

FURBOT C: UMA ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO EM PROGRAMAÇÃO

Rafael Maus

Mauro Marcelo Mattos - Orientador



Roteiro da apresentação:

- Introdução;
- Objetivo do trabalho;
- Fundamentação teórica;
- Trabalhos correlatos;
- Arquitetura do Furbot;
- Resultados e discussão;
- Conclusões;
- Extensões.



Introdução:

- Framework Furbot;
- Facilitar o aprendizado;
- Ambiente empolgante.



Objetivo do trabalho:

- O objetivo específico deste trabalho é estender o framework Furbot para permitir que o robô possa ser controlado pelo teclado e mouse para então traduzir os comandos executados em código fonte Java para ser atribuído ao método inteligência que está presente em todo exercício que utilize o Framework Furbot.



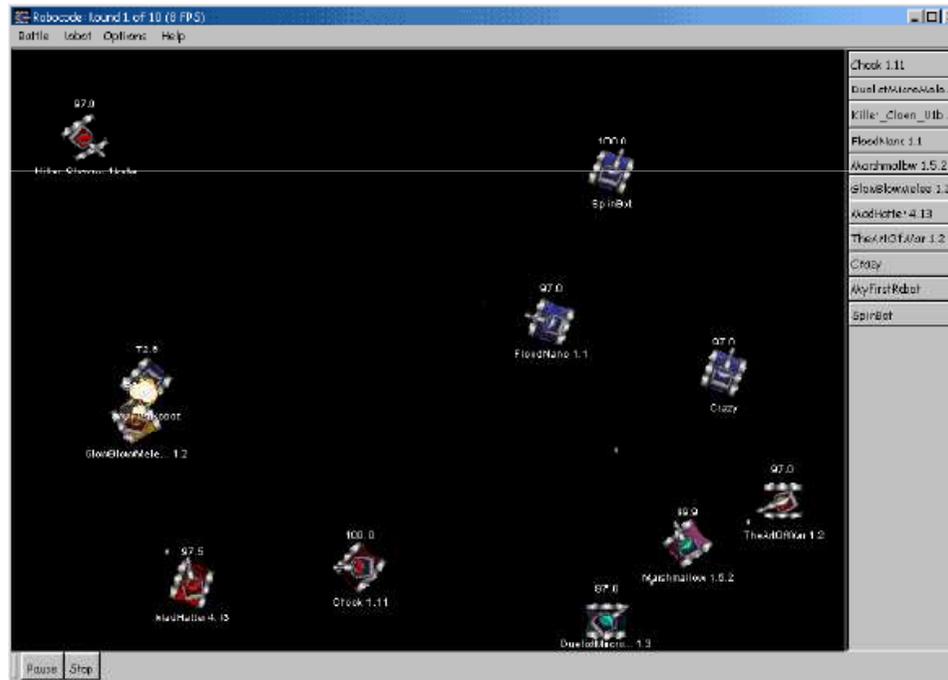
Fundamentação teórica:

- Instrucionismo;
- Construtivismo;
- Construcionismo.



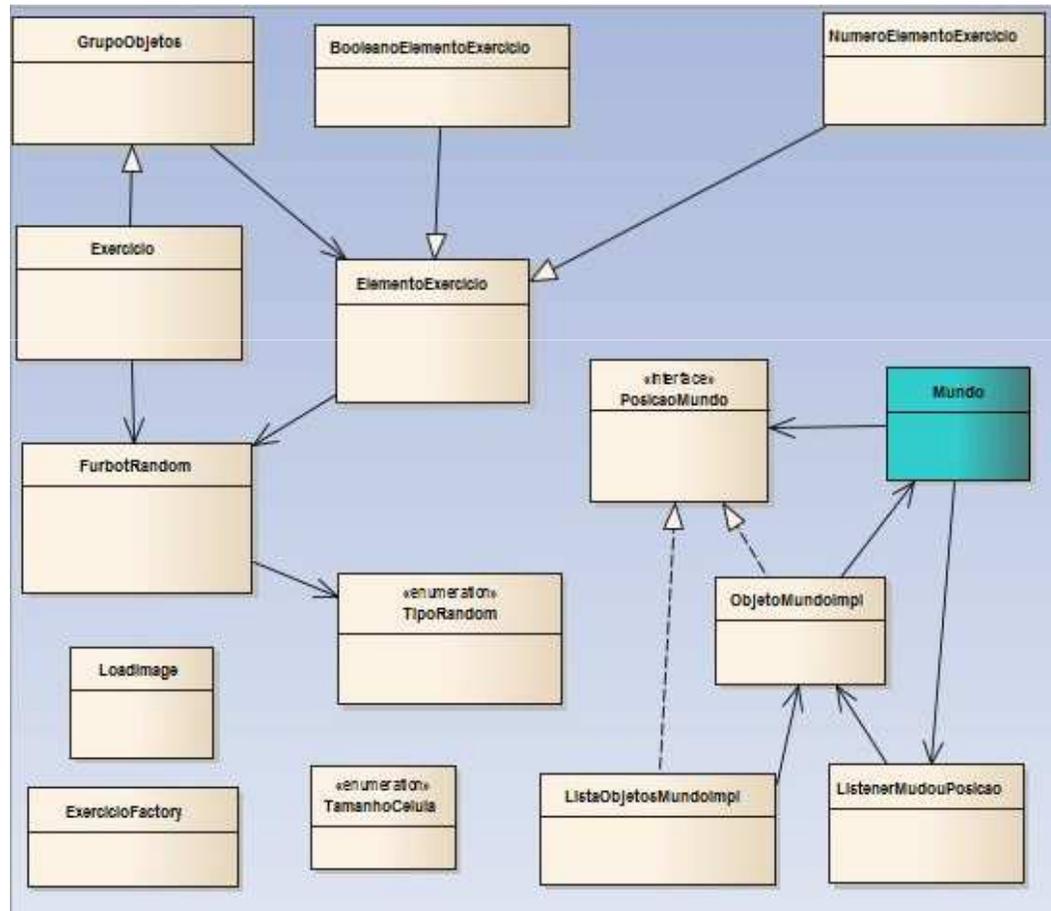
Trabalhos correlatos:

- Linguagem logo
- Robocode



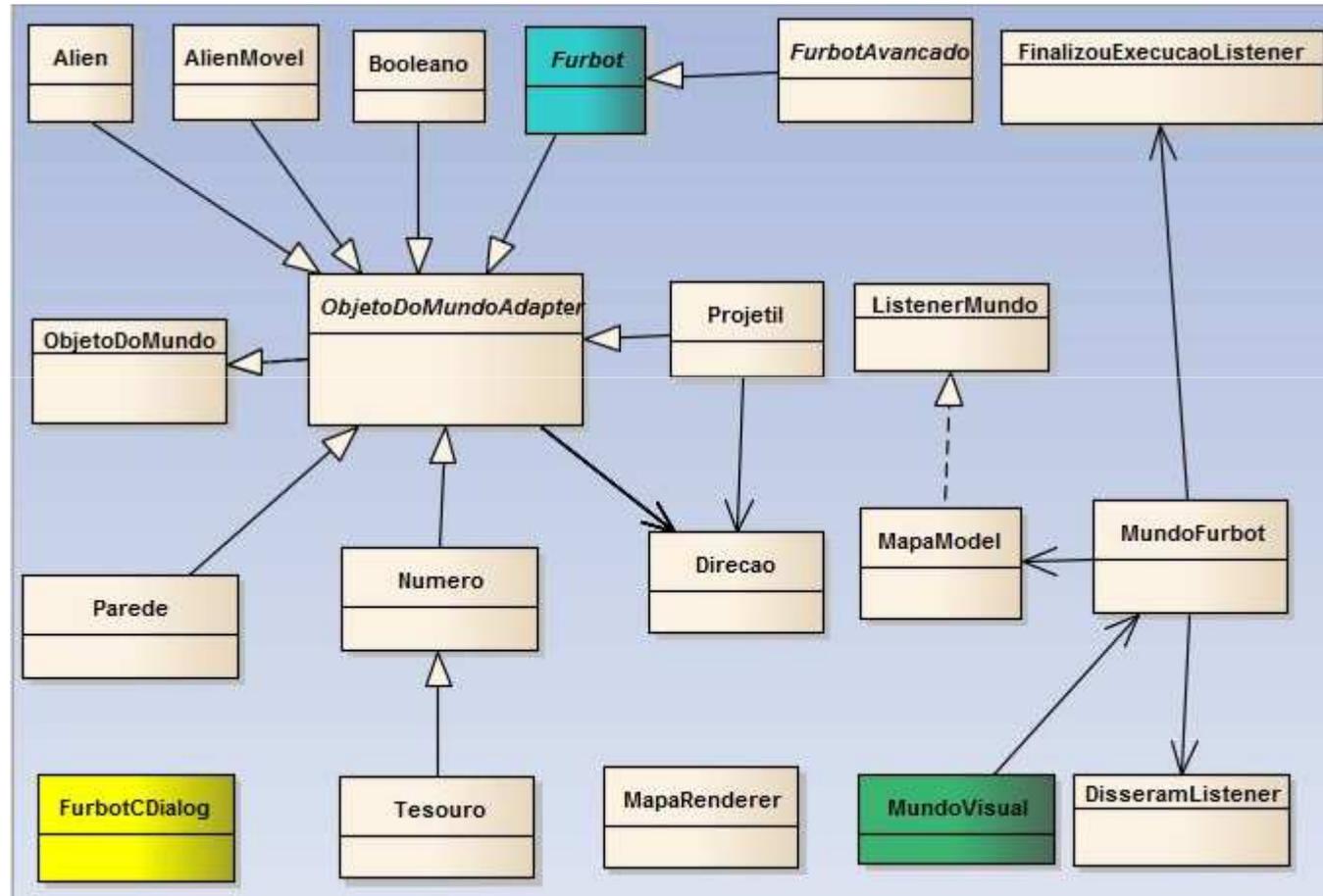
Arquitetura do Furbot:

br.furb.furbot.suporte



Arquitetura do Furbot:

br.furb.furbot



Resultados e discussão

- Possibilita a solução de exercícios sem a necessidade da escrita do código para então verificar se é uma solução correta.



Conclusões

- Permite controlar o robô pelo teclado e mouse;
- Possibilita reduzir a dificuldade para alunos inexperientes;
- Gera o código da solução;
- Não propõe soluções para mundos dinâmicos.



Extensões

- Algoritmos de busca;
- Log de movimentos.

