



IX. Robotprogramozó Országos Csapatverseny Regionális versenyfeladatok

7-8. évfolyam

2018. március 24.

Általános szabályok

- A feladatok leírását a mellékelt ábra is segíti. A szöveg és az ábra, valamint a programírás kezdete előtti szóbeli feladatmagyarázatot együttesen kell értelmezni.
- Minden feladat végrehajtására 1 perc áll a csapat és a robot rendelkezésére. Ezen időtartamon belül többször is lehet próbálkozni. A pontozók a legtöbb pontszámot jelentő próbálkozást értékelik.
- Ha a program végrehajtása során a robot elakad vagy „eltéved”, akkor vissza kell helyezni a startpozícióba és újra kell indítani, de az óra nem áll meg.
- Ha a tesztpályán az indítást követően a robothoz hozzáér a csapat bármelyik tagja (pl.: mert a robot nem a feladat szerint mozog), akkor a robotot vissza kell helyezni a startpozícióba és újra kell indítani, de az óra nem áll meg.
- Az elkészült programok mentési neve (*EV3 robotnál a projekt neve, NXT robotnál a program neve*):

csapatszáma_évfolyam_feladatszáma

Pl.: A 3-as sorszámú, 7-8. évfolyamos csapat 2. feladatának megoldására írt program/projekt neve: 3_78_2

- **EV3 típusú robotnál minden feladatot külön projektben kell megoldani!**
- A programozási idő letelte után a segítők összegyűjtik a csapat által írt programokat pendrive-on.
- **A csapat az elkészült programokat töltsse fel a robotra is! A bemutató előtt már nincs lehetőség a programok módosítására, feltöltésére.**

Jó munkát!

IX. Robotprogramozó Országos Csapatverseny Regionális versenyfeladatok

7-8. évfolyam

2018. március 24.

Általános szabályok

- A feladatok leírását a mellékelt ábra is segíti. A szöveg és az ábra, valamint a programírás kezdete előtti szóbeli feladatmagyarázatot együttesen kell értelmezni.
- Minden feladat végrehajtására 1 perc áll a csapat és a robot rendelkezésére. Ezen időtartamon belül többször is lehet próbálkozni. A pontozók a legtöbb pontszámot jelentő próbálkozást értékelik.
- Ha a program végrehajtása során a robot elakad vagy „eltéved”, akkor vissza kell helyezni a startpozícióba és újra kell indítani, de az óra nem áll meg.
- Ha a tesztpályán az indítást követően a robothoz hozzáér a csapat bármelyik tagja (pl.: mert a robot nem a feladat szerint mozog), akkor a robotot vissza kell helyezni a startpozícióba és újra kell indítani, de az óra nem áll meg.
- Az elkészült programok mentési neve (*EV3 robotnál a projekt neve, NXT robotnál a program neve*):

csapatszáma_évfolyam_feladatszáma

Pl.: A 3-as sorszámú, 7-8. évfolyamos csapat 2. feladatának megoldására írt program/projekt neve: 3_78_2

- **EV3 típusú robotnál minden feladatot külön projektben kell megoldani!**
- A programozási idő letelte után a segítők összegyűjtik a csapat által írt programokat pendrive-on.
- **A csapat az elkészült programokat töltsse fel a robotra is! A bemutató előtt már nincs lehetőség a programok módosítására, feltöltésére.**

Jó munkát!