

課題 2

競技当日、課題内容を一部変更する。

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に移動させなさい。

・色指示板が黄色の時、ボールAはカゴAに、ボールBはカゴB入れると加点される。

・色指示板が橙色の時、ボールAはカゴBに、ボールBはカゴA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、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. 競技に使用される材料, ワークの仕様」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)

