

Nuotolinio renginio taisyklės. Pasaulinė Robotų Olimpiada 2021

Įprasta kategorija

Šiame dokumente yra aprašytas internetinis įprastos kategorijos formatas bei svarbiausi taisyklių punktai, kurie keičiasi, perkėlus renginį į nuotolinį formatą.

Papildomos taisyklės nuotolinio renginio formatui - Įprasta kategorija

a, Kiekviena komanda turi pateikti originalius savo roboto vaizdo įrašus, kuriuose nurodytos roboto eigos užduotys, ir dokumentą apie savo roboto naudojamą programos kodą. Vaizdo įrašai turi būti nekarpyti, kad būtų išvengta bet kokių apgaulingų kodų ar filmų gudrybių. Mes rekomenduojame iš anksto praktikuoti vaizdo medžiagos įrašymą, siekiant, kad procesas būtų lengvas, kai tai yra svarbiausia. Taip pat turėtumėte daryti kelis vaizdo įrašus, niekada nežinote, kuris iš jų pasieks aukščiausią balą. Komanda gali pateikti tik vieną vaizdo įrašą. Turite atitinkamai pavadinti failus: KOMANDOS PAVADINIMAS_KATEGORIJA_AMŽIAUS GRUPĖ_WRO2021_PAGRINDINIS

b, Komandos turi pateikti vaizdo įrašus ir programos kodo dokumentus iki šio termino:

- Pagrindiniai iššūkiai: 2021 m. liepos 20 d., 23:59

Vaizdo įrašai, nepateikti per nustatytą terminą, bus automatiškai atmesti. Turėtumėte įkelti failus iki termino pabaigos, kad nepraleistumėte jų dėl jokių nenumatytų priežasčių.

Be vaizdo įrašų, komandos taip pat turi įkelti PDF failą su programos kodu.

c, Robotų vaizdo įrašuose turi būti ši informacija:

- visas žaidimo laukas ir atsitiktinių imčių procesas, priartinant žaidimo elementų pozicijas, kad teisėjai galėtų įsitikinti, jog sąranka atitinka taisykles.
- pilnas roboto vaizdas, taip pat priartinant plytą, kad teisėjai galėtų įsitikinti, ar robotas yra legalus. Vaizdo įrašė svarbu parodyti, kad „Bluetooth“ ir „Wifi“ yra išjungti, o robotas atitinka nurodytus 25x25x25 cm matmenis. Norėdami išmatuoti aukštį, galite padaryti 26 „LEGO“ vieneto aukšto matavimo įrankį ir įrašymo metu pastatyti jį šalia roboto.
- roboto bėgimas.
- roboto važiavimo pabaigoje (nesvarbu, kuo jis baigėsi), kai robotas nejuda, turėtumėte priartinti taškų vertų elementų galinių pozicijų vaizdus.
- Jei vaizdo įrašė nėra kurio nors iš išvardytų įrašų, teisėjai gali nuspręsti taikyti baudas tai komandai (skirti minuso taškus, perpus sumažinti rezultatą ar pridėti laiką).

d, Kai teisėjai vertins vaizdo įrašus, jie matuos laiką su chronometru. Roboto važiavimas ir jo laikas prasideda paspaudus roboto paleidimo mygtuką ir baigiasi:

- jei važiavimas truks ilgiau nei 2 minutės, teisėjas sustabdys vaizdo įrašą pasibaigus 2 min. terminui ir bandys nustatyti, kokius taškus komandai galima skirti pagal tą kadrą. Kadangi teisėjas neturės pilno vaizdo, priartinto visų elementų galutinės padėties paveikslo, taškai už elementus, dėl kurių padėties galima abejoti, nebus skiriami.
- nutinka bet koks įvykis, dėl kurio sustabdomas roboto veikimas (pvz. : komandos narys paliečia robotą ar bet kurį žaidimo elementą, robotas palieka žaidimo kilimėlį ir pan. Žr. Bendrąsias taisykles 6.12.). Prieš pateikiant vaizdo medžiagą, nepaprastai svarbu patikrinti savo vaizdo įrašus ir įsitikinti,

kad jūsų robotas užduotį įveikia per 2 minučių laiką ir visos svarbių žaidimo elementų galutinės pozicijos yra aiškiai matomos.

e, Kai visi vaizdo įrašai pateikiami vertinimui ir teisėjai pradeda juos vertinti, kiekviena komanda turi patvirtinti internete pateiktą galutinį rezultatą.

f, Komandų reitingas bus pagrįstas jų rezultatų suma. Esant lygiam rezultatui, nulems roboto veikimo laiko suma abiem iššūkiams (greitesnis robotas reitinguojamas aukščiau).

Pagrindinės taisyklės (pasikeitusios dėl online formato):

1 ir 1.2. staigmenų nebus.

2.10. Komandos negali naudoti to paties roboto. Jei kils įtarimas, kad pagal vaizdo medžiagą dvi ar daugiau komandų naudoja tą patį robotą, atvejį nagrinės vadovai. Jei bus įrodyta, kad komandos naudojo tą patį robotą, jos bus diskvalifikuotos iš varžybų.

6.12. Vietoje taisyklės apie roboto paleidimo pabaigą Bendrosiose taisyklėse taikomas taisyklės „Papildomos internetinio formato taisyklės“ punktas f.

6.13. Komandos gaus internetinį pranešimą apie savo rezultatą, kurį turės patvirtinti, jei sutiks. Rezultatai nebus rodomi galutiniuose rezultatuose, nebent tai patvirtins komanda. Visi skundai dėl balų gali būti pateikti raštu iki rugpjūčio 2 d. 23:59 el. paštu info@codeacademykids.com.

6.14. Galutinis reitingas bus apskaičiuojamas pagal punktą h, „Papildomas internetinio formato taisyklės“.

8. Norime patvirtinti, kad nepaisant internetinio formato, taikomos visos taisyklės dėl draudžiamų dalykų. Mes ypač norime paprašyti dalyvių būti atsakingais, mandagiais bei nepamiršti, kad jų vaizdo įrašai bus peržiūrimi, bei nenaudoti necenzūrinių žodžių ar išsireiškimų ir kt.

WeDo amžiaus grupė

5.8. WeDo amžiaus grupė neturės staigmenos taisyklės 2021 metais.

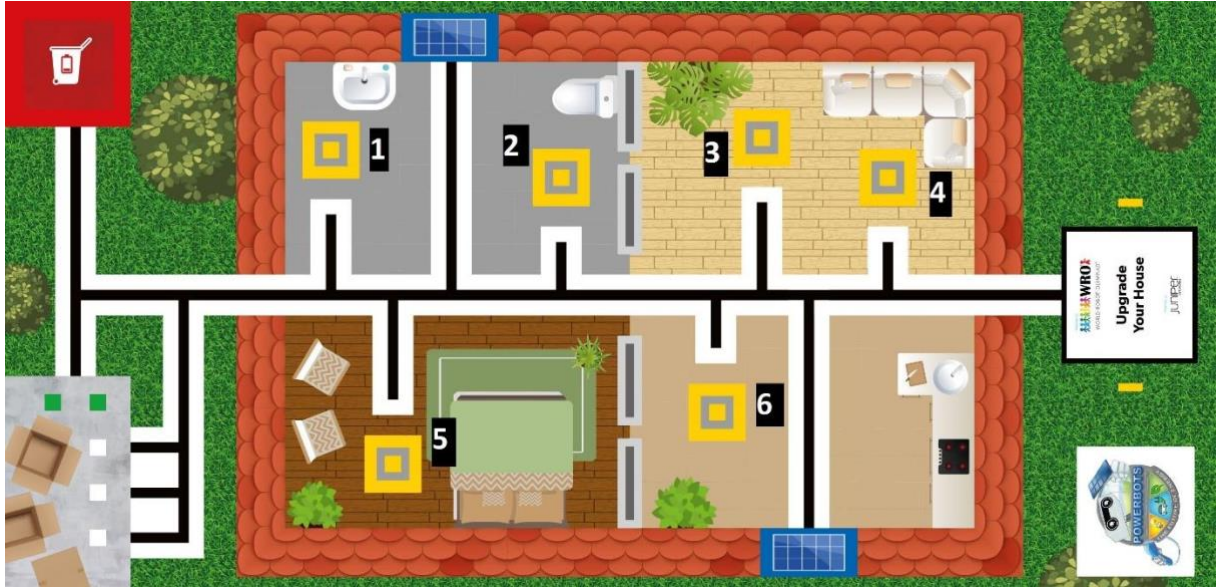
Pradinė amžiaus grupė

3. Žaidimo objektai, padėties nustatymas, atsitiktinių imčių parinkimas

Dėl nuotolinio renginio formato supaprastinome atsitiktinių imčių parinkimą.

- Uždėkite barjerus ant tam skirtų vietų viršutinėje žaidimo lauko dalyje, tarp dviejų viršutinių kambarių (vonios ir svetainės).
- Įdėkite saulę taip, kaip norite, pagal jai numatytas vietas.
- Meskite šešiakampį kauliuką ir patikrinkite numeraciją, pateiktą žemiau esančiame paveikslėlyje. Nelyginis (1,3,5) reiškia, kad geltonos spalvos lempučių eina į vietas, pažymėtas nelyginiais skaičiais (1,3,5). Lyginis (2,4,6) reiškia, kad geltonos spalvos lempučių eina tose vietose, kurios pažymėtos

lyginiais skaičiais (2,4,6). Raudonos lemputės eina tose vietose, kurios liko be geltonos lemputės.

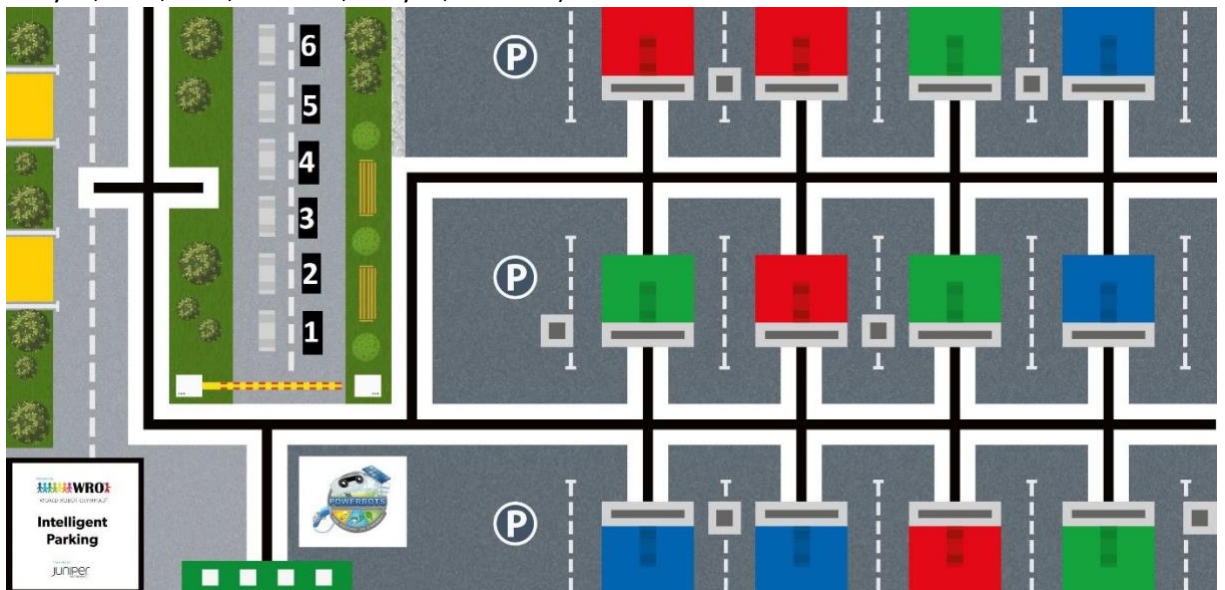


Jaunesnioji amžiaus grupė

3. Žaidimo objektai, padėties nustatymas, atsitiktinių imčių parinkimas

Dėl nuotolinio renginio formato supaprastinome atsitiktinių imčių parinkimą.

- Stulpelį įdėkite taip, kaip norite, bet po vieną stulpelį kiekvienoje eilutėje.
- Meskite kauliuką. Riedėjimas nustato laukiančių automobilių tvarką automobilių stovėjimo namo įvažiavimo juostoje. Pirmas ir antras metimas nustato žalių automobilių padėtį, trečias ir ketvirtas metimas nustato mėlynų automobilių padėtį, o raudoni automobiliai užima tuščias vietas. Jei išridensite numerį, kuriame jau yra automobilis, pakartokite metimą. (Pvz.: jei riedėjimo rezultatas yra: 2,3,1,5, tuomet automobilių spalvų eilė įvažiavimo juostoje yra mėlyna, žalia, žalia, raudona, mėlyna, raudona).



- Tada priešais stovėjimo vietą, kuri yra tos pačios spalvos, kaip pirmasis automobilis eilėje, pastatykite tvorą. Antroji tvora eina atsitiktine automobilių stovėjimo tvarka su kita spalva įvažiavimo juostoje. Tai reiškia, kad jei pirmasis automobilis yra žalias, antrasis - mėlynas, o

trečiasis - raudonas, pirmoji tvora statoma priešais žalią, o antroji - priešais mėlyną automobilį. Jei pirmasis automobilis įvažiavimo juostoje yra žalias, antrasis yra taip pat žalias, o trečiasis - mėlynas, tai tvorą statysite ant žalios ir mėlynos, paliekant besikartojančios spalvos automobilį be tvoros. Toje pačioje eilėje negali būti dviejų tvorų.

- Dabar automobilius galite pastatyti taip, kaip norite, tačiau laikydamiesi pagrindinių taisyklių, kad automobilių negalima statyti ant stovėjimo aikštelės su tvora priešais ją; raudonas automobilis važiuoja mėlyna arba žalia parkavimo zona, o mėlynos ir žalios spalvos automobiliai visada stovi savo spalvos zonoje.

Vyresnioji amžiaus grupė

3. Žaidimo objektai, padėties nustatymas, atsitiktinių imčių parinkimas

Dėl nuotolinio renginio formato supaprastinome atsitiktinių imčių parinkimą.

- Ridenkite šešiakampį kauliuką, kuris nustato, kuris energijos tipas turės perteklių. 1 arba 4 taškų rezultatas reiškia saulės energiją, 2 arba 5 reiškia vėjo energiją, 3 arba 6 - vandens energiją.
- Sukurkite baltos energijos identifikatorių, kuris yra pastatytas iš LEGO elementų ir yra toks pat, kaip geltonos, žalios arba mėlynos spalvos. Įdėkite visus septynis energijos identifikatorius į neskaidrų maišelį. Pradėkite traukti identifikatorius po vieną iš krepšio ir eilės tvarka padėkite juos ant numeruotų identifikatorių sričių šalia namų. Jei ištraukėte baltą identifikatorių, tai reiškia, kad identifikatoriaus lizdas lieka tuščias ir tas namas turi tik vieną identifikatorių. Jei ištraukėte penkis spalvotus identifikatorius iš eilės, šeštas identifikuojamas automatiškai kaip baltasis, o identifikatoriaus lizdas 6 lieka tuščias.



Atvira kategorija

Internetinis atviros kategorijos formatas yra toks. Čia rasite svarbiausius taisyklių knygos pakitimus.

Papildomos internetinio formato taisyklės - Atvira kategorija

a, Visos komandos turi pateikti savo projekto vaizdo įrašą, aprašymą ir programos kodo dokumentaciją. Mes rekomenduojame komandoms pasipraktikuoti savo vaizdo įrašymą ir pristatyti geriausią projekto bei įrašo variantą. Viena komanda gali pateikti tik vieną vaizdo įrašą. Vaizdo failo pavadinimas turėtų būti toks:

KOMANDOS PAVADINIMAS_KATEGORIJA_AMŽIAUS GRUPĖ_WRO2021
(pvz.: KONSTRUKTORIAI_ATVIRA_JAUNESNIOJI_WRO2021)

Vaizdo įrašas turi būti bent 2 minučių ir ne ilgesnis kaip 5 minučių.

Priimami tik čia išvardyti failų formatai: avi, mpeg, wmv, mp4

Komandos taip pat turi pristatyti rašytinį ir iliustruotą (projekto, grafiko ir kt.) projekto aprašymą, kuriame būtų nurodyta jų roboto funkcija, koku būdu jis yra unikalus ir kaip jis atitinka sezono temą. Šis aprašymas turi būti pateiktas internete su robotui naudojamą programos kodo dokumentais.

Aprašymo specifikacijos:

Puslapiai: maks. 15

Failas: PDF

Dydis: maks. 10 MB

b, Vaizdo įrašas, projekto aprašymas ir programos kodo dokumentai turi būti pateikti iki 2021 m. liepos 20 d. 23:59.

Pavėluotai atsiųsta medžiaga arba failai, nepaisantys nurodytų reikalavimų yra automatiškai atmetami. Rekomenduojame įkelti visus failus prieš nustatytą terminą ir nepalikti to paskutinei minutei.

c, Pasibaigus pateikimo terminui, vyks komandos narių, trenerio ir teisėjų pokalbis. Tai apima tiesioginį projekto pristatymą ir interaktyvų interviu. Tai vyks internete per vėliau pasirinktą platformą („Zoom“, „Meet“ ir kt.). Kiekviena komanda ir jų paskirti teisėjai gaus tikslią šio pokalbio datą (pokalbiai vyks tarp liepos 25 d. ir liepos 30 d.)

d, Komandos turi aprūpinti ir papuošti pristatymo erdvę, kuri turi būti kitokia, nei vykstant įprastoms (fizinėms) varžyboms. Pristatymo erdvė gali būti namuose, klasėje ar bet kurioje kitoje prieinamoje vietoje. Svarbu nepamiršti:

- projekto iliustracijos (paveikslėlis, nuotrauka, ekranas, daiktai ir kt.)
- LEGO roboto, kuris yra sprendimo dalis

Pateiktas vaizdo įrašas bei interviu taip pat turėtų būti įrašyti šioje pristatymo erdvėje.

g, Komandos bus vertinamos ir reitinguojamos pagal pateiktą medžiagą, internetinį pristatymą ir interviu.

h, Be aptartų internetinės kategorijos taisyklių pakeitimų, visapusiškai taikomos bendrosios taisyklės ir amžiaus grupės taisyklės.