A ideia inicial para a interação entre a Pixy e o Scratch infelizmente não funcionou como desejado. A conexão entre a câmera e o Arduino aconteceu de maneira harmoniosa e funcionou muito bem. Como dito nos relatórios anteriores, a interação entre a placa e a Pixy é bem simples, sendo necessários apenas mandar o código para placa e conectar a câmera tanto no computador quanto no Arduino. Os códigos para a utilização da câmera são bem simples e intuitivos o que torna a programação da placa com a câmera bem fácil. Apesar da PixyCam interagir bem com o Arduino, utilizar as informações coletadas pela placa no Scratch se mostrou uma tarefa mais complicada. Através dos métodos mencionados nos relatórios anteriores (ScratchX e Scratch For Arduino) não consegui encontrar um método de realizar o uso das informações fornecidas pela placa. O problema da conexão entre o Scratch e a Pixy se encontra na passagem das informações da placa para o Scratch. O Arduino recebe os dados do reconhecimento facilmente, porém, passar as informações da placa para o Scratch é um problema, pois as distribuições de conexão com Arduino do Scratch interagem com os pinos da placa. Para contornar essa situação foi sugerido a utilização do mBlock, uma plataforma que permite o desenvolvimento de blocos no Scratch na linguagem Python. A ideia seria desenvolver blocos que fizessem a interação com a placa e retornassem os dados necessários para a aplicação.