

مشروع التعرف علي الآفات الزراعية
باستخدام الذكاء الاصطناعي

خطوات عمل المشروع

- عملية جمع المعلومات عن الافات الزراعية من اليويتوب و صور من جوجول
- مرحلة عمل نموذج ب Machin learning fo kids
- مرحلة عمل البرنامج باستخدام اسكراتش للتعرف على الافات

أهمية المشروع

- منذ مدة و بسبب التلوث البيئي حدث نقص في الأعداء الطبيعية مما ادي الي انتشار الافات
- فإذا قمنا بعمل روبوت يشبه الأعداء الطبيعية مزود بهذا البرنامج لأفاد في الزراعة بدون الحاجة الي المبيدات التي تضر صحة الانسان
- لم نقم بتصميم الروبوت نظرا لضعف الإمكانيات وعدم وجود الأجهزة اللازمة لذلك و لكن لدينا الفكرة

ادارج الصور في موقع Machine learning for kids



[العودة إلى المشروع <](#)

[فتح في Scratch 3](#)

Scratch سيضيف مشروعك هذه لبيانات إلى

recognise image image (label)

في حقل الإدخال لهذا ، وسيعيد نموذج تعلم الآلة الخاص بك التسمية التي تعرف images ضع عليها .

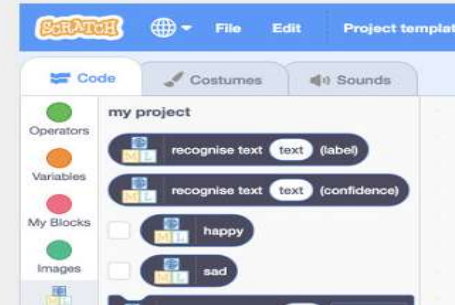
recognise image image (confidence)

images سيؤدي ذلك إلى إظهار مدى ثقة نموذج تعلم الآلة في أنه يتعرف على نوع (0 - 100 -).

label

تمثل هذه لبيانات التسميات التي قمت بإثباتها في مشروعتك ، بحيث يمكنك استخدام أسمائها في المقاطع

سيبدو شيئاً مثل هذا - باستثناء اسم مشروعك



بعد الانتهاء التوجه للموقع لبناء التطبيق