

Instituto de Ciências Exatas e Tecnologia
Universidade Paulista - UNIP
Campus Araraquara, SP

Proposta de projeto

**Estratégia de Navegação em Robótica Móvel para
Exploração e Patrulhamento de um Ambiente**

Aluno:
Fábio César Schimidt

Orientador:
Prof. Dr. Leandro Carlos Fernandes

Araraquara, Março de 2017

Resumo

Resumo sobre o projeto proposto....

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque at pretium diam. Praesent ut sollicitudin nisl. Etiam vehicula convallis leo, vel pulvinar tortor volutpat a. Duis tempus felis nec arcu sagittis, ac tincidunt urna molestie. Cras quis tristique libero, ac posuere nisl. Nam commodo id felis a molestie. Phasellus tincidunt molestie commodo. Fusce efficitur ullamcorper elit sit amet dapibus. Nullam semper ligula vel lectus vehicula finibus.

Sed diam sem, eleifend sit amet risus et, pretium lacinia justo. Fusce auctor dolor sit amet aliquet pulvinar. Vivamus in viverra felis, id dictum odio. In-terdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Donec ullamcorper tempus arcu, in porta risus porta id. Vestibulum ut fermentum felis. Duis aliquam, enim ut cursus blandit, justo ex dictum augue, et accumsan risus metus sit amet erat. Curabitur eget ipsum sem. Nulla vestibulum dui id accumsan sollicitudin. Vivamus tempor turpis elementum tellus mollis, ut viverra magna gravida. Ut laoreet ullamcorper ipsum, sed fermentum purus placerat vitae. Praesent auctor venenatis risus nec cursus. Vivamus elementum erat a tortor interdum hendrerit. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae.

Palavras-chave: Navegação, Robótica Móvel, Patrulhamento, Colônia de Formigas.

Sumário

1	Introdução	3
2	Objetivos	3
3	Metodologia	3
3.1	Metodologia 3.1 (<i>Texto</i>)	3
3.2	Metodologia 3.2 - <i>Texto</i>	3
3.3	Metodologia 3.3 <i>Texto</i>	3
4	Cronograma	3
5	Referências	4

1 Introdução

Sua introdução..... Aqui você irá apresentar de forma clara e concisa o problema a ser tratado.

Para contextualizar você pode pensar nos problemas da sua área. Quais são esses problemas?

Como o seu projeto está relacionado à estes ou este problema.

Qual a relevância do seu projeto e como ele irá contribuir para a solução desse(s) problema(s).

2 Objetivos

Objetivos do seu projeto...

Os objetivos podem ser quebrados ou divididos em três partes, por exemplo:

- Objetivo Geral;
- Objetivo Específico;
- Metas.

3 Metodologia

Nesta seção você irá descrever sobre os aspectos metodológicos relacionados ao desenvolvimento do projeto de pesquisa proposto.

Tais como técnicas, módulos e ou ferramentas que serão empregadas no desenvolvimento de seu projeto.

3.1 Metodologia 3.1 (*Texto*)

Uma subseção para descrever algum método específico que compõem a metodologia utilizada...

3.2 Metodologia 3.2 - *Texto*

Outra subseção para descrever um outro método específico que compõem a metodologia utilizada...

3.3 Metodologia 3.3 *Texto*

Outra subseção para descrever algum método específico que compõem a metodologia utilizada...

4 Cronograma

Aqui irá a tabela contendo o cronograma do projeto...

Um projeto é uma proposta, e como tal é necessário conter um cronograma de atividades.

Em alguns casos não é necessário adicionar o cronograma diretamente aqui.

5 Referências

- [1] Marco Dorigo, Mauro Birattari, Christian Blum, Maurice Clerc, Thomas Stützle, and Alan Winfield. *Ant Colony Optimization and Swarm Intelligence: 6th International Conference, ANTS 2008, Brussels, Belgium, September 22-24, 2008, Proceedings*, volume 5217. Springer, 2008.
- [2] Marco Dorigo, Mauro Birattari, and Thomas Stutzle. Ant colony optimization. *IEEE computational intelligence magazine*, 1(4):28–39, 2006.
- [3] Marco Dorigo and Christian Blum. Ant colony optimization theory: A survey. *Theoretical computer science*, 344(2-3):243–278, 2005.
- [4] Agoston E Eiben, James E Smith, et al. *Introduction to evolutionary computing*, volume 53. Springer, 2003.
- [5] James F Kennedy, James Kennedy, Russell C Eberhart, and Yuhui Shi. *Swarm intelligence*. Morgan Kaufmann, 2001.
- [6] Anthony Kulis. Bio-inspired artificial intelligence: Theories, methods, and technologies. *Scalable Computing: Practice and Experience*, 10(4), 2001.
- [7] Michael Lones. Sean luke: essentials of metaheuristics, 2011.
- [8] P. J. Mckerrow. Introduction to robotics, 1995.