



Diário Oficial

PODER
Executivo

Estado de São Paulo

Geraldo Alckmin - Governador SEÇÃO II

Palácio dos Bandeirantes Av. Morumbi 4.500 Morumbi São Paulo CEP 05698-900 Tel. 2193-8000

Volume 115 • Número 129 • São Paulo, terça-feira, 12 de julho de 2005

www.imprensaoficial.com.br

imprensaoficial

Termina hoje a inscrição para o curso pré-vestibular gratuito na USP Leste

Preparação para os exames inclui aulas de reforço, plantão de dúvidas e acompanhamento vocacional

O Projeto Espaço de Orientação de Estudos, do câmpus leste da USP, oferece 150 vagas para o curso pré-vestibular gratuito. A oportunidade é exclusiva para alunos matriculados na terceira série do ensino médio regular e egressos dos últimos três anos da rede pública estadual. O interessado tem até hoje para se inscrever, das 9 às 13 horas e das 14 às 16 horas, no Núcleo de Apoio Social, Cultural e Educacional (Nasce), na Rua Professor Antônio de Castro Lopes, 1.309, em Ermelino Matarazzo, na capital.

O cursinho é organizado com três classes de 50 alunos, distribuídas nos períodos manhã/tarde e tarde/noite. A preparação para os vestibulares das universidades públicas inclui aulas de reforço, plantão de dúvidas, atividades extracurriculares e acompanhamento vocacional durante os meses de agosto a novembro. São oito horas diárias, sendo as aulas divididas em dois tur-



USP Leste: alunos do cursinho terão oito horas de aula, em dois períodos

nos de quatro horas, das 8 às 12 horas, ou das 18 às 22 horas. As quatro horas restantes serão aproveitadas

para as atividades de reforço no período da tarde, das 13 às 17 horas, de segunda-feira a sábado.

As inscrições – Para concorrer às vagas, é preciso preencher ficha de inscrição e formulário de perfil educacional e socioeconômico. Apresentar RG original, comprovante de residência e documento que comprove matrícula no terceiro ano da rede pública (carteira estudantil) ou é egresso da rede pública nos últimos três anos ou, ainda, certificado de conclusão do ensino médio em escola pública.

A prova de seleção será realizada no dia 17, no câmpus leste, e terá duração de três horas. Do exame constarão 40 testes de múltipla escolha com o conteúdo curricular do ensino médio das disciplinas de biologia, física, geografia, história, literatura, língua portuguesa, matemática e química. A lista de aprovados será afixada no Nasce às 12 horas do dia 20. Mais informações no site da USP Leste (www.uspleste.usp.br).

Rogério Silveira
Da Agência Imprensa Oficial

Parceria vai lançar primeiro game com tecnologia 100% nacional

Os brasileiros já podem comemorar a criação do primeiro jogo de computador com tecnologia 100% nacional. Parceria entre a Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (USP) e a Matic Entretenimentos deu origem ao jogo *GP Brasil*, um simulador de corridas produzido com base em programas de computador de uso livre. A Matic ficou responsável pela fabricação do gabinete do simulador e os projetistas do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC) pela criação do software e hardware necessários para o jogo. "É o primeiro simulador de grande complexidade tecnológica desenvolvido inteiramente por pesquisadores brasileiros e com recursos nacionais", explica Irene Ficheman, responsável pelo projeto.

O trabalho teve a coordenação científica da professora Roseli de Deus Lopes, e os técnicos do LSI-TEC criaram toda a parte de interação do jogo com o usuário, como a simulação física do carro, os controles de resistência do volante de acordo com colisões da corrida, a parte gráfica para geração de imagens e a manipulação de efeitos sonoros de imersão.

"Criamos, também, todas as interfaces



GP Brasil é o primeiro game de alta complexidade desenvolvido no País



competitivas que permitem a realização de uma corrida entre vários jogadores em rede, além de dispositivos de inteligência artificial que simulam a atuação de jogadores virtuais", conta Irene. O *GP Brasil* oferece três opções de pistas ao jogador: os autódromos de Interlagos, em São Paulo, e o Internacional de Curitiba, este com versões de pista mista e oval.

Irene explica que o software modelo, desenvolvido com base no sistema operacional Linux, foi adquirido em bibliotecas abertas na Internet. "Tudo começou com o uso de ferramentas de simulação na rede para, a partir daí, podermos modelar todas as características específicas do jogo. As bibliotecas nos mostraram os caminhos para a idealização do produto final."

Em breve, os pesquisadores do LSI-TEC pretendem montar uma biblioteca para deixar disponível na Internet. "A idéia é reunir todas as bibliotecas abertas já utilizadas pelo laboratório. Assim, outras pessoas poderão acessar essas ferramentas de códigos abertos para a criação de novos games", afirma Irene.

Thiago Romero
Da Agência Fapesp