

Interface numérico/linguístico para um smartphone

Proposta de Projeto

Orientador: P. Fazendeiro

1 Objetivos

Nos últimos anos a taxa de penetração dos smartphones tem crescido consideravelmente. Estes estão em constante evolução, cada vez mais poderosos, quer em termos de processamento, quer em termos de capacidade sensorial. Este projeto visa permitir a utilização de um smartphone equipado com giroscópio e acelerómetro como comando interactivo. O objectivo principal passa pelo desenvolvimento de uma interface numérico-linguístico, baseada em lógica difusa, que permita potenciar a criação de aplicações que beneficiam de uma descrição rica (eventualmente vaga, imprecisa ou até ambígua) da sequência de movimentos executada pelo utilizador. A pertinência da abordagem será comprovada pelo desenvolvimento de raiz de uma aplicação com recurso à referida interface.

2 Tarefas a Realizar

T1 Estudo do ambiente de desenvolvimento

T2 Breve estudo sobre sistemas difusos

T3 Desenvolvimento da interface numérico-linguístico

T4 Desenvolvimento da aplicação

T5 Escrita do relatório de projeto

3 Cronograma

T1 0.5 mês

T2 0.5 mês

T3 1.5 mês

T4 1 mês

T5 0.5 mês

4 Requisitos Técnicos

Competências de programação. Vontade de aprender novas tecnologias.

5 Requisitos Académicos

Programação, Estruturas de Dados, Inteligência Artificial.

6 Grau de Dificuldade

Difícil.

7 Resultados esperados

- 1 interpretador linguístico.
- 1 aplicação ilustrativa da abordagem.
- 1 relatório de projeto.

8 Contactos

Paulo Fazendeiro (pandre@di.ubi.pt)