مشروع التعرف علي الآفات الزراعية باستخدام الذكاء الاصطناعي

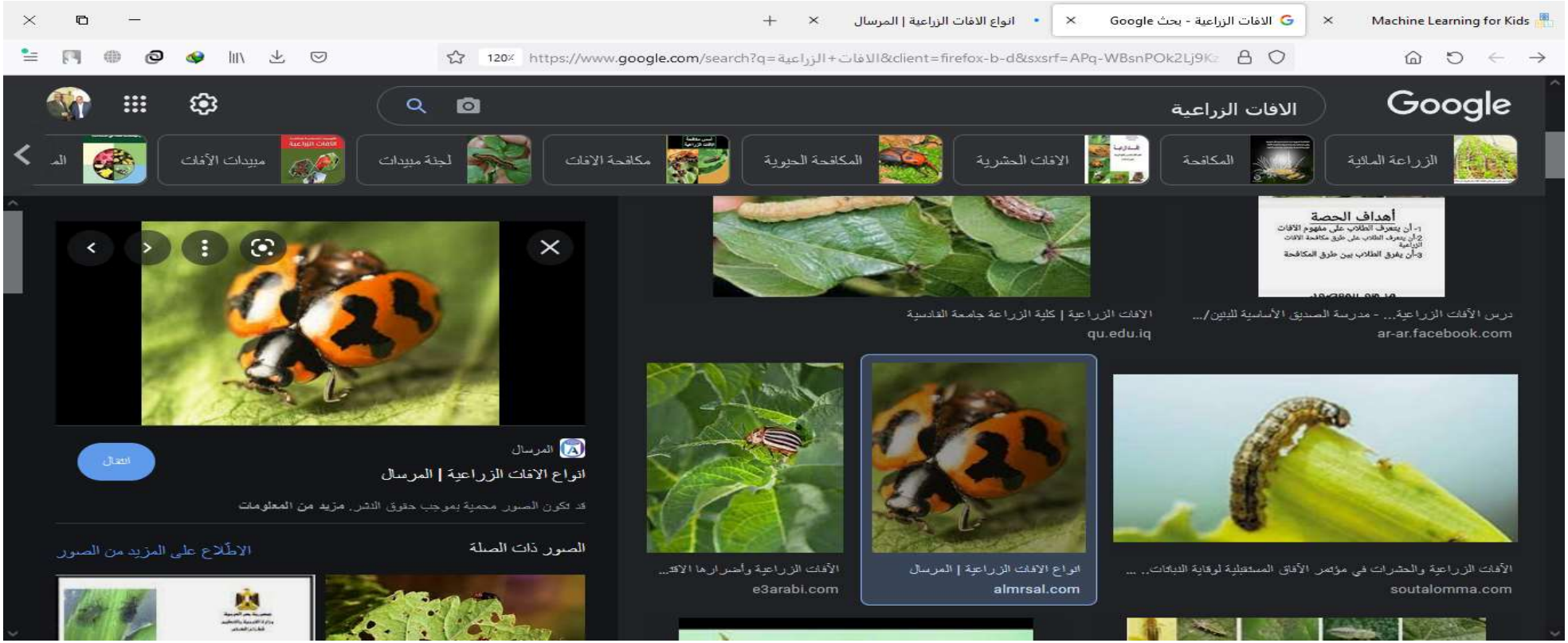
خطوات عمل المشروع

- 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

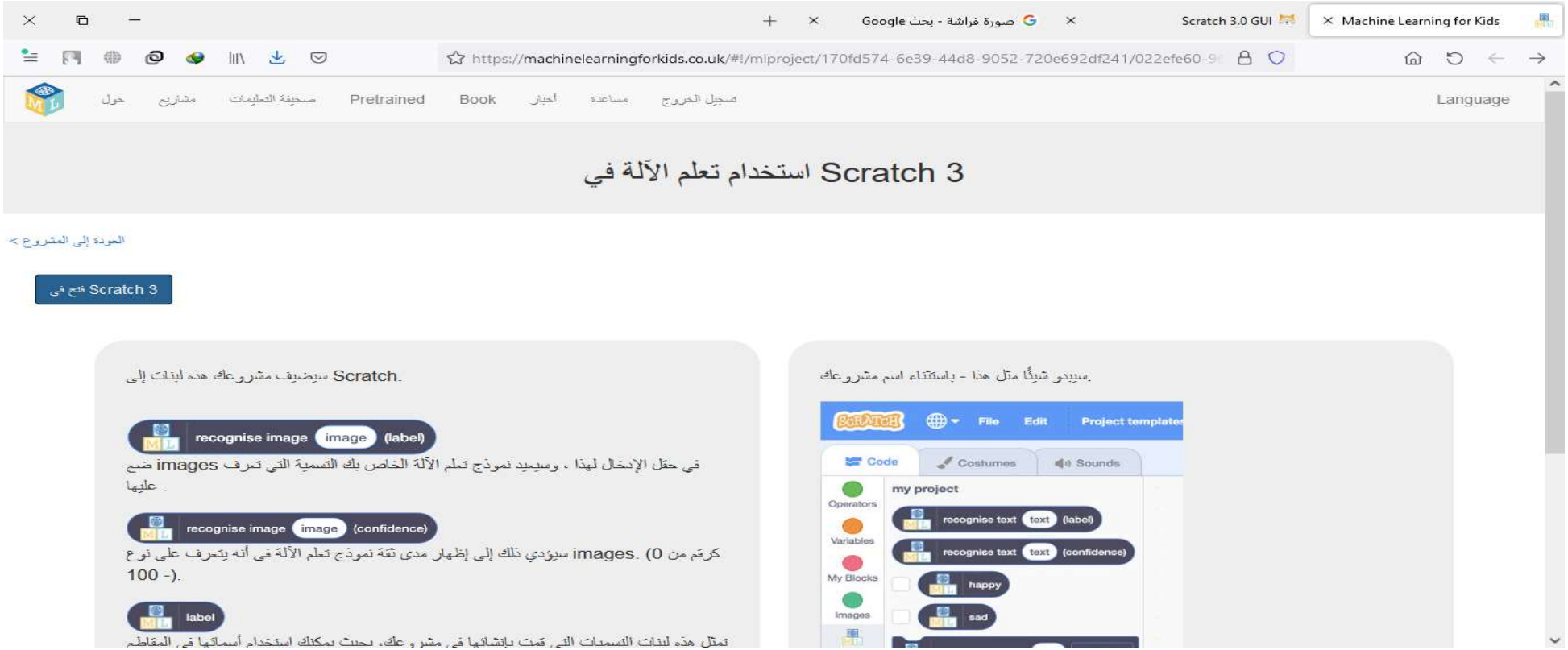
أهمية المشروع

- منذ مدة و بسبب التلوث البيئي حدث نقص في الاعداء الطبيعية مما ادي الي انتشار الافات
- فإذا قمنا بعمل روبوت يشبه الأعداء الطبيعية مزود بهذا البرنامج لافاد 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

الخطوة الاولي صور المشروع



ادارج الصور في موقع Machine learning for kids



بعد الانتهاء التوجه للموقع لبناء التطبيق