Marcelo Venerato Ponciano**:**

Trabalho Aplicação de Processamento Paralelo para Games**:**

**Nota 10:**

1 - Originalidade: Originalidade do tema/solução/abordagem utilizada pelos autores:

( ) Ideia realmente inovadora

(X ) Aprimora uma ideia existente de maneira significativa

( ) Aprimora uma técnica/método existente em algum grau

( ) Não apresenta novidades relevantes

**2 - Contribuição: Grau de contribuição para melhoria de problemas existentes**

(X ) Excelente trabalho com grande contribuição

( ) Bom trabalho com boa contribuição

( ) Trabalho regular com contribuição marginal

( ) trabalho fraco sem contribuição clara

**3. Este artigo será interessante para o público Workshop de Computação?**

(X ) Perfeitamente aderente ( ) Boa aderência

( ) Fraca aderência ( ) Nenhuma aderência

**4. Qualidade escrita, organização e apresentação:**

(X ) Excelente ( ) Bem escrito

( ) Intermediário, poucas revisões ( ) Fraco, necessita boa revisão

**5. Referencias a trabalhos similares: O artigo realiza uma análise coerente de trabalhos similares? Posiciona sua contribuição frente a estes trabalhos? As referência são atuais e relevantes?**

( ) Excelente (X ) Bom

( ) Intermediário ( ) Fraco

**6. Recomendação para o artigo: De maneira geral, qual seu julgamento a respeito do artigo. Ele merece ser publicado?**

(X ) Aceitação Forte ( ) Aceitação Fraca

( ) Rejeição Fraca ( ) Rejeição Forte

**COMENTÁRIOS AO AUTOR:**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Perguntas ao Autor:**

**1)** Existe algum fluxo de operações a ser seguida diferente da "Read Input > Game Logic > Physics > Render" ?

**2)** Quando estamos desenvolvendo um game, é necessário o conhecimento em threads para uma possível melhora na performance ou ficamos limitados com os recursos oferecidos de uma engine ?

**3)** Quais seriam os aspectos que temos de ter mais cuidado em relação a performanceao criarmos um game ? Por exemplo, um FPS exige mais recursos que um RPG ?