



Universidad de Murcia

Facultad de Informática

Grado en Ingeniería en Informática

Trabajo Fin de Grado

Integración de un modulo de simulación de robot en el proyecto Descubre

Autor: Alberto López Sánchez

Dirigido por:
Juan Antonio Sánchez Laguna

Febrero 2016

*Dedicado a
alguien :-)*

Agradecimientos

Resumen

Abstract

Índice general

Agradecimientos	V
Resumen	VII
Abstract	IX
Índice	XII
Lista de figuras	XIII
Lista de tablas	XV
1. Introducción	1
1.1. Aprendizaje usando herramientas informáticas	1
1.1.1. Aprendiendo a programar	1
1.2. Descubre	1
1.3. Motivación y enfoque del proyecto	1
2. Estado del arte	3
2.1. El lenguaje Logo y el robot Turtle	3
2.2. Khan Academy	4
2.3. Code.org	5
2.4. Blockly y Scratch	5
3. Análisis de objetivos y metodología	7
3.1. Objetivos	7
3.2. Metodología	7
4. Diseño y resolución del trabajo realizado	9
5. Conclusiones y vías futuras	11
Bibliografía	14

Glosario	15
-----------------	-----------

Acrónimos	17
------------------	-----------

Índice de figuras

2.1. Movimiento de Turtle en forma de cuadrado utilizando unicamente sus instrucciones básicas <code>forward</code> y <code>right</code>	4
2.2. Cuadrado dibujado por el robot Turtle.	5
2.3. Flor dibujada por el robot Turle.	5

Índice de cuadros

Capítulo 1

Introducción

Desde los comienzos de la informática, siempre ha habido una fuerte intención de compartir los conocimientos con el resto de profanos de la informática. **esto lo digo porque yo quiero.**

1.1. Aprendizaje usando herramientas informáticas

1.1.1. Aprendiendo a programar

1.2. Descubre

1.3. Motivación y enfoque del proyecto

Capítulo 2

Estado del arte

A nivel global, actualmente existe una gran cantidad de proyectos con la única intención de enseñar, principalmente a algunos de secundaria y bachillerato, diferentes aspectos de la informática como lo es la programación [3, 4, 2], la robótica [10, 7] e incluso chips y electrónica con Arduino[8]. Algunos de estos proyectos llevan décadas activos, como lo es el lenguaje Lenguaje Logo[6] y su proyecto Turtle[1] La mayoría de estos proyectos promueven una enseñanza independiente y autodidacta bajo un entorno on-line. De esta manera, el alumno puede aprender a su propio ritmo y desde cualquier parte del mundo.

2.1. El lenguaje Logo y el robot Turtle

El lenguaje Logo, basado en Lisp, fue diseñado como una herramienta para aprendizaje. Todas sus características -interactividad, modularidad, extensibilidad, flexibilidad en los tipos de datos- persiguen esta meta.

Como se explica en la página oficial del proyecto Logo[6], durante la década de los 70, en el Massachusetts Institute of Technology (MIT) y diferentes centros de investigación europeos, se llevó a cabo una investigación sobre el uso del Lenguaje Logo en un pequeño grupo de alumnos de secundaria. Todo el proceso se ha documentado en diferentes artículos como [12] o [13].

El proyecto Turtle es el proyecto más popular del lenguaje Logo. Nació como una criatura robótica que se movía por el suelo y se podía programar solo con 2 instrucciones básicas: `forward x` y `right y`, para avanzar x *pasos de tortuga* o girar y grados hacia la derecha, respectivamente.

Combinando estas dos instrucciones de lo más simples, nuestro robot tortuga puede realizar cualquier movimiento más complejo, como podemos ver en la figura 2.1.

Para ilustrar brevemente el lenguaje Logo junto con el robot Turtle, vamos a

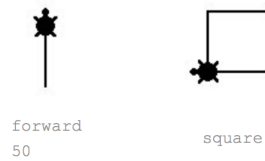


Figura 2.2: Cuadrado dibujado por el robot Turtle.

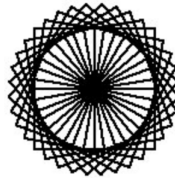


Figura 2.3: Flor dibujada por el robot Turle.

2.3. Code.org

Code.org[4] es una plataforma on-line que se dedica exclusivamente a enseñar a programar y cuenta ya con más de 8 millones de usuarios. Cuenta con una gran comunidad de educadores y apoyos entre los que se puede contar al Presidente B. H. Obama. Lleva a cabo proyectos como *Hour of Code* en el que promueve que los usuarios inviertan una hora diaria programando en diferentes juegos, muchos de ellos utilizando [11].

Parece que estoy haciendo publicidad... shit

2.4. Blockly y Scratch

Capítulo 3

Análisis de objetivos y metodología

3.1. Objetivos

Este Trabajo Fin de Grado consiste en desarrollar un módulo de simulación de un robot para integrarlo en la plataforma Descubre. Para ello se tendrán que cubrir una serie de subobjetivos que nombraremos a continuación.

- Estudiar el uso y aplicación de diferentes librerías de físicas para generar el robot.
- Comprensión de la plataforma Descubre así como su posterior modificación.
- Creación de un simulador de un robot de dos ruedas y su integración en la plataforma Descubre.
- Modificación del motor de iJava y creación de la API para poder controlar el robot.

3.2. Metodología

Capítulo 4

Diseño y resolución del trabajo realizado

Capítulo 5

Conclusiones y vías futuras

Bibliografía

- [1] A logo primer. http://el.media.mit.edu/logo-foundation/what_is_logo/logo_primer.html, Último acceso en enero 2016.
- [2] Página oficial de code academy. <https://www.codecademy.com>, Último acceso en enero 2016.
- [3] Página oficial de code school. <https://www.codeschool.com>, Último acceso en enero 2016.
- [4] Página oficial de code.org. <https://code.org>, Último acceso en enero 2016.
- [5] Página oficial de khan academy. <https://www.khanacademy.org>, Último acceso en enero 2016.
- [6] Página oficial de la fundación logo. <http://el.media.mit.edu/logo-foundation>, Último acceso en enero 2016.
- [7] Página oficial de moway education. <http://moway-robot.com>, Último acceso en enero 2016.
- [8] Página oficial del proyecto arduino. <https://www.arduino.cc/>, Último acceso en enero 2016.
- [9] Página oficial del proyecto scratch. <https://scratch.mit.edu>, Último acceso en enero 2016.
- [10] Página oficial de robomind. <http://www.robomind.net>, Último acceso en enero de 2016.
- [11] Página oficial de blockly games. <https://blockly-games.appspot.com>, Último acceso enero 2016.
- [12] Wallace Feurzeig et al. Programming-languages as a conceptual framework for teaching mathematics. final report on the first fifteen months of the logo project. 1969.

- [13] Roy D Pea and D Midian Kurland. Logo programming and the development of planning skills. technical report no. 16. 1984.

Glosario de términos

Arduino . 3

Descubre . 7

iJava . 7

Lenguaje Logo El lenguaje Logo, basado en el lenguaje Lisp, fue diseñado como una herramienta para aprendizaje. Todas sus características -interactividad, modularidad, extensibilidad, flexibilidad en los tipos de datos- persiguen esta meta. 3

Lisp . 3

Scratch . 4

Turtle El proyecto más popular del Lenguaje Logo ha evolucionado en la Tortuga, originalmente una criatura robótica que se movía por el suelo siguiendo una serie de instrucciones programadas previamente. 3

Acrónimos

API Application Programming Interface. 7

MIT Massachusetts Institute of Technology. 3