

Robot Oyun Güncellemeleri

GÜNCELLEME TARİHİ: 27/01/2020

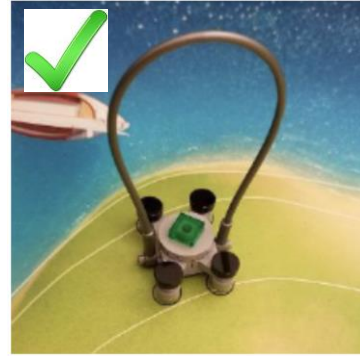
16 – DENETİM DRONU’NUN DOĞRU KURULUMU

Saha Kurulum dokümanında gösterilen Denetim Dronu için başlangıç pozisyonu aşağıdaki gibi olacaktır.

YANLIŞ



DOĞRU



15 – GÖREV 12 DENGELEYİCİLER

Maç sonunda hiçbir Ekipman’ınızın Görev 12’deki İstif’lerinize temas etmediğinden emin olun...

---Görev 12’ye göre YÜKSEKLİK/Kat puanlarının geçerli olması için İstif’lerin bağımsız olması gerekir.

---Kural 33, “Bağımsız” kelimesini, herhangi bir Ekipman’a temas etmeyen olarak tanımlar.

---Kural 2; Görev 12’deki İstif’lerinizi dengede tutmak için yaptığınız çerçevelerin Ekipman olduğunu açıkça belirtmektedir.

Eğer bu sizin için sürpriz olduysa “Bağımsız” kelimesinin başka yerlerde önemli olduğunu görmek için Görevler dokümanına tekrar bakmalısınız.

14 – YENİLİKÇİ MİMARİ EKİPMANI İÇİN UYARI

Görev 11’de kullanılan Yenilikçi Mimari Ekipmanınızın, maç sonunda Görev 12’deki İstiflere temas etmediğinden emin olun.

---Görev 12’ye göre YÜKSEKLİK/Kat puanlarının geçerli olması için İstif’lerin bağımsız olması gerekir.

---Kural 33, “Bağımsız” kelimesini, herhangi bir Ekipman’a temas etmeyen olarak tanımlar.

---Kural 2 ve Robot Oyun Güncellemesi 06; Görev 11 Yenilikçi Mimari’nin Ekipman olduğunu açıkça belirtmektedir.

13 – HATIRLATICI NOTLAR

Maç’a; bir sayfadan fazla olmayacak şekilde hatırlatıcı notlar getirebilirsiniz. Bu notlarda Robot pozisyonu ve programlar ile ilgili bilgiler yazılmalıdır. Maksimum sayfa büyüklüğü 229 mm x 305 mm - “Mektup” veya “A4” boyutlarında olmalıdır. Bu sayfanın farklı hiç bir amacı olmamalıdır ve Ekipman olarak değerlendirilmeyecektir.

GÜNCELLEME TARİHİ: 06/11/2019

12 – MAT’IN MASAYA YAPIŞTIRILMASI

Saha Kurulum dokümanında “SAHA ZEMİNİNİ (MATI) YERLEŞTİRME” başlığı altındaki 4. Adım aşağıdaki şekilde güncellenmiştir.

4. Adım: (İsteğe bağlı) Matı yerinde sabit tutabilmek için, matın **Batı kenarına** ince siyah bant kullanabilirsiniz. Bant Mat’a yapıştığında, Mat’ın sadece siyah sınırını kaplamalıdır.

11 – İZİN VERİLEBİLECEK HIZALAMA ARACI (ÇERÇEVE / ŞABLON / MASTAR vb.) KULLANIMI

Kurallar dikkatlice okunduğunda Robot Başlatma anındaki hizalamada, hizalama aracı (çerçeve, şablon, mastar vb.) kullanımı ile ilgili şu iki gerçek ortaya çıkmaktadır.

---Başlatma anında herhangi bir hizalama aracına dokunmanıza izin verilmez.

---Hizalama aracı tamamen Başlatma Alanı içinde olmadığı sürece; Başlatma anında Robot’un bu hizalama aracına dokunmasına izin verilmez.

Bu durum, hizalama aracında kullanımında izin verilebilecek iki yol olduğu anlamına gelir:

---Herhangi bir hizalama aracı için >> Robotu hizalama aracına dayayarak hizalayın, hizalama aracını tamamen Ev’e çekin, daha sonra Başlatın.

(Eğer hizalama aracını sadece Robot’u HEDEFLEMEK için kullanmak istiyorsanız, önerilen yol budur)

---Tamamen Başlatma Alanına sığan ve orada kalan hizalama araçları için >> Robotu hizalama aracına dayayarak hizalayın, hizalama aracına dokunmayı bırakın, daha sonra Başlatın, bir sonraki Robot’a Müdahale’ye kadar hizalama aracını olduğu yerde, dokunmadan bırakın.

(Eğer hizalama aracını Robot’u HEDEFLEMEK VE YÖNLENDİRMEK için kullanmak istiyorsanız, gerekli olan yol budur)

GÜNCELLEME TARİHİ: 19/10/2019

10 – GÖREV 13 SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK YÜKSELTMELERİ

Görevler dokümanında Görev 13 tanımındaki “Eğer bir Yükseltici (güneş panelleri, çatı bahçesi, yalıtım) en azından kısmen bir Çember’in içinde olan bir İstif’in üzerinde ve Bağımsız ise:” cümlesi aşağıdaki şekilde güncellenmiştir.

“Eğer bir Yükseltici (güneş panelleri, çatı bahçesi, yalıtım) Bağımsız ve sadece en azından kısmen herhangi bir Çember’in içinde olan bir İstif tarafından Destekliyse:”

09 – GÖREV 6 TRAFİK SIKIŞIKLIĞI

Görevler dokümanında Görev 6 tanımındaki “Eğer Trafik Sıkışıklığı kaldırılırsa, hareket eden kısmı Bağımsız ve resimdeki gibi sadece menteshelerinden Destekleniyorsa:” cümlesi aşağıdaki şekilde güncellenmiştir.

“Eğer Trafik Sıkışıklığı kaldırılırsa, hareket eden kısmı Bağımsız ve resimdeki gibi kendi menteshelerinden Destekliyse:”

08 – EKSİKSİZ KÖPRÜ GÖNDERİMİ

Eksiksiz/Doğru Köprü Görev Modeliniz aşağıda gösterildiği şekilde iki üst yarıyı içerir fakat sadece BİR rampa içerir. Robot’un Bayrakları geçmesi için hiçbir sebep olmadığından çalışmanız için tüm ihtiyacınız olan bu kadardır. İkinci bir rampanın Model’e ekleneceği tek zaman turnuvada diğer takım tarafından kullanılması içindir.



07 – BAYRAĞI BIRAKMA

Görev 1’de Kural 35’e herhangi bir istisna yoktur. Bu yüzden Köprü ve Bayrak puanı alma durumları Maç bittiğinde hakem tarafından görülebilir durumda olmalıdır.

06 – GÖREV 11 YAPININ KATEGORİSİ

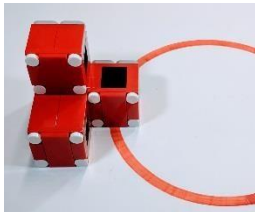
Görev 11’deki Yapı, Ekipmandır. Bir Görev Modeli gibi görünse de, Görevler dokümanı haricindeki bazı dokümanlarda görev modeli olduğu ima edilmiş olsa da, Kural 2, Kural 5 ve bu Güncelleme’ye göre Ekipman’dır.

05 – KISMEN İÇİNDE / TAMAMEN İÇİNDE

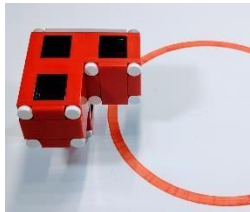
Çemberin “içinde” olma durumuna karar vermek için Görev 12 ve Görev 13’te sadece 1. kata değil, İstif’in tamamına bakın.

---Eğer İstif’in HERHANGİ bir parçası, Çember’in iç bölgesinin veya Çember’in çizgisinin üstündeki boşlukta ise, o Çemberin Kısmen İçindedir.

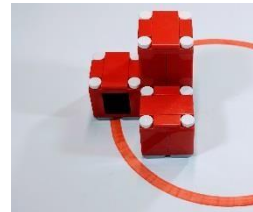
---Eğer İstif’in HER parçası Çember’in iç bölgesinin veya Çember’in çizgisinin üstündeki boşlukta ise, o Çemberin Tamamen İçindedir.



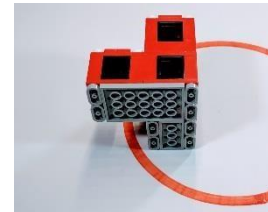
Kismen İçinde
Resimdeki puan: 10.



Kismen İçinde
Resimdeki puan: 10.



Kismen İçinde
Resimdeki puan: 10.



Kismen İçinde
Resimdeki puan: 10.





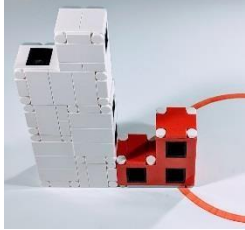
Kismen İçinde
(Lehte Karar Hakkı).
Resimdeki puan: 10.

Tamamen İçinde.
Resimdeki puan: 20.
(Çember Renk Uyumunu
da içerir.)

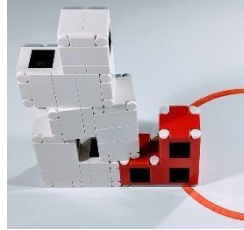
Tamamen İçinde
(Lehte Karar Hakkı.)
Resimdeki puan: 20.
(Çember Renk Uyumunu
da içerir.)

04 - KÖPRÜLÜ, ÖRNEKLER

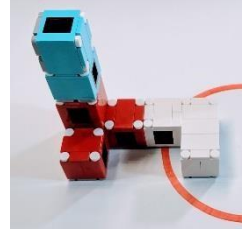
Köprülü olma durumunun Yükseklik puanına nasıl etki ettiğine dikkat edin.



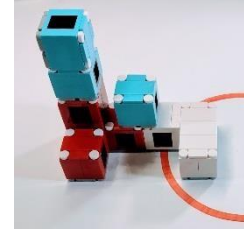
İki İstif.
Resimdeki puan: 10.
("Köprülü" Değil)



Bir İstif.
Resimdeki puan: 25.
(Köprülü.)



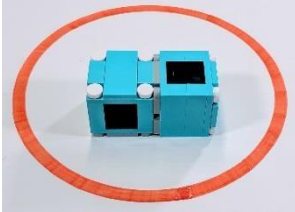
İki İstif.
Resimdeki puan: 5.
("Köprülü" Değil)



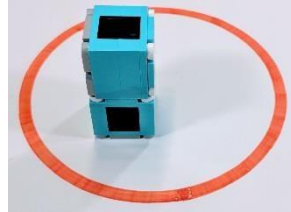
Bir İstif.
Resimdeki puan: 20.
(Köprülü.)

03 - "KÖPRÜLÜ" İSTİF KOMBİNASYONLARI

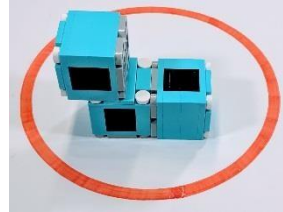
Sadece birbirlerinin yan yüzlerine değen İstif'ler ayrı olarak değerlendirilir. Eğer bir Blok birden fazla İstif'e Tamamen Düz temas ediyorsa, bu İstif'ler "Köprülü"dür ve tamamı bir İstif olarak sayılır. Tamamen bir Çember içindeki "Köprülü" olma durumunun Yükseklik puanına nasıl etki ettiğine dikkat edin.



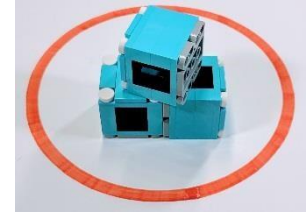
İki İstif



Bir İstif



İki İstif ("Köprülü" Değil)



Bir İstif ("Köprülü")

Resimdeki puan: 10.

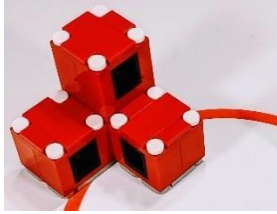
Resimdeki puan: 10.

Resimdeki puan: 15.

Resimdeki puan: 10.

02 – BİNA BLOKLARI, GENEL

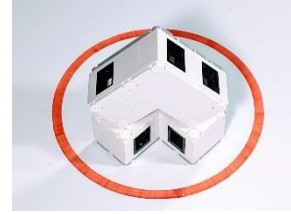
- Bir Bina Blok'u tanımı tek tek odaları değil, Model'in tamamını ifade eder (Soldaki resim).
- Pencerelerin yan yüzlerde olması veya gri tabanların Mat'a temas etmesi gerekli değildir (Ortadaki resim).
- İstifli Bina Blok'larının taban ve tavanlar gibi yüzey yüzeye temas etmesi gerekmektedir (Sağdaki resim).



1 Bina Blok'u, 4 değil.
Resimdeki puan: 10.



1 istif olarak puanlanır.
Resimdeki puan: 5.



Üstteki Blok sayılmaz.
Resimdeki puan: 5.

GÜNCELLEME TARİHİ: 09/10/2019

01 – EV, STRATEJİK VE UYARLANABİLİR DEPOLAMA

Kural 22'de kastedildiği ve burada belirtildiği üzere, denetleme sonrası, Ev alanındaki her şeyi depolayabilir, tutabilir ve yerini değiştirebilirsiniz.

---Eğer Robot Ev'de duran bir şey ile etkileşime girerse, bu durum sizinle etkileşime girmiş olarak sayılmayacaktır, dolayısıyla bir Müdahale değildir. Başka bir deyişle: Her Başlatma'dan sonra ve bir sonraki Müdahale'den önce, Robot Ev'e girip çıkmakta, stratejik olarak konumlandırmış olsanız bile, Ev'deki bir şeyler ile etkileşime girmekte özgürdür.

---Robot Ev'e doğru hareket ediyorsa ve girişi tamamen Ev'in içindeki bir nesne tarafından engelleniyorsa, nesne bu süre boyunca tamamen Ev'in içinde olmak şartıyla, nesneyi kenara çekebilirsiniz.

Unutmayın: Başlatma Alanı, Ev'in bir bölümü değildir. Kural 29'daki İstisna'da izin verildiği şekilde Kayıp Nesne'nin alınması dışında, Başlatma ve bir sonraki Müdahale arasında Başlatma Alanı'ndaki hiçbir şeye dokunamazsınız.