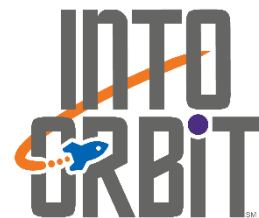




Actualizări și clarificări



Actualizări privind PROBA DE ROBOTICĂ

AR 08 – TRAVERSAREA CRATERULUI #2 13 noiembrie 2018

Pentru a obține puncte, "echipamentul de trecere" este orice traversează complet de la est la vest.

Echipamentul de trecere este singurul echipament care trebuie să traverseze.

Orice alt echipament implicat, care ar putea arunca sau transporta echipamentul de trecere, nu trebuie să traverseze.

Exemple:

- Dacă o minge a fost aruncată pentru a puncta ca echipament de trecere, atunci doar mingea trebuia să traverseze. Mingea nu făcea parte din Robot, deci Robot nu trebuia să traverseze.
- Dacă mingea a fost transportată peste și a fost lăsată să cadă, și în acest caz, doar mingea a trebuit să traverseze. Mingea nu făcea parte din Robot, deci Robot nu trebuia să traverseze. (**a se vedea regula D10**)
- Dacă o minge a fost construită în robot și mai târziu îndepărtată cu mâna, atunci întregul robot trebuia să traverseze. Mingea era parte a robotului, astfel încât întregul robot trebuia să traverseze. (**a se vedea regula D04**)

Poarta trebuie să fie aplatizată până la sfârșitul meciului, dar cum și când se întâmplă acest lucru nu contează.

Pentru această misiune, echipele și arbitrii trebuie să știe clar diferența dintre ceva ce este transportat de robot și ceva ce face parte din robot. Vedeți **regulile D10 și D04**.

Echipe: Dacă nu vă este clară această diferență, atunci studiați regulile menționate sau strategia voastră ar putea fi riscantă.


Arbitri: Dacă nu vă este clară această diferență, atunci studiați regulile menționate sau va trebui să utilizați excesiv **regula PG3**.

AR 07 – VITEZA DE EVADARE 5 noiembrie 2018

Nava spațială trebuie să rămână blocată în partea superioară a modelului așa cum se arată. Ca și cu M04, vă rugăm, singura soluție aici este cea evidentă. Loviți rampa de lansare și distrați-vă cât mai mult posibil pe parcurs. Din păcate, aceasta chiar este știința rachetelor, dar doar partea despre balistică și impact.

AR 06 – TRAVERSAREA CRATERULUI 5 noiembrie 2018

În fiecare an există misiuni concepute să aducă beneficii echipelor care citesc cerințele cu atenție deosebită, observă ce nu spune – descoperind astfel libertățile ascunse ce pot duce la rezolvarea misiunii în mod diferit și poate mai ușor decât oricine altcineva... Aceasta nu este una din acele misiuni. Aceasta este doar o misiune folosită pentru a vedea dacă puteți naviga pe o suprafață ridicată, neuniformă. Pentru această misiune, trebuie să faceți ceva ce:

- 
- începe complet la est de cratere,
 - traversează spre vest peste cratere și
 - se termină complet la vest de poarta aplatizată.

Nu contează dacă un **obiect separat** aruncă, trage, împinge, transportă, plasează sau deschide calea pentru echipamentul de traversare real, deoarece acesta ar fi considerat un **obiect separat** și nu o parte a echipamentului de traversare. Orice este CONECTAT la obiectul de traversare este, totuși, PARTE a echipamentelor de trecere și ce trebuie, de asemenea, să traverseze craterul.

În cele din urmă, dacă echipamentul de traversare plasează greutatea pe planșă și / sau pe crater, toate punctele care suportă greutatea trebuie să meargă printre turnuri în timpul acțiunii de traversare.

AR 05 – FRAGILITATEA SATELITILOR 5 noiembrie 2018

Se înțelege că robotul vostru va deteriora modelele sateliților și că voluntarii care au grijă de ei vor face erori atunci când îi vor reconstrui.

- **Echipe:** Sateliții vor avea structurile principale pe bazele lor, cu bucle nedistorsionate, dar precizia detaliilor mai fine va fi considerată întâmplătoare.
- **Resetare câmp:** Vă rugăm să ignorați ceea ce a fost scris mai sus și faceți tot ce este posibil pentru a menține sateliții construiți corespunzător. Păstrați imagini de înaltă rezoluție cu voi, dacă este necesar.
- **Arbitrii:** R17 nu se va aplica modelelor sateliților, iar PG3 ar trebui aplicat mai relaxat decât de obicei.

AR 04 – ACCESUL LA PANOUL SOLAR 7 octombrie 2018

Robotul vostru este liber și se așteaptă să schimbe poziția oricărui panou solar, în orice moment, pentru a maximiza propriul scor, chiar dacă unul dintre ele nu a fost numit panoul "vostru".

R16 nu este o problemă aici pentru că:

- Ambele echipe au acces egal / simetric la ambele panouri solare prin proiectarea jocului.
- Condiția de 22 de puncte pentru M02 se referă la panourile solare - plural – indicându-le pe amândouă.
- Toate diagramele de notare includ ambele panouri.

AR 03 – REPOZIȚIONAREA METEORITULUI 24 septembrie 2018


Conform regulilor R10 și M14, un meteorit nu poate fi niciodată repositionat în afara bazei, cu mâna, în timpul unui meci. Conform regulii PG5, orice porțiune a unui videoclip care permite repositionarea manuală trebuie ignorată.

AR 02 – CÂTEVA MOSTRE 20 august 2018

Mostrele pot fi folosite pentru a câștiga puncte așa cum este descris în misiunile M03 și M05, chiar dacă axul modelului "Extracție resurse" nu este complet gol. Aceasta înseamnă că sunt posibile următoarele scoruri suplimentare pentru mostre: 8, 10, 12, 18 și 20.

AR 01 – FORMA CAPCANEI PENTRU METEORIȚI 14 august 2018

Capcana pentru meteoriți descrisă în instrucțiunile de construcție a modelului este corectă. Puteți ignora ușoara diferență văzută în imaginile din ghidul provocării.



Actualizări privind PROIECTUL DE CERCETARE

AP 04 - DEMONSTRAȚII DE PROIECT PERMISE LA EVENIMENTELE OFICIALE 2 noiembrie 2018

Această actualizare are rolul de a oferi echipelor și organizatorilor de evenimente indicații privind tipurile de demonstrații care vor fi permise la evenimente.

Realizăm că echipele pot lucra la soluții de proiect care implică utilizarea de lichide și că pot intenționa să utilizeze prototipurile acestor dispozitive ca parte a prezentării lor la evenimente. Datorită potențialelor pericole și a restricțiilor de siguranță de la locul de desfășurare, solicităm echipelor să-și aducă prototipul soluției fără apă sau lichid și, în schimb, recomandăm echipelor să prezinte un scurt videoclip al prototipului în acțiune pentru a demonstra funcționalitatea și / sau soluția dezvoltată.

AP 03 – REZOLVAREA "PROBLEMELOR DIN SPAȚIU" PE PĂMÂNT 11 septembrie 2018

În provocarea INTO ORBITSM se precizează că problema aleasă de echipa voastră trebuie să fie una „întâlnită în timpul explorării de lungă durată a spațiului”, dar soluționarea ei **nu trebuie** să fie neapărat *aplicabilă în spațiu*. Dacă echipa voastră identifică o problemă ce apare clar pe parcursul explorării spațiului și care poate fi remediată după revenirea astronautilor pe Pământ, atunci această soluție este permisă. Ca la orice proiect FIRST[®] LEGO[®] League, echipa trebuie să demonstreze că problema aleasă îndeplinește cerințele acestui sezon și trebuie să explice cât mai clar soluția inovativă găsită.

AP 02 – REZOLVAȚI MAI ÎNTÂI "PROBLEMA DIN SPAȚIU" 01 august 2018


În multe din sezoane anterioare, instrucțiunile proiectului au instruit echipele să „*proiecteze o soluție inovatoare care adaugă valoare societății*”. Pentru proiectul INTO ORBITSM, problema voastră este una unică: trebuie să „*identificați o problemă fizică sau socială cu care se confruntă oamenii în timpul explorării de lungă durată a spațiului în cadrul sistemului nostru solar și să propuneți o soluție.*” Sezonul acesta, pentru a evita orice confuzie cu privire la beneficiarii soluției voastre, am eliminat din ghidul provocării expresia „*adaugă valoare societății*”. Acest lucru trebuie să clarifice faptul că echipa voastră trebuie să se preocupe **doar** pe găsirea unei soluții care ajută oamenii din spațiul afectat de problema voastră. Dacă se întâmplă să ajutați, de asemenea, oamenii de pe Pământ, prin crearea unei soluții adiționale de tip "spinoff", e minunat! Cu toate acestea, nu este o cerință. Jurații vor fi avertizați asupra acestei actualizări, astfel încât, atunci când aceștia evaluează soluția echipei voastre, ei nu se vor aștepta să dezvoltați o soluție inovatoare care rezolvă o problemă și pe Pământ.

De asemenea, rețineți că echipele trebuie să-și împărtășească activitatea în cadrul proiectului FIRST[®] LEGO[®] League. Cu toate acestea, ne dăm seama că este posibil să nu puteți partaja cercetarea cu un expert în explorarea spațiului. Asta e ok! Amintiți-vă că puteți împărtăși proiectul vostru cu oricare dintre profesioniștii pe care i-ați consultat ca parte a cercetării voastre pentru a obține calificativele „îndeplinit” sau „exemplar” pe formularul de evaluare.

AP 01 – GĂSIREA UNUI EXPERT 01 august 2018

Una dintre cele mai frecvente întrebări pe care le primim despre proiect în fiecare an este: „Cum putem găsi oameni care ne pot ajuta să aflăm mai multe despre _____” (spațiu, apă, animale, nanotehnologie, etc.). Pentru provocarea INTO ORBIT, ne dăm seama că nu toți trăiesc pe aceeași stradă cu un loc de unde se lansează rachete!

Cu toate acestea, dacă veți examina cu atenție ghidul provocării, în special paginile 16-18, veți vedea că secțiunea „Întrebați un profesionist” prezintă mai multe tipuri de experți, nu doar astronauți și specialiști în rachete. De fapt, multe tipuri de profesioniști vă pot ajuta să înțelegeți unele dintre problemele legate de călătoriile în spațiu pe termen lung. Personalul medical vă poate ajuta să descoperiți unele dintre problemele fizice cu care se confruntă oamenii în spațiu, cum ar fi expunerea la gravitație redusă și radiații. Psihologii și asistenții sociali vă pot ajuta să înțelegeți unele dintre problemele sociale cu care se confruntă oamenii când sunt departe de familie și prieteni pentru perioade lungi de timp. Inginerii aeronautici, mecanici și electrici vă pot ajuta să apreciați unele dintre sistemele uimitoare care sunt necesare pentru a dezvolta nave spațiale capabile să păstreze echipajele sănătoase și în siguranță. S-ar putea chiar să vă gândiți să contactați un profesor de la un liceu sau universitate sau să vedeți dacă există un centru de știință sau un planetariu



în apropiere. Secțiunea "Site-uri și articole" de la pagina 14 a ghidului conține o listă de locații pe care puteți începe să le căutați.

Există, de asemenea, câteva întrebări de pornire la pagina 7 din ghid și câteva exemple de probleme la pagina 8. Aceste secțiuni vă pot ajuta să începeți cercetarea și să selectați o problemă. De asemenea, acestea vă pot da o idee cu privire la persoanele de la care să cereți ajutor. Partea „Împărtășiți cu alții” de la pagina 9 a ghidului conține, de asemenea, câteva sfaturi despre găsirea de asistență pentru echipa voastră. Prezentarea proiectului vostru în fața unor profesioniști este o modalitate excelentă de a vă împărtăși munca!

Jurații sunt conștienți de faptul că echipele vor vorbi cu o mare varietate de profesioniști în timpul sezonului INTO ORBIT. Deci, nu vă faceți griji, nu trebuie să vă găsiți propriul astronaut sau specialist în rachete!

