

Son Kararlar

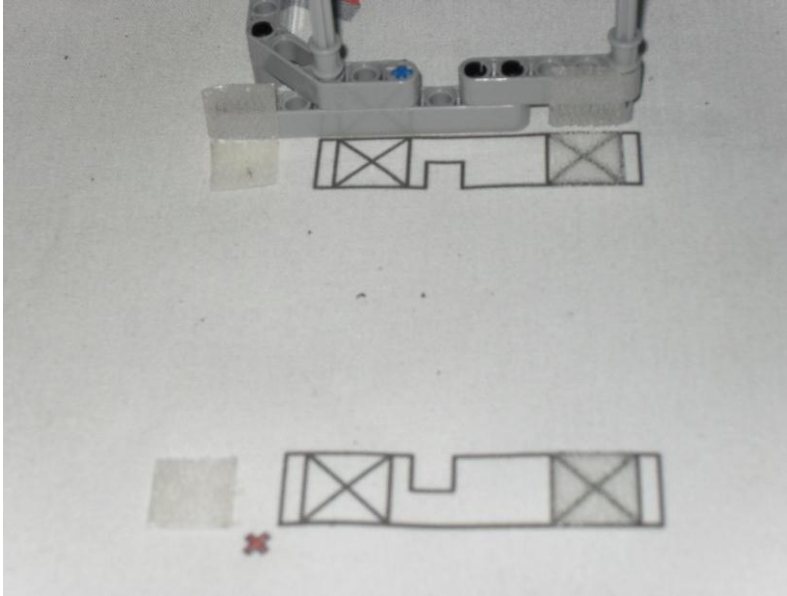
Lütfen, **Görevler, Kurallar, ve Saha Kurulumu Talimatları** dokümanlarını dikkatlice okuyun. Eğer sezon bilgileri sayfasındaki dokümanları okuduysanız ve aklınızda soru işaretleri varsa cevapları bulmak için bakacağınız ilk sayfa burası olmalıdır.

Ayrıca, belki de aklınıza hiç gelmeyen soru ve cevapları bu sayfada bulacaksınız. Kararlarla ilgili yenilikler varsa her Cuma günü bu sayfada açıklanır, mutlaka kontrol edin çünkü son kararlar dokümanı turnuvayı etkileyecek resmi bilgileri içerir.

Turnuva ile ilgili olarak bu bilgilerin dışında birşey sormak isterseniz (0212) 346 07 34 numaralı telefondan bize ulaşabilir veya destek@bilimkahramanlari.org adresine e-posta gönderebilirsiniz.

32 - Otomatların dual-lock'ları

Son Kararlar dokümanı 12nci kararı okuduktan sonra “yapıştırabileceğiniz kadar uca yapıştırın” ne demek diye düşünüyorsanız, aşağıdaki resime bakarak yapabilirsiniz.



31 - Taşıdıklarını düşüren kamyon

Taze Çiftlik Mahsulü görevinde üsse gelmesi gereken kamyonetin “üste” sayılması için sadece sarı kamyonetin olması yeterlidir. Arkasındaki malzemeleri üs dışında dökmesi *Taze Çiftlik Mahsulü* görevini etkilemez. Lütfen *Kurallar* dokümanı 3ncü kurala bakın.

Geçici not : Son kararlar 23ncü karar yeniden yazıldı. Orjinal hali değiştirilmedi ancak, yeni bilgi eklendi.



30 - Üsse henüz gelmemiş bakterinin yük sayılması

Üsse henüz gelmemiş bakteri ve virüsler eğer aşağıdaki koşullardan herhangi biri sağlanmışsa yük sayılır (*Kurallar* dokümanı 11nci ve 18nci kurala bakınız):

1. bariz bir şekilde robot tarafından taşınıyorlarsa (mata değerek veya değmeyerek,)
2. robotun üstündelerse,
3. matın üstünde, robot veya bir parçası tarafından etrafı sarılmış (mesela, kafes gibi, kızak gibi birşeyle), ve bu nesne robotun kontrolündeysen.

Henüz üsse gelmemiş bakteri ve virüsler bunların dışında hiçbir şekilde yük olarak sayılmazlar.

29 - Eğimli Yiyecek Otomatları

Gerçek şu ki yiyecek otomatlarına yapılan küçük düzeltme onların öne eğilmelerini tam anlamıyla önlemedi. Daha iyi çözümler ya anlatılması çok karışık olacaktı, ya da robotun yolunu engelleyecekti. Şanslıyız ki, otomatların öne eğimi tutarlı ve otomatlar çalışması gerektiği gibi çalışıyorlar. Bu duyuru “eğimin” resmi olarak kabul edildiğini belirtiyor. Çalışmalarınıza bu şekilde başladınız ve bunu daha fazla kurcalamayacağız. Turnuva alanında da aynı eğimin olacağını bekleyebilirsiniz.

28 - “Zararlılardan kurtulmak” ve “Mısır Hasatı” görev modellerindeki olası tutukluk hali.

Eğer kaydıraklara çok hafifçe dokunduysanız ve fare aşağı düşmemişse *Lehte Karar Hakkınızın* doğmasını beklemeyin. Mükemmel bir şekilde inşa edilmiş bir kaydırakta bile farenin aşağı düşmesi için biraz sert bir şekilde vurmanız gerekir. Bu modelin doğası bu; düzgün inşa edilmiş görev modeli aynen bu şekilde hareket etmektedir. Şimdi baktığımızda görüyoruz ki kaydırakları ve hasat makinesinin düzgün çalışması için biraz bakıma (kaydırakların bağlantı parçaları tam oturmalı ve hasat makinesinin mısırları tutan duvarları hafifçe dışa doğru açılmalı) ihtiyacı var (*Saha Kurulum Talimatlarına* bakın). Bu duyuru size *Kurallar* dokümanı 14ncü kuralda bulunan kalite kontrol sürecini hatırlatmak içindir. Eğer görev modellerinin inşa edilme şekli sizin robot oyununuzu etkileyecekse, onların mükemmel bir şekilde inşa edildiğinden emin olmalısınız. Bazen bu durumlar yüzünden robotunuz ilişkili görevleri tam olarak yapamıyor ve bu durumda *Lehte Karar Hakkını* kullanmak hakemler için çok zor olabiliyor. Görevin tamamlanamamasındaki bu olumsuz etkinin görev modelinden kaynaklandığı çok bariz bir şekilde belliyse hakem bu durumlarda *Lehte Karar Hakkını* kullanabilir. Siz size düşen görevi yerine getirin ve mümkün olduğunca *Lehte Karar Hakkına* bağlı kalmayın.

27 - Küçük balık

Küçük balığa dokunup, maçın sonunda doğru olacak pozisyona getirebilirsiniz.



26 - Top ve halkalara müdahale

14 ve 19ncü kararlar nesnelere robotun yolundan elle kaldıramayacağını ifade ederler. Ancak burada bir istisna var: eğer “**matın üzerindeki top**” veya matın üstündeki “**topsuz halka**” robotun yolundaydı, robotun yolundan uzaklaştırılabilirler. Bunu hakemin yapmasını rica edebilirsiniz. Ancak, hakem vaktinde yapamayacaksa, siz de yapabilirsiniz. Bu nesnelere hareketi veya yeni konumları stratejinizin parçası olamaz, sadece robotun yolunu açar.

25 – Üsse girmekte olan bakteri grubu (topluluğu)

Eğer herhangi bir nesne kümesi üsse giriyor durumdaysa, ama her biri henüz içeride değilse, ve siz robota dokunduysanız 18 kural 3ncü maddeye göre ve 21nci kurala göre üsse girmeyen nesnelere hakemin alması gerekir. (doğru, ama gerekli mi? pratik olarak evet, hangisinin içeride veya dışarıda olduğu tartışmasına son vermek amacıyla hakemler o kümeyi tek bir nesne olarak değerlendirir (güzel ama yanlış,) veya *LEHTE KARAR HAKKININ* çok esnetilmesi olur (güzel ama özensiz, tutarsızca bir davranış.) Bu durumun kurallar bölümünde düzeltilmesi gerekiyor, ama size şimdilik bir istisna sunuyoruz : Eğer robot üsse bakteri kümesi getiriyorsa, ve bunlardan herhangi birisi üsse girmişse, hepsi girmiş sayılır. İlki girdiği anda hepsi girmiş demektir. Farklı nesnelere grubu ayrı ayrı değerlendirilir. Balıklar, fare, pizza, dondurma da ayrı ayrı değerlendirilir.

24 - Çok parçalı modeller

Bazı durumlarda çok parçalı modellere nasıl müdahale edileceği kurallarda açık bir şekilde belli olmuyor. 7nci karar birisine açıklık getiriyor ve işte bu da bir diğeri; eğer sarı kamyonet üsse ulaşmışsa, ve siz onu elinizle üs içine alıyorsanız, kamyonetin içindekiler de birlikte gelebilir (kamyonetin neresinde olursa olsun). Aynı durum dondurucu kasalı römork için de geçerlidir. Yine de dikkatli olun, herşeye rağmen modeller 21nci karara uymalıdır.

Geçici not: 14ncü kararla yasal olmayan sensörlerin daha iyi anlaşılmasını sağlamak için güncellenmiştir.

Geçici not : 18ncü karardaki “robot” tanımı sadece “Sağlıklı seyahat” görevi için değil, tüm turnuva için geçerlidir.

23 - Otomat kollarının zorlanması

Eğer robotunuz bakterileri otomatlardan alırken otomat kolunu zorlarsa (fazla döndürürse) saha hasarı olarak kabul edilir. Eğer bir otomat bu kuralın aksi bir şekilde boşaltılmışsa, ne otomat, ne de bakterilerden puan alınır.

22 - Üs dışında nesnelere değiştirmek

Kural 14'e göre gibi üs dışında sadece robot sahada değişiklikler yapabilir, bu söyleyiş tarzı yeni olabilir ama kural eski bir kuraldır. Geçen sene olduğu gibi, değişikliklik yapmak için herhangi birşey gönderilebilir ama üstten çıkan herşeyi robotun hareket ettirmesi gerekmektedir. Siz elinizle üs içinde ayarlama yapabilirsiniz, ama üs dışında her süreci robot başlatmalıdır. Not: Bu kural lavabo görevini yapmak için bir taşıyıcı aracın iyi, ya da kötü bir yol olduğunu belirten şifreli bir açıklama değildir.



21 - Robot da bir donatım/ekipmandır

Üssün dışına hareket eden herşeyi robot başlattığı için robotunuz da (bakteriler üs dışına harekete geçmeden önce tamamen üs içinde olması gereken ve her bakteri lavaboya geldiğinde üssün tamamen dışında olması gereken) ekipmanınızındandır.

20 - Görev modeli - et

Et olarak inşa ettiğiniz 2 x 4 genişliğinde kahverengi bir sandıktır. Sarı kamyonetle birlikte inşa etmiş olsanız bile, şaşırmayın. Saha Kurulum Talimatlarında belirtildiği gibi bu sandık üste durmalıdır.

Geçici not: Geçici notlar hakkında geçici not : Bu notlar sizin birşeyleri daha hızlı yapmanızı sağlamak için kullanılır ve hakemlerin bilmesi onlara göre karar vermesi gereken şeyler değildir. Uyarı yapılmadan silinebilir.

19 - Beyaz çizginin kuzeyi (Görevler dokümanında “kuzeyi” kelimesi kullanılmamış)

Tekerleklerin değmesi gereken yer rıhtımda beyaz çizginin kuzeyindeki çizitlerin arasındaki yerdir.

18 - Sağlıklı seyahat

Maç bittiğinde robotun kendisinin doğu duvarına değmesi gerekmektedir. Robot mikro denetleyici ve ona elle bağlı (ve elle ayrılabilir olan) parçadan oluşur. Ayrı parçalar robotun parçası sayılmaz. Duvara gönderilen farklı bir araç/parça veya orada bırakılan bir parça robotun yerine geçmez.

17 - NXT kullanımı

Fazla yazı olmasın diye belirtilmemiş olabilir ama sadece bir adet NXT (mikro denetleyici) kullanılabileceği rahat bir şekilde anlaşılıyor. Motorlarınıza, sensörlerinize, kablolarınıza ve pillerimize ek olarak sadece bir adet NXT kullanmanıza izin verilir.

Şu şekilde düşünen kişilerden tekrar tekrar özür diliyoruz

- a) bu kuralı atladığımızdan dolayı kafası karışanlardan, ve
- b) bu açıklamanın saçma olduğunu düşünenlerden.

16 - Her iki fareyi de almak

Hiçbir yerde hangi farenin sizin olduğuna dair bir yazı yoktur. Bir tanesini veya ikisini de almakta özgürsünüz. İkisini de almak rekabet için yapılan bir harekettir ve “Duyarlı Profesyonellik” kavramına aykırı değildir.

15 - Üsle lavabo arasında (Görevler sayfa 3, son satır)

Bakterilerin lavaboya kadar olan yolculuğu üs ve lavabo arasındaki düz çizgiden ibaret değildir, aksine lavaboya gidene kadar ki olan her türlü rota için geçerlidir. Başka bir şekilde anlatmak gerekirse, “arasında” kavramının kullanımına bakarsak:

- doğru kullanım: *Evle iş arasında kaybolduğuma inanamıyorum!*
- yanlış olan kullanım: *Kaleci hedefimle benim aramdaydı.*



14 - LEGO tarafından üretilen sensörler

Kural 4 der ki, sadece LEGO tarafından üretilen MINDSTORMS motor ve sensörlerini kullanabilirsiniz, bunları diğerlerinden ayırmak gerçekten zordur o yüzden kullanabileceğiniz ve sadece izin verilenler aşağıda resimleriyle gösterilmiştir.

Sıralama şu şekilde

En üst sıra : dokunma sensörü, ışık sensörü, ultrasonik sensör

Orta sıra : renk sensörü

Alt sıra : NXT motoru.

Üzerinde LEGO bile yazsa aşağıdaki resimdekiyle birebir aynı olan başka bir ürünü kullanmayın. Bu sınırın nedenleri şöyledir:

- 1) Bunlar standart eğitim seti (temel set) içinde gelirler ve turnuvaların olduğu ülkelerde bulunması en kolay ürünlerdir.
- 2) Bu ürünler cüzdanınızı hedef almak yerine 😊 mükemmel ve uygun işlevselliği hedef alır.



13 – Küçük balığın çizgili alanı

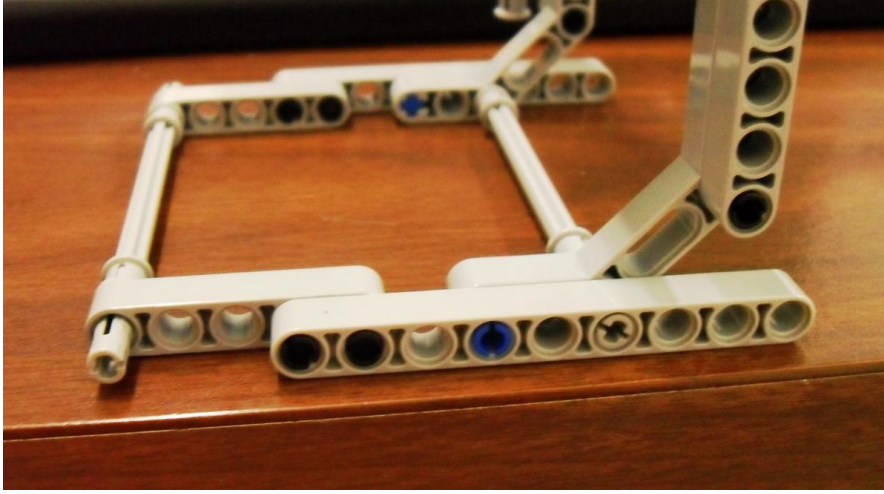
3, 22, 23ncü kuralları düşündüğümüzde küçük balığın çizgili alana çok azda olsa değişiyor durumda olması gerektiğini hatırlıyoruz. Bu konunun maç sonunda da aynı şekilde olması gerekmektedir.



12 - Matın havaya kalkması

Lütfen yiyecek otomatlarının dış tarafında kalan 9 delik uzunluğundaki kolonları aşağıdaki resimde gösterildiği şekilde tekrar takın. Kullandığınız dual lock'da yapıştırabildiğiniz kadar uca yapıştırın. Otomatı yerleştireceğiniz konum hala aynı olmalıdır. Modelin ön ayaklarının uzadığını düşünün, tek değişiklik bu, konumu hala aynıdır.

Bu modellerin arka tarafı mat üzerindeki işaretli alanda olmalıdır.



11 - Lavabodaki sarı bakteriler

İyi bakteriler görevinde lavaboya götürülenlerin 3 puan olması konusu açıkça belirtilmemiştir. İsterseniz iyi bakterileri (sarı) musluğa bırakabilirsiniz ama unutmayın ki böyle birşey yaparsanız onların alacağı puanı yarı yarıya düşürmüş olursunuz. Sarı bakteriler lavaboda olsalar bile ceza puanı nesnesi olarak kullanılacaklar.

10 - Dondurucu kasalı römorktaki balık

Balıkları üsten çıkarıp römorka götürmeye karar verdiğinizde balıkların üssün içine taşınarak aldığı 3 puandan vazgeçmiş oluyorsunuz. Balıklar ya 3 , ya da 6 puan değerindedir. Ama hem 3, hem de 6 puan değerinde değildir. Dolayısıyla balıkları üsten çıkartırken kendinize bir sorun, "bugün şanslı mıyım?"

9 - "HEPSİNİN" lavaboya gelmeden önce bir ara üste olması

Burdaki "hepsi" kelimesiyle lavaboya götürülecek olan bakterilerden bahsedilmektedir. Eğer 48 bakterinin hepsinden puan almak istemiyorsanız 48'inide üse getirmenize gerek yoktur.

8 - Dökülen bakteriler

Üs dışında mat üzerinde bulunan herhangi bir bakteri boş yiyecek otomatların puanını 12'den 7'ye düşürür. Hangi renk olduğundan bahsedilmemiştir ve dolayısıyla renk önemli değildir. Sahayı düzenleyen kişinin saymasına gerek kalmaması amacıyla bakteriler renkli olarak yapılmıştır.



7 - Dökülen bakkaliye

Taşınırken içindekileri dökebilecek 3 adet görev modeli var. Ekmek kasası ve sarı kamyonetten çıkan iki adet taze ürün kasası. Bakkaliye görevini kurallara uygun olarak gerçekleştirebilmeniz için her bir ürün ve kasası /kabı puan kriterini yerine getirmeli, ancak her bir yiyecek kasasında/kabı nda olmak zorunda değil.

6 - Bakterilerden arındıran el yıkama

Bakterileri lavaboya taşıma görevi için koyulan kısıtlamalar bu görevin çok uzun sürmesini sağlamak içindir. Bu kısıtlamaları yasal bir şekilde aşmak için zaman harcayabilirsiniz. Kalan zamanınızı tahminen “1. bakteriyi yükle, üstten dışarı çık, musluğa düşür, geri dön, 2. bakteriyi yükle, üstten dışarı çık, musluğa düşür, geri dön, 3. bakteriyi yükle, üstten dışarı çık, musluğa düşür, geri dön” yönergelerini en iyi uygulayan robotu tasarlamakla geçireceksiniz. Böylece önceki yılların “mükemmel” takımları artık sezon boyunca gelişimi devam edebilecek (gerçek mühendislerin yaptığına benzer) bir gelişim süreci üzerinde çalışacaklar.

5 - Çiftlik hayvanları

Uzun ve karmaşık görüşmelerden sonra, çiftlik hayvanları tüm görevlere katılımdan muafiyet kazandı. 😊

Geçici not: *Saha Kurulum Talimatları'nda* 4. sayfada “Yükleme kaydırakları” yanındaki ilk cümle “doğu tarafındaki kaydırak” değil “batı tarafındaki kaydırak” olmalı.

4 - Teorik en yüksek puan

452

3 - Lavabodaki bakteri puanları - herbiri için

Puanlama ile ilgili bilgi verirken “herbiri için” gibi bir tabir kullanılmamış durumda. Lavabonun içindeki bakterilerin “herbiri için” 3 puan alacaksınız.

2- Termostat kolu

Saha Kurulum Talimatlarında gösterildiği gibi termostat kolu doğu duvarını ve yüksek ısıyı göstermekte. Tema setinizle birlikte gelen görev modelleri yapım CD'sinde daha farklı görünüyor. Lütfen görev modelini Saha Kurulum Talimatlarında gösterildiği gibi konumlandırın.

1 - Kenar duvar yüksekliği

Yeni Saha Kurulum Talimatlarına göre masanızın kenar duvar yüksekliği 6,35 cm - 8,90 cm arasında olabilir. Şu anda kullandığımız masalar 8,90 cm yüksekliğindedir. Artık belirtilen ölçüler çerçevesinde daha kısa duvarlar kullanabilirsiniz. Ölçülerdeki bu değişikliğin nedeni değişik ülkelerde değişik standartlardaki kereste boyutlarıdır. Yaptıracağınız masanın kenarların hepsi aynı yükseklikte olmalıdır.

