



# Escola EB 2,3 João de Meira- GUIMARÃES

## - LEGUIGOS – DANÇA JÚNIOR

### Introdução

Desde há séculos que as pessoas têm vindo a criar mecanismos para imitar partes do corpo humano. Estes mecanismos têm vindo a ser melhorados através dos tempos e os mais recentes são chamados Robôs.

O principal objectivo da robótica é libertar o ser humano de tarefas difíceis, cansativas e perigosas. Para atingir esta meta, muita pesquisa deve ser realizada na área de Inteligência Artificial, para que o robô possa por si só tomar decisões e identificar os objectos em seu redor.

### Objectivos

- ☉ Mostrar à comunidade escolar as vantagens do uso da robótica.
- ☉ Construir e programar robôs para apresentação no concurso nacional de robótica.

### Métodos

Durante a recolha de informação para o desenvolvimento do nosso projecto, utilizamos essencialmente a Internet e manuais de robótica da Lego. O software utilizado é o Robolab 2.5.4, e o Lego Mindstorms NXT. Para as construções seguimos as instruções do livro *Robotics Invention System 2.0* da Lego MindStorms e usamos a nossa imaginação.



### Resultados



### Conclusão

Ao longo do desenvolvimento do nosso projecto, aprendemos a programar e montar robôs, com o intuito de participar no concurso nacional de robótica e realizar demonstrações nas escolas do nosso Agrupamento.

### Referências

- Lego, MINDSTORMS, Robotics Invention SYSTEM, Power of Robotics e Robolab 2.5.9

### Membros da equipa



- Logotipo da equipa

