



2017 高中組

再生能源

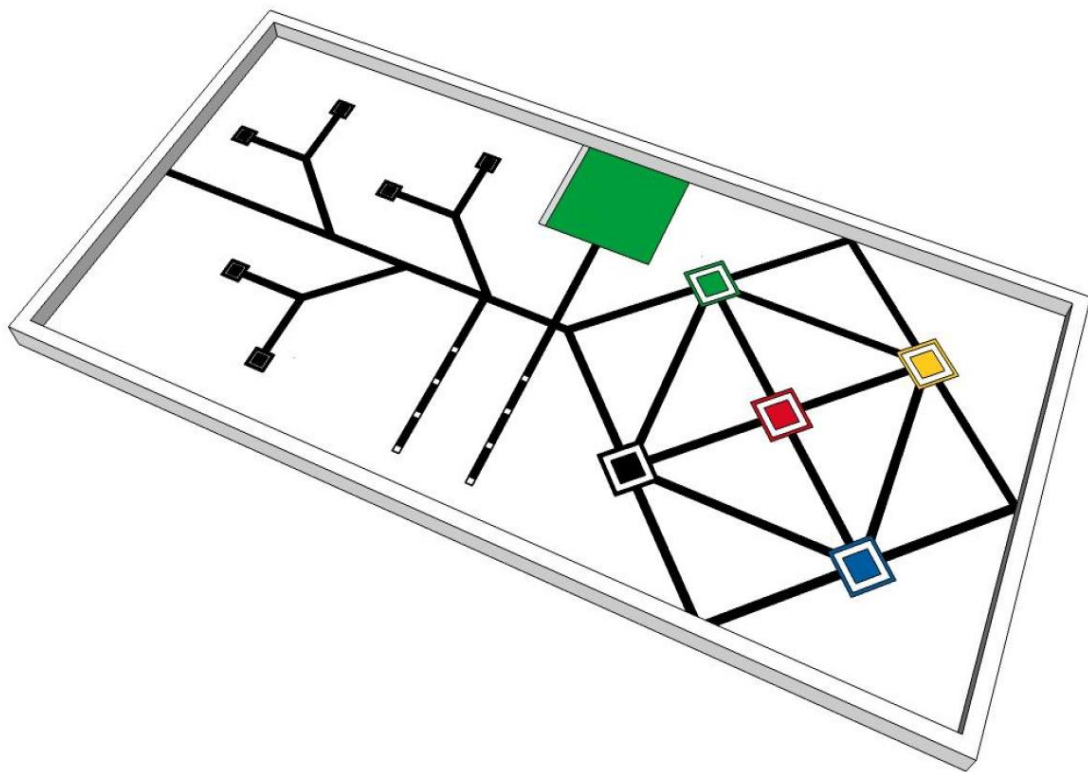
Ver.0215



索引

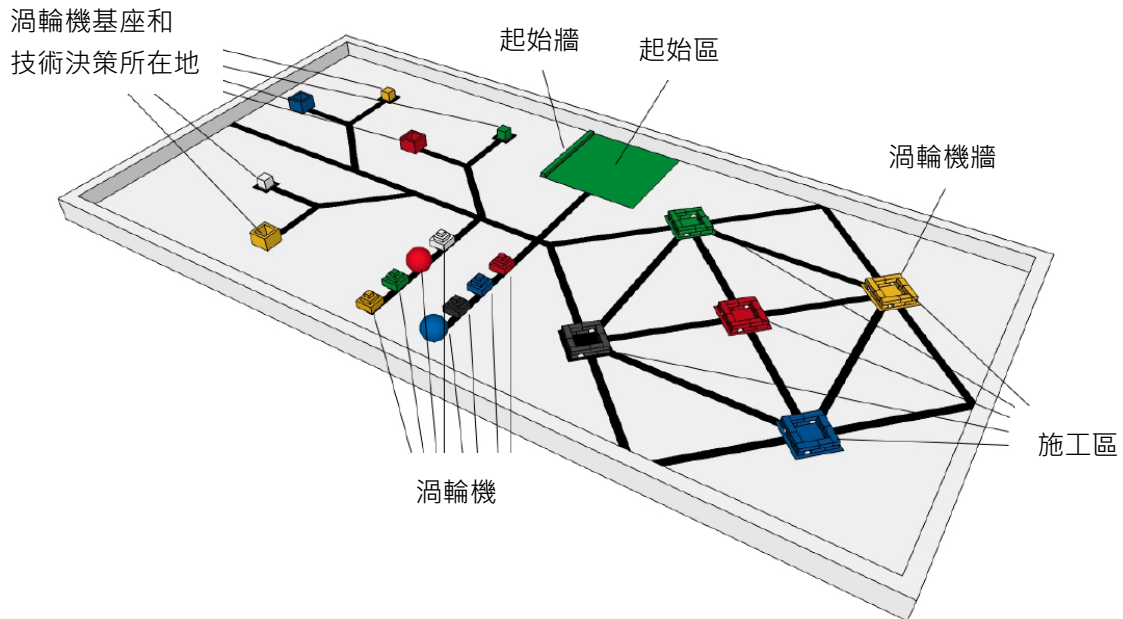
引言
競賽敘述
競賽規則
得分
競賽桌台規格
競賽底圖規格
競賽道具規格

引言

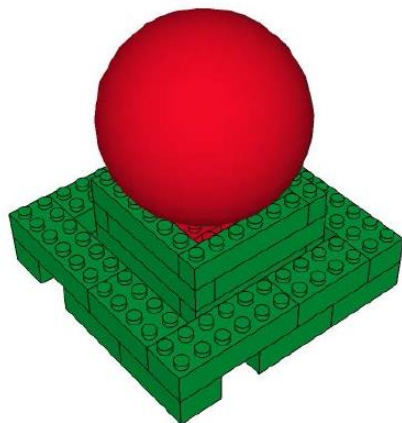


1. 競賽敘述

機器人的任務是為風電場組裝 3 個風力發電機。機器人必須在 5 個不同施工區中的 3 個渦輪機牆內建立發電機。任務結束後，機器人必須回到起始區。



機器人必須使用一個渦輪機底座、一個技術決策者和一個渦輪機。參見下圖完整發電機:

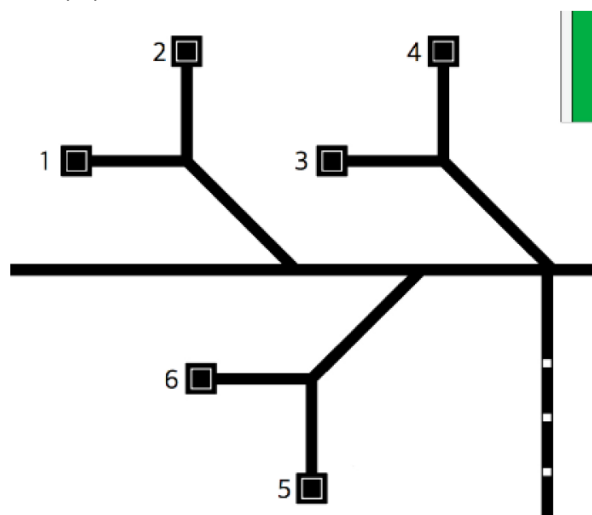


上圖是在藍色渦輪機牆內組裝完成的風力發電機範例。

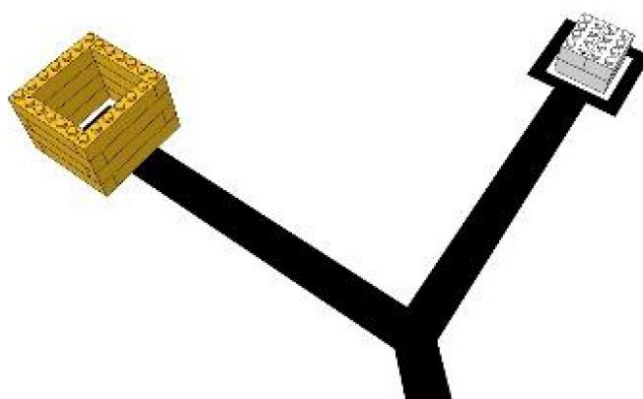
此風力發電機有一個藍色的渦輪機底座。底座支撐著技術決策者(支撐著渦輪機的紅色方塊)和渦輪機本身(紅色球)。機器人從起始區開始(綠色區塊)。有 3 組組裝元件在桌台上:

1. 3個渦輪機底座(從紅色、藍色、黃色、綠色和黑色底座隨機選擇)每個底座為7x7的中空方型積木
2. 8個渦輪機(一個紅色球、一個藍色球、一個紅色長方體、一個藍色長方體、一個黃色長方體、一個綠色長方體、一個黑色長方體和一個白色長方體)
3. 技術決策者(從紅色、藍色、黃色、綠色、黑色和白色的4x4立方體隨機選擇)

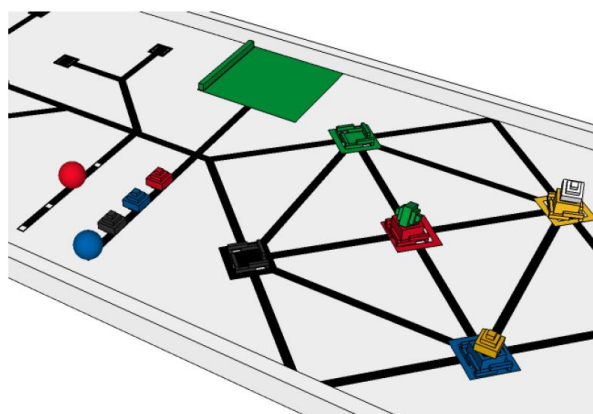
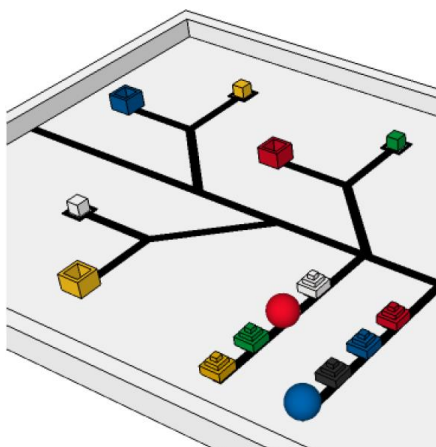
3個渦輪機底座和3個技術決策者放置在6個底座和技術決策者的黑色方格上。
1,3,5為左邊分支，2,4,6為右邊分支。



6 個黑色方格分為 3 組分支。每個分支有一個渦輪機底座和一個技術決策者(例如:黃色渦輪機底座和一個白色技術決策者)。

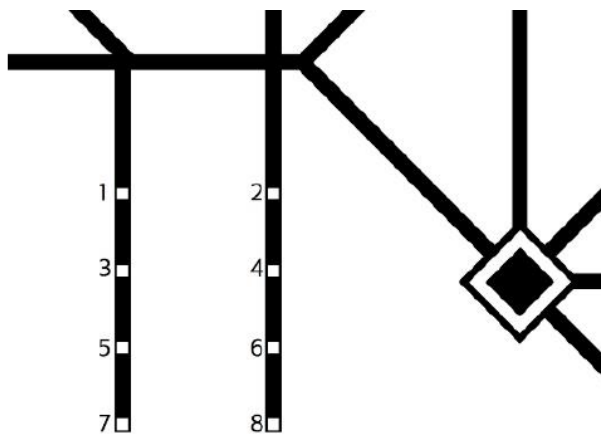


渦輪機底座顏色決定哪5個風力發電機必須組裝。技術決策者的顏色決定發電機需要使用哪種渦輪機。下圖一顯示渦輪機底座、技術決策者、和渦輪機種類最初位置的範例。下圖二顯示最後可得最高分的狀態。

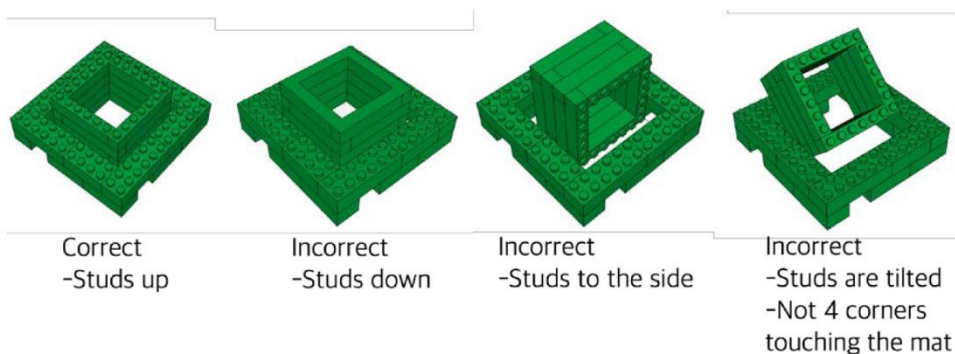


2. 競賽規則

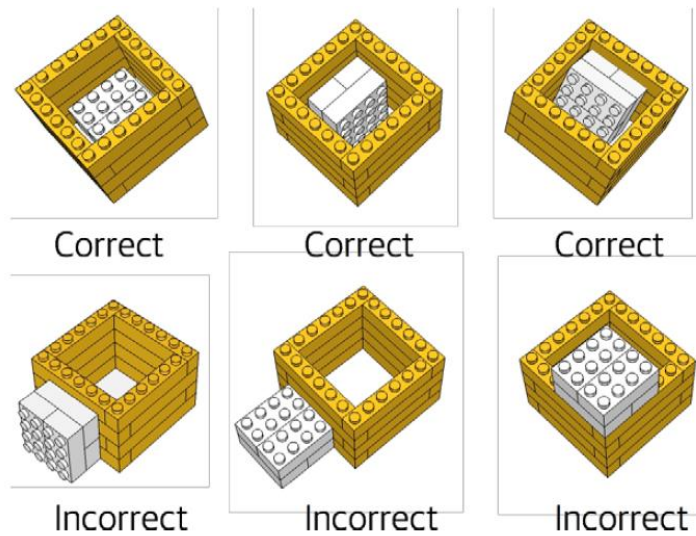
- 每回合開始前，隨機選擇渦輪機底座和技術決策者擺放在 3 個分支的黑色方格上。隨機採以下方式：
 - 放5個渦輪機底座和6個技術決策者在兩個不同的不透明箱內。
 - 擲錢幣決定底座放在哪個的分支。左邊或右邊。
 - 從兩個箱子中選出一個渦輪機底座和一個技術決策者，然後將其放在先前擲錢幣決定的分支黑方格上。
 - 決定好的3對擺放物件將在該回合給所有隊伍使用
- 每回合開始前，8 個渦輪機(2 個球和 6 個長方體)隨機擺放在黑線上的 8 個位置上。隨機採以下方式：
 - 放 8 個渦輪機在不透明箱子內
 - 選擇出的 8 個位子將在該回合使用



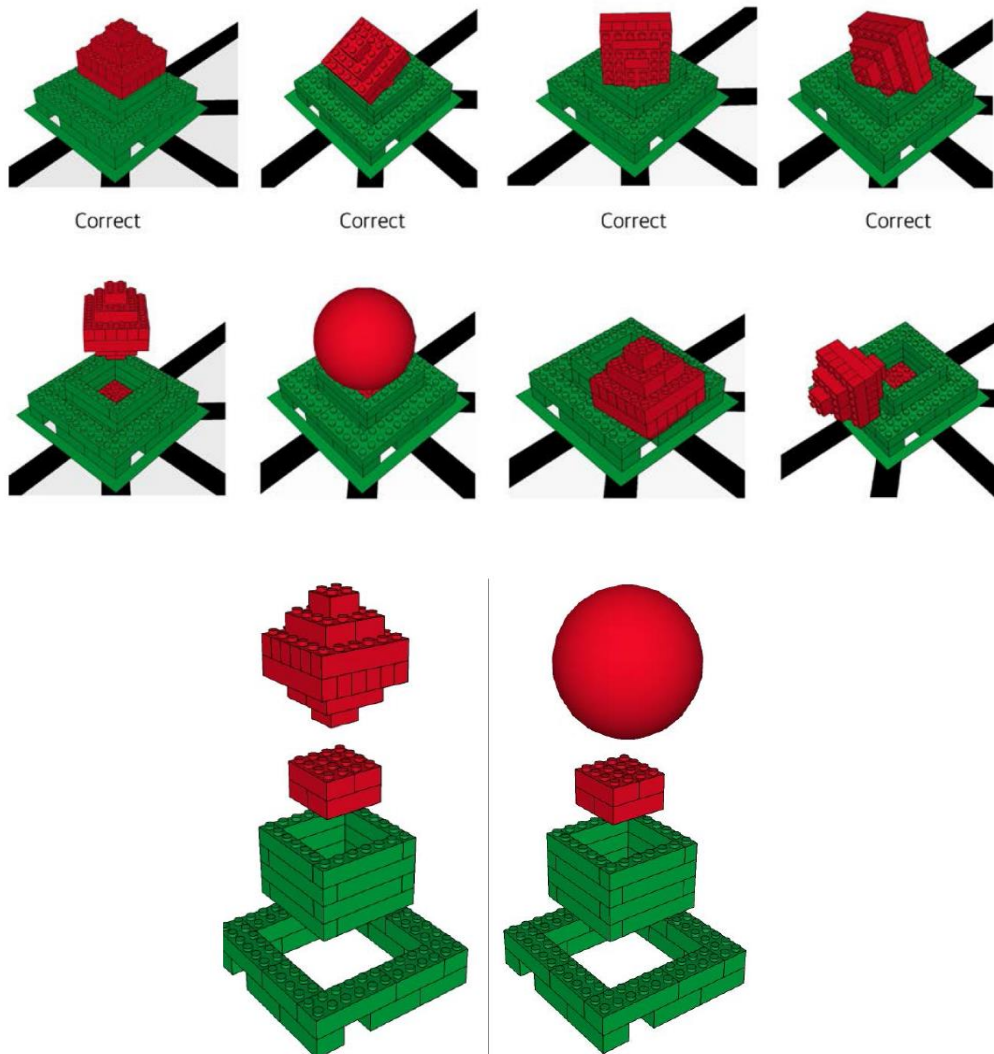
- 機器人必須在5個施工區裡中的3個渦輪機牆內組裝3個風力發電機。機器人必須從3種元件組建出風力發電機：
 - 渦輪機底座必須完全放置在相同顏色的渦輪機牆裡。底座與底圖接觸且突點朝上則判定為完全在裡面。



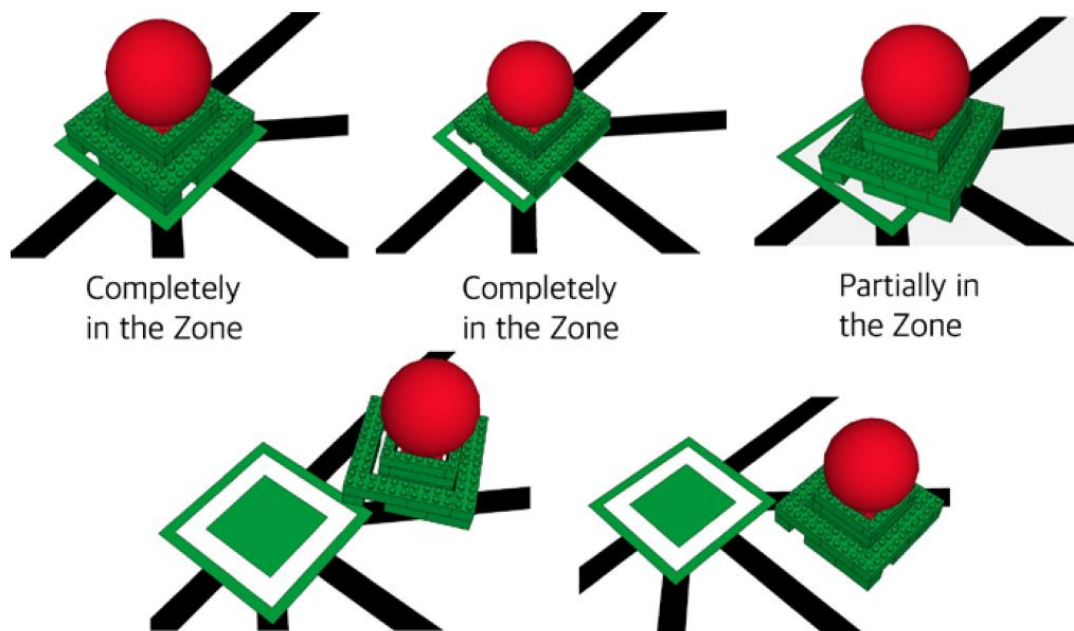
b. 技術決策者的任何部分與底圖接觸判定為完全在裡面(如下圖)



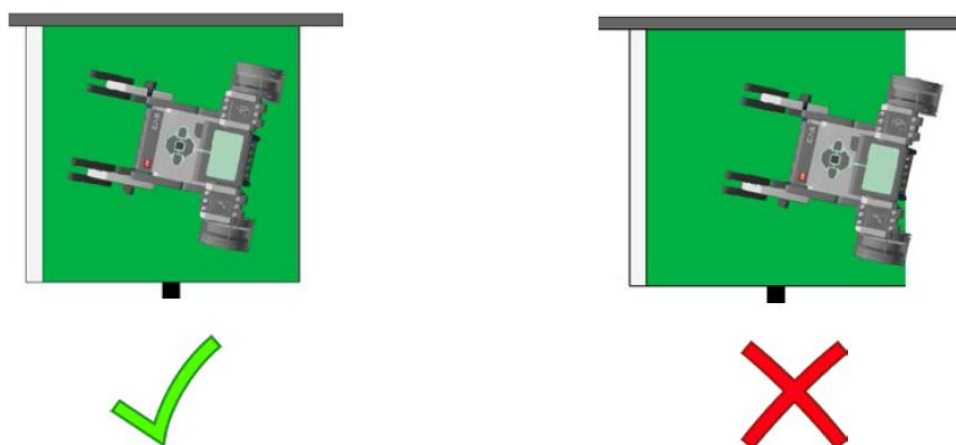
c. 和技術決策者相同顏色的渦輪機必須在技術決策者上面放置且完全在渦輪機底座上。渦輪機沒有接觸地板或牆且所有部分都與渦輪機底座接觸視為在其上方。



4. 只有當渦輪機牆未損壞下，並且渦輪機牆完全或部分在與渦輪機牆顏色相同的色格內，完全組裝好或部分組裝好的風力發電機才可得分。



5. 基地牆不可損壞或被移離原本位置。違規者將受到懲罰，扣分不會導致負分。
6. 機器人回到基地、停止且正投影完全在基地內，任務才算完成。



3. 得分

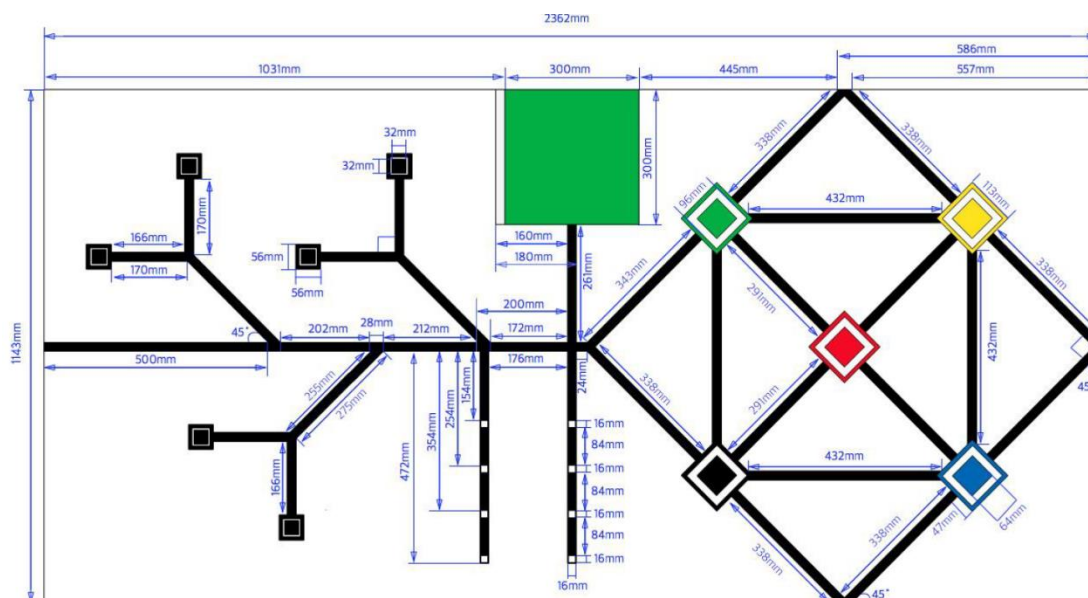
- 分數只有在挑戰結束或時間結束時才開始計算
- 最高分：195 分

- c. 懲罰扣分最低至 0 分
d. 如果兩隊同分，則接下來以完成時間排序

得分表

條件	得分/個	總得分
渦輪機底座正確地放置在對應的渦輪機牆內(渦輪機牆完全在對應色格內)	10	30
渦輪機底座正確地放置在對應的渦輪機牆內(渦輪機牆部分在對應色格內)	5	15
技術決策者正確地放置在渦輪機底座且渦輪機底座在相對應的渦輪機牆內(渦輪機牆完全在相對應色格內)	20	60
技術決策者正確地放置在渦輪機底座且渦輪機底座在相對應的渦輪機牆內(渦輪機牆部分在相對應色格內)	10	30
渦輪機正確地在渦輪機底座上且與渦輪機相同顏色的技術決策者在渦輪機底座內(渦輪機牆完全在相對應色格內)	20	60
渦輪機正確地在渦輪機底座上且與渦輪機相同顏色的技術決策者在渦輪機底座內(渦輪機牆部分在相對應色格內)	10	30
如果3個風力發電機都建造部分完成或完全完成(底座、技術決策者、渦輪機) ●每個未被使用來建造風力發電機的渦輪機且接觸黑線，或者以球為例，接觸球的底座且球的底座接觸黑線，每個5分 ●每個未被使用來建造風力發電機的渦輪機牆接觸該渦輪機牆原本放置的相對應色格，每個5分	5 (最多 5 個) 5 (最多 2 個)	35
基地牆損壞或被移出原本位置		-10
機器人正投影完全在結束區內(至少得到以上分數一分以上)		10
		195

場地尺寸



色票

Color Name	Lego Color ID	Pantone	CMYK				RGB			RGB Sample
			C	M	Y	K	R	G	B	
Bright Red	21	032C	0	100	100	0	237	28	36	
Bright Blue	23	293C	100	47	0	0	0	117	191	
Bright Yellow	24	116C	0	19	100	0	255	205	3	
Bright Green	37	355C	88	0	100	0	0	172	70	

基地牆



Step 1



Step 2

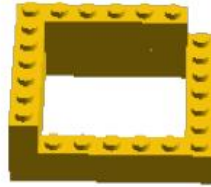


Step 3

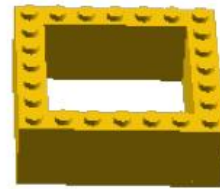
5 個渦輪機底座



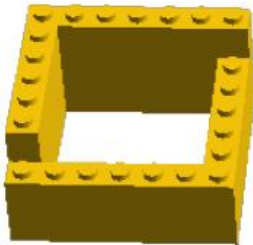
Step 1



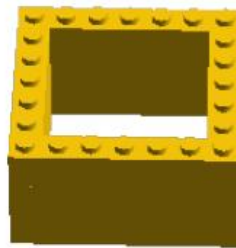
Step 2



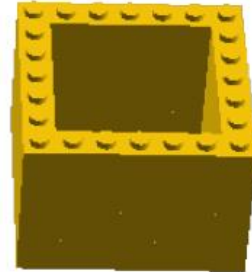
Step 3



Step 4



Step 5



Step 6

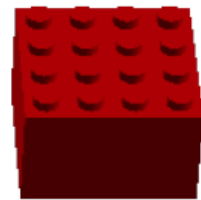
6 個策略決策者



Step 1



Step 2



Step 3

6 個長方體渦輪機



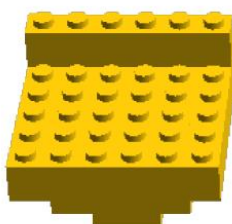
Step 1



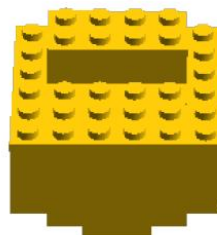
Step 2



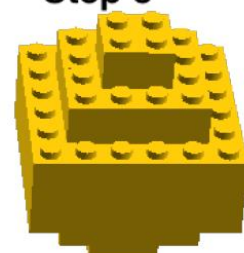
Step 3



Step 4



Step 5

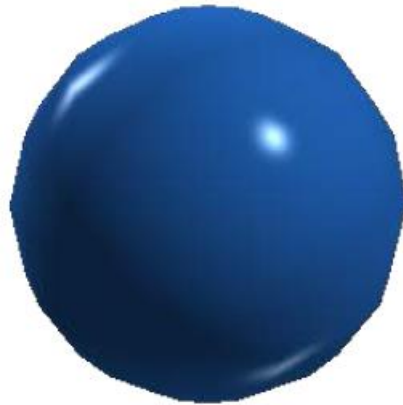


Step 6

2 個球型渦輪機



Base

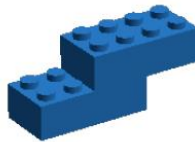


Ball

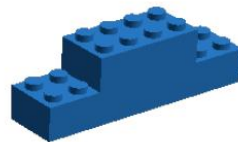
5 個渦輪機牆



Step 1



Step 2



Step 3



Step 4



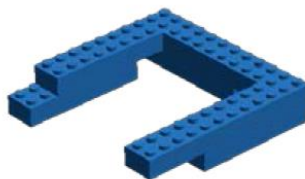
Step 5



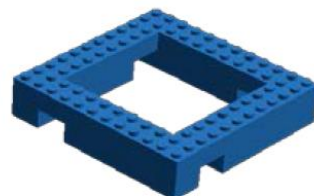
Step 6



Step 7



Step 8



Step 9

