

Desafios

Entrega Rápida [↗](#)

Objetivo Juvenil: Programar o robô para percorrer autonomamente percurso, seguindo uma linha, reconhecendo zonas de paragem e parando em zonas designadas. (zonas por cores)

Objetivo Junior: Programar o robô para percorrer autonomamente percurso, seguindo uma linha, reconhecendo zonas de paragem e parando em zonas designadas, desviando-se de obstáculos. (zonas por cores)

Competências trabalhadas: sensores de cor e distância, programação sequencial e condicional, lógica de navegação

Salvar o Planeta [↗](#)

Objetivo Juvenil: Programar um robô que simule recolha de "lixo" (peças coloridas) em locais específicos do tapete. (Posição fixa, Locais definidos)

Objetivo Junior: Programar um robô que simule recolha de "lixo" (peças coloridas) em locais específicos do tapete. (Posição fixa, Locais aleatórios)

Critérios: recolha completa, uso eficiente de sensores, tempo de execução.

Criação Livre [↗](#)

Objetivo Juvenil: Desenvolver uma construção original com blocos de montagem que represente uma ideia criativa, seja ela uma estrutura, veículo, animal, personagem ou cenário. A proposta deve evidenciar imaginação, coerência e estética.

Objetivo Júnior: Criar uma estrutura ou modelo criativo e funcional com blocos de montagem, respondendo a um tema definido pela equipa (ex: cidade do futuro, meio ambiente, transportes, etc.). A construção deve demonstrar organização, estabilidade e originalidade.

Critérios: Expressão criativa, planeamento espacial e estrutural, design e proporção

Pitch do Projecto [↗](#)

Objetivo: Cada equipa deve apresentar o seu projeto ao júri, explicando a lógica da construção, a estratégia de programação e os desafios superados.

Critérios: clareza na comunicação, domínio técnico, trabalho em equipa e inovação.