

36- ROBOTUN MAÇ SONUNDAKİ KONUMU (26.11.2014)

Kural 2 yi hatırlayın.. Eğer kurallarda / görevlerde size robotun son konumu ile ilgili bir bilgi verilmediyse bu detay önemli değildir.

Kural 2 ve 29 u hatırlayın.. Robot puan kazandıracak doğru bir eylem gerçekleştirdikten veya puan kazandıracak bir koşul oluşturduktan sonra bu puanların sayılması için robotun üsse dönmesi gerekir şeklinde bir ibare dokümanlarda bulunmamaktadır, dolayısı ile puan almak için robotun üsse dönmesine gerek yoktur.

35. ALGILAR MODELİNDEKİ HALKA (26.11.2014)

Saha kurulum dokümanında Algılar modelindeki halka ile ilgili “kavrayıcı kısmı herhangi bir halkayı tutmalıdır” şeklinde bir açıklama bulunmaktadır. Tam bir konumdan (batı /doğu) bahsedilmemektedir. Bu yüzden Kural 2 yi de göz önünde bulundurarak, bu konum detayının önemli olmadığını söyleyebiliriz.

Kavrayıcı kısımdaki yerleşim pratik yaparken karşılaşmış olabileceğiniz farklı sonuçlara sebep olmaktadır. Bütün Algılar modelleri aynı olduğuna göre turnuvada da bu farklı sonuçların aynısıyla karşılaşacaksınız. Kural 37 gereği, halka sizin tercihinize göre yerleştirilmeyecektir. Bu yüzden görevinizin bir parçası da halkanın konumundan kaynaklanan bu değişken sonucu ortadan kaldırmaktır.

34. Madde yeniden düzenlendi. (26.11.2014)

Kural 5, 5. Madde güncellendi. - Önemli (20.11.2014)

34- GÖZ SENSÖRLERİNİN KULLANIMI (20.11.2014)

Gözlerinizi bir sensör gibi kullanmanız Kural 48de de belirtildiği gibi sadece hassas zamanlama bağlamında kurallara aykırıdır. Kural 48 durumları dışında (hassas zamanlama ile robota dokunma), tabii ki herkes gözlerini birer sensör olarak kullanmaktadır. Her masaya bakışınızda ve robotunuzu doğru başlatmak için hazırladığınızda sizler de kullanıyorsunuz. İnsanlar burada bahsetmenin uygun olmayacağı özel bir stratejiyi sürekli sormaktalar. Cevap: Eğer belirli bir görev için sensör kullanımının gerekli olup olmadığını merak ediyorsanız, lütfen Kural 2 yi tekrar okuyun ve görevle ilgili detaylara (yöntem, kısıt ve görülmesi gereken durum) yeniden bakın. Eğer bu güncellemenin ne ile alakalı olduğundan emin değilseniz, lütfen dikkate almayın.

33- FİKİR MODELİNİN YAN DURMASI (05.11.2014)

Eğer fikir modeli yan durursa (yani ampul kısmı ne yukarı ne aşağı bakıyorsa) bu durum ampulün yukarı baktığı şeklinde değerlendirilecektir.

32- SERBEST KALIŞ (05.11.2014)

Dođru algıları kullanma görevinde “serbest kalış”ın gerçek tanımını bilmek gerekmektedir. Bir nesneyi serbest bırakmak onun hareket etmesine veya alınmasına müsaade edilmesidir, bulunduğu yerden çıkartılması demek değildir.

31- ATIŞ ESNASINDA (05.11.2014)

Topu “gönderme” işlemi topun onu hareket ettiren nesne ile temasını kaybettiđi an tamamlanmış demektir. Temasın bittiđi an atış çizgilerinin bir önemi kalmaz.

30- ÇIRAKLIK GÖREVİ: İNSANLAR ve BEYAZ DAİRE (05.11.2014)

25 numaralı güncelleme 18. kuraldaki 2. istisnayı hatırlatmak için eklenmiştir. Modelinizde bu sene görevlerde kullanılan insanlar olmamak kaydıyla kendi insanlarınızı kullanabilirsiniz.

Modelinizin dokunması istenilen beyaz daire ile anlaşılabilir iki yorum vardır: Alan ve çevre. Görevde kastedilen alandır. Eğer modeliniz dairenin çevresine dokunmuyor ama iç kısmına dokunuyorsa bu geçerli bir durumdur.

29- MATIN GÜNEYDOĞU KISIMINI BANTLAYIN (05.11.2014)

Lütfen matın güneydođu kısmını siyah ince bir bant ile yaklaşık 12 cm uzunluğunda olacak şekilde masaya yapıştırın. Bantı matın **sadece** dođu kısmındaki siyah kenarına yapıştırın, duvara *deđil*.

Bazen Beceri Ağacı’ndaki halka modeli çekilirken tüm model ve mat halka ile birlikte gelebildiđi için masanın bu kısmı bant ile sağlamlaştırılmalıdır.

28- TERSİNE MÜHENDİSLİK KARARLAR / AÇIKLAMALAR (05.11.2014)

- Gerek olmamasına rağmen, modellerimizi basit ve derli toplu yapalım, böylece bu görevi düzgünce işletebilelim.
- Eğer robot sepeti üs alanına getirirken yolda modelin bir kısmı veya tamamı düşerse, herhangi bir kişi (hakem / takım pilotu) **dikkatli bir şekilde** bu parçaları elle üsse getirir. (Kural 38 için istisna)
- Üs alanına getirdiđiniz modelin **aynısını** (birden fazla parça olsa bile) yapmanız gerekmektedir.
- Görev tanımında modelin üs alanında olması belirtilmiştir ancak maç sonunda orijinal ve kopya modellerin hakemin görebileceđi bir yerde bulundurduđunuzdan emin olmanız yeterlidir.

27- BAĞLANTI GÖREVİ (05.11.2014)

Nadirende olsa görev modelindeki sarı kısım çekildiđinde, modeldeki siyah dişliler yerleşmeyip çarklar birleşmeyebiliyor. Bu durumu gören herhangi bir kişi hemen elle müdahale ederek durumu düzeltmelidir. (Kural 38 için istisna) Eğer ibrenin dönüşü çarkların yerleşmemesi durumunun geç farkedilmesinden ötürü gerçekleşmediyse, takım dürüst bir şekilde hakeme ibrenin nerde olması gerektiđini söyleyecektir.

26- UZAKTAN İLETİŞİM GÖREVİ – KAYDIRGAÇIN ÇEKİLMESİ (05.11.2014)

Bu güncelleme görev modelindeki kaydırgaçın robota dođru mu yoksa tersi yönemi hareket ettirileceđi çok sorulduđu ve çelişkili kuralların turnuvayı olumsuz etkilemesini engellemek için eklenmiştir. Görev kaydırgaçın

çekilmesi gerektiğini belirtmiştir ve “çekme” kavramının fiziksel bir tanımı vardır. Robotunuzu tasarlarken kaydırma robotunuza doğru çektiğinizden emin olun.

25- ÇIRAKLIK GÖREVI PARÇALARI (10.10.2014)

Çıraklık görevince kullanacağınız parçalar sizin temin ettiğiniz LEGO parçalarıdır. Eğer bu görevi yapmak istiyorsanız, turnuvadan önce kendi tasarımınızı oluşturun ve turnuva zamanında üzerine insan bağlanmamış hali ile masaya getirin. Üzerine eklenecek insanlar turnuva tarafından temin edilen ve masaya geldiğinizde ÜS alanında yer alan insanlardır.

24- TERSİNE MÜHENDİSLİK (10.10.2014)

Tersine Mühendislik modeli için kullanılan parçalar “Tema Seti” ile birlikte gelmektedir. Bu yüzden Saha Kurulum ve Görevler dokümanlarında bulunan resimlerdeki parçaların aynıdır (tasarlanan modeller farklı olabilir).

Çıraklık modelinden farklı olarak, Tersine Mühendislik görevinin parçalarını masaya geldiğinizde ÜS alanında bulacaksınız. Maçtan önceki hazırlık sürecinde, görevler dokümanında da anlatıldığı gibi sadece bir adet “6 parçalı tam set”i kullanarak küçük bir model tasarlamanız ve onu diğer takımın sepetine koymanız gerekmektedir. Bu, maç hazırlık sürecinin zorunlu bir adımıdır, görevi yapmayacak olsanız bile bir model oluşturmak zorundasınız. Eğer hazırlık sürecinde zaman kaybetmek istemiyorsanız basit bir model belirleyip turnuvadan önce pratik yaparak hızlanabilirsiniz.

23- ARAMA MOTORU RENKLERİ – 60 PUAN (10.10.2014)

- Eğer tek bir renk TAMAMEN beyaz çerçevenin içindeyse, o rengin halkası modelden alınmalıdır.
- Eğer tek bir renk TAMAMEN beyaz çerçevenin dışındaysa, o rengin halkası modelden alınmalıdır.
- Eğer tek bir renk TAMAMEN beyaz çerçevenin dışındaysa VE başka bir renk TAMAMEN beyaz çerçevenin içindeyse, İKİSİNDEN BİRİSİ alınmalıdır, ikisi değil.

22- ARAMA MOTORU İTME ÇUBUĞU (10.10.2014)

- İtme çubuğu arama motoru tekerleğinin dönmesi için en az bir kere kullanıldıktan sonra çubuğun son konumu önemli değildir.
- Arama motoru görevinde yer alan 3 halkaya ne olursa olsun, itme çubuğunu kullanmanız durumunda 15 puanı alırsınız.

21- BULUT GÖREVİ – ANAHTAR HAKKINDA BİLGİ (10.10.2014)

- Bulut görevinden kullanmak için tasarladığınız anahtar modelinin LEGO parçaları “Tema Seti” dahilinde değildir. Bunun yerine kendi parçalarınızı kullanacaksınız.
- Anahtar modelinin maç sonunda bulut modelinde olması gerekmemektedir.

20- ÇIRAKLIK GÖREVİ (10.10.2014)

Çıraklık görevinde üs alanındaki iki insanı yapmış olduğunuz modele bağlamayı unutsanız bile yine de ilk 20 puanı alacaksınız.

19- BAĞLANTI – 20 PUAN (10.10.2014)

Bağlantı modelinin sarı kısmını güneye getirildiğinde, fırlıdağı döndürmemiş olsanız bile 20 puan alırsınız. Ayrıca; fırlıdak döndürüldüğünde bu 20 puan çarpan tarafından etkilenmez, ancak ceza puanları etkilenir. Çünkü bu görev dışındaki toplam puanınız hesaplamaya katılmaktadır.

18- DEĞİŞEN KOŞULLAR – 90 DERECE (10.10.2014)

- Bu model olması gerektiğinden daha fazla hassas/kırıldandır ancak Kural 30 hala geçerlidir, maç sonunda lehte karar hakkını kullanımına meyilli olunacaktır.
- Bu model her zaman 90 derecelik pozisyona geçmeyebilir, yine de lehte karar hakkı kuralı ile hakemler “dönüşün 90 dereceye yakın olması” durumunda puanı verecektir.
- Lütfen “yakın” ve “meyil olma” durumu için mail atmayın. Lütfen bu müsamaha güncellemesinden önce, daha nazik ve duyarlı olmanız gerektiğini unutmayın. Ve ayrıca hala mühendislik ve kontrol sizin elinizde; olması gereken duruma en yakın takımlar daha güvenilir bir şekilde puan alacaktır.

17- HALKALAR

Proje Tabanlı Öğrenme görevinde Ölçek modeline 6 dan fazla halka (bilgi, beceri & yetenek) koyabilmeniz için, Arama Motoru görevinden alabileceğiniz 45 puandan feragat etmeniz gerekir. Çünkü Arama Motoru görevinde durum “maç sonunda” kontrol edilmektedir. Ve görevi yapmış olsanız bile Kural 51’e göre puan alamazsınız. Bu ceza veya bir kayıp değildir, sizin almış olduğunuz stratejik bir karardır.

16- DÖNME MİKTARI

Arama Motoru görevinde tekerleğin “en az bir kere” döndürülmesi gerektiği yazılmıştır. Bu tekerleğin bir miktar dönmesi gerektiği anlamına gelmemektedir. “En az bir tam tur” dönmesi anlamına gelmektedir.

15- DEPOLAMA CEZASI

TAKIMLAR:

Kural 35 ceza görev modellerini yolunuz dışında, hiçbir şeyi etkilemeyecekleri herhangi bir yere konulabileceğini belirtmektedir. Bu yer hakem kontrolü altında olacaktır.

HAKEMLER:

Hakem olarak, ceza nesnelere yerleştirebileceğiniz ve hiçbir şeyin etkilenmeyeceği iki adet yer belirleyin - matta, kenar duvarlarında veya yardımcınızda. Bu yerlerden bir tanesi herkesin – takımın ve hakemlerin – görüş alanında olmalıdır. Takım ceza aldıkça ceza nesnelere bir yerden diğerine taşıyınız.

14- TERSİNE MÜHENDİSLİK ÇALIŞMA ALANI VE ZAMANI

Kurallar, turnuva masası başında sadece iki takım üyesinin bulunmasına izin vermektedir. Bu iki kişi bütün maç boyunca puan getiren nesnelere hakemin görüş alanı içerisinde olmasını sağlamaktan sorumludur. Bu yüzden bu görevde karşı takımın yaptığı nesnenin kopyasının masa başında takım pilotlarından birisi tarafından yapılması gerekmektedir.

Ayrıca; bu görev maç hazırlık sürecince ve maç esnasında zaman almaktadır. Maçtan önce; hazırlık sürecinin bu görev sebebiyle uzatılmasını beklemeyin, bu sizin göreviniz. Pratik yaparak, istediğiniz modeli bir kaç saniye içerisinde tamamlayabilirsiniz. Basit bir şekil yaparak hem kendinize hem de karşı takıma kolaylık sağlamış olursunuz, ya da karışık bir model yaparak hem kendinizi hem de karşı takımı zorlayabilirsiniz.

13- DEPOLANMIŞ NESNELER CEZA PUANINA SEBEP OLAMAZLAR

Depolama alanındaki nesnelerin nerede oldukları veya ne kadar büyük oldukları önemli değildir. (Kural 32, 33, 35 ve 45 için hatırlatma.)

12- FİKİR MODELİNİN ÜSTE OLMASI

Fikir modelinin “kutu” modelinin bir parçası olup olmadığı çok açık belirtilmemiştir, ancak birbirlerinden bağımsızdırlar. Kural 2 gereği fikir modelini üs alanına getirebilirsiniz. Dikkat! Kutu modelini değil.

11- ATIŞ NEDİR?

Eğer bir kelimenin FLL tanımı belirtilmediyse, lütfen o kelimenin genel anlamını kullanın. Sadece çok fazla talep edildiği için açıklık getirilmesinde fayda var.

“Atış yapmak”tan kasıt topu, hakemi topun puan kazanma pozisyonuna gitmesi için tasarlandığına inandıracak bir yöntemle serbest bırakmak veya itmektir. Eğer tasarladığınız eylemin herhangi bir hakeme göre bir atış olup olmayacağı konusunda emin değilseniz, farklı bir eylem tasarlayın.

10- ATIŞ ÇİZGİSİNİN DOĞUSU

Eğer robotunuz kaleye bir atış yapıyorsa, robotunuzun tamamı atış çizgisinin doğusunda olmalıdır. (Kural 2 ve 12 için hatırlatma)

9- TOPUN YOLDAN ÇEKİLMESİ

Eğer robot topu üs alanı dışında istenmeyen bir yere bırakırsa, siz veya hakem herhangi bir zamanda topu uzaklaştırabilirsiniz, ancak topu bir daha başka birşey için kullanamazsınız. (Kural 38 için yeni istisna)

8- BULUT ANAHTARI ÇÖP CEZASINA TABİ OLMAYACAK

Bulut Erişimi görevinde kullandığınız anahtar üs alanı dışında bıraktığınızda çöp cezasına sebep olmayacaktır. (Kural 32 için yeni istisna)

7- ÇIRAKLIK

Masaya geldiğinizde Çıraklık görevinde kullanacağınız modelinizin hazır olması gerekir. İsteddiğiniz zaman insanları elle bu modele ekleyebilirsiniz – maçtan önce hazırlık zamanı da dahil. Sadece modeli hakemin görüş alanı içerisinde bulundurmanız (üste veya Kural 35 e göre depolama alanında) 20 puan almanızı sağlayacaktır. 35 puan almak için, robotunuzun insanları bağladığınız modeli ölçek modeli etrafında yer alan (en kuzeybatıda) daireye degecek şekilde yerleştirmesi gerekmektedir. Bu model çöp penaltıya sebep olmayacaktır.

6- ORTAK GÖREV

Ekran ve kamera sistemi kusursuz kurulduğunda düzgün çalışmaktadır. Ancak turnuva esnasında kusursuz bir kurulum beklemek gerçekçi olmayacaktır. Bu yüzden bu seneki ortak görev paylaşımı temsil edecektir ve fiziksel olarak her iki takımda bu sistemi aktif hale getirdiğinde çalışacaktır. Ancak alacağınız PUAN karşı takıma bağlı olmayacaktır. (Kural 2 için hatırlatma)

5- SAHA KURULUM HAKKINDA

- Sayfa 7 de en alt sağda yer alan resim “DOĞU MERKEZ KILAVUZU” olarak tanımlanmalıdır.
- Güney merkezde yer alan halka modeli sayfa 5 te gösterildiği gibi yerleştirilmelidir.
- Arama Motoru görev modelinde doğru renk sıralaması batıdan doğuya doğru sarı, mavi ve kırmızıdır.
- Arama Motoru görev modelinde renkli tekerleğin belirli bir başlangıç pozisyonu yoktur, rastgeledir.
- **Bağlantı modelinde fırladağın sadece iki adet kolu vardır ve başlangıç pozisyonunda kırmızı kol yukarıdadır, yani tavana bakmaktadır, sol tarafa değil. Kolda hafif bir kavis olmasına rağmen kola genel olarak bakın ve bir saat koluymuş gibi davranın. Kırmızı kol saat 12 ye işaret etmeli 9 veya 3 e değil. (Sayfa 5 ve 10’daki resimlerde ve sayfa 5’teki yazıda hata bulunmaktadır.)**
- Arama Motoru görev modelindeki halkalar hariç, diğer halk modellerinin renk yerleşimi önemli değildir.
- Matta mavi çizgiler yoktur. Sizdeki matlarda mavi değil yeil çizgiler bulunacaktır.

4- MAT BOYUTU

Bu sene mat boyutları biraz geniştir (kuzey-güney). Eğer bu durum matınızın masanıza sığmamasına ve düzgün serilmemesine sebep oluyorsa, resmi çözüm matınızın kuzey kısmındaki siyah bandı kesmek şeklindedir. Çünkü bu kenar herhangi bir işlev taşımamaktadır ve bu değişiklik robotunuz tarafından farkedilmeyecektir. İyi bir keism yapmaya çalışın ancak güvenliğiniz kesimin doğru olmasından daha önemli. Yeni mat materyalimize adaptasyonumuzdaki anlayışınız için teşekkürler..

3- BAĞLANTI GÖREV HESABI

Bağlantı görevindeki puan hesaplarında herhangi bir hata bulunmamaktadır. İbreyi saat yönünün tersine olması gerektiği gibi yerleştirdiğinizde farkedeceksiniz ki ibre ilk kırmızı pozisyonun bir tık altındadır.

2- KAPININ SALLANMASI

Kapının aynı şekilde kalma, açılma veya kapanma eğilimi tamamen rastgeledir. Her ne kadar resme bakarak yapılsa da, batı duvar kenarına nasıl sabitlendiğine göre değişiklik gösterebilir. Robot kapı kolunu aşağı indirdiğinde kapı sallanacak şekilde tasarlanmıştır, ancak hassas olduğunu da babul etmek gerekir. Bu yüzden işinizi şansa bırakmaktansa (kapının kusursuz bir biçimde batı duvar kenarına sabitlenmiş olmasını veya kapı kolu indirildiğinde kapının kendiliğinden açılmasını beklemeyin) soruna bir mühendis gibi yaklaşarak kapının maç sonunda açık kalmasını sağlayacak bir çözüm geliştirin.

1- TERSİNE MÜHENDİSLİK

Bu madde Saha Kurulum dokümanında Sayfa 5'te belirtilen tersine mühendislik modelinin kurulumu ile ilgilidir. Maçtan önce hazırlık sürecinde, **İLK** 6 parçalı setiniz ile modelinizi yapıp bunu elinizle sepete yerleştirmelisiniz ve bu sepeti karşı takımın masasına işaretlenmiş yere koymalısınız. Onlar da aynı şekilde kendi yaptıkları modeli yerleştirdikleri sepeti sizin masanıza koyacaktır. Maç başladıktan sonra, robotunuz **KENDİ** sahanızdaki sepeti alıp **KENDİ** üs alanınıza getirir. Siz de elinizle **İKİNCİ** 6 parçalı set ile karşı takımın yaptığı modelin bir kopyasını yaparsınız.