



15. JARDUERA: ETORKIZUNA PRESTATZEN

Helburua:

Problemak ebazteko prozesu baterako pentsamendu konputazionala aplikatzea.

Jarduera:

Iritsi da gure uharteko egonaldiaren amaiera. Ondo pasa eta itzultzeko gogoia izatea espero dugu. Baina ezin zara alde egin zure azken misioa bete gabe. Izan ere, harrituta utzi gaituzu, Uharteko kontseilariak astero antolatzen duten lantaldean gurekin amore ematea nahi baitugu. Aste honetan, baliabideen kudeaketa izango dute hizpide.

Uhartean erronka horri aurre egiteko pentsamendu konputazionala nola aplikatuko zenukeen irudikatuko duen horma-irudia sortu beharko duzu. Zure ideiak adierazten lagunduko dizuten marrazkiak, ebakinak, sinboloak eta oharrak erabil ditzakezu.

Irudimenezko pertsonaiak, teknologia futuristak edo erronka honen irtenbidean berrikuntza islatzen duen beste edozein ideia sar ditzakezu.

Amaitzeko, zure collagearen berariazko elementuak nabarmendu eta zure erabakien atzean dagoen arrazoibidea azaldu behar duzu. Hona hemen adibide batzuk:

Ibilbideak kudeatzeko sistema:

- Optimizazio-algoritmoak erabiltzea zabor-kamioientzako biderik eraginkorrenak zehazteko. Horrek algoritmo genetikoak, algoritmo suntsitzaileak edo burdin harizko algoritmoak erabiltzea ekar dezake.
- Hondakinen edukiontzietan sentsoreak jartzea, haien maila monitorizatzeko eta metaketa handiagoko eremuetan biltzeari lehentasuna emateko.

Identifikazioa eta birziklapenagatiko sariak:

- Hondakinak identifikatzeko teknologia ezartzea (ordenagailu bidezko ikuspegi gisa) material birziklagarriak eta hondakin orokorrak automatikoki bereizteko.
- Birziklapenean aktiboki parte hartzen duten herritarrentzako sari digitalen sistema ezartzea. Horrek deskontuak ekar ditzake udal zerbitzuetan edo leialtasun programetan.