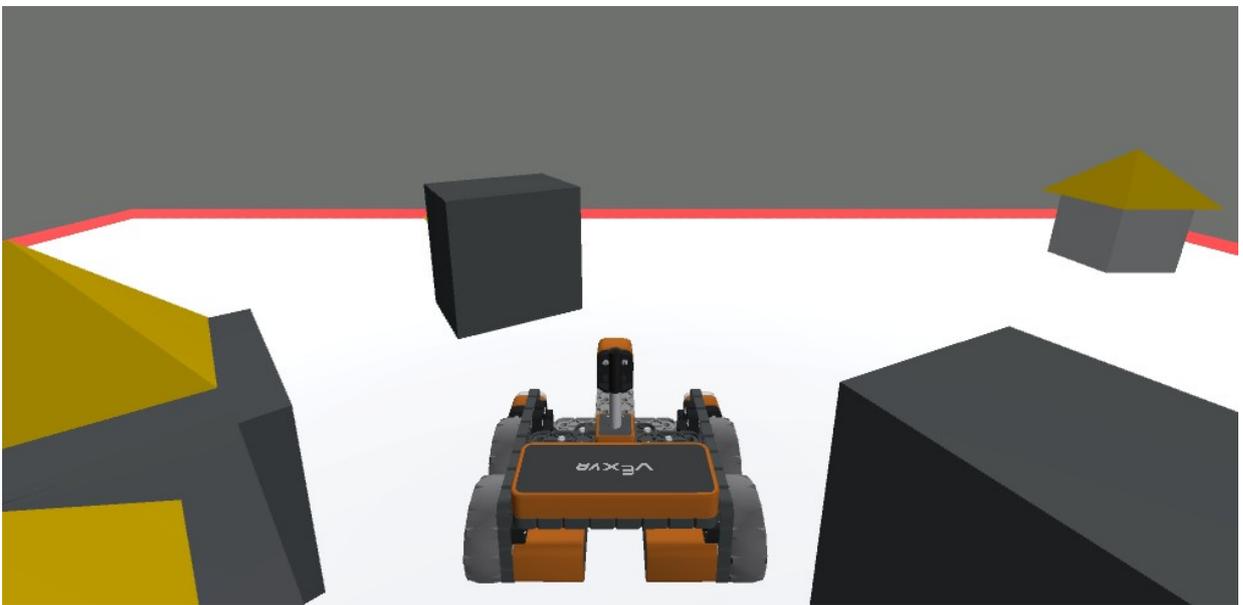


Динамическое разрушение замка



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 Castle Crasher: Соревнование проводится на игровой площадке "Динамическое разрушение замка" платформы виртуальной реальности VEX, расположенной по адресу vr.vex.com. На поле расположено несколько случайно расположенных замков, состоящих в общей сложности из 27 элементов.

Цель: Цель игры состоит в том, чтобы запрограммировать робота так, чтобы он столкнулся со стола как можно больше элементов в течение 2 минут.

Возраст участников: конкурс открыт для школьников в возрасте от 9 до 13 лет 10 января 2021 года. 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. основная задача состоит в том, чтобы выбить большую часть замков с поля. Время будет считаться только тогда, когда будет ничья в количестве фигур, сброшенных с поля.
2. Если робот падает с поля, то раунд заканчивается: количество элементов, столкнувшихся со стола, будет записано, как и время, в которое робот упал.
3. Если робот успешно выталкивает все 27 элемента со стола, то время будет остановлено сразу же после того, как последний элемент будет выталкиваться со стола.
4. максимальное время составляет 3 минуты (180 секунд). В это время программа будет остановлена и будет записано количество элементов, которые были сбиты со стола.
5. судьи загрузят вашу программу в VEX VR и дважды запустят вашу программу с макетом замков, который случайным образом задается программным обеспечением.
6. будет приниматься среднее значение двух баллов команды. Победителем становится команда с лучшим средним баллом (фигуры сбиты со стола). Если есть ничья, то среднее время команды будет использоваться в качестве тай-брейка.

Примерный Счетный лист (команда 2-победитель):

| | Попытка 1 | | Попытка 2 | | Среднее | |
|-----------|------------------|-------|------------------|-------|------------------|-------|
| | Выбитые Элементы | Время | Выбитые Элементы | Время | Выбитые Элементы | Время |
| Команда 1 | 22 | 120 | 5 | 44 | 12.5 | 82 |
| Команда 2 | 16 | 120 | 18 | 120 | 17 | 120 |
| Команда 3 | 11 | 68 | 5 | 18 | 8 | 43 |