

Roboter-Projekt: NAO-Play

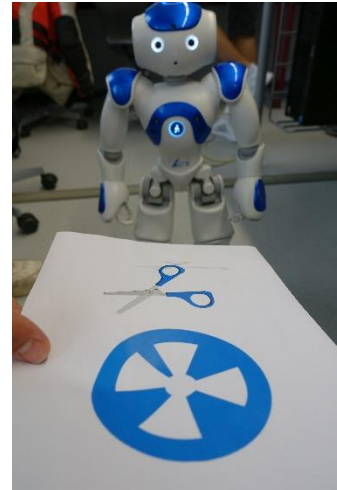


Bei unserem Projekt handelt es sich um das alt bekannte Spiel „Schere, Stein, Papier“, welches der NAO-Roboter mit einer beliebigen Person spielt.

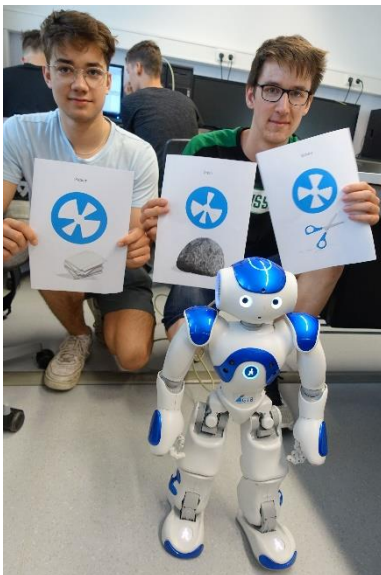
Ablauf:

Zu Beginn sitzt der Roboter und steht dann auf. Dann fragt er einen: „Wollen wir spielen?“, daraufhin kann man mit „Ja“ oder „Nein“ antworten. Antwortet man mit „Nein“, setzt sich NAO wieder hin. Jedoch antwortet man mit „Ja“, fängt er an aufzuzählen: „Schere, Stein, Papier“.

Dann muss man einer der QR-Codes mit Schere, Stein oder Papier wählen und vor den Roboter legen. Der Roboter erkennt den QR-Code und lässt Schere, Stein und Papier durch einen Zufallsgenerator laufen. Daraufhin vergleicht er das Ergebnis des Zufallsgenerators mit dem gewählten QR-Code des Mitspielers. Nun sagt NAO, wer gewonnen hat. Hat der Mitspieler gewonnen, sagt der Roboter „Du hast gewonnen!“ und spielt hierzu einen Gewinnersound ab. Hingegen wenn NAO gewinnt, sagt er „Ha, ich bin der Gewinner!“ Danach setzt der Roboter sich wieder hin und ist abgeschaltet.



Anwendungsbereich:



In den letzten Jahren gibt es immer mehr Mangel an Pflegern, Lehrern oder Erzieherinnen. Um diese Arbeitskräfte von unterqualifizierter Arbeit zu entlasten, eignet sich das Prinzip unseres Roboters am besten. Er kann in Kindergärten zum Einsatz kommen, indem er mit Kindern Spiele spielt. Konkret anhand unseres Projektes könnte er dann „Schere, Stein, Papier“ mit den Kindern in den Erziehungstagestätten spielen. Ebenso ist dies möglich in Altenheimen, um die Pflegenden zu unterhalten. Ein weiteres Beispiel wäre in der Schule in der Pause, um die jüngeren Schüler zu beschäftigen oder zu bespaßen.

Projekt und Artikel: Florian Stoy und Tobias Gentner

Fotos: Klaus Schenck