# PixyCam com Scratch

Infelizmente não é possível realizar uma interação direta entre a PixyCam e o computador. Para realizar a conexão foi preciso de uma placa Arduino Uno, fornecida pelo professor Roberto S. U. Rosso Júnior do Departamento de Ciência da Computação. Para realizar a conexão entre a placa e a câmera, é necessário conectar a câmera na placa para que esta receba as informações de captura, a câmera no computador para que o software execute o reconhecimento e então a placa no computador para coletar os dados recebidos pelo Arduino da PixyCam. A conexão foi efetuada com sucesso e os resultados estão sendo muito positivos. A utilização da câmera e sua programação são bem simples. A interação dela com Arduino deixa tudo mais simplificado já que a própria placa recebe as informações de posição, posicionamento, cor e demais dados disponibilizados pela câmera ao efetuar o reconhecimento. Apesar dos resultados terem sido positivos, ainda é necessário um melhor ajuste nas configurações de imagem e reconhecimento da câmera para melhor realizar o reconhecimento dos objetos.