

3. Rezumatul proiectului (maxim 12 pagini) va conține obligatoriu următoarele informații minime:

a) Titlul: Delivery-Bot

b) Secțiune: Tehnologia informației

c) Categorie: juniori

d) Scopul: Dezvoltarea deprinderilor de algoritmicizare, automatizare, problematizare, formarea abilităților de lucru în echipă, dezvoltarea creativității științifice.

e) Obiective: Realizarea unui proiect/robot/aplicații creative pentru a dezvolta abilitățile științifice, informatice, tehnice și cunoașterea conceptelor de inteligență artificială.

f) Problema identificată spre rezolvare:

Să se construiască un robot care poate transporta colete, cu ajutorul unui senzor care detectează traseul pe care robotul merge. Un dispozitiv de descărcare îl va ajuta la descărcarea coletelor în depozite.

g) Echipa de proiect (nume prenume elev, clasa și unitatea școlară), cu precizarea rolurilor fiecărui membru în echipă. Implicarea altor persoane în proiect/colaboratori externi și motivul implicării:

[REDACTAT] sa a 6-a, Liceul Teoretic German "Johann Ettinger"-Partea de

[REDACTAT], Liceul Teoretic German "Johann Ettinger"-Construcție robot

[REDACTAT] Liceul Teoretic German "Johann Ettinger"-Programarea camerei de

h) Coordonatorul echipei (nume prenume, instituția reprezentată) și eventualele persoane colaboratoare/suținătoare, implicate în proiect/colaboratori externi și motivul implicării:

Implicare externă: Instructor robotica, Popa Dorel, Smart RobotX Satu Mare. Elevii din echipă sunt cursanți la robotică la Smart RobotX.

i) Etape parcurse:

Prima etapă a fost proiectarea. S-a ales problema și posibilitățile de rezolvare. După partea de proiectare au urmat elementele de construcție a robotului și realizarea programului Sprite. Programul urmărește mișcarea robotului pe un monitor. Așa se poate elimina controlul fizic permanent al robotului. În următoarea etapă s-a realizat camera de detectare pentru a citi codul de bară de pe colete pentru a identifica destinația coletului. După realizarea componentelor proiectului s-a realizat legătura dintre robot, cameră și Sprite. Ultima oară s-a realizat programarea brațului robotic care încarcă cutiile.

j) Metode folosite: problematizare, algoritmicizare, munca individuală, munca în echipă, brain storming