

ROBOT OYUNU GÜNCELLEMELERİ

Güncelleme Tarihi: 14 Aralık 2020

Güncelleme 08 – **KÜREK ÇEKME ALETİ** – Serbest tekerlek çok fazla toz topladıysa, mat ile arasındaki sürtünmede önemli bir azalma olur. Bu, serbest tekerleğin puan getiren bir konuma yerleştirildikten sonra kürek çekme aletine doğru kaymasına neden olabilir. Serbest tekerleği nemli bir bezle veya ıslak mendille temizlemek bu sorunu çözmeye yardımcı olabilir. Bu şekildeki model arızasından kaynaklanan durumlar takım lehine olmalıdır. (K25 – Lehte Karar Hakkı).

Güncelleme 07 – **K01 – EKİPMAN 5. MADDE GÜNCELLEMESİ** – Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST LEGO League Challenge Turnuvalarında LEGO® MINDSTORMS® Robot Inventor kullanımına da izin verilecektir. Bu sebeple K01 – Ekipman'ın 5. maddesi aşağıdaki şekilde güncellenmiştir:

Mevcut:

- Sadece aşağıda gösterilen ve açıklanan elektrikli LEGO ekipmanlarına izin verilir (Aşağıda gösterilenler, LEGO Education SPIKE™ Prime ve MINDSTORMS® EV3 parçalarıdır. Bu parçaların NXT ve RCX modellerindeki eşlerinin kullanımına izin verilir).

Güncellenen:

- Sadece aşağıda gösterilen ve açıklanan elektrikli LEGO ekipmanlarına izin verilir (Aşağıda gösterilenler, LEGO Education SPIKE™ Prime ve MINDSTORMS® EV3 parçalarıdır. Ayrıca MINDSTORMS® Robot Inventor seti ve bu parçaların NXT ve RCX modellerindeki eşlerinin kullanımına da izin verilir).

Güncelleme Tarihi: 2 Kasım 2020

Güncelleme 06 - **G08 BOCCIA GÖREVİ İÇİN AÇIKLAMA** - Boccia görevinde, hedef alanı veya çerçeve içine küpleri bırakmak için Boccia nişanlayıcısını kullanmak zorunda değilsiniz. Yine de saha kurulumuna göre her maç başında Boccia nişanlayıcısına bir adet sarı küp koymak zorundasınız. Maç esnasında görevleri yapmak için hazırladığınız çözümünüz de otonom olmalıdır.

Güncelleme 05 – **SEKSEK KARELERİ** – G04 Bank görevinde ifade edilen “kareler”; Bank tamamen inmiş ve düz olduğu zaman, bank çerçevelerinin mat üzerinde çevrelediği alanı ifade eder. Mat üzerindeki çizgiler bu “kareler”in sınırları değildir. Toplam 4 kare vardır. Bir kare içindeki her küpten puan almazsınız, her bir kare için en fazla 10 puan alabilirsiniz.

Güncelleme Tarihi: 17 Eylül 2020

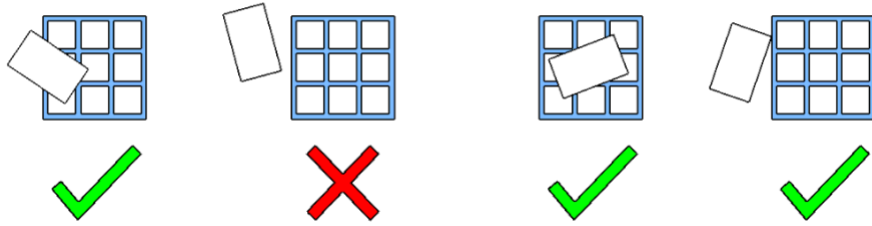
Güncelleme 04 - **G03 KAYDIRAK GÖREVİ GÜNCELLEMESİ** - Robot Oyunu Kural Kitabı 10. sayfasında yer alan G03- Kaydırak görevinin dördüncü maddesi, anlatım kolaylığı sağlaması için aşağıdaki şekilde güncellenmiştir:

Mevcut: Bir kaydırak figürünün mata değmesi ağır tekerlek tarafından engellenmişse ve bu kaydırak figürü başka hiçbir şeye temas etmiyorsa: maksimum 20

Güncellenen: Bir kaydırak figürü ağır tekerleğin üstünde ve bu kaydırak figürü mata ve başka hiçbir şeye temas etmiyorsa: maksimum 20

Güncelleme Tarihi: 07 Ağustos 2020

Güncelleme 03 - **DANS PUANLAMA** - Maç sonunda G07 robot dansının puanlaması aşağıdaki gibi görünür:



Ama gerçek maçlarda bu puanlamayı yapmak bazı sebeplerden dolayı çok zordur. Bu nedenle lehte karar hakkı normalden fazla olarak, açıklanan şekillerde kullanılır: Dans eden herhangi bir robot puan alacaktır fakat hakem; "Robotun mikrodenetleyicisinin maç sonunda mavi tebeşir çizgisinin çok az dahi olsa üstünde olmadığına eminim" derse puan alamazsınız.

Güncelleme 02 - **HASSASİYET DİSKLERİNİN YERLEŞİMİ** - Eğer hakemin olmadığı bir maçıysanız, lütfen hassasiyet disklerini her zaman beyaz üçgene yerleştirin. Bu şekilde tüm takımlar aynı masa kurulumu ile başlayacaktır ve robotunuz orada açık alan varmış gibi davranmayacaktır.

Güncelleme 01 - **G08 PAYLAŞIMLA İLGİLİ EK DÜZENLEME** - Maçtaki tek takım sizseniz ve boccia paylaşım modelinizden sadece bir küp duvarın üstünden kuzeye gönderilmişse, paylaşmayla ilgili olan 25 puanı otomatik olarak alırsınız. Bu durumda siz bir küpü gönderdiniz ve paylaşmayla ilgili puanı aldınız fakat kullanmanız veya bir yerde sayılması için hayali bir küp almıyorsunuz.