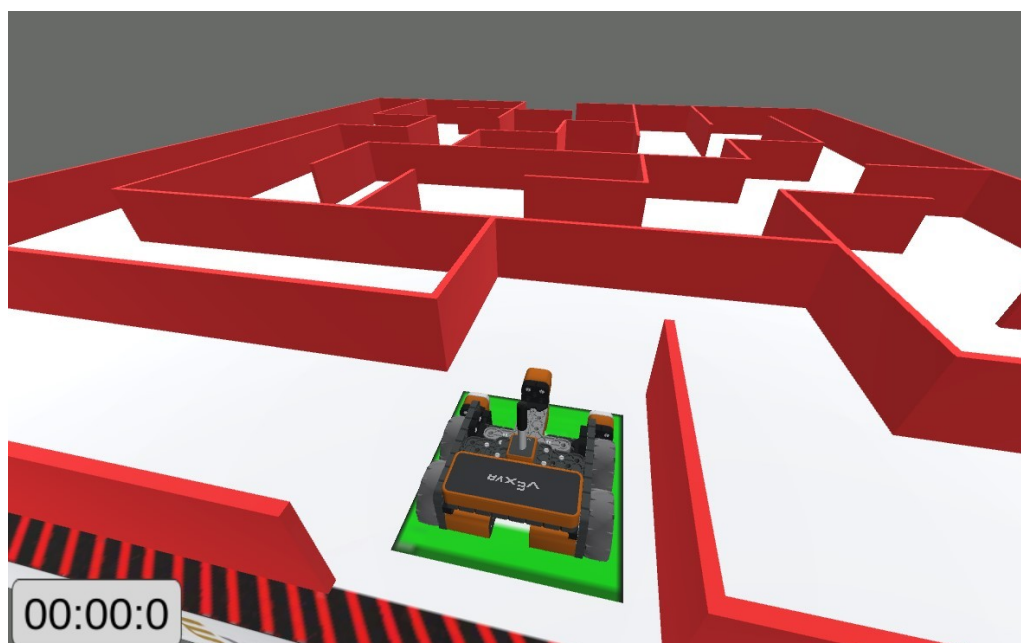


Динамический лабиринт



Введение в VEX VR:

VEXcode VR позволяет студентам программировать виртуального робота онлайн в своем браузере, посетив vr.vex.com. Среда программирования основана на VEXcode, той же среде программирования, которая используется для всех роботов VEX. Ознакомительные руководства по VEX VR на русском языке можно найти на сайте vexrobotics.kz/vexvr.

Введение в динамический лабиринт: Соревнования проходят на игровой площадке «Динамический лабиринт» платформы VEX VR, расположенной по адресу vr.vex.com. Поле состоит из нескольких лабиринтов, по которым должен пройти робот.

Цель: Цель игры состоит в том, чтобы запрограммировать робота на решение лабиринта (прибытие на красный квадрат), в кратчайшие сроки.

Возраст участников: конкурс открыт для детей, которым 10 января 2021 года не исполнится 19 лет. Команды состоят только из 1 участника.

Регистрация и подача документов: Регистрацию на сайте: www.kirc.kz необходимо пройти после выполнения задания, так как при регистрации необходимо прикрепить ваш программный файл. Ваш программный файл можно загрузить с сайта vr.vex.com, файл должен иметь расширение “.vrblocks”; другие типы файлов (например, pdf) рассматриваться не будут.

Срок подачи заявки: Крайний срок подачи заявок-5 января в 23:59 по алматинскому времени.

Правила и подсчет очков:

1. задача конкурса состоит в том, чтобы решить лабиринт в кратчайшие сроки. Лабиринт считается решенным, когда все колеса робота касаются красного квадрата.
2. Максимальное время - 3 минуты (180 секунд). Если робот не завершил лабиринт за этот промежуток времени, время будет считаться как 200 секунд.
3. Судьи загрузят вашу программу в VEX VR и дважды запустят ее с первыми двумя лабиринтами, которые произвольно задаются программой.
4. Будет рассчитан средний результат команды из 2 попыток. Победителем становится команда с лучшим средним временем прохождения лабиринта. Если есть ничья, то в качестве тай-брейка используется лучшее время команды.