



**ДОКЛАДЫ НА СЕКЦИИ "ЦИФРОВЫЕ ЮНИОРЫ - ПРОГРАММИРОВАНИЕ И
МОДЕЛИРОВАНИЕ", 12 МАРТА, С 11:00**

Оптическое распознавание и решение арифметических примеров	11:00
Теория графов в играх и задачах	11:15
Стратегии принятия решений в антагонистических играх на примере игры калах	11:30
Модель робота – сапера (PoCa-1)	11:45
Модель робота исследователя космоса (РИСК-1)	12:00
Космический Робоконкомплекс	12:15
Перерыв	
Робот-кормилец для домашних животных на базе конструктора Lego Mindstorms NXT 2.0	13:00
Создание робота – исследователя на базе набора LEGO MINDSTORMS EV3	13:15
Квадрокоптер-робот-разведчик	13:30
3D-сканер на основе зеленого лазера и Lego MINDSTORMS NXT 2.0	13:45
Система охлаждения ноутбука	14:00
Исследование компьютерной мыши	14:15
Инфографика как инструмент систематизации и визуализации данных	14:30
Гибридный беспилотный летательный аппарат бикоптерной схемы. Цифровой макет	14:45
Путешествие в неизвестность	15:00
Анимационный проект «Ссора»	15:15