

Rafael Dias Campos

# **Jogo de Xadrez com Manipuladores Robóticos**

Belo Horizonte

2022

Rafael Dias Campos

## **Jogo de Xadrez com Manipuladores Robóticos**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Engenharia de Computação do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Engenharia de Computação.

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET-MG

Departamento de Computação

Curso de Engenharia da Computação

Orientador: Ramon da Cunha Lopes

Belo Horizonte

2022



# Lista de abreviaturas e siglas

CEFET-MG    Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

STEM        *Science, Technology, Engineering and Mathematics* [Ciência, Tecnologia,  
Engenharia e Matemática]

# 1 Introdução

Atualmente, existe uma grande procura por funcionários especializados em Tecnologia da Informação (TI) e áreas similares, e é percebida no mundo todo uma grande carência de profissionais qualificados para atuar nessas áreas.([MITCHELL, 1999](#))

Com base nisso, foi proposto realizar o desenvolvimento de uma plataforma que utilize recursos computacionais passível de ser utilizada para demonstrar conceitos nas áreas de computação, elétrica e controle. Para aumentar o interesse por ela foi definido que deve permitir que os participantes joguem uma partida de Xadrez.

Correlacionando essas ideias, foi decidido implementar um jogo de Xadrez que pode ser jogado por meio de braços robóticos.

## 1.1 Motivação

Levando em consideração a carência de profissionais de TI no mercado, torna-se importante a busca por formas de incentivar o aprendizado e a busca por conhecimento por parte dos jovens. Para tornar o aprendizado mais atrativo e divertido, foi feita a incorporação de um jogo no projeto proposto. Finalmente, foi decidido que o projeto deveria fazer uso de elementos da robótica, visto que pesquisas demonstram que seu uso em atividades com crianças é capaz de influenciar positivamente o desenvolvimento de habilidades da área de STEM([DOROUKA; PAPADAKIS; KALOGIANNAKIS, 2020](#)).

## 1.2 Objetivos

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um sistema de controle de manipuladores robóticos que permitam que dois jogadores participem em uma partida de Xadrez.

Caso haja disponibilidade de tempo, o sistema também possibilitará que o jogo seja jogado por um jogador humano e um computador ou jogador humano através da Internet.

## 1.3 Relevância

Com o desenvolvimento dessa plataforma, será possível demonstrar conceitos de computação, elétrica e controle de forma prática e divertida. Ela pode ser facilmente transportada para diferentes locais e apresentada em eventos, como feiras de ciências, por

exemplo. Dessa forma, ela pode promover e instigar a busca por conhecimento, além de atrair futuros profissionais para a área de TI.

## 2 Metodologia

Para o desenvolvimento desse projeto, foi realizada a seguinte divisão em atividades:

- **Análise do problema:** Análise do problema e definição de objetivos.
- **Pesquisa bibliográfica:** Pesquisa bibliográfica para a definição de tecnologias a serem utilizadas.
- **Projeto do sistema:** Projeto do sistema de controle de manipuladores robóticos e de microcontroladores utilizados.
- **Controle de um manipulador:** Controle de um manipulador robótico para realização de partidas de Xadrez entre um jogador humano e o computador.
- **Controle de dois manipuladores:** Controle de dois manipuladores robóticos para realização de partidas de Xadrez entre dois jogadores humanos.
- **Avaliação:** Avaliação do protótipo quanto a funcionalidade e ao cumprimento dos objetivos propostos.

### 3 Infraestrutura Necessária

Para o desenvolvimento desse projeto, foi definida a necessidade dos seguintes recursos:

- **Manipuladores robóticos:** Capazes de realizar movimentos de rotação e translação, além de serem capazes de realizar movimentos de pinça para a captura de peças.
- **Placas de controle:** Necessárias para realizar o controle dos manipuladores robóticos por meio de microcontroladores.
- **Microcontroladores:** Utilizados para a comunicação com os manipuladores robóticos e com o computador.
- **Computador:** Realiza a comunicação com os microcontroladores.
- **Jogo de Xadrez:** Necessário para a realização de partidas de Xadrez.



## 4 Resultados Esperados

O principal resultado esperado para este trabalho é concluir o controle dos manipuladores robóticos e permitir o jogo de Xadrez entre dois jogadores humanos por meio da utilização deles. Além disso, é esperado que o sistema permita a realização de partidas de Xadrez entre um jogador humano e o computador.

Caso exista disponibilidade de tempo, será também implementado um módulo que permita o jogo com um jogador remoto através da Internet.

## 5 Cronograma

Para o desenvolvimento desse projeto, foi elaborado o seguinte cronograma:

Figura 1 – Cronograma de Atividades

Cronograma de Atividades									
Atividades	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maior
Análise do problema									
Pesquisa bibliográfica									
Projeto do sistema									
Controle de um manipulador									
Controle de dois manipuladores									
Avaliação									
Finalização do TCC 2									

Fonte: do próprio autor.

## Referências

- DOROUKA, P.; PAPADAKIS, S.; KALOGIANNAKIS, M. Tablets and apps for promoting robotics, mathematics, stem education and literacy in early childhood education. *Int. J. Mobile Learning and Organisation*, Vol. 14, No. 2, 2020, Rethymnon and Heraklion, Crete, Greece, 2020.
- MITCHELL, G. R. *America's new deficit: The shortage of information technology workers*. Diane Publishing Company, 1999.