

São Paulo na Campus Party

O Desenvolvimento de Games com Software Livre foi tema de painel de debates com especialistas da Campus Party 2014. Em sua 7ª edição, a feira de informática, tecnologia e empreendedorismo, considerada pelos organizadores a maior da América Latina, tem apoio institucional do Governo do Estado de São Paulo e da Prodesp.

FOTOS: CAMPUS PARTY/DIVULGAÇÃO



Campus Party, a maior feira de informática, tecnologia e empreendedorismo da América Latina

Até domingo, é possível visitar gratuitamente alguns setores da feira de informática na capital; a programação inclui eventos com pesquisadores da Fatec e de instituições públicas paulistas de ensino

Segue com visitação gratuita em alguns espaços até domingo (2), das 10 às 21 horas, no Parque Anhembi, na Avenida Olavo Fontoura, 1.209, zona norte da capital. A dica é ir de Metrô e descer na estação Portuguesa-Tietê; andar 500 metros até a Rua Urupiara e embarcar em um ônibus, fretado e gratuito, para a feira.

A programação completa da 7ª Campus Party está disponível no *site* do evento (*ver serviço*). Inclui, entre as centenas de atrações, debates, palestras e painéis com pesquisadores das Faculdades de Tecnologia do Estado (Fatecs) e das três universidades públicas paulistas.

Mundo Livre S.A. – Um dos eventos foi o painel apresentado pela professora Salete Almeida, da Universidade Federal do Maranhão. Realizada nesta terça-feira, no

palco Sócrates, das 11h15 às 12h30, a mesa-redonda teve a participação dos mestrandos em Ciência da Computação, Wilson Mizutani e Vinícius Daros, do Instituto de Matemática e Estatística da USP e do professor Fernando Masanori, docente do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Fatec São José dos Campos.

No debate, os universitários relataram sua experiência na criação, em novembro de 2009, do USPGameDev. Com sete projetos no currículo, o grupo multidisciplinar e independente de estudantes da USP investe na pesquisa e no desenvolvimento de jogos adotando dois princípios: o primeiro deles é usar apenas ferramentas e programas de uso livre, ou seja, que permitam estudo, modificação e redistribuição de todo o conteúdo produzido. O segundo, ampliar ao máximo a compatibilidade dos trabalhos para o maior número possível de plataformas, como navegadores de internet (*browsers*) e sistemas operacionais, como Windows, Linux, Mac, Android, iOS, etc.

O USPGameDev é aberto à participação de interessados em colaborar em quaisquer áreas ligadas aos *games*. Reúne-se semanalmente na Sala C1-10, do prédio Biênio da Escola Politécnica, na Cidade Universitária, na capital. Os horários devem ser consultados no *site* do grupo (*ver link em serviço*).

Primeiros passos – O professor Fernando Masanori é criador do curso *on-line* gratuito Python para Zumbis. Dirigido para leigos e iniciantes em programação, a formação é do tipo Curso On-line Aberto e Massivo, do inglês *Massive Open Online Course* (MOOC). Traz videoaulas interativas e permite ao interessado em *games* conhecer e editar o código-fonte de títulos clássicos, como Asteroides, Tetris, *Snake* (Jogo da Cobrinha), Pac-Man, Papel, Pedra e Tesoura para fazer seus próprios projetos, ou ainda colaborar com qualquer outro. Após cinco meses de sua criação, a capacitação tem mais de dez mil usuários inscritos.

“Quem quer desenvolver *games*, mas tem dificuldade com lógica e programação, pode colaborar traduzindo a documentação dos jogos”, observa o professor Masanori. A medida, explica a dupla de estudantes da USP, ajuda na familiarização com o ambiente de criação e as mecânicas principais. “Assim, o novato passa a compreender o funcionamento do jogo, que é um *software*, e quais eventos motivam seus métodos internos de execução”, destacaram Wilson e Vinícius.

Outras dicas, comentaram os palestrantes, é investir em áreas específicas dos *games*, como trilhas sonoras, *design* de cenários, modelagem, roteiros e iluminação. Quando surgirem dúvidas, a recomendação é recorrer aos traços colaborativo e comunitário presentes no universo do *software* livre. “Todo código surge depois de várias ideias complementares. Há diversas comunidades na internet com profissionais que ajudam novatos. Mas o mais importante é dar os passos principais: começar, se dedicar e, claro, se divertir com o desenvolvimento de jogos”, finalizam.

Rogério Mascia Silveira
Imprensa Oficial – Conteúdo editorial



Software livre e código aberto são alguns assuntos abordados no palco Sócrates

SERVIÇO

7ª Campus Party
www.campus-party.com.br
USPGameDev – www.uspgamedev.org
Curso Python para Zumbis – <http://pyncursos.com/python-para-zumbis>

Refresco e prevenção nos quiosques da Sabesp e do Detran

Segundo os pesquisadores do Instituto Nacional de Meteorologia, o mês de janeiro está sendo o mais quente já registrado na capital paulista desde 1943, ano em que começaram as medições de temperatura. Assim, uma das opções para os participantes da Campus Party se hidratarem está no quiosque da Sabesp. O local serve água em copos plásticos com opções de temperatura (gelada ou a temperatura ambiente) e com ou sem gás.

Outro destaque ligado ao Estado de São Paulo está no espaço destinado às simulações. Além de distribuir folhetos e divulgar seus serviços eletrônicos, o Detran.SP oferece ao público uma máquina que simula a condução de um automóvel. A instalação tem setas, volante, pedais e três monitores de computador representando o para-brisa e os dois espelhos retrovisores laterais. O objetivo é alertar o

visitante para o risco de dirigir embriagado ou sob o efeito de drogas.

Na simulação de cinco minutos, o visitante informa seu peso, sexo, altura e a quantidade de álcool ingerido, como, por exemplo, uma lata de cerveja, uma dose de uísque, etc. A partir daí, o equipamento mostrará, em trechos urbanos, rurais e rodoviários, os perigos da condução associada ao álcool para o moto-

rista, que terá seus reflexos e tempo de reação prejudicados. Depois da experiência de viés educativo, o público pode, no mesmo ambiente da instalação do Detran.SP, experimentar um dos dois simuladores de carro de corridas da Fórmula 3, e correr, no autódromo de Guaporé (RS), por cinco minutos. O serviço, também gratuito, é uma criação da empresa gaúcha BS Motion.



No quiosque da Sabesp, água gelada ou a temperatura ambiente para o público se hidratar



Na área de simulações, Detran.SP mostra os riscos de dirigir sob o efeito de álcool e drogas