

説明

下記の動作をするプログラムを作成しなさい。

アリーナ内に置かれたボールを全て配達エリアの中に移動させなさい。

・ボールAをカゴAに入れると加点される。

・ボールBをカゴBに入れると加点される。

ボールがオンラインの場合、得点になりません。

全てのボールを配達エリアに移動後、ロボットはゴールエリアへ移動しなさい。

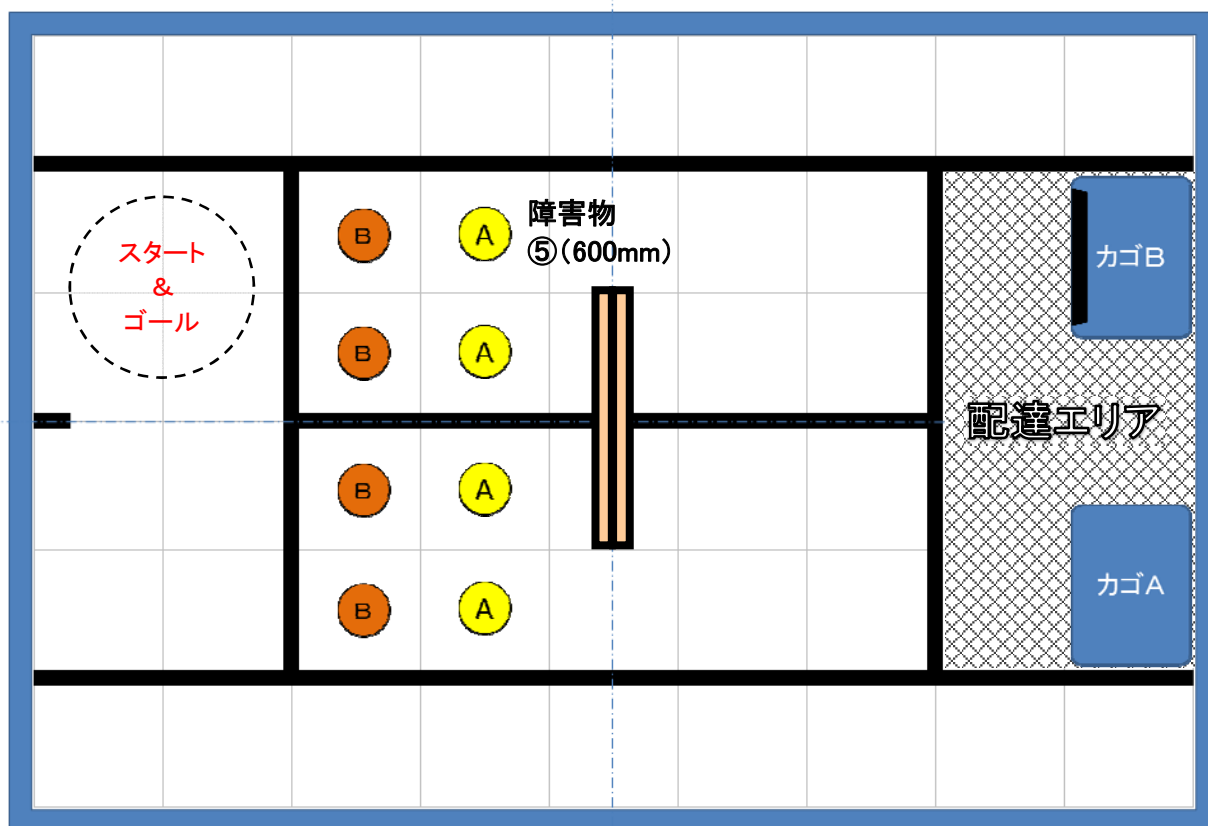
課題1のルール

- ① パフォーマンス時にスタートエリアから走行できるのは3回までとする。
- ② 最大3回の走行で、一番得点の高い走行をこの課題の評価とする。
- ③ 走行時間は評価しない。
- ④ スタート&ゴールエリア内でのロボットの向きは自由とする。

※ 障害物は、ルールブック「6. 競技に使用される器具の仕様」で指示されている番号で表しています。()の中の数字は、障害物の長さを示している。

※ 図内の点線、中心線、300mm×300mmのマスは実際のアリーナに書かれていない。

アリーナ(1マス300mm×300mm)



説明

下記の動作をするプログラムを作成しなさい。

アリーナ内に置かれたボールを全て指示通りの配達エリアの中に移動させなさい。

・ボールAは配達エリアAに入れる。カゴAに入れると加点される。

・ボールBは配達エリアBに入れる。カゴBに入れると加点される。

ボールの一部がカゴから出ている場合、オンラインの場合は得点にならない。

全てのボールを配達エリアに移動後、ロボットはゴールエリアへ移動しなさい。

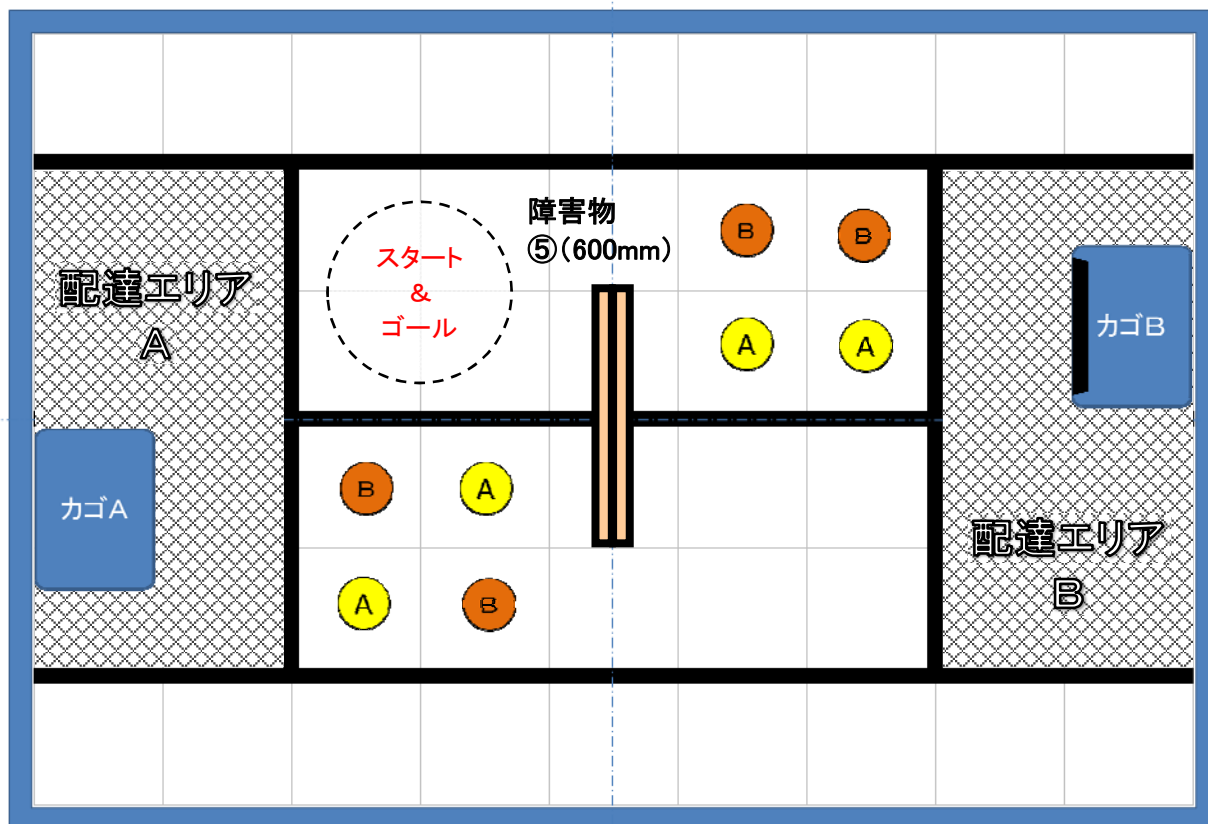
課題2のルール

- ① パフォーマンス時にスタートエリアから走行できるのは3回までとする。
- ② 最大3回の走行で、一番得点の高い走行をこの課題の評価とする。
- ③ 走行時間は評価しない。
- ④ スタート&ゴールエリア内でのロボットの向きは自由とする。
- ⑤ ボールABの配置はランダムとなる。

※ 障害物は、ルールブック「6. 競技に使用される器具の仕様」で指示されている番号で表している。
 ()の中の数字は、障害物の長さを示している。

※ 図内の点線、中心線、300mm×300mmのマスは実際のアリーナに書かれていない。

アリーナ(1マス300mm×300mm)



説明

下記の動作をするプログラムを作成しなさい。

アリーナ内に置かれたボールを全て指示通りのカゴの中に移動させなさい。

・ボールAは色指示板Aで示されたカゴに入れる。

・ボールBは色指示板Bで示されたカゴに入れる。

ボールの一部がカゴから出ている場合、得点にならない。

全てのボールをカゴに入れた後、ゴールエリアへ移動しなさい。

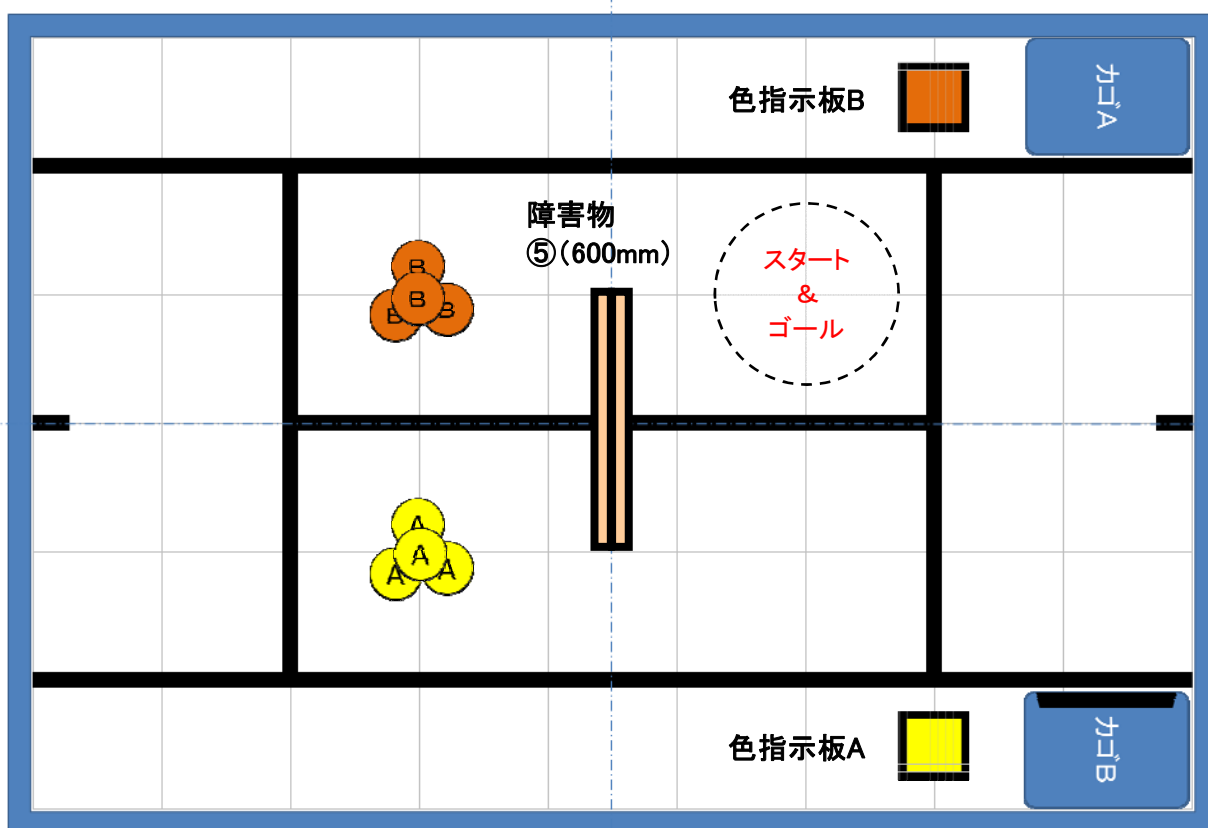
課題1のルール

- ① パフォーマンス時にスタートエリアから走行できるのは3回までとする。
- ② 最大3回の走行で、一番得点の高い走行をこの課題の評価とする。
- ③ 走行時間は評価しない。
- ④ スタート&ゴールエリア内でのロボットの向きは自由とする。
- ⑤ 色指示板の位置はランダムとする。

※ 障害物は、ルールブック「6. 競技に使用される器具の仕様」で指示されている番号で表している。
 ()の中の数字は、障害物の長さを示している。

※ 図内の点線、中心線、300mm×300mmのマスは実際のアリーナに書かれていない。

アリーナ(1マス300mm×300mm)



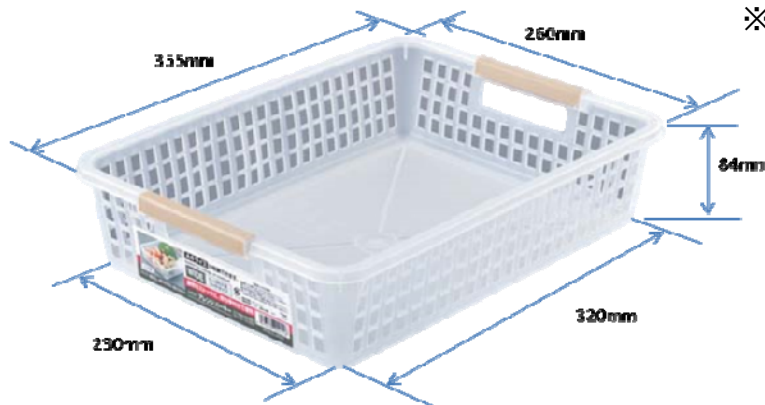
2017年 技能五輪全国大会 移動式ロボット職種 器具・備品(参考)
(第12回若年者ものづくり競技大会 ロボットソフト組込み職種 器具・備品)

使用器具など

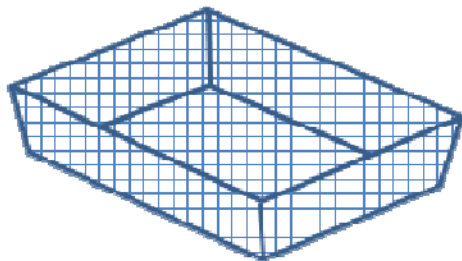
1 籠(カゴ) A4紙が収納できるもの

写真:アレンジパーキー D-5031 サナダ精工株式会社

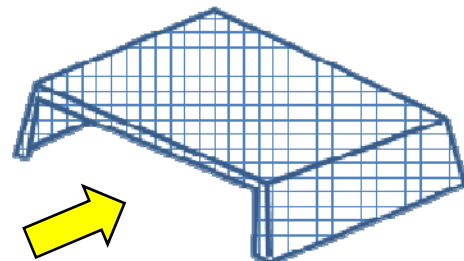
※実際のものとは異なる可能性がある。



カゴA



カゴB : 一面を切り取って裏返しにしたもの



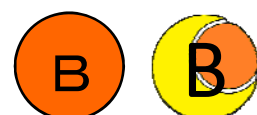
2 ボール ジュニア用テニスボール



ボールA : 黄色一色のもの



ボールB : 黄色とオレンジのツートンカラーのもの



使用器具など

3 色指示板 紙製, 床に貼って使用する.

カラーコード 色指示Aは #FFFF00(255.255.0) yellow

色指示Bは #FFA500(255.69.0) orangered

両方とも近似色となる. (印刷によって変化する)

