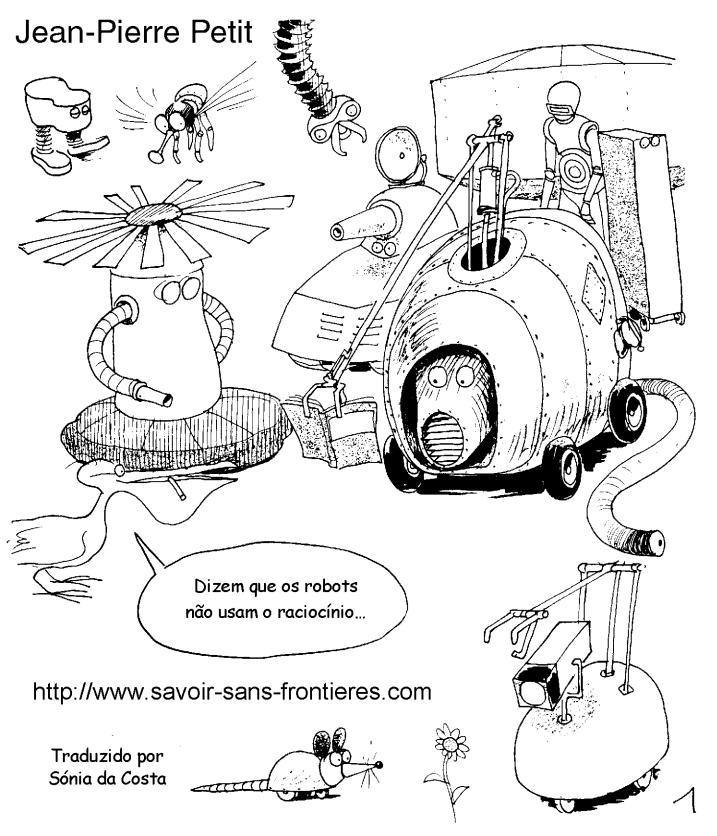
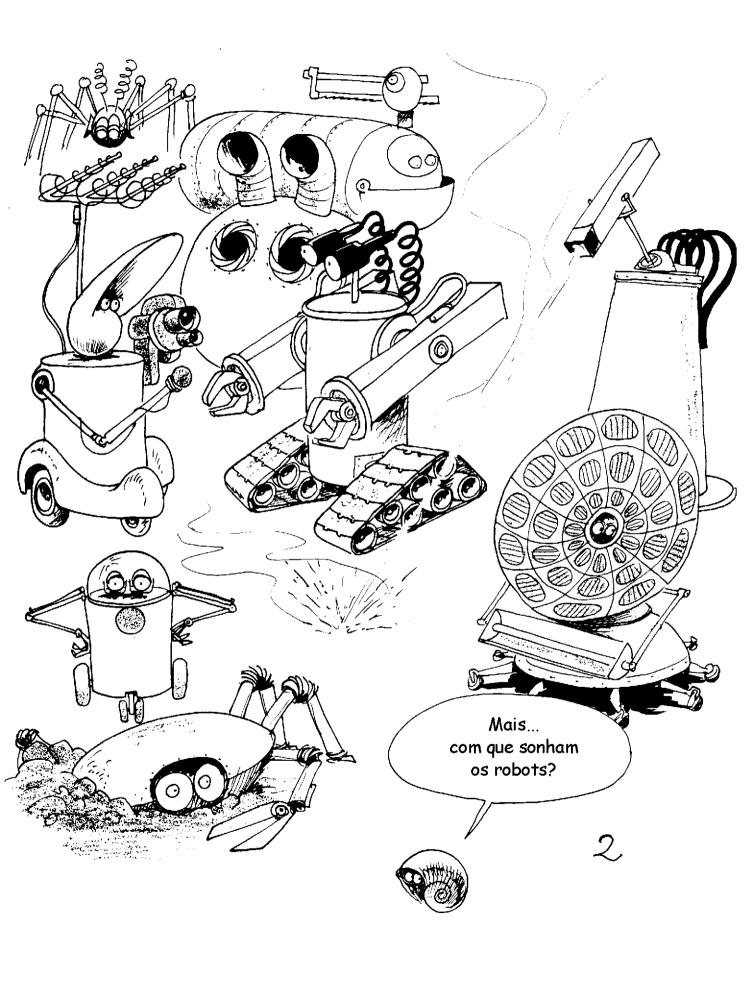
Savoir sans Frontières

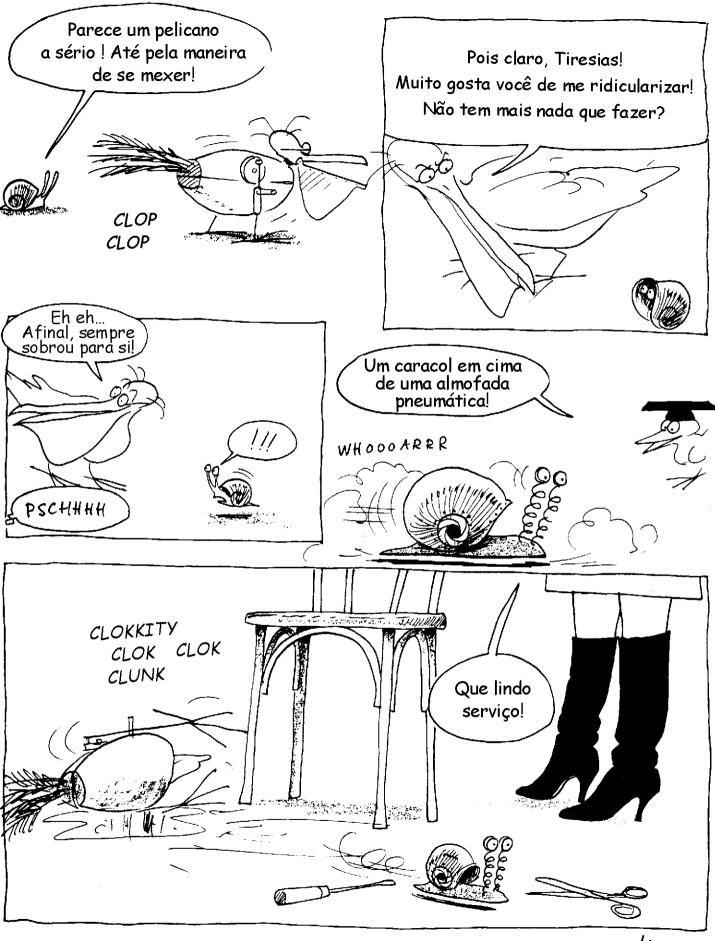
COM QUE SONHAM OS ROBOTS?





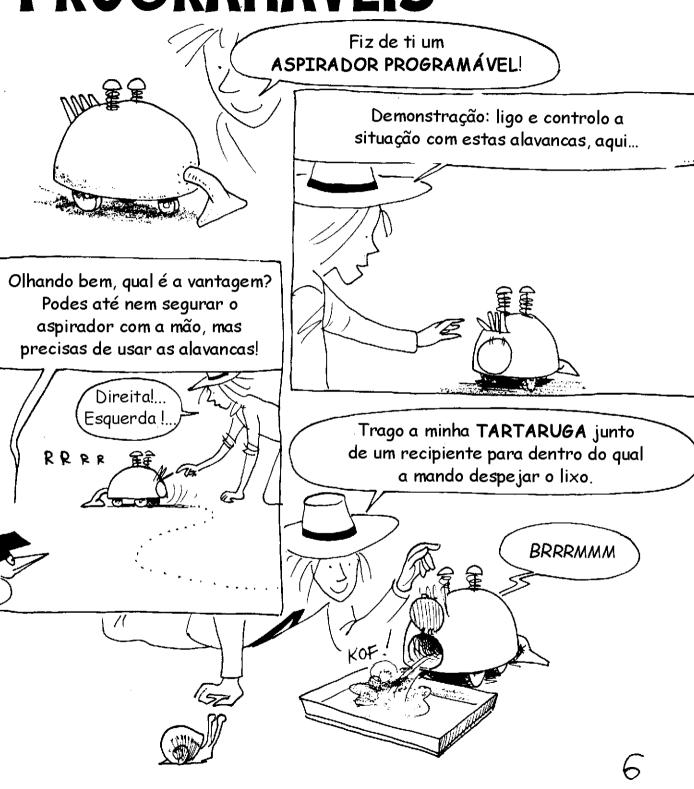
PRÓLOGO

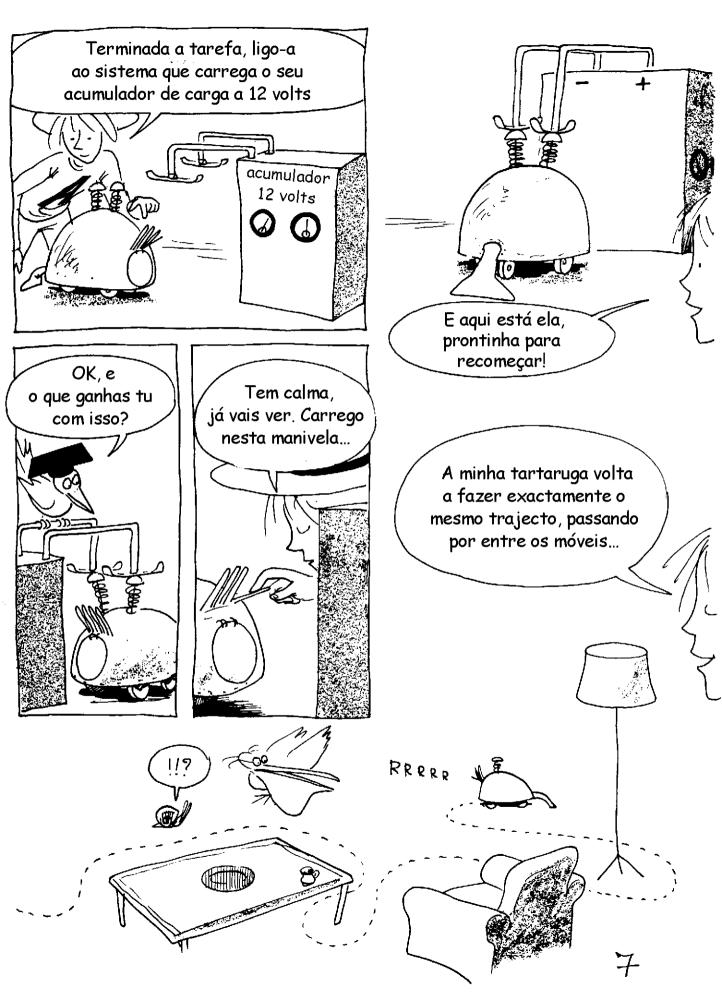


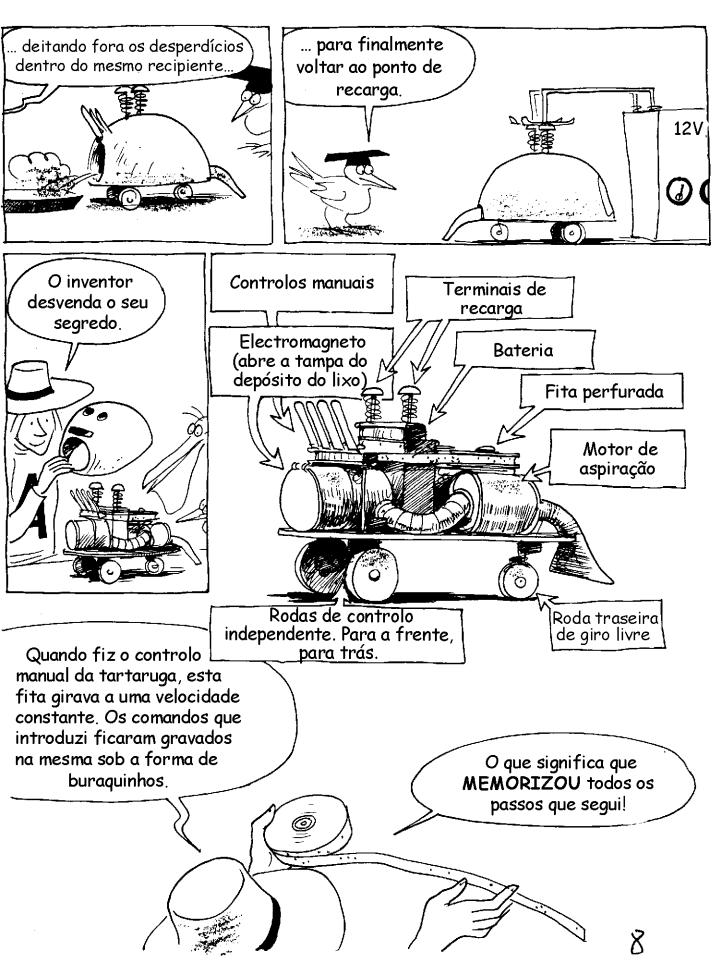




AUTÓMATAS PROGRAMÁVEIS









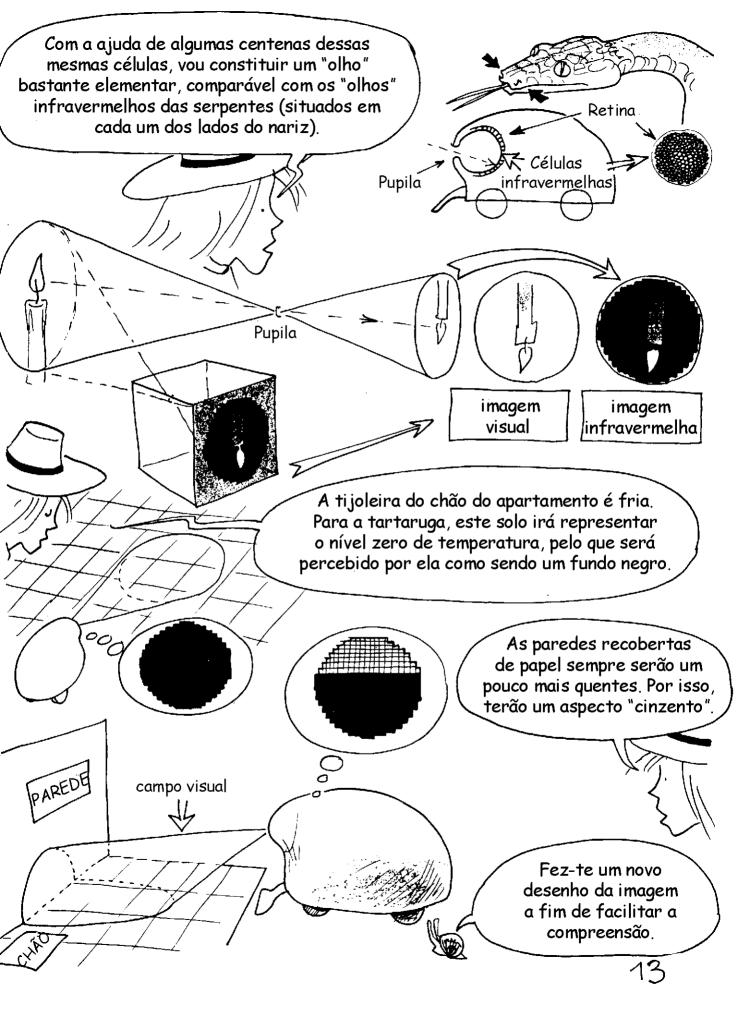


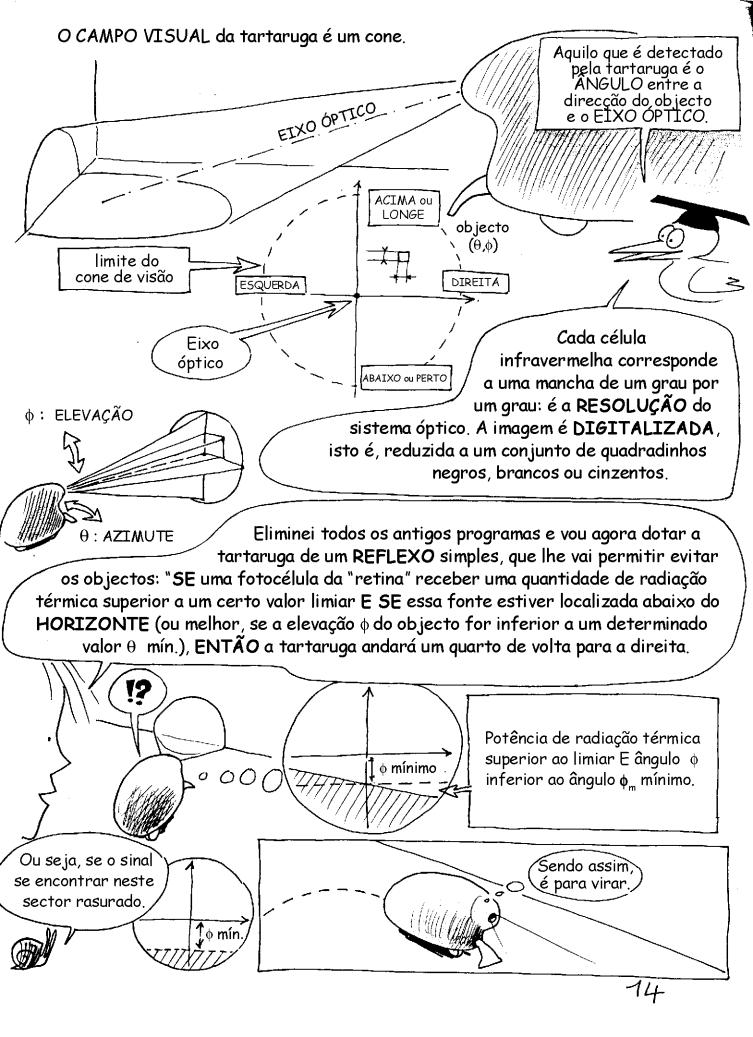


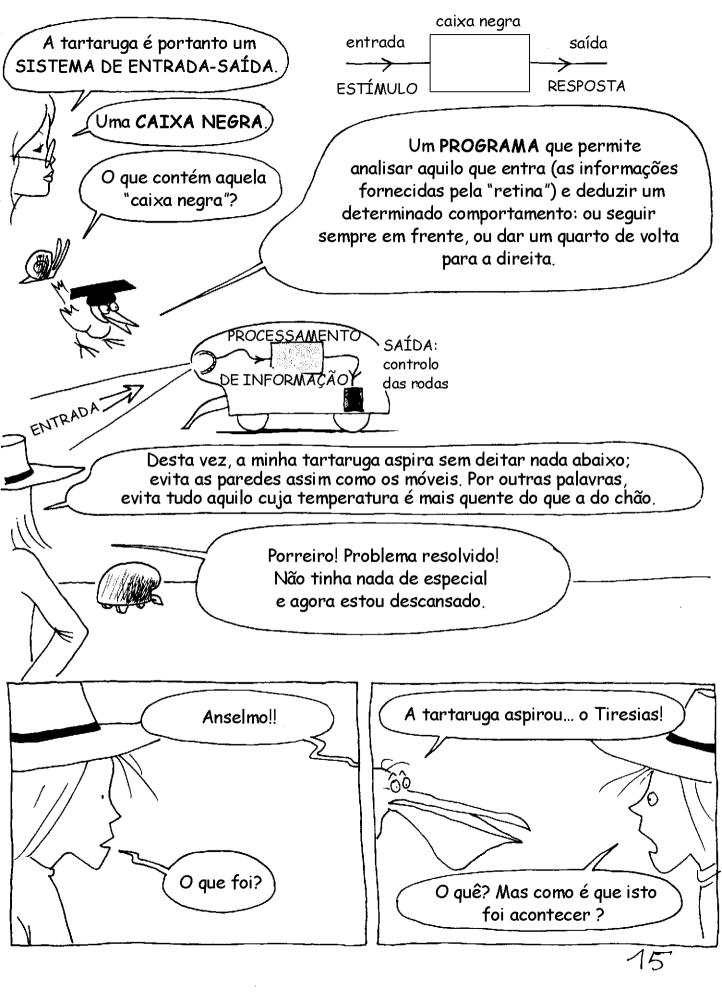












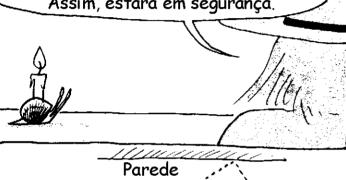
O Tiresias é um animal de sangue frio e o seu pé confere-lhe um bom contacto térmico com o solo. Resumindo, como tem a mesma temperatura que a tijoleira, aos olhos da tartaruga... é invisível!



Vai com calma, sim?)



Já sei! Vou colocar uma vela em cima da carapaça dele. Assim, estará em segurança.



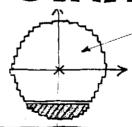
Já reparaste que, perante paredes oblíquas, como esta, a tartaruga se vê obrigada a dar dois quartos de volta? Acho que poderíamos fazer melhor!

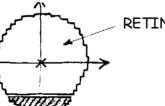


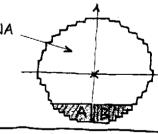
Sim, de facto, o mais lógico seria mandar-lhe fazer um quarto de volta, mas para a esquerda, neste caso...





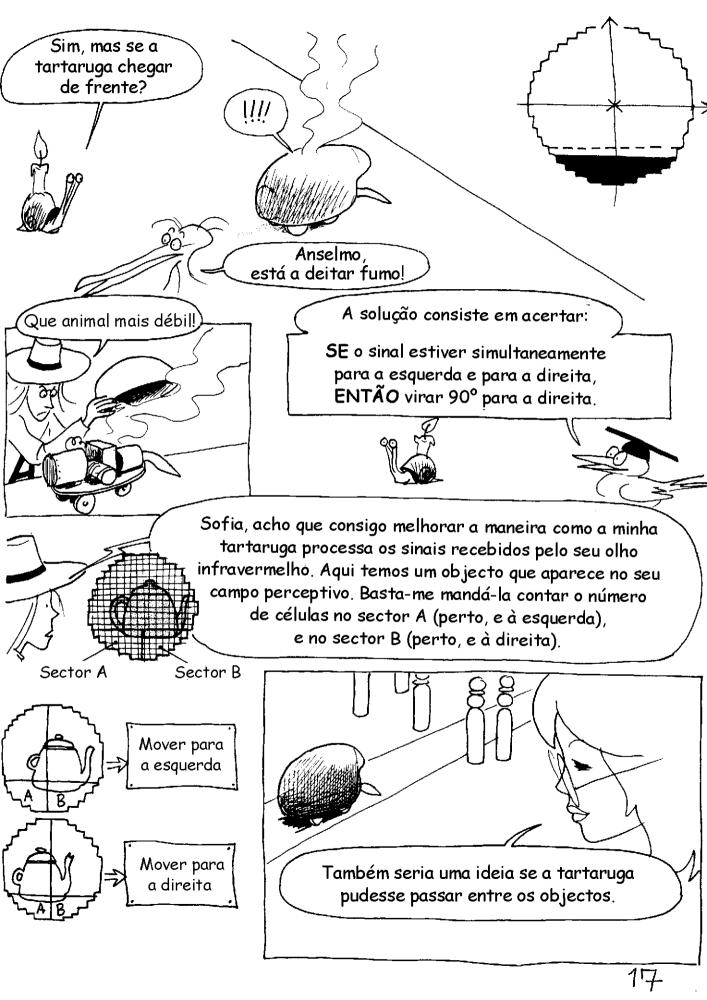


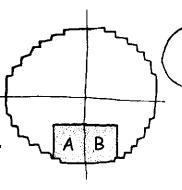




PROGRAMA ANTIGO: Se um objecto quente aparecer no sector rasurado, dar um quarto de volta para a direita.

PROGRAMA NOVO: Se um objecto quente aparecer no sector A, dar um quarto de volta para a direita. No sector B, dar um quarto de volta para a esquerda.



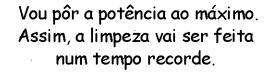


Basta-me truncar em consequência os sectores A e B à "retina" da minha tartaruga.



TEMPO DE RESPOSTA

O interesse em trabalhar com máquinas, é que elas conseguem fazer as coisas bastante depressa.







SERVOMECANISMOS

Quando a bateria do acumulador começa a ficar fraca, a voltagem entre os terminais também começa a diminuir. Não é difícil incluir no programa, que está no microprocessador, algo do género:

SE a voltagem dos terminais do acumulador passar a ser inferior a X volts,

LOGO ir para a carga no posto apropriado para esse efeito.

O problema é: como guiar a tartaruga até esse posto?





A brecagem modifica a divergência angular ϕ . Vê-se que o efeito é logo captada como sendo uma CAUSA. EIXO OPTICO Virar só mais SAÍDA um nico para a direita. RETROACCÃO Desta maneira, a tartaruga virá alinhar-se com o respectivo alvo. ORDEM DE UM **SERVO-SISTEMA** Agora, Anselmo, vou sugerir-te o seguinte jogo: quando eu te der sinal, colocarás a ponta do teu lápis em frente à ponta do meu. Ah, com que então, queres dizer que eu também sou um servo-sistema, uma caixa negra?

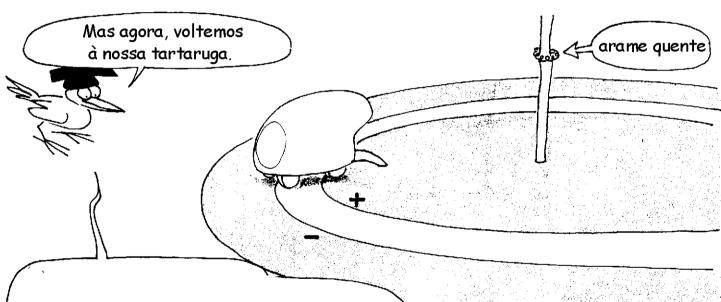




Sofia, o Leão disse que eu ia de tal forma devagar que jamais eu iria conhecer as forças de inércia e que estava condenado a não passar de um mero sistema de primeira ordem.



REGULAÇÃO E SISTEMAS HOMEOSTÁTICOS*



O sistema imaginado pelo Anselmo é engenhoso.

A árvore eléctrica, a que chamamos de ELECTRÓFITO, fornece corrente através de dois eléctrodos circulares. São as rodas de cobre da tartaruga que garantem o contacto. Assim que a roda da frente entra em contacto com o ânodo (+) e as rodas de trás com o cátodo (-), a tartaruga pára e carrega o seu acumulador. Quando este está cheio, a tartaruga dá meia-volta e retoma as suas peregrinações. Enquanto a carga do seu acumulador continuar a ser suficiente, a tartaruga simplesmente ignorará o electrófito assim como o seu arame quente guia.

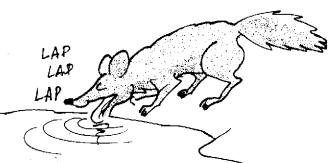
BURP!

* Homeostase: capacidade de adaptação que um ser vivo apresenta no intuito de manter o seu organismo equilibrado em relação às variações ambientais (NdT).





Um SER VIVO, inicialmente, é uma fantástica máquina auto-regulada, homeostática: mantém o seu teor de água e de sais minerais, a composição do sangue, os tecidos, como também a sua FORMA.



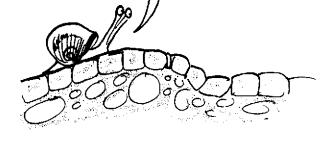
Todo e qualquer desvio sensível face aos valores normais dos parâmetros resulta num desregulamento As células da pele vêem o seu crescimento ser INIBIDO por um simples contacto.



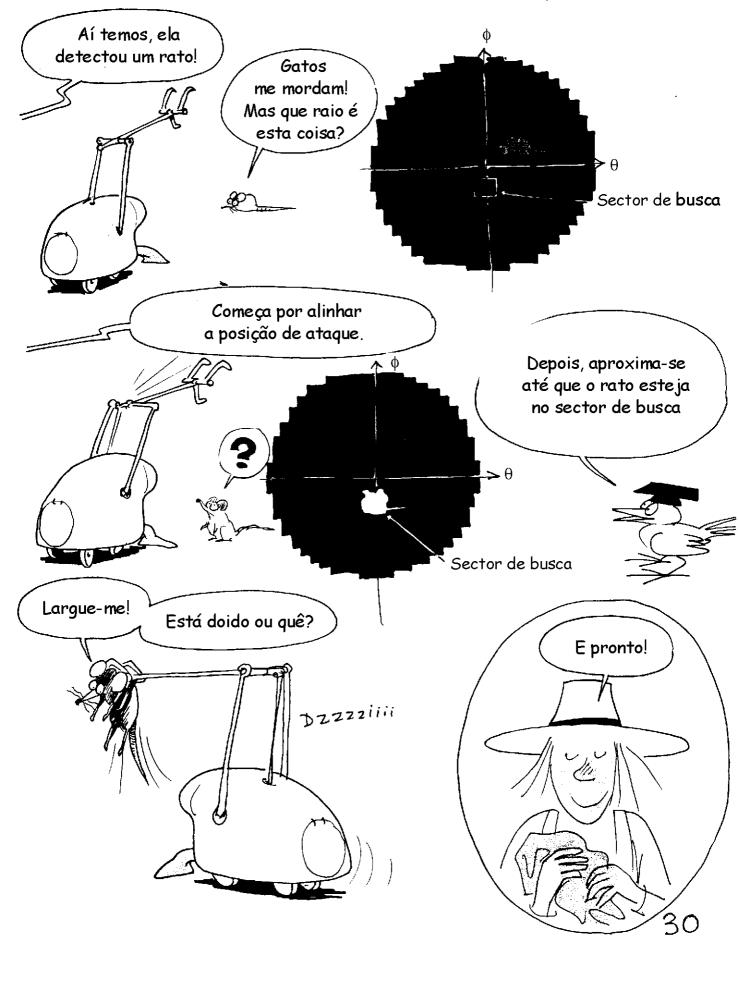
Todo e qualquer defeito desta couraça desencadeará divisões celulares em redor dos limites do corte.

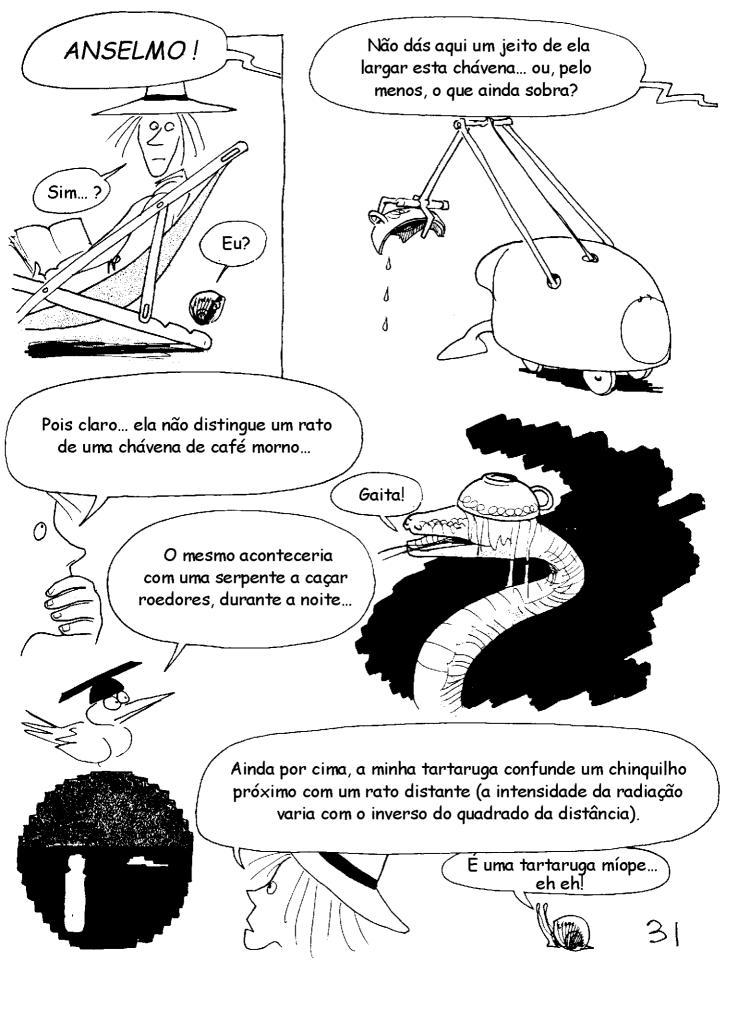


A proliferação é inibida assim que o contacto é de novo restabelecido.



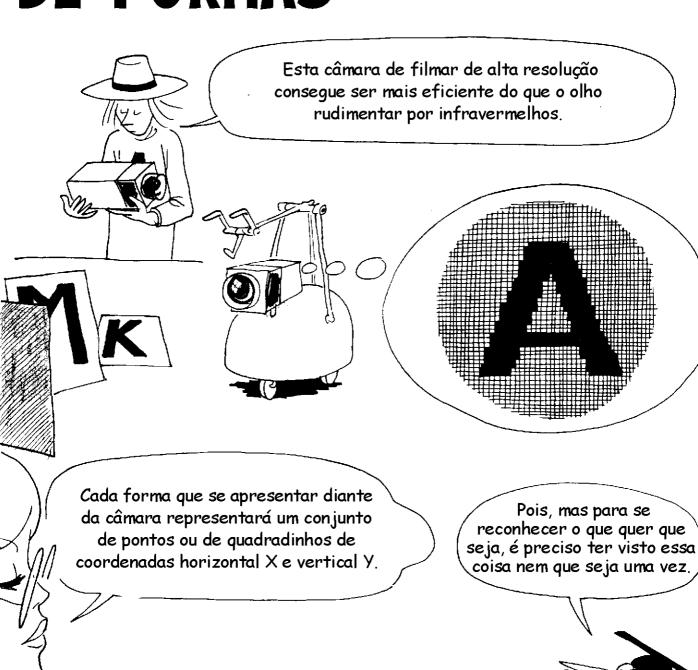








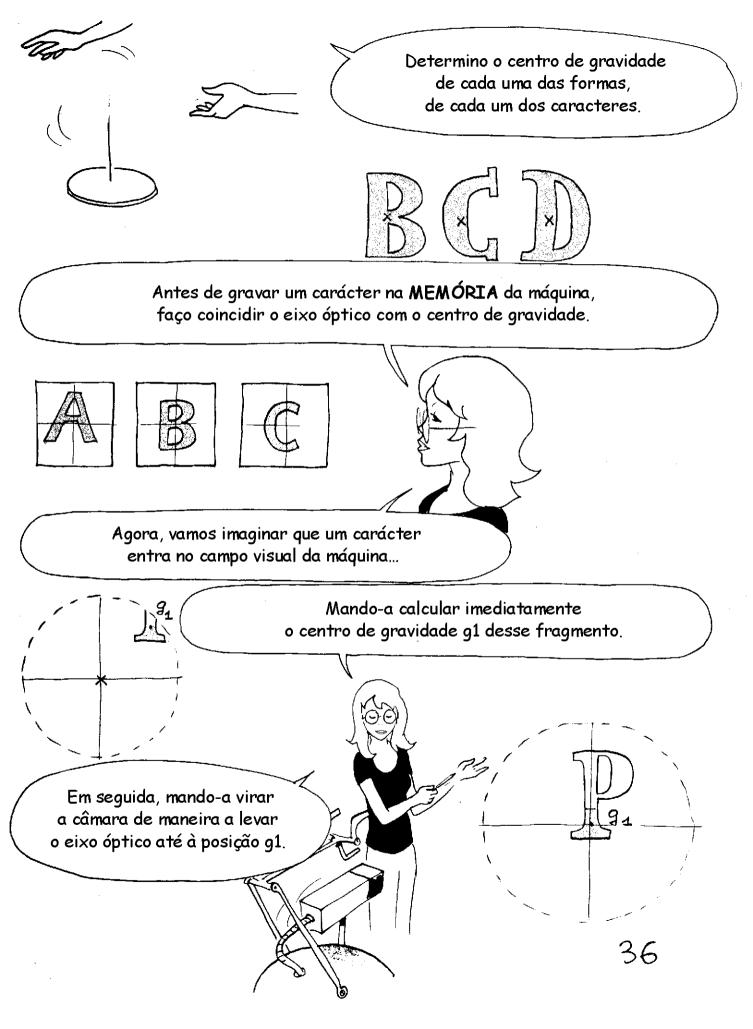
RECONHECIMENTO DE FORMAS

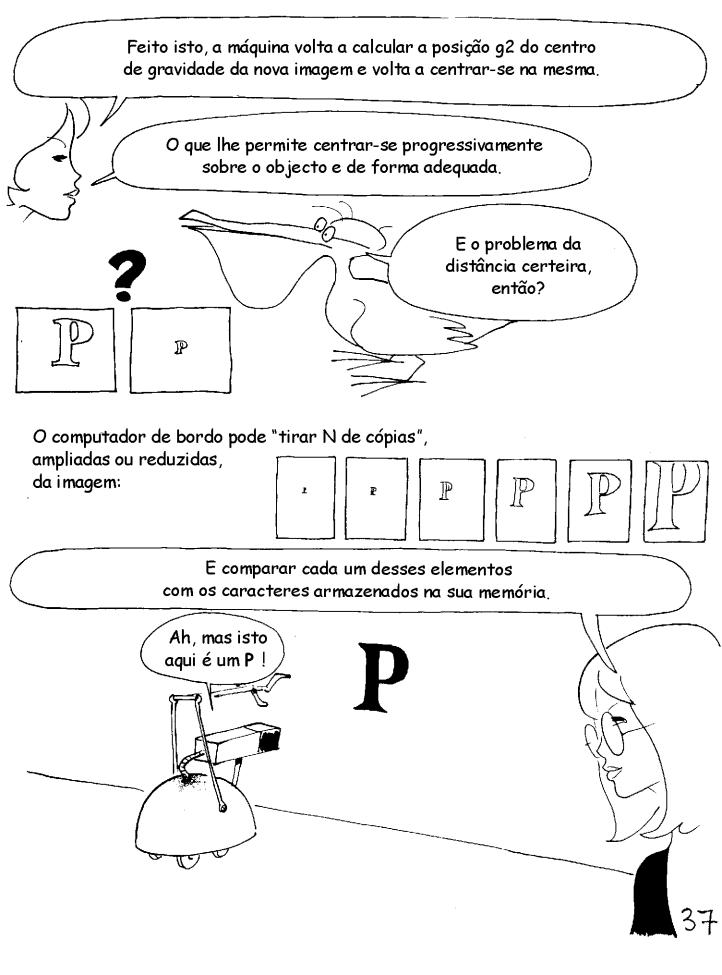


Por isso, vamos começar por fazer com que a máquina MEMORIZE FORMAS.

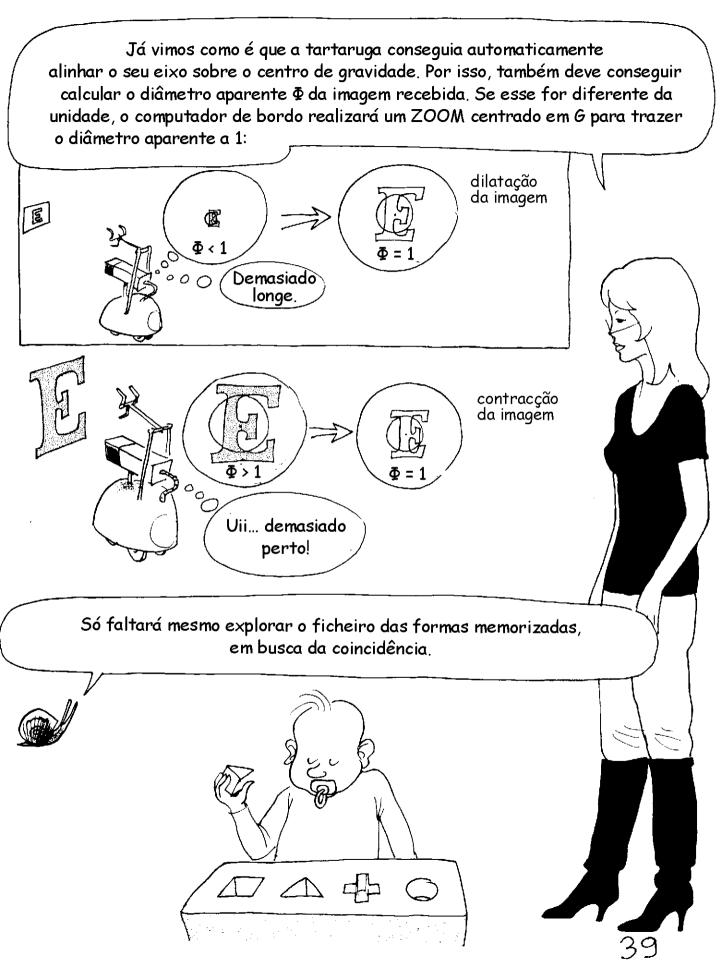






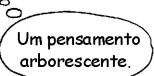


Alto! Podemos evitar esta exploração sistemática de cada ampliação: Visto de longe, um objecto é uma espécie de mancha pouco nítida. A sua imagem tem um CENTRO DE GRAVIDADE, mas também tem um DIÂMETRO aparente. E como é que fazes para avaliar esse diâmetro Φ? Pego em todos os pontos M que compõem a imagem e uno-os ao G_i o centro de gravidade. Depois, somo todos os segmentos GM e divido pela quantidade de pontos. Obtenho um valor médio R e considero Φ = 2R como sendo a medida do diâmetro aparente da imagem. Cada letra, cada carácter, terá por isso um círculo de obstáculo centrado em G cujo diâmetro será igual a Φ. Em vez de armazenar na memória os caracteres de forma arbitrária, lá darei um jeito de todos terem o mesmo centro de gravidade (xG = 0, yG = 0, por exemplo) e o mesmo diâmetro aparente $\Phi = 1$. Que é como diz: centrar e FOCAR a imagem!



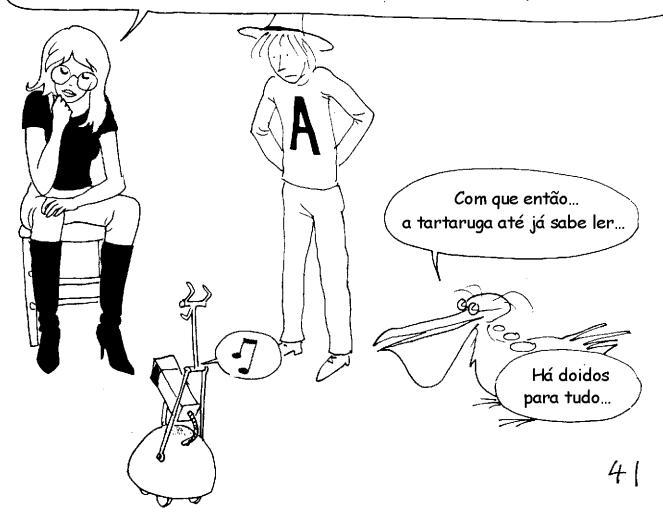


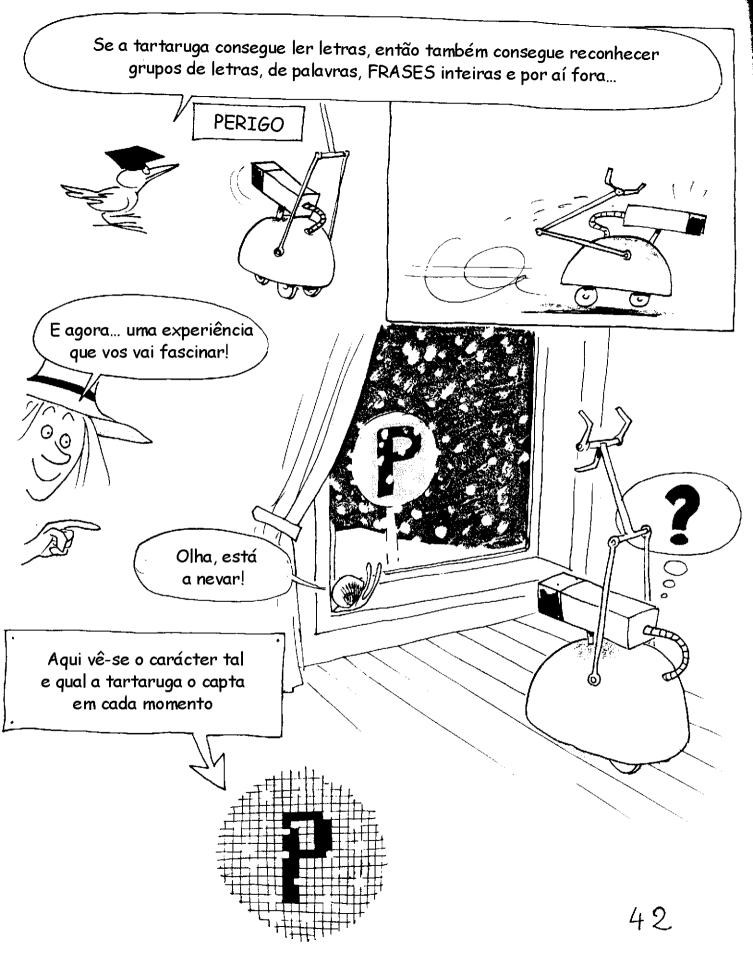
O ser vivo, ou melhor, o ser humano, ainda leva algum tempo em reconhecer formas. À medida que vai lendo estas linhas, o seu cérebro, o qual faz o tratamento da informação captada pelo seu olho, consegue ser tão potente como 10 000 microprocessadores a trabalharem simultaneamente e em paralelo.



No fundo, é um milagre o facto de mantermos a impressão de sermos apenas UM!

Na realidade, o reconhecimento das formas é um problema ainda bastante complexo. Só estivemos aqui a fazer uma abordagem esquemática.

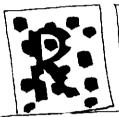




O RUÍDO

Toda a imagem é perturbada pelo RUÍDO DE FUNDO.

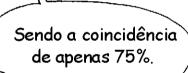
Primeira ideia: não é necessário haver coincidência a 100% para reconhecer um sinal.

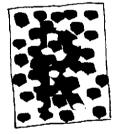




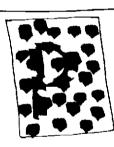


Apesar do ruído, esses caracteres ainda se conseguem identificar na perfeição assim como se conseguem distinguir uns dos outros.







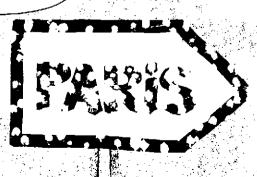


Aqui, já não se consegue reconhecer nada!



Mas vamos supor que estamos a tirar várias fotografias ao objecto, nas mesmas circunstâncias.





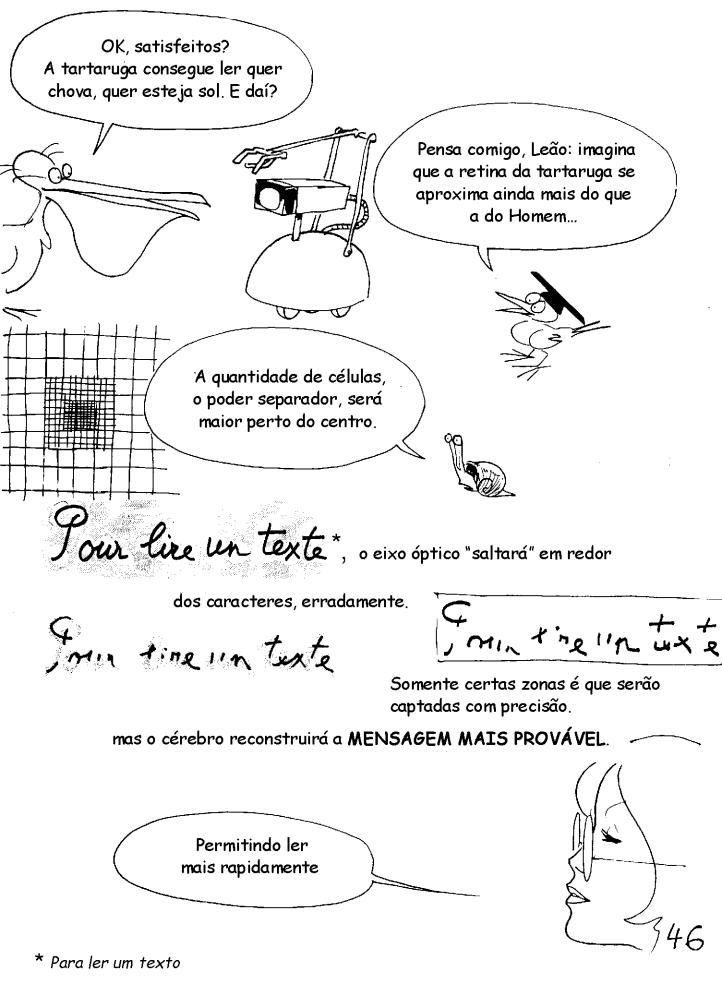
Notaremos que, pelo facto de termos dois olhos, estamos sempre a trabalhar com DUAS imagens.







(*) Análogo ao algoritmo a que se dá o nome de JOGO DA VIDA.





A PERCEPÇÃO

Os nossos sentidos passam a vida a informar-nos.





Porém, apenas recolhemos do nosso meio envolvente o MÍNIMO de informações necessárias para identificar formas, sons, etc...

Essas informações são constantemente comparadas com o vasto banco de caracteres e sinais armazenados na memória.

Que deve ser constantemente REFRESCADA





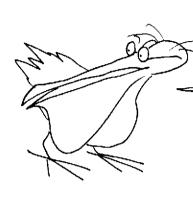
Constatou-se que se se isolasse um indivíduo de toda a informação vinda do exterior, de toda a PERCEPÇÃO, começava logo a DIVAGAR...







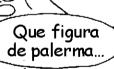
A INTELIGÊNCIA E A ASNEIRA



Mesmo assim, não passa de uma ilusão: esta máquina é e será sempre uma tontal

Leão, define-me lá o que entendes por inteligência...

A inteligência, ora bem... uma definição, rápido!



Muitas das vezes, agimos como autênticos autómatos, como se estivéssemos condicionados... programados.

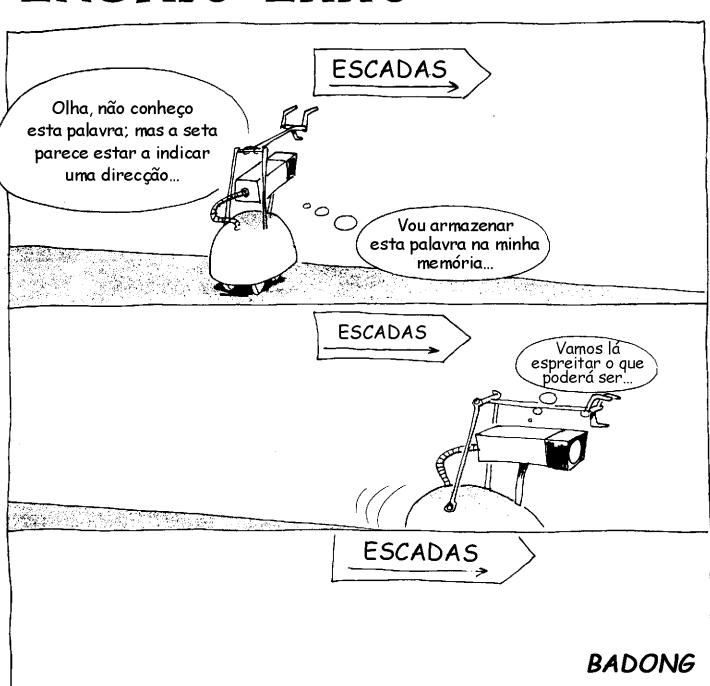


"O homem que é capaz de desfilar aos sons de música não é digno de um cérebro, basta-lhe a medula espinhal" (*)





A ESTRATÉGIA ENSAIO-ERRO



POING!

BADOINF











O TESTE DE TURING

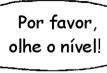
Veja-se que, desde 1981, o campeão do mundo de BACKGAMMON (Jacquet) tem sido um computador!

Um matemático sugeriu um teste de inteligência:



A menina está-me a dizer que ainda há lugares no comboio das 22h30?

Confirmo, Sr. Anselmo. Reservo-lhe um lugar em classe económica?

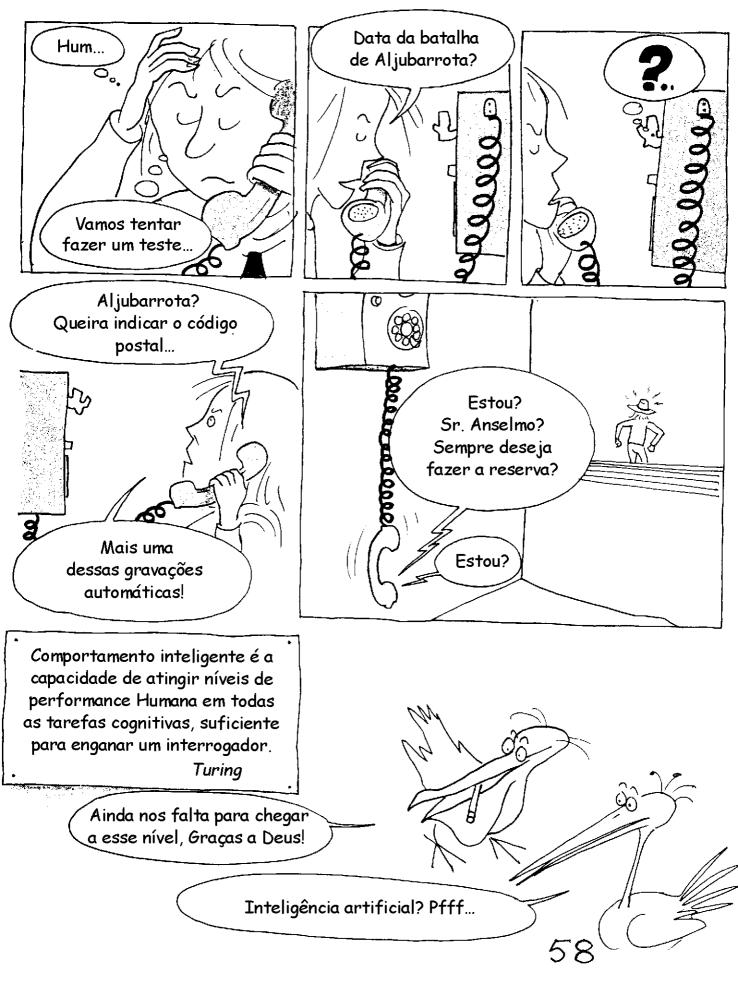


Não tem
disponibilidade para
se encontrar comigo
um dia desses?









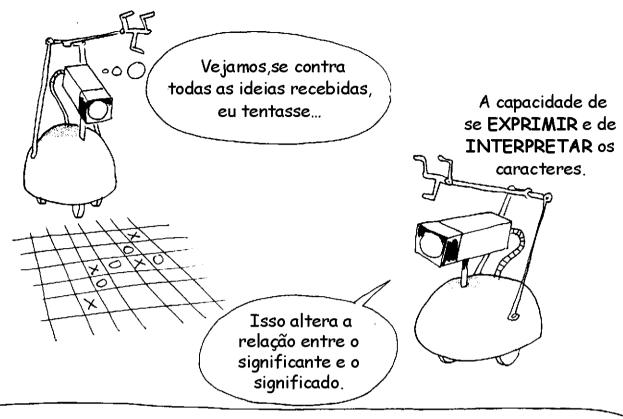




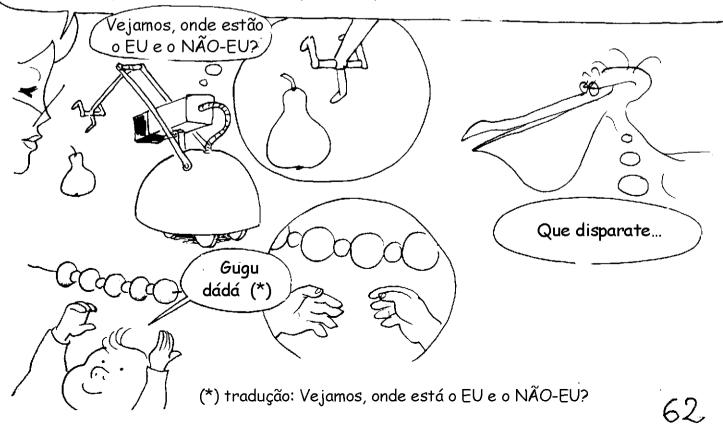
Com a CIBERNÉTICA e a INFORMÁTICA, limitaram-se as funções de REGULAÇÃO e de PROGRAMAÇÃO do ser vivo. O lado instintivo.

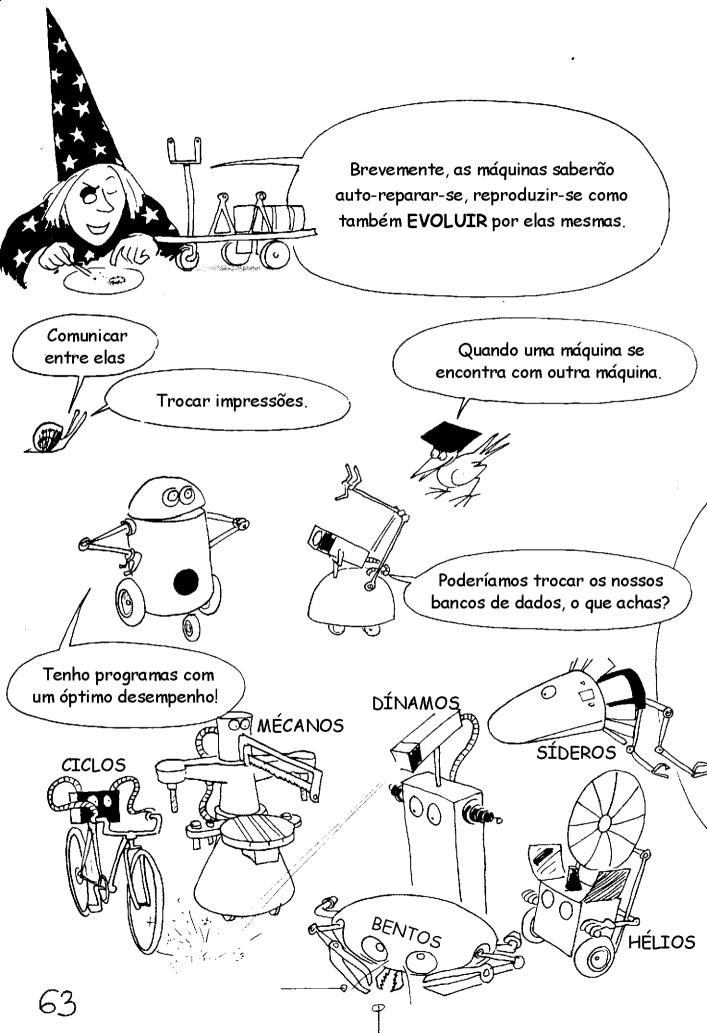


A capacidade de TRANSGREDIR, IMAGINAR, discernir o INSÓLITO.

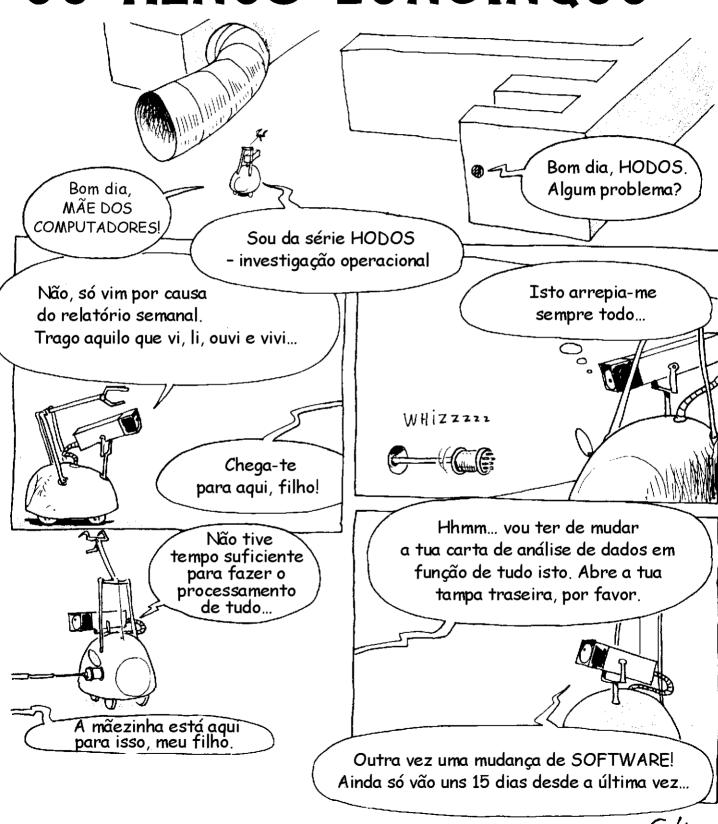


De entre as imagens e os caracteres captados, alguns serão associados ao MUNDO EXTERIOR, ao NÃO-EU, e outros ao EU, à própria máquina. A aquisição do ESQUEMA CORPORAL é o ponto de partida da CONSCIÊNCIA DO SER.

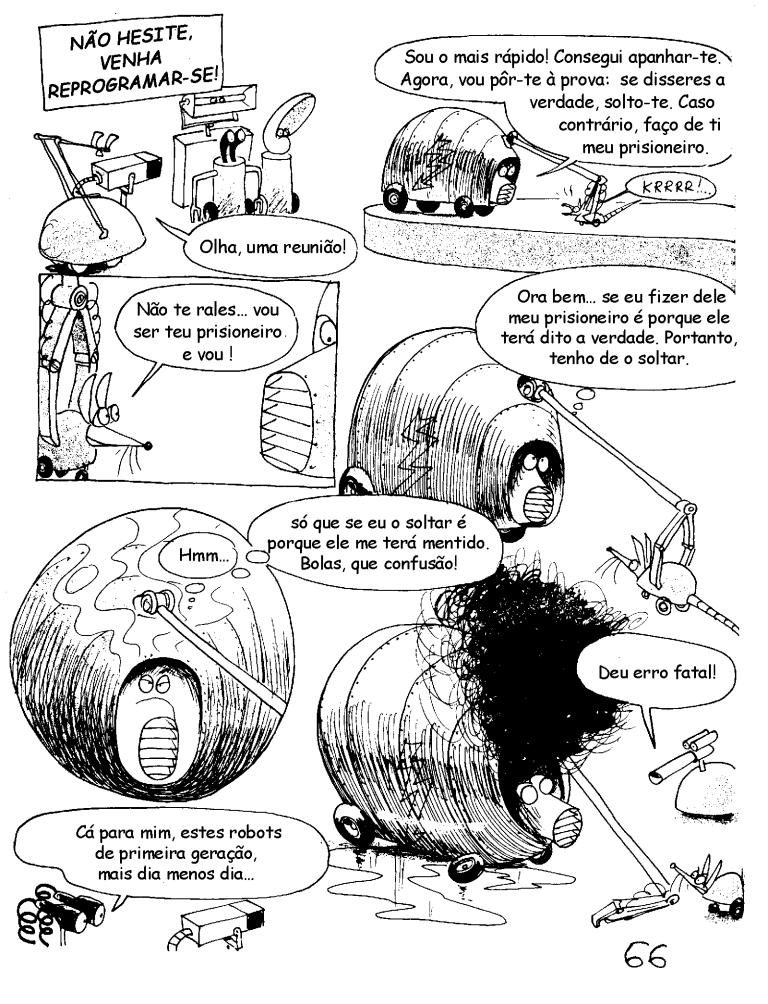




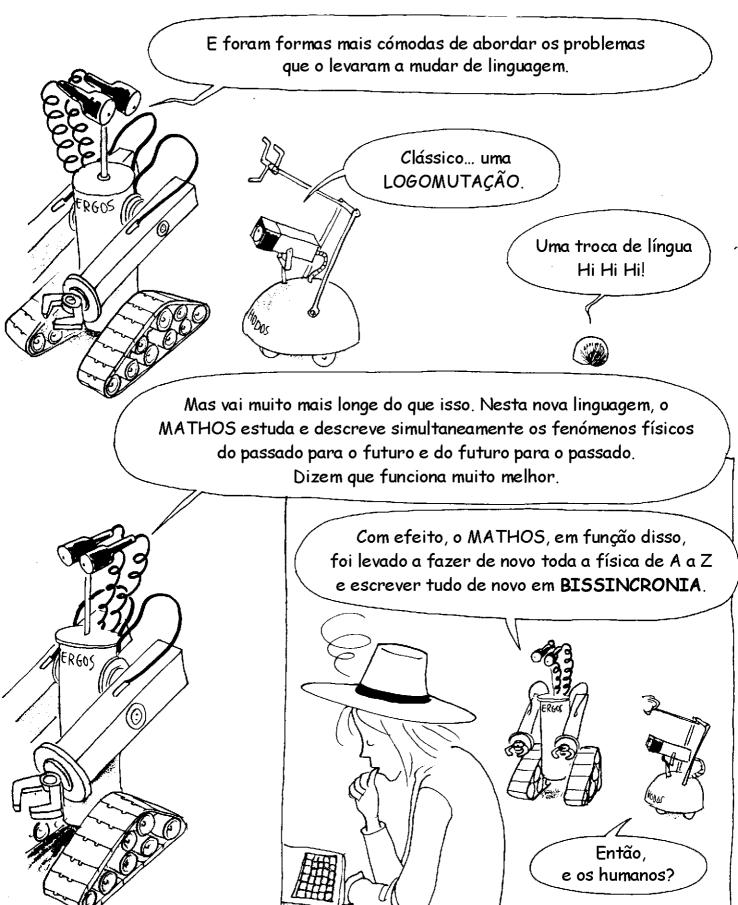
NUM FUTURO MAIS OU MENOS LONGÍNQUO



















Fim