

Taça 'Robocup' em Itália

Robôs lusos jogam ao ataque

Oito equipas portuguesas participam no Mundial de Futebol Robótico 2003

> A.C.P.

Oito equipas portuguesas participam a partir de hoje no Robocup-Campeonato mundial de Futebol Robótico 2003, que se prolonga até dia 11 em Pádua, na Itália. Em competição estarão mais de 300 equipas de todo o mundo, com destaque para as formações dos EUA, Canadá e Japão. Em 2004, Portugal será o anfitrião deste singular campeonato de futebol.

A participação portuguesa desse ano inclui formações do Instituto Superior Técnico (IST), da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP), do Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP), da Universidade de Aveiro e da Universidade do Minho.

O campeonato inclui diversas modalidades, entre elas a liga média, com robôs que têm cerca de

50 centímetros de diâmetro e funcionam com todos os sensores a bordo, num campo de cerca de 6 metros por 12. Em nenhuma das modalidades existe qualquer controlo humano externo, estando as máquinas equipadas para tomar as suas próprias «decisões» em campo.

Na classe simulação, 11 jogadores ou agentes virtuais competem num campo virtual. Na liga



FUTEBOL. Robôs computorizados são autónomos em campo

dos «pesos pluma», cinco robôs com 20 centímetros cada jogam num campo com as dimensões dumha mesa de ping-pong. Há ainda os *cães robóticos*, que imitam estes animais na perfeição e fazem as delícias dos mais novos.

Luís Custódio, professor de Inteligência Artificial no IST, sublinha o facto de estes robôs estarem preparados para trabalhar em equipa, não se dirigindo todos à bola ao mesmo tempo e não chocando uns com os outros durante o jogo.

Além da diversão, a robótica tem um papel decisivo em situações críticas, como no socorro a sobreviventes de catástrofes ou na detecção de fogos florestais.