

Os Resultados do Futebol Robótico

Segunda-feira, 19 de Maio de 2003

Uma das principais atracções do festival Robótica 2003 foram as partidas de futebol robótico disputadas pelas 91 equipas participantes. Os jogos dividiram-se por diferentes categorias, dependendo estas do tipo de robôs apresentados e dos estabelecimentos de ensino a que pertencem os seus autores. Enquanto a classe UIP se referia às equipas de universidades e institutos politécnicos, a classe ESP abarcou as escolas secundárias e profissionais. Para além disso, havia ainda os diferentes tipos de competições, como é o caso do futebol robótico médio (FRM/MSL), o futebol robótico júnior 1x1 (FRJ1x1), o futebol robótico júnior 2x2 (FRJ2x2) e a dança júnior, em que o objectivo era pôr os robôs a dançar.

No caso do futebol robótico médio, a vitória foi para a equipa do Instituto Superior de Engenharia do Porto, seguida da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP) e da equipa do Instituto Superior Técnico (IST), de Lisboa.

Em futebol robótico júnior 2x2, a vitória foi para a equipa Cena, da Escola Superior Cenatex, de Guimarães, tendo Os Frangos, da Escola Secundária Serafim Leite (S. João da Madeira) ficado em segundo lugar, ao perder por 6-5. Duas equipas da Escola Secundária nº 3 de Carregal do Sal, os Black and White e os Faíscas, ficaram respectivamente em terceiro e quarto lugares.

No futebol robótico júnior 1x1, ganhou a equipa Robô7A, do Colégio Teresiano de Braga, logo seguida do Dance Club, do mesmo colégio, e da equipa Celorico 1, da Escola EB 2,3/S de Celorico de Basto.

Foi também uma equipa desta escola de Celorico de Basto que ganhou a prova de dança no escalão mais jovem, dos 8 aos 12 anos. A vencedora Celorico 10 foi então seguida de duas equipas do Colégio Teresiano de Braga, a Bright Mind e a Bombastic, respectivamente.

Ainda no que se refere a dança, mas para os mais velhos (13 a 19 anos), a vitória foi para os Tango Dancers, da Escola Profissional Gustav Eiffel (Amadora), que venceu As Frangas, da Escola Secundária Serafim Leite (S. João da Madeira) e a Foxbot, da Escola Secundária Emídio Navarro (Almada), que conquistaram respectivamente o segundo e terceiro lugares.

Quanto à prova de perícia, na classe UIP, a vitória foi para o Charrua, da Universidade de Aveiro (ver texto ao lado), que venceu a Made in Águeda, da Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Águeda, em segundo, e a Runner do Instituto Superior de Engenharia do Porto, que ficou em terceiro. Na classe ESP, quem venceu foi a Transparente, da Escola Secundária Pedro Nunes (Lisboa), seguida da Zetta Team (Escola Profissional Gustave Eiffel, da Amadora) e da B&DBOT (Escola Secundária Emídio Navarro, de Almada). ▲

OUTROS TÍTULOS EM COMPUTADORES

- Guerra das consolas provoca anúncios
 - Menos jogos, para todos e melhores
- ADSL poderá ser mais rentável
 - Jazztel estreia-se no ADSL
- No reino do anonimato
 - Leitores anónimos e jornalistas desinteressados
- As tecnologias ao serviço da saúde
 - Alguns projectos de telemedicina em funcionamento
- Uma manta de retalhos
- Dos robôs anfitriões aos que param nos semáforos
 - Os resultados do futebol robótico

TECPÉDIA

- Coaxsys Pure Speed

VIROSE

- Fizzer entre o amor e o mistério

SHAREWARE

- Contra a submersão em anúncios

JOGOS

- Honrar os ancestrais

BREVES

- Breves

DICA

- Copiar tabelas entre Excel e Word