

Mudanças do antigo

Tipos de vegetação:

Antes era apenas uma vegetação, que tinha $\text{probQueima} = x$.

Agora temos 3 tipos de vegetação:

- Campestre
- Florestal
- Savânica

E a regra de probabilidade agora é:

$\text{probQueimaSavanica} = x$; $\text{probQueimaFlorestal} = x \cdot 0.8$ $\text{probQueimaCampestre} = x \cdot 0.6$

Formação da matriz de probabilidade (vento)

Antes:

```
coef = 1
inicialColaterais = [
    [coef*0.16, coef*0.12, coef*0.08],
    [coef*0.12, 0, coef*0.04],
    [coef*0.08, coef*0.04, coef*0.002]
];
```

Depois:

```
coef = 1
decaimento = 0.04
var mult_base = 0.16
var inicialColaterais = [
    [coef*(mult_base-(decaimento*0)), coef*
    (mult_base-(decaimento*1)), coef*(mult_base-(decaimento*2))],
    [coef*(mult_base-(decaimento*1)), 0,
    coef*(mult_base-(decaimento*3))],
    [coef*(mult_base-(decaimento*2)), coef*
    (mult_base-(decaimento*3)), coef*(mult_base-(decaimento*4))]
];
```

Umidade d'água

[Artigo útil](#)

Não consegui pensar em uma forma de implementar a umidade do ar, pode ser um multiplicador como os parâmetros anteriores mas não parece refletir a realidade.

Ideias de experimentos

1. Todo o reticulado savanico variando o decaimento da matriz
2. Parâmetros padrões variando a totalidade do reticulado (campestre, florestal, savanica (base))
3. Fogo no centro, influência 0 de vento (decaimento == 0) e ao redor diferentes vegetações