



نکاتی در مورد ماموریت لیگ پرایمری

به دلیل کثرت سوالات و ابهامات شرکت کنندگان در مورد موضوع مسابقه، کمیته‌ی فنی لیگ ماموریت غیرممکن تصمیم به نگارش این فایل گرفته است. در این سند، راهنمایی‌هایی در مورد موضوع مسابقه قرار داده شده‌است.

(۱) زمین مسابقه

زمین مسابقه مستطیلی به ابعاد ۳ متر در ۵ متر خواهد بود.

(۲) موانع

در زمین مسابقه موانعی وجود خواهد داشت. جنس این موانع عمدتاً یونولیت، گچ و چوب خواهد بود. همچنین در بخشی از زمین رودخانه‌ای تعبیه خواهد شد که بر روی آن پلی قرار خواهد داشت. در درون رودخانه آب وجود دارد و روبات‌ها نباید به داخل آن سقوط کنند. همچنین در قسمت‌هایی از زمین، برای زیبایی، آبشارهایی به عنوان مانع قرار خواهد گرفت و بنابراین احتمال ریختن آب بر روی روبات وجود خواهد داشت. از آنجا که احتمال سقوط روبات‌ها به درون رودخانه و همچنین ریختن آب به روی آن‌ها وجود دارد، توصیه می‌شود وسایلی برای ضد آب نمودن روبات‌ها به همراه داشته باشید. بر روی رودخانه پلی قرار دارد که شیب آن در حدود ۱۰ درجه (حداکثر ۱۵ درجه) خواهد بود. بر روی پل تعدادی سیخ چوبی کباب و یا چسب حرارتی به عنوان سرعت‌گیر نصب خواهد شد. همچنین در بخش‌هایی از زمین شن یا ماسه وجود خواهد داشت. البته عبور از پل و بخش شنی الزامی نبوده و تنها امتیاز مثبت خواهد داشت. این اطلاعات برای تصمیم‌گیری در مورد مکانیزم حرکتی و خرید موتور مفید خواهند بود.

(۳) جنس کف زمین

جنس زمین از نوع نئوپان روکش دار و یا MDF خواهد بود و احتمال دارد برای زیبایی بیشتر، بر روی آن برچسب رنگی چسبانده شود.



2018 AUTCUP

۴) تعداد و محدودیت‌های روبات‌ها

در بخش پرایمری، هر تیم تنها یک روبات خواهد ساخت. (به منظور کاهش هزینه‌ی خرید تجهیزات چنین تصمیمی اتخاذ شده است) بنابراین می‌توانید در هنگام خرید تجهیزات، لوازم مورد نیاز برای یک روبات را تهیه نمایید. همچنین دقت نمایید که به دلیل وجود برخی موانع در زمین (که در بخش قبلی ذکر شد) ترجیحا از چرخ‌های هرزگرد ساچمه‌ای استفاده نکنید چراکه این چرخ‌ها معمولا در هنگام حرکت در داخل شکاف‌های زمین و ... گیر کرده و بنابراین برای حرکت روبات مشکلاتی ایجاد می‌نمایند. ابعاد روبات نیز باید به گونه‌ای باشد که به طور کامل در یک مربع ۳۰ در ۳۰ سانتی‌متری جای گیرد. همچنین وزن آن نیز می‌تواند حداکثر ۲ کیلوگرم باشد. حداکثر ولتاژ باتری مورد استفاده نیز ۱۲ ولت است.

۵) امتیاز دهی

نحوه‌ی امتیاز دهی به این صورت است که موضوع نهایی مسابقه به تعدادی موضوع کوچکتر تقسیم می‌شود. و در هر روز یکی از موضوعات به دانش‌آموزان اعلام می‌شود. به عنوان مثال موضوع اصلی به ۳ بخش تقسیم شده و در هر روز از دانش‌آموزان خواسته می‌شود تا یکی از بخش‌ها را انجام دهند. در پایان هر روز، هر تیم بسته به آنکه تا چه حد در انجام موضوع مورد نظر موفق بوده است امتیازی دریافت خواهد نمود.

در پایان و پس از ساخت روبات نهایی، مسابقه‌ای بین روبات‌ها انجام خواهد گرفت و امتیاز این مسابقه نیز به صورت جداگانه محاسبه خواهد شد. امتیاز نهایی هر تیم در واقع مجموع امتیازات همه‌ی مراحل (اعم از مسابقه و ساخت) خواهد بود. در روزهایی آتی، فرمول دقیق امتیاز دهی بر روی سایت قرار خواهد گرفت.