



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.

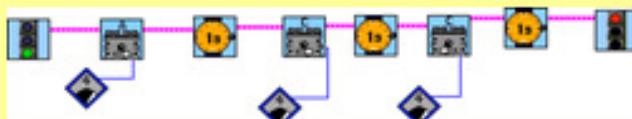
O principal objectivo da robótica é libertar o ser humano de tarefas difíceis, cansativas e perigosas. Para atingir esta meta, muita pesquisa deve ser realizada na área de Inteligência Artificial, para que o robô possa por si só tomar decisões e identificar os objectos em seu redor.

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

