Cover page

Project title: ……RoboWars…… Academic Year: 2023/2024……

Group Members: …يوسف عبدالله يوسف دهيدي…… Department Name: هندسة الحاسوب

…… طارق سفيان مصطفى صبري……..

Project Type Software or Hardware (Choose one)

Supervisor Name: ……هنال ابو زنط……

Format:

- Single space, Times New Roman.
- 12 pt,
- Maximum 1 page.

Abstract Body:

Items must be provided in the Abstract:

- Why do you think this project is important? Please explain the significance of this Project in brief.
- In your point of view what are the important aspects that should be covered in the project?
- Objective(s): In your view, please explain the main objectives of the project.
- Methodology: Give a brief outline of the application development process.
- Had this project been done before? Are there any similar applications available today?

Note: Please deliver this abstract early to ensure that your Project has been approved by the department's projects committee. **Registration will not be done without this approval.**

الملخص:

يسعى المشروع الحالي إلى تحقيق مبادرة جذابة ومبتكرة تشبه فكرة سلسلة"BattleBots" الشهيرة، ولكن بحجم أقل قليلاً. الهدف الرئيسي من هذه المهمة هو استكشاف أهمية الرياضات القتالية الميكانيكية كشكل فريد من أشكال الترفيه، مع التركيز على الأبعاد المتعددة التي تبرز أهميتها.

أهمية المشروع:

تكمن أهمية هذا المشروع في قدرته على تقديم شكل مميز ومثير للترفيه يجمع بين التكنولوجيا والقدرة الهندسية والفطرة البشرية. من خلال صنع نسخة مصغرة من باتل بوتس، نعتزم توفير منصة جذابة تعرض اندماج التحف الهندسية والتفكير الاستراتيجي والمنافسة الشديدة. هذا الجهد لا يُلبي رغبات الترفيه لجمهور متنوع فحسب، بل يعتبر أيضًا أداة تعليمية. في عصر التقنية المتقدمة، يقف هذا المشروع كدليل على تلاقي الإبداع البشري والابتكار التكنولوجي، مُجسدًا روح الترفيه الحديث.

الأهداف:

التصميم والتصنيع: تصميم وبناء زوج من الروبوتات القتالية التي تتحكم بها عن بعد، كل منها له ميزات وأسلحة فريدة، بهدف تعزيز الحلول الهندسية الإبداعية.

هيكلة المنافسة: إنشاء هيكل منافسة منظم، بما في ذلك القوانين والتنظيمات ومعايير التحكيم، يعكس جوهر باتل بوتس، مع ضمان السلامة والعدالة.

تجربة الترفيه: إنشاء تجربة مشاهدة غامرة من خلال التعليق المشوق والتأثيرات البصرية ومشاركة الجمهور لتعظيم القيمة الترفيهية.

المنهجية:

سيبدأ المشروع بتصميم وتصنيع الروبوتات القتالية، بتوجيه من الدكتور حنال أبوزانت. سيتم وضع إطار المنافسة، مع التركيز على جوانب مثل هيكل البطولة ومعايير التحكيم وقواعد المباراة.

الجوانب الهامة:

السلامة: ضمان سلامة المشاركين والمشاهدين وبيئة الحدث أمر بالغ الأهمية، مما يتطلب بروتوكولات وآليات سلامة قوية.

قيمة الترفيه: تعظيم قيمة الترفيه من خلال التعليق المشوق والتأثيرات البصرية وتفاعل الجمهور لجذب جمهور متنوع.

في الختام، يطمح هذا المشروع إلى الاحتفال بالتآزر بين التكنولوجيا والترفيه، وتعزيز الإبداع والابتكار والتعليم مع توفير تجربة فريدة ومثيرة للمشاركين والمشاهدين.