover o processador para a esquerda, estando na primeira célula da fita, o processador não sai do lugar (fita semi-infinita);
4. As saídas aceita e rejeita são obtidas ao entrar nos estados de aceitação e rejeição;
5. Se não entrar em um estado de aceitação ou rejeição, continuará sua computação para sempre (loop infinito).

O primeiro computador digital eletrônico de grande escala, foi criado em fevereiro de 1946 por cientistas norte-americanos, John Presper Eckert e John W. Mauchly, da Electronic Control Company . No final de sua operação em 1956, o ENIAC (Electrical Numerical Integrator and Calculator), 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 m<sup>2</sup> e consumia 150 kW de eletricidade. [7]

Apartir do ENIAC, as possibilidades tecnologicas tomaram uma nova proporção. Em 1969, apenas 13 anos após o desligamento do primeiro computador digital eletrônico, o computador de bordo da Apollo 11, missão que levou o homem a lua, tinha 32.768 bits [para uma explicação elaborada sobre bits refira-se ao capítulo 2 pagina 7] de RAM, o suficiente para armazenar um texto não formatado com cerca de 2.000 palavras. 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. [6]

(falar da SpaceX e falcon9 e CRS-12 Dragon 2020)

Durante o século XX, além do aumento de poder computacional dos dispositivos, outro fator impactante foi a refatoração de seus tamanhos. Assim, com tecnologias wearables <sup>3</sup>, os computadores se tornam ativamente presentes no cotidiano.

Levando em consideração o rápido avanço e desenvolvimento computacional, mencionados anteriormente, entende-se que os computadores agregam à sociedade, seja facilitando a comunicação e o compartilhamento de conhecimentos, como em outros aspectos. No entanto, a agilidade pela qual se deu tais transformações da tecnologia da computação, também gera grandes expectativas e incertezas sobre o que ainda está por vir, tanto nas questões de mudanças tecnológicas quanto nos impactos relevantes na sociedade.

Tendo em vista a incerteza sobre o futuro da computação em relação aos próximos grandes avanços, nessa pesquisa serão estudados os conceitos da física clássica e da física quântica aplicados à computação, além disso, será estudado os princípios de criptografia <sup>4</sup>. Assim, a presente pesquisa irá prototipar um computador clássico de 8 bits em hardware usando apenas portas lógicas simples, dessa forma, ilustrando claramente o seu funcionamento. Junto a isso também será desenvolvida uma aplicação web que ilustre o funcionamento de um processador quântico. Ao final, conceitos de criptografia serão utilizados para exemplificar possíveis mudanças sociais que os próximos avanços tecnológicos podem gerar.

## 1.2 Metodologia a ser empregada

Para a realização da pesquisa de iniciação científica, é indispensável o uso de pesquisa bibliográfica, assim recuperando conhecimento científico acumulado sobre o assunto. Segundo Telma Cristiane Sasso de Lima, o conhecimento da realidade não

---

<sup>3</sup>A tecnologia em questão não somente pode ser usada como uma peça de roupa ou um acessório, como também tem que possuir características que a conectem a outros aparelhos ou à internet.

<sup>4</sup>Criptografia é um sistema de algoritmos matemáticos que codificam dados para que só o destinatário possa ler.

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 [3]. E também a utilização do processo científico para a elaboração e efetivação do projeto em si. Ambas metodologias citadas acima, são cruciais para o desenvolvimento do relatório final na área de pesquisa em computação, já que na grande parte dos estudos científicos, a utilização do processo científico é frequentemente utilizada para um maior entendimento da obra e a construção do projeto se tornar mais facilmente executável.

Para o desenvolvimento da entrega do protótipo, computador de 8-bits, e para o simulador do computador quântico web, a principal metodologia utilizada será Project Based Learning (PBL). De acordo com David Van Andel, 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 [1]. Assim, assumisse que esta é a melhor metodologia para desenvolver um protótipo físico de um computador e programar um site.



## 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 questionar 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 <sup>5</sup> ligados e desligados que o computador baseia sua linguagem.

Esses computadores podem ser referidos como computadores binários, assim, julga-se importante e de larga relevância ao tema compreender o que é um número binário.

Números binários ou números em base 2 são compostos por apenas dois dígitos, [0...1]. Assim, seu funcionamento é similar ao sistema decimal, ou base 10 que são compostos por dez dígitos, [0...9]. No sistema decimal, é simples contar até nove, porém não existe um símbolo ou dígito para representar o número dez e então é representado por “10”, dois dígitos. Isto é uma simples lógica de posicionamento. Mais uma vez, após o número 99, é necessário utilizar a mesma regra para representar o número cem, “100”. Em base 2, o número zero é representado pelo símbolo 0, e o número um por 1. O mesmo dilema é enfrentado ao chegar no próximo valor, dois. E então é usada a mesma lógica de posicionamento, em base dois. O número dois é representado por “10”, o três por “11”, quatro por “100” e assim por diante. Dessa forma, números binários podem se tornar longos e compostos por muitos dígitos. Em computação, esses dígitos são chamados de bits. [5] Para transforma-lo em base dez é preciso avaliar o valor de cada bit de acordo com a sua posição.

Exemplo: número binário 1011:

---

<sup>5</sup>A menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida na comunicação de dados.

$$1011(b) = 1 * 2^3 + 0 * 2^2 + 1 * 2^1 + 1 * 2^0$$

$$(decimal) = 8 + 0 + 2 + 1 = 11$$

Fórmula genética transformar de base 2 para base 10 é:  $= nth\ bit * 2^{n-1}$  e a fórmula genética para qualquer base é:  $= nth\ bit * (base)^{n-1}$

## 2.1 A computação clássica e sua evolução

## **3 Computação Quântica**

### **3.1 A computação quântica e sua evolução**

## **4 Computador**

Construir um computador parece uma tarefa complicada e assustadora. Porém, uma CPU <sup>6</sup> é bastante simples em operação depois que os fundamentos por trás de todos os seus processos são compreendidos. Este capítulo destina-se a executar o passo a passo para que qualquer pessoa interessada seja capaz em construir seu próprio computador e obter o conhecimento que acompanha o processo.

### **4.1 Módulos**

Para facilitar o entendimento, e também o desenvolvimento do computador, este capítulo será dividido em alguns subcapítulos, assim cada um abordará uma parte do computador.

#### **4.1.1 Clock**

O clock do computador é uma parte essencial para o seu funcionamento. Este tem a função de sincronizar todas as operações. A ação mais rápida que o computador consegue executar é equivalente a uma vibração do seu clock.

#### **4.1.2 Materiais Necessários**

---

<sup>6</sup>CPU é a sigla para Central Process Unit, ou Unidade Central de Processamento. É o principal item de hardware do computador, que também é conhecido como processador, essa é a parte responsável por calcular e realizar tarefas determinadas pelo usuário.

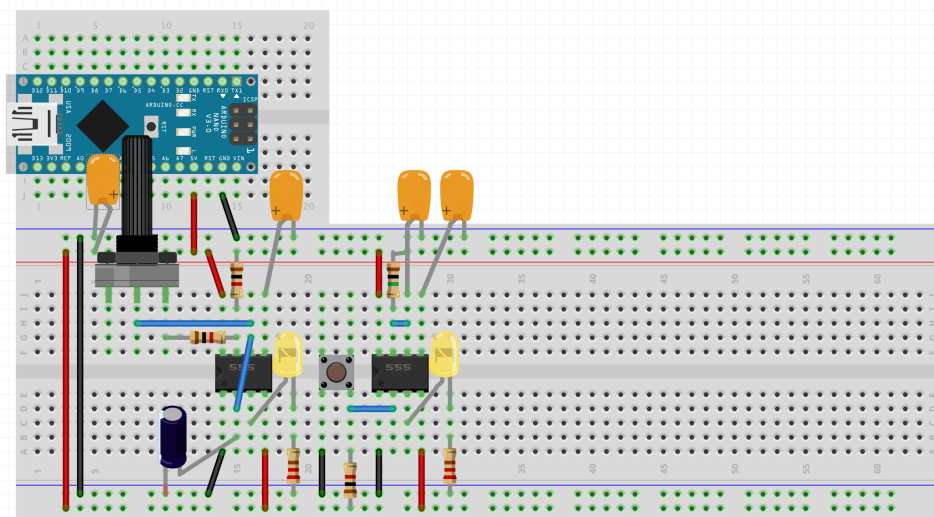


Figura 1: Esquema do Clock

## **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] Grand Rapids Business Journal – David Van Andel. Project-based learning is the future of education, out. 2019.
- [2] Fabio Gagliardi Cozman. Turing e complexidade. University Lecture, 2000.
- [3] Telma Cristiane Sasso de Lima e Regina Célia Tamasso Miotto. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. *Revista Katálisis*, 10(SPE):37–45, 2007.
- [4] Melhoramentos Ltda. – Michaels. Computador, out. 2019.
- [5] B. Ram. *Computer Fundamentals: Architecture and Organization*. New Age International, 2000.
- [6] UOL – Bruno Santana. Iphone 6 é 120 milhões de vezes mais poderoso que o computador de bordo da apollo 11, jul. 2019.
- [7] Paul Wazlawick. *História da computação*. Elsevier, Rio de Janeiro, RJ, 2016.