



Gara e Robotikës “Kosova Makers League”



INSTRUKSIONET – SFIDA E DYTE

Data e Shpalljes: 03.12.2018

KML Open Raundi i Dyte sjell perplot risi. Per dallim nga Raundi i Pare qe ka qene raund fizik ku te gjitha shkollat kane udhetuar ne qendrat rajonale dhe te gjitha ngjarjet kane ndodhur ne kohe simultante, tash Raundi i Dyte eshte raund online dhe sjelle keto risi:

- Te gjitha ekipet shkollore do te performojne ne ambientet e shkolles se tyre
- Te gjitha ekipet shkollore kane kohe te realizojne garen prej periudhes 15 deri 22 dhjetor, simbas preferences se ekipit, gjate nje dite apo disa diteve
- Te gjitha mentoret bejne vleresimin per ekipet e tyre dhe e dergojne formen e vleresimit tek organizatoret jo me vonë se 22 dhjetori
- Te gjitha ekipet shkollore duhen te regjistrojne performancen e tyre me video dhe ti vendosin ato jo me vonë se 22 dhjetori ne databazen e Gares se Robotikes ne platformen Vimeo.
- Cdo dergese pas kohes 23:59 se 22 dhjetorit nuk do te vleresohet
- Prej dates 15 dhjetor deri me 22 dhjetor mentoret e Fondacionit BONEVET do ti kontrollojne rezultatet preliminare si dhe video inqizimet si dhe deri ne perfundim te asaj jave do te shpallin rezultatet finale per Raundin e Dyte, ku perseri do te ketë 48 ore kohe per apel
- Fituesit e Raundit te Dyte do te ftohen javen e fundit te dhjetorit per ti pranuar cmimet



ISTRUKSIONET PER SFIDEN

1. Nisja e robotit bëhet nga vija START, duke e shtypur butonin në robot. Nëse roboti është ndezur siç duhet, garuesi fiton 20 pikë ashtu siç tregon edhe tabela e vlerësimeve. Nëse roboti ndizet në çfarëdo mënyre tjetër, garuesi nuk i fiton 20 pikë, mirëpo mund ta vazhdoj garën.

2. Pasi që të shtypet butoni, roboti duhet të ndez diodën RGB në ngjyrën e gjelbër, dhe të fillojë të lëvizë drejtë duke kaluar nëpër binarë (roboti duhet të ndez diodën RGB në ngjyrën e gjelbër në çdo lëvizje të drejtë të shtegut). Nëse dioda RGB është ndezur në ngjyrën e gjelbër, garuesi fiton 10 pikë. Nëse dioda nuk është ndezur në ngjyrën e gjelbër, nuk është ndezur fare, apo është ndezur në ndonjë ngjyrë tjetër, garuesi nuk i fiton 10 pikë, mirëpo mund të vazhdoj garën.

3. Pasi të përfundohet shtegu i drejtë, roboti duhet të kthehet në anën e djathtë, të ndezë diodën RGB në ngjyrën e kuqe (dhe ta ndalë diodën pasi të përfundohet kthesa), dhe të vazhdojë drejtë shtegun duke ndezur diodën RGB në ngjyrën e gjelbër. Nëse dioda RGB është ndezur në ngjyrën e kuqe, garuesi fiton 10 pikë. Nëse dioda nuk është ndezur në ngjyrën e kuqe, nuk është ndezur fare, apo është ndezur në ndonjë ngjyrë tjetër, garuesi nuk i fiton 10 pikë, mirëpo mund të vazhdoj garën. Poashtu nëse dioda RGB është ndezur në ngjyrën e gjelbër gjatë rrugës së drejtë, garuesi fiton 10 pikë. Nëse dioda nuk është ndezur në ngjyrën e gjelbër, nuk është ndezur fare, apo është ndezur në ndonjë ngjyrë tjetër, garuesi nuk i fiton 10 pikë, mirëpo mund të vazhdoj garën.

4. Pasi të përfundohet shtegu i drejtë, roboti duhet të kthehet prap në anën e djathtë, të ndezë diodën RGB në ngjyrën e vjollcë (dhe ta ndalë diodën pasi të përfundohet kthesa), dhe të vazhdojë drejtë shtegun duke ndezur diodën RGB në ngjyrën e gjelbër. Nëse dioda RGB është ndezur në ngjyrën e vjollcë, garuesi fiton 10 pikë. Nëse dioda nuk është ndezur në ngjyrën e vjollcë, nuk është ndezur fare, apo është ndezur në ndonjë ngjyrë tjetër, garuesi nuk i fiton 10 pikë, mirëpo mund të vazhdoj garën. Poashtu nëse dioda RGB është ndezur në ngjyrën e gjelbër gjatë rrugës së drejtë, garuesi fiton



10 pikë. Nëse dioda nuk është ndezur në ngjyrën e gjelbër, nuk është ndezur fare, apo është ndezur në ndonjë ngjyrë tjetër, garuesi nuk i fiton 10 pikë, mirëpo mund të vazhdoj garën.

5. Pikët tjera fitohen duke ecur roboti përpara nëpër shteg. Në fund të shtegut, roboti duhet të ndalë diodat RGB dhe të detektoj pengesën, e cila do të jetë e vendosur në fund të shtegut. Nëse roboti detekton pengesën, garuesi fiton 10 pikë. Nëse roboti nuk detekton pengesën, garuesi i fiton pikët e grumbulluara deri atëherë.

6. Pasi roboti detekton pengesën, duhet të kthehet 180 shkallë, gjatë rrotullimit të ndezë dy diodat RGB (majtas – verdh dhe djathtas – kuq.). Në fund diodat duhet të ndalen së bashku me robotin. Nëse roboti është kthyer 180 shkallë dhe ndalet, garuesi do të fitojë 30 pikë. Nëse roboti nuk është kthyer 180 shkallë, apo nuk është kthyer fare, garuesi nuk i fiton 30 pikë. Nëse roboti i ndez dhe ndalë diodat e cekura, garuesi i fiton 10 pikë. Nëse diodat nuk janë ndezur dhe ndalur në ngjyrën kuq dhe verdhë, nuk janë ndezur fare, apo janë ndezur në ndonjë ngjyrë tjetër, garuesi nuk i fiton 10 pikë.

7. Çdo ekip shkollor mund të caktoj një apo më shumë mentore që do të plotësojnë tabelën e vlerësimeve, pas garës mentori përgjegjës e ka për detyrë të dergoj me email tek organizatorët përbrenda periudhës 1 javore sa do të zgjas Raundi i Dytë.

8. Mentoret e BONEVET do të shikojnë videot e realizuara si dhe vlerësimet nga mentoret, dhe pastaj do të bëjnë vlerësimin e tyre.

9. Roboti duhet të ndjekë një shteg, që do të vendoset mbi një letër të madhe të bardhë të ndarë në binarë (vijat), ku për çdo binarë që roboti kalon, pjesëmarrësi përkatës fiton pikë.

10. Në qoftë se roboti del nga shtegu para përfundimit, pjesëmarrësi fiton pikët e grumbulluara deri atëherë. Mënyra e daljes nga shtegu konsiderohet kur të paktën njëra prej tre rrotave të robotit del nga vijat e shtegut.



11. Koha e matjes fillon atëherë kur pjesëmarrësi shtyp butonin në robot, dhe ndalet atëherë kur roboti arrin cakun. Në rast se roboti nuk arrin cakun në fund, atëherë kohëmatësi ndalet në rastin kur roboti del nga shtegu.

12. Ekipeve vlerësohen nga pikët që fitojnë duke e ndjekur shtegun, ndërsa kohëzgjatja e robotit është vetëm për të bërë diferencën mes ekipeve me pike të njëjta. (Për shembull, nëse Ekipi X ka mbledhur 200 pikë dhe e ka përfunduar garën për mesatarisht 35 sekonda, ndërsa Ekipi Y gjithashtu ka mbledhur 200 pikë, mirëpo e ka përfunduar garën për mesatarisht 40 sekonda, atëherë Ekipi X do të jetë në vendin e parë. Ndërsa në rastin e njëjtë nëse Ekipi X ka mbledhur 180 pikë dhe ka përfunduar garën për 35 sekonda, ndërsa Ekipi Y ka mbledhur 200 pikë dhe ka përfunduar garën për 40 sekonda, atëherë Ekipi Y do të jetë në vendin e parë. Do të thotë, pikët e shtegut do të jenë kriteri kryesor i vlerësimit."

INSTRUKSIONET PER XHIRIMET VIDEO

Pershkak qe Raundi i Dyte eshte raund „online“ atehere te gjitha ekipet duhet te regjistrojne video dhe ti dorëzojne ato nëpërmjet platformës online *VIMEO*. Me poshte mund të gjeni udhëzimet e detajuara se si ta bëni këtë.

1.Regjistrimi në Vimeo

Platforma që do të përdorni për të ngarkuar materiale video nga gara është Vimeo, vizitoni faqen e internetit: <https://vimeo.com/> dhe nëse nuk keni një llogari, klikoni Join dhe plotësoni informacionin që ju kërkohet. Pas plotësimit të informacionit në faqen tjetër, zgjidhni "Continue Basic" për të zgjedhur versionin bazë dhe pa-pagese të Vimeo-s. Pas kësaj do të shihni faqen bazë me profilin tuaj. Para se të vazhdoni, duhet të verifikoni email adresën tuaj. Hapni llogarinë tuaj të email adreses dhe do të shihni një mesazh që thotë "Welcome to Vimeo - please confirm your account (Mirë se erdhe në Vimeo - konfirmo llogarinë tënde)". Hapni këtë mesazh dhe klikoni në butonin "Complete your registration (Kompletoni regjistrimin tuaj)". Pas kësaj, një faqe interneti e re do të hapet në shfletuesin tuaj - në faqen kryesore të Vimeo. Futni informacionin e regjistrimit këtu dhe klikoni në butonin "Log in (Identifikohu)" në profilin tuaj Vimeo.



2. Anëtarësimi në grupin KML

Në kuadër të Vimeo ekzistojnë grupe në të cilat përdoruesit mund të vendosin materialet e tyre video. Ne kemi hapur një grup të tillë për raundin e dytë të ligës. Në këndin e sipërm të djathtë të rubrikes së kërkimit, shkruani "Kosova Makers League (KML) – Raundi I Dytë" dhe pas shfaqjes së rezultateve në të majtë, shtypni "Grupet". Pastaj zgjidhni grupin në seksionin e mesëm. Pas zgjedhjes, hapet mbulesa e grupit me videoklipet në grup. Zgjidh "Join this group (Bashkohu me këtë grup)" për t'u bërë anëtar i grupit.

3. Regjistrimi i video materialeve në garë

Në garë, është e nevojshme për të video-regjistruar performance e secilit nxenes. Mund të regjistroni video duke përdorur një telefon celular ose kamere digjitale. Sigurohuni që mos e vendosni rezolucionin në maksimum pasi videoja do të jetë shumë e madhe. Në cilësimet e kamerës suaj, zgjidhni një rezolutë pak më të ulët për të bërë secilen video deri në 5-15 MB në madhësi.

Video inqizimi duhet realizuar nga "syri i shpendëve" që do të thote nje pamje te pergjithshme, ne kete rast te hartes e cila permban rrugën që do të lëviz roboti. Pozita e kameres duhet te jete fikse, dhe te mos levizet me kameren, mos e ndiqni robotin me kamerën, por mbani pamje fikse nga sipër dhe keshtu secila video që do të realizoni do të jete e ngjashme. Po ashtu ju ftojme te mos l xhironi direkt ftyrat e nxenesve, ne focus duhet te jete shtegu dhe robotët. Per secilen nxenes duhet vendosur nje letër A4 ne harte qe detajizon emrin e shkollës, lokacioni dhe emir l nxënësit dhe numri rendor ne ekipe. Keto numra te nxenesve duhet të përputhen me numrin rendor në tabelën Excel që do te na dergoni me vleresimet e ekipes tuaj.

Pas regjistrimit të videos, sigurohuni që videoja të jetë e përmasave të duhura. Nëse të dhënat janë shumë të mëdha (nese nje video ka me shume se 5-15mb), zvogëloni cilësinë e regjistrimit dhe provoni përsëri. Ne ju rekomandojmë që të bëni disa video provë para garës dhe të shihni nëse madhësia e tyre është e saktë në mënyrë që të mos keni ndonjë problem kur të zhvilloni garen.



4. Ngarko videon

Pasi të keni realizuar garen dhe i keni te gatshme videot si dhe keni plotësuar vleresimin e tyre në tabelën Excel, është koha për të ngarkuar materialin video në Vimeo. Kaloni materialin video nga pajisja në të cilën keni regjistruar atë në kompjuterin tuaj ose mund te provoni ta beni ke te direkt nga celurari juaj.

Hapni faqen e Vimeo dhe kycuni ne llogarine tuaj te përdoruesit. Në këndin e sipërm të djathtë klikoni në "Upload (Ngarko)". Në faqen e ngarkimit, klikoni "Choose files to upload (Zgjidhni videot për të ngarkuar)" dhe zgjidhni videon nga gara për ti ngarkuar. Gjatë procesit të ngarkimit, mund të futni titullin dhe informacione të tjera.

Ju duhet te krijoni TITULLIN e videos si vijon: Qyteti/lokacioni– Shkolla-Cikli (I ulët,lartë) –Studenti 1 - Për shembull, për nxënësit që janë të parët në Listën e Vleresimit të Excel-it për Shkollën Fillore "Fazli Greicevci" në Mitrovice dhe që konkurrojnë në grupmoshën më të ulët, titulli do të ishte "Mitrovice - Shkolla Fillore Fazli Greicevci– Cikli i Ulët - Student1".

Në fushën "Description (Përshkrimi)" nuk duhet të futni asgjë.

Në kutinë "Tags (Etiketa)" vendosni keto: KosovaMakers, KosovaMakersLeague, KMLOpen#2, KML18

Pasi ngarkimi të përfundojë, zgjidhni Save (Ruaj) për të ruajtur videot dhe përshkrimet. Menjëherë pas kësaj, klikoni në "Edit settings (Modifiko cilësimet)" për të shtuar videon në grupin e dytë të grupit KM League. Në menynë, zgjidhni "Collections (Koleksione)", dhe pas Grupeve, shënoni shenjën pranë "KM League 2. Round" dhe klikoni mbi "Save changes".



Pas kësaj, klikoni mbi titullin e videos tuaj nga për të parë videon. Në shfletuesin tuaj të internetit, kopjoni adresën e internetit të videos dhe ngjiteni në spreadsheet Excel me rezultate pranë nxënësit të duhur.

5. Shfletoni grupin dhe përcaktoni nëse është aty

Pas ngarkimit të të gjitha materialeve video, vizitoni faqen e internetit që ne i shohim grupet e raundit të dytë të rrjetit KM në <https://vimeo.com/groups/559077> dhe sigurohuni që të gjitha materialet tuaja video të jenë atje dhe të kenë emrin e saktë.

Në rast se keni pasiguri ose vështirësi teknike, ju lutemi mos hezitoni të na kontaktoni nëpërmjet grupit të mentoreve në facebook ose në numrin e telefonit 049 729 900.

