



Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital

20 e 21 de Outubro de 2004 Local: Unicenp - Curitiba/Pr www.puc-rio.br/sbgames

Sessão I – Sala 215

Chair: Marcelo Walter

Parte 1: Inteligência Artificial, Agentes, Animação

An Efficient Solution for Controlling a Large Number of Independent, Command-Driven Units in Real-Time

CHRISTOPHER ROBERT KASTENSMIDT
Southlogic Studios - Director

ICE: An agent-based kernel for games

FELIPE R. MENEGUZZI, PAULO H. S. SCHNEIDER, THAIS C. W. SANTOS, MICHAEL C. MÓRA
Faculdade de Informática – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Utilizando Técnicas de Interactive Storytelling para Geração Dinâmica de Enredos para Jogos

LEANDRO MOTTA BARROS, SORAIA RAUPP MUSSE
UNISINOS – Universidade do Vale Do Rio dos Sinos

Online Adaptation of Computer Games Agents: A Reinforcement Learning Approach

GUSTAVO DANZI DE ANDRADE HUGO PIMENTEL SANTANA, ANDRÉ WILSON BROTTTO
FURTADO ANDRÉ ROBERTO GOUVEIA DO AMARAL LEITÃO GEBER LISBOA RAMALHO
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Modelagem e Animação de Grupos de Humanos Virtuais em Jogos

FÁBIO MIERLO, ANDRÉ TAVARES DA SILVA, SORAIA RAUPP MUSSE
UNISINOS – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Tongue Animation in Muscle-Based Facial Animation and Lip-Synching for Games

GILLIARD LOPES, SOLANGE BAPTISTA
Paralelo Computação Ltda, ICAD | IGames, Departamento de Informática, PUC-Rio e
Instituto de Computação, Universidade Federal Fluminense

Managing Actions and Movements of Non-Player Characters in Computer Games

CESAR TADEU POZZER, BRUNO FEIJÓ, ÂNGELO ERNANI MAIA CIARLINI, ANTONIO L.
FURTADO, MARCELO DREUX
PUC-Rio e UniRio

Parte 2: Computação Gráfica

A Real-Time Single-Pass Continuous LOD Algorithm for Regular Height Maps CESAR TADEU



Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital

20 e 21 de Outubro de 2004 Local: Unicenp - Curitiba/Pr www.puc-rio.br/sbgames

POZZER1 MARCELO DREUX2 BRUNO FEIJÓ1 1ICAD/IGAMES - PUC-Rio, Brazil 1Computer
PUC-Rio

Parte 3: Mobile

MobilePhotoFriends: um Novo Jogo para Dispositivos Móveis Portáteis com Câmeras Digitais Embutidas

OTAVIO RODRIGUES RAMOS, ISAAC MAIA PESSOA, HERMAN MARTINS GOMES
Universidade Federal de Campina Grande

Avaliação Experimental de Detecção de Colisão para Jogos J2ME

ERIC PERAZZO, GEBER RAMALHO, ANDRÉ SANTOS
Universidade Federal de Pernambuco

Portando Jogos em J2ME: Desafios, Estudo de Caso, e Diretrizes

PEDRO HENRIQUE MACÊDO SAMPAIO, ALEXANDRE LUIZ DAMASCENO, IGOR AZEVEDO
SAMPALHO, VANDER ALVES, GEBER RAMALHO, PAULO BORBA
C.E.S.A.R. – Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife

Adaptação da Metodologia GUP ao Desenvolvimento de Jogos Móveis

DANIELE R. D. DA SILVA, NEILDES P. VIEIRA, MARCELO E. OLIVEIRA, GEBER L. RAMALHO
Universidade Federal de Pernambuco – Centro de Informática
Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife – C.E.S.A.R
Instituto Nokia de Tecnologia – INdt



Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital

20 e 21 de Outubro de 2004 Local: Unicenp - Curitiba/Pr www.puc-rio.br/sbgames

Sessão II – Sala 216

Chair: Esteban Gonzalez

Parte 1: Redes, Sistemas Distribuídos

Counter-Strike Traffic Analysis with Network Emulation

ARTHUR DE CASTRO CALLADO, SUZANA DE FRANÇA DANTAS, RODRIGO DOS SANTOS,
BACELAR GOUVEIA BARBOSA, PAULO GONÇALVES DE BARROS, VERONICA TEICHRIEB
JUDITH KELNER, DJAMEL FAWZI HADJ SADOK
Centro de Informática – Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Conceituando e resolvendo pragmaticamente os problemas mais críticos de um MMORPG

FÁBIO VINÍCIUS BINDER, BRUNO FEIJÓ
ICAD/IGames/VisionLab, PUC-Rio – Departamento de Informática

An Overview on Security in Networked Computer Games

BÖRJE FELIPE FERNANDES KARLSSON, BRUNO FEIJÓ
ICAD/IGAMES/VisionLab - PUC-Rio, Brazil
Computer Science Department – PUC-Rio, Brazil

Parte 2: Educação

Mercadão GL – Um jogo educacional personalizado para o ensino de Matemática

RAFAEL RIEDER, JACQUES DUÍLIO BRANCHER
Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – URI – Campus de
Erechim

AITEM – Um Jogo Educacional em Java3D que simula um ambiente virtual

LEANDRO LORENZETT DIHL, SILVANO MANECK Malfattii, JACQUES DUILIO BRANCHER
Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – URI – Campus de
Erechim

Construção de um Ambiente 3D para Ensino de Matemática Fundamental

JORGE LUIS SALVI, JACQUES DUÍLIO BRANCHER
Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - URI – Campus de
Erechim

SuperMemória: Um jogo para grupos descobrirem a matemática

DOUGLAS MATTÉ LISE, JACQUES DUILIO BRANCHER
Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Campus de Erechim



Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital

20 e 21 de Outubro de 2004 Local: Unicenp - Curitiba/Pr www.puc-rio.br/sbgames

Aspectos Fundamentais da Criação de Jogos em Shockwave 3D

RANGEL JUNGLES DOS SANTOS, ANDRÉ LUIZ BATTAIOLA, RAFAEL PEREIRA DUBIELA
LAI - UFPR

Problemas Heurísticos de Matemática para Jogos de Computador

FERNANDA TERESA MORO, MICHELE ALINE TOBALDINI, JACQUES DUÍLIO BRANCHER
Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Campus de Erechim

Modelagem e Construção de um Tutor Inteligente para Jogos Didáticos de Computador

RAFAEL LUCHETTA, QUÉLI GIARETTA, ANDERSON PICCOLI, JACQUES D. BRANCHER
Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Campus de Erechim

Parte 3: Engenharia de Software

GEF – Um framework para Editores de Níveis

WABBER MIRANDA DE ARRUDA FILHO, GEBER LISBOA RAMALHO, ALBERTO CESAR
CAVALCANTI FRANCA
CIn/UFPE – Centro de Informática

Integrating Game Design Patterns, Structured Frameworks & Software Components: A Case Study

MAX HIROYUKI UEDA, ROBERTO FERRARI, LEONARDO ANDRADE
Universidade Federal de São Carlos

Identificando Oportunidades de Programação Orientada a Aspectos no Desenvolvimento de Jogos

ANDRÉ WILSON BROTTTO FURTADO
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)