

### [Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)  
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)  
[.net](#)  
[Innowacje](#)  
[Nauka](#)  
[Technologie](#)

[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się



- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Nowe technologie](#)

## Studenci politechniki skonstruowali robota grającego w szachy

Być może wkrótce skończą się kłopoty ze znalezieniem partnera do szachów. Wszystko dzięki wynalazkowi studentów Politechniki Opolskiej. W ramach pracy dyplomowej skonstruowali oni robota, który gra w szachy i potrafi przesuwac figury na szachownicy.



*„To pierwszy taki robot w Polsce.*

*W całości został przygotowany przez studentów naszej uczelni”* – zapewnił dr hab. inż. Krzysztof Tomczewski z Politechniki Opolskiej, który kierował zespołem.

Pracę nad robotem rozpoczęło w 2010 r. siedmiu studentów opolskiej uczelni - pięciu z Wydziału Elektrotechniki, Automatyki i Robotyki oraz dwóch informatyków.

Robot ma bark, ramię i dłoń, która przesuwają pionki po planszy. *„Można z nim usiąść przy stole i normalnie zagrać”* – powiedział Michał Klimek, jeden z twórców robota.

Jak przyznają twórcy, największym wyzwaniem w trakcie prac było połączenie skonstruowanego robota z programem informatycznym do gry w szachy. Ważnym elementem wynalazku jest szachownica, która sama wykrywa, gdzie został przestawiony pionek przez przeciwnika. Sygnał jest następnie przesyłany do robota, który analizuje sytuację na szachownicy. Następnie program komputerowy wskazuje robotowi, jaki ma wykonać ruch, a dłoń robota sama przestawia skoczkę bądź gońca.

Początkowo nie wszystko się udawało, ponieważ robot przegrywał z rywalami.

Zdaniem twórców to szachownica jest najbardziej rewolucyjnym elementem wynalazku. Michał Klimek dobrze ocenia działanie robota, ale przyznaje, że można kilka szczegółów można jeszcze dopracować. *„Można nauczyć go gry w chińczyka, można go także przystosować do grania w internecie”* – dodał.

Opolscy studenci będą w przyszłości chcieli dostosować wynalazek do współpracy z urządzeniami mobilnymi: tabletami i smartfonami. Wystarczy napisać odpowiednią aplikację.

*„Spopularyzowanie naszego wynalazku będzie tematem kolejnych prac dyplomowych, nad którymi już pracują studenci politechniki”* – zdradza Michał Klimek.

Źródło: <http://nauka.pap.pl>

<https://laboratoria.net/technologie/18298.html>

**Informacje dnia:** [Stu najzdolniejszych naukowców dostanie ponad 3 mln zł](#) [Trwa nabór na studia dla popularyzatorów nauki](#) [Znamy najlepszych młodych popularyzatorów nauki](#) [Aż połowę studentów cechuje negatywna emocjonalność](#) [Kofeina wpływa na jakość nocnego wypoczynku](#) [Myślenie spiskowe towarzyszy człowiekowi od wieków](#) [Stu najzdolniejszych naukowców dostanie ponad 3 mln zł](#) [Trwa nabór na studia dla popularyzatorów nauki](#) [Znamy najlepszych młodych popularyzatorów nauki](#) [Aż połowę studentów cechuje negatywna emocjonalność](#) [Kofeina wpływa na jakość nocnego wypoczynku](#) [Myślenie spiskowe towarzyszy człowiekowi od wieków](#) [Stu najzdolniejszych naukowców dostanie ponad 3 mln zł](#) [Trwa nabór na studia dla popularyzatorów nauki](#) [Znamy najlepszych](#)

[młodych popularyzatorów nauki](#) [Aż połowę studentów cechuje negatywna emocjonalność](#) [Kofeina wpływa na jakość nocnego wypoczynku](#) [Myślenie spiskowe towarzyszy człowiekowi od wieków](#)

**Partnerzy**