

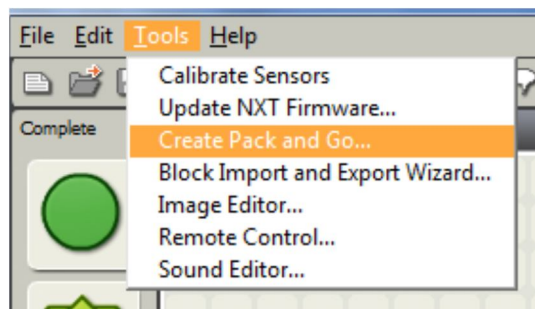


Általános paraméterek, amelyek valamennyi feladatnál azonosak

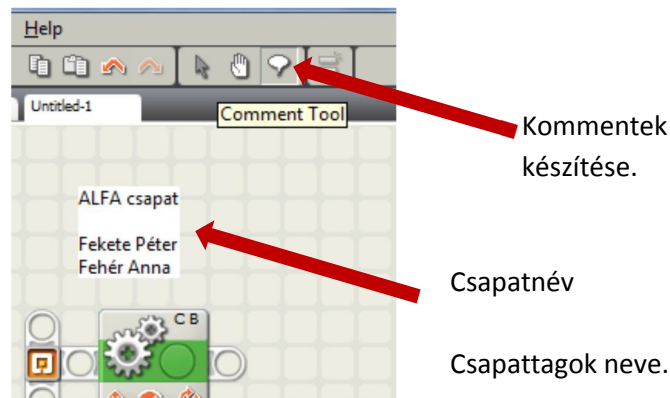
- Az egyes feladatokhoz készítendő pálya alapszíne fehér, amely fényszenzorral mért intenzitás értéke: **60** fölött van.
- Az egyes feladatokhoz készítendő pályán lévő csíkok színe fekete, amely fényszenzorral mért intenzitás értéke: **40** alatt van.
- A fekete csíkok szélessége 2,5 cm.
- A robot felépítése a <http://www.banyai-kkt.sulinet.hu> weblap III. *Lego Robotprogramozó Országos Csapatverseny* linkjén keresztül érhető el (bal oldali menü). (A robot felépítése megegyezik a korábbi két verseny versenyrobotjának felépítésével.)



- Az input portok kiosztása:
 - 1-es port: ütközésérzékelő
 - 3-as port: fény vagy színszenzor
 - 4-es port: ultrahangszenzor
- A robot két motorja a B, illetve C portra van csatlakoztatva.
- A feladatok megoldását tömörített *rbtx* formátumban kell benyújtani. A keretprogram *Tools* menüjének *Create Pack and Go...* menüpontjával lehet a már mentett programokat *rbtx* formátumúra tömöríteni.



- Valamennyi megoldás külön fájlban szerepeljen! A fájlok neve tartalmazza a kategória betűjelét, a megoldott feladat sorszámát, valamint a csapat nevét egymástól „_” jellel elválasztva. Például a III. kategóriában (7-8. évfolyam) nevező, ALFA nevű csapat 2. feladatra készített megoldásának elnevezése: *III_2_ALFA.rbt*.
- Valamennyi beküldött megoldásba kérjük írják be kommentként egy szövegdobozba (a program elejére jól látható helyre) a csapat nevét és csapattagok nevét!



- A megoldásokat kérjük a **robotika.bjg@gmail.com** címre küldjék csatolt fájlként! A levél tárgymegjelölése tartalmazza a forduló sorszámát és a csapat nevét.
- Valamennyi beküldött megoldást a fenti paraméterek mellett teszteli és pontozza a zsűri a robot működése és a forráskód alapján.
- Az egyes feladatok tartalmazhatnak speciális paramétereket, amelyek megadása az adott feladatnál történik.
- Minden feladat esetén részpontok adhatók a gyakorlatilag vagy elvileg helyes részmegoldásokra.
- Minden feladat pontszáma két részből tevődik össze: a tesztpályán történő viselkedés és a forráskód értékelése.
- A forráskód értékelésénél magasabb pontszám adható a programozás technikailag általánosabb megoldásra. Pl.: ciklushasználat, változók használata, blokkok használata, konstansok kerülése, ... indokolt esetekben.
- A feladatok esetén, ahol ezt a feladat szövege jelzi, több alternatíva közül lehet egyet választani. A feladat maximális pontszáma a kitűzők által egyszerűbbnek ítélt feladatra értendő. A bonyolultabb eset megoldásával plusz pontok szerezhetők. Ha a feladatok szövegében szerepel a választási lehetőség, akkor a bonyolultabbnak ítélt eset megoldásával szerezhető plusz pont mértéke is fel van tüntetve.
- Ha a robot tesztpályán történő viselkedése során csak egy adott pontig jut el, akkor a pontozás eddig a részig történik. A forráskód értékelése minden esetben a teljes program alapján történik.
- A tesztpályán a robot viselkedésének pontozását több egymástól független indítás alapján végzik az értékelők. Ha a feladat erre lehetőséget ad, akkor különböző kezdőpozíciók alapján történik a tesztelés, de minden csapatnak azonos módon.
- Egy csapat egy feladatra csak egy megoldást adhat be. Amennyiben több megoldás is érkezik ugyanarra a feladatra egy csapattól, akkor a zsűri választja ki a csapat által beküldött megoldások közül azt, amelyiket pontozza.