

LEGOWEDO "DÜZ YARIŞ" 2.0

Yaş kategorisi: 6. sınıfa kadar kapsül

Takım için gereksinimler: Takımın bileşimi 3 kişidir.

Rekabet Şartları

1. Yarışmanın amacı, düz bir pistte mümkün olduğunca hızlı sürmektir.
2. Robotlar kurulduktan sonra, katılımcılar aynı anda robotlarını aktive ediyor; 3 saniyelik bir gecikmeden sonra düz yolda ilerlemeye başlıyorlar.
3. Robotlar hareket ederken, robot şeridinden (tüm hareketli parçalarla) sapmamalıdır; bunun dışında robotun hareketlerinde herhangi bir sınırlama yoktur (sabit hızda sürebilir, eşit hızlanabilir, sallanabilir)
4. Yarış sırasında takım operatörleri robotlara dokunmamalıdır.
5. Bir katılımcının aracı şeridinden sapsa, bu başarısızlık sayılır; Her iki katılımcı da şeritlerinden sapsa, şeridinde daha uzun süre kalan araç kazanır.
6. Yukarıda açıklanan yöntemlerle kazanan belirlenemezse, galibiyet veya rövanş kararı yarışma hakemi tarafından verilir.

Saha Ölçüleri

1. 3000 x 1000 mm ölçülerinde siyah işaretlerle dikdörtgen bir alandan oluşur.
2. Saha, 1500 mm uzunluğunda ve 250 mm genişliğinde iki trafik şeridi ile işaretlenmiştir; her biri başlangıç ve bitiş işaretleri içerir.

Robot Özellikleri

1. Robot, yarışma günü beraberinde getirilen kitlerden monte edilir.
2. Robotlar yalnızca LEGO WeDo 2.0 (45300) yapı taşları kullanılarak inşa edilmeli ve şu boyutlara sahip olmalıdır: uzunluk 200 mm, genişlik 150 mm, yükseklik 150 mm.
3. Robot yalnızca bir WeDo 2.0 Smarthub, hareket sensörü, eğim sensörü ve bir motor kullanmak zorundadır.
4. Belirtilenler dışındaki elektrik bileşenleri kesinlikle yasaktır. Harici parça kullanmak diskalifiye sebebi teşkil eder.

Robot programı LEGO EducationWeDo programlama dilinde yazılmalıdır. Robot yalnızca WeDo 2.0 SmartHub üzerinden bağlanmalı ve dizüstü bilgisayardan başlatılan programı çalıştırmalıdır.

Yarışma Prosedürü

1. Her yarış en fazla 1 dakika sürer. Robot ayrılan süre içinde bitiş çizgisini geçmezse, kaybeden sayılır.
2. Tur başlamadan önce, takımlar robotlarını karantina alanına yerleştirmelidir.
3. Yarış için robotlar katılımcıların bilgisayarlarına bağlanır ve trafik şeritlerine yerleştirilir. Jüri üyesinin emriyle katılımcılar programı dizüstü bilgisayarlarında başlatıyor.
4. Yarış sırasında dizüstü bilgisayara bağlantı kaybedilirse, tekrar oynatma siparişi verilir.

Kazanan Seçim Kuralları

**Organizasyon komitesinin takdirine göre, robot sıralaması katılımcı sayısına ve yarışmanın düzenlendiđi etkinliđin düzenlemelerine bađlı olarak farklı sistemler kullanılarak yapılabilir. Yeterli zaman varsa, yarışma "herkes için serbest oynama" veya Olimpiyat sistemi kullanılarak düzenlenecektir.