



INSTRUKSIONET SFIDA E TRETË

Data e Shpalljës: 21 janar, 2019

**KML Open: Raundi i Tretë do të jetë raund online
dhe do të mbahet përgjatë datave
15-25 shkurt, 2019.**

1. INSTRUKSIONET SUBSTANCIALE TË SFIDËS

1.1 Startimi i Robotit

1.1.1 Roboti duhet të vendoset në atë mënyrë që sensori i vijës së zezë të jetë në fillim të vijës (shtegut).

1.1.2 Nisja e robotit duhet të bëhet duke e shtypur butonin në robot.

1.1.3 Nëse roboti është ndezur siç duhet, garuesi fiton 20 pikë ashtu siç tregon edhe tabela e vlerësimeve.

1.1.4 Nëse roboti ndizet në çfarëdo mënyre tjetër, garuesi nuk i fiton 20 pikë, mirëpo mund ta vazhdoj garën.

1.1.5 Pasi që të shtypet butoni, roboti duhet të ndez diodën RGB në ngjyrën e **gjelbër** dhe duhet të filloj të ndjek vijën e zezë.

1.1.6 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.

1.2 Pengesat ne Hartë

1.2.1 Gjatë ndjekjes së vijës, roboti përmes sensorit „Ultrasonic“ duhet të detektoj 2 pengesa, që hasen gjatë shtegut, t'i anashkaloj ato në të majtë dhe pastaj të rikthehet prapë në vijën e zezë.

1.2.2 Pengesat duhet të jenë kutiat mBot, ashtu siç tregon edhe skema e plotë e sfidës.

1.2.3 Për të anashkaluar me sukses pengesën dhe për t'u kthyer në vijë, garuesi merr në total 100 pikë.

1.2.3.1 Nëse roboti detekton pengesën dhe fillon të kthehet, garuesi fiton 20 pikë.

1.2.3.2 Nëse roboti anashkalon komplet pengesën, garuesi fiton 50 pikë.

1.2.3.3 Nëse roboti rikthehet në vijë e zezë dhe vazhdon shtegun, garuesi fiton 30 pikë.

1.2.3.4 Pikët tjera fitohen duke ecur roboti përpara duke e ndjekur vijën e zezë.

1.2.4 Gjatë anashkalimit të pengesave roboti duhet të ndezë diodën në ngjyrën e **kaltër**, dhe kur të rikthehet në shteg (në vijën e zezë) duhet të ndezë prap diodën në ngjyrën e **gjelbër**.

1.2.5 Nëse dioda RGB gjatë anashkalimit të pengesave është ndezur në ngjyrën e kaltër, garuesi fiton 10 pikë.

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

1.2.7 Nëse dioda RGB kur roboti rikthehet në vijën e zezë është ndezur në ngjyrën e gjelbër, garuesi fiton 10 pikë.

1.2.8 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.

1.2.9 Në qoftë se, roboti del nga vija, nxënësi mund t'a kthej robotin në fillim të katrorit ku roboti ka devijuar apo në fillim të katrorit të ardhshëm dhe të vazhdojë garën. **Në këtë mënyrë nuk humbet pikë mirëpo humbet vetëm në kohë.**

1.3. Përfundimi i Shtegut

1.3.1 Përfundimi i shtegut cilësohet kur roboti arrin të ndjek gjithë vijën e zezë ku më pas garuesi e tërheq robotin nga shtegu.

1.3.2 Kohëmatësi fillon atëherë kur garuesi shtyp butonin e robotit dhe mbaron kur roboti arrin fundin e shtegut ku më pas garuesi e largon robotin nga shtegu manualisht.

1.3.3 Kriteri kryesor për vlerësimin e ekipeve është mbledhja e pikëve, ndërsa kohëzgjatja e robotit është vetëm për të bërë diferencën mes ekipeve me pike të njejta. (Për shembull, nëse Ekipi X ka mbledhur 300 pikë dhe e ka përfunduar garën për mesatarisht 35 sekonda, ndërsa Ekipi Y gjithashtu ka mbledhur 300 pikë, mirëpo e ka përfunduar garën për mesatarisht 40 sekonda, atëher Ekipi X do të jetë në vendin e pare. Ndërsa në rastin e njejtë nëse Ekipi X ka mbledhur 280 pikë dhe ka përfunduar garën për 35 sekonda, ndërsa Ekipi Y ka mbledhur 300 pikë dhe ka përfunduar garën për 40 sekonda, atëher Ekipi Y do të jetë në vendin e pare. Do të thotë, efikasiteti do të jetë kriteri kryesor i vlerësimit).

2.INSTRUKSIONET PROCEDURALE TË SFIDËS

2.1Të gjitha ekipet shkollore duhen të regjistrojnë performancën e tyre me një video të vetme dhe ta vendosin atë jo me vonë se 25 Shkurt në databazen e Gares së Robotikes në platformën Vimeo.

2.2 Të gjitha ekipet në video duhet të kenë të veshur maicat nga Kosova Makers League.

- 2.3 Koha për gjatë të cilit secili robot kalon shtegun duhet të shfaqet në videon e sfides.
- 2.4 Të gjithë mentorët bëjnë vlerësimin për ekipet e tyre dhe e plotësojnë formën e vlerësimit në google documents.
- 2.5 Cdo dërgesë pas kohës 23:59 se 25 Shkurtit nuk do të vlerësohet.
- 2.6 Të gjitha ekipet shkollë do të performojnë në ambientet e shkollës së tyre
- 2.7 Vetëm fotot e bëra gjatë ushtrimeve ose ditës së regjistrimit të videos mund të postohen në grupin e KML në platformën Facebook.
- 2.8 Prej datës 15 deri me 25 Shkurt mentorët e Fondacionit BONEVET do të kontrollojnë rezultatet preliminare si dhe video inqizimet si dhe deri në përfundim të periudhës garuese do të shpallin rezultatet finale për Raundin e Tretë, ku përsëri do të ketë 48 ore kohë për apel.
- 2.9 Fituesit e Raundit të Tretë do të ftohen javën e fundit të Shkurtit për të pranuar cmimet.

2.10 Ngarkimi i Videove ne VIMEO behet ne grupin per Raundin e Trete qe gjindet ne kete vegze: <https://vimeo.com/groups/kml3>

2.11 Pasi të keni marr linkun e grupit të Kosova Makers League për sfidën, ju duheni të bëheni pjesë e grupit. Këtë e bëni me butonin **Join this group** (Bashkohu në këtë grup). (Foto 1)

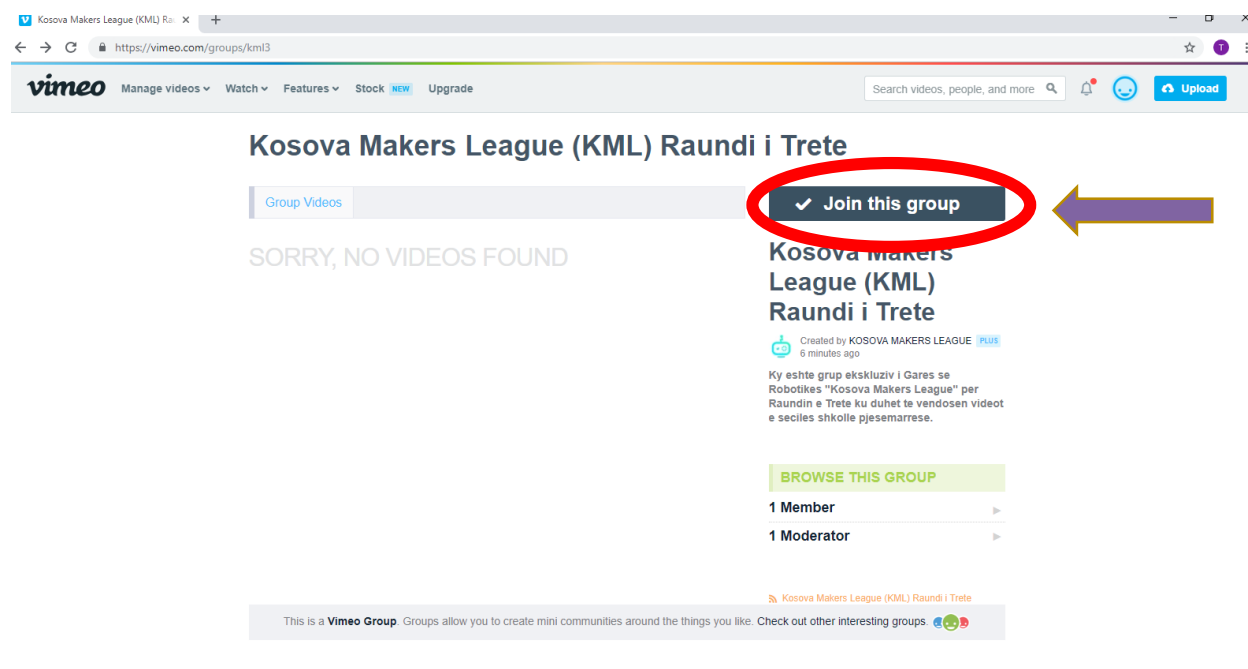
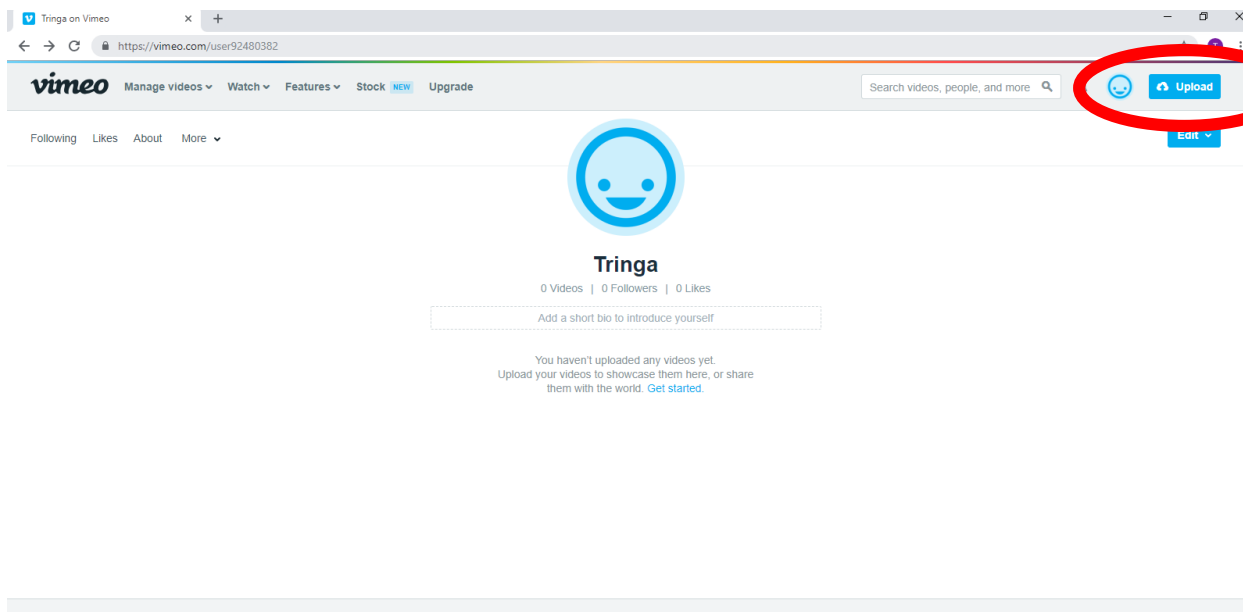


Foto 1

Foto 2



2.12 Pastaj kaloni në profilin tuaj në Vimeo. Në anën e djatht do të shihni butonin **Upload** (Ngarkoni), klikoni aty. (Foto 2)

2.13 Pastaj klikoni **Or Choose Files** (Zgjedhni Dokumentin). (Foto 3)

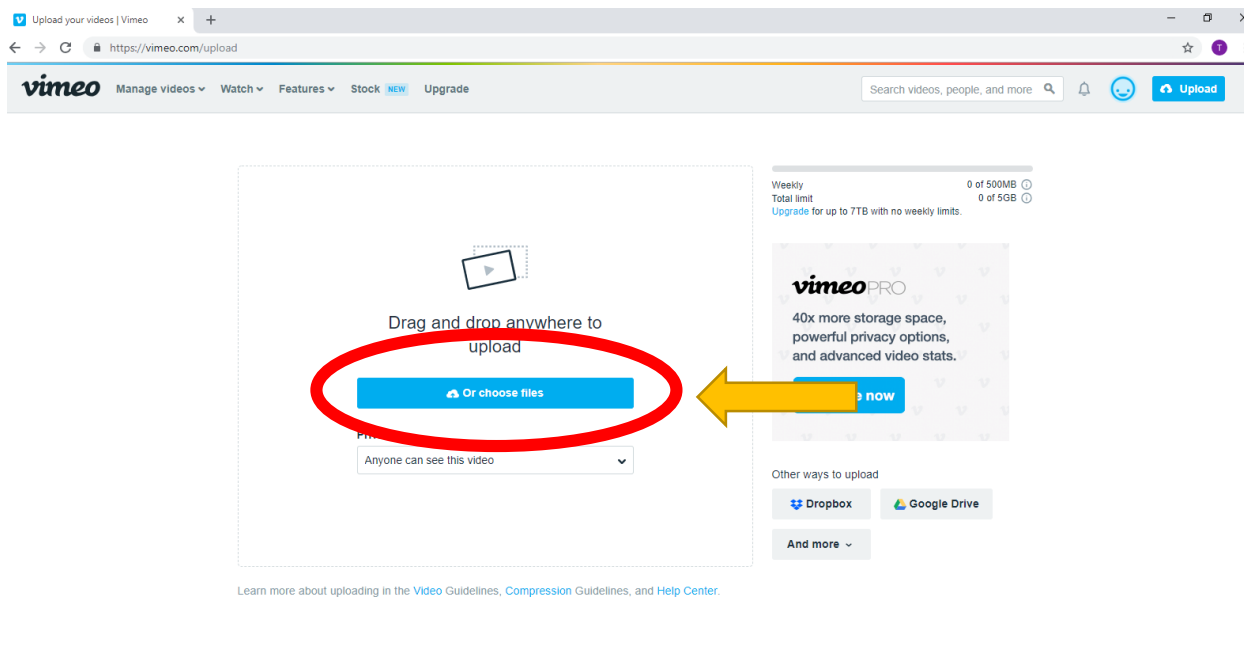


Foto 3

2.14 Pas klikimit do ju paraqitet një dritare e re, ku ju duhet të **zgjedhni videon e sfidës**. (Foto 4)

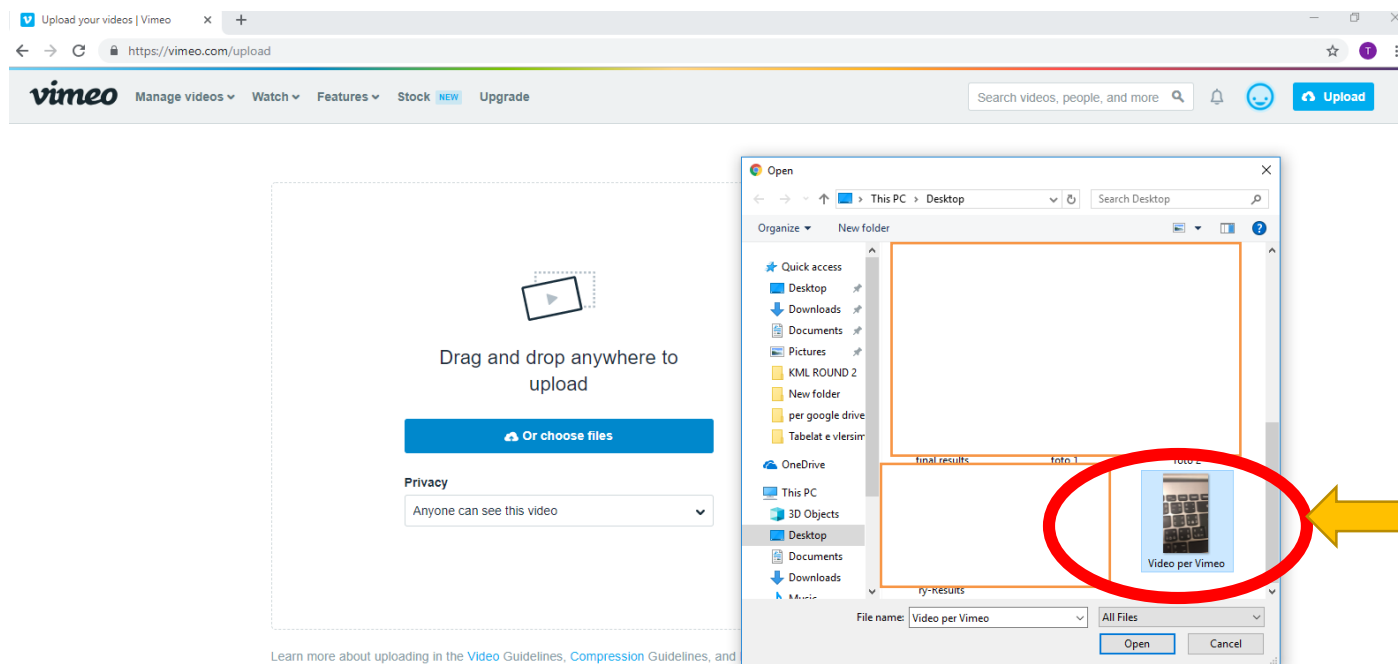


Foto 4

2.15 Pas ngarkimit të videos ju duhet te krijoni titullin e videos, këtë e bëni tek rubrika **Title** (Titulli). Titullin krijoni si vijon: **Qyteti/lokacioni– Shkolla-Cikli (I ulët,lartë) –Emri i Studentit**. Shembulli i perdorur ne foto, “Prishtine- Gjergj Fishta- Cikli I Ulte-Tringa Kasneci”. Në fushën **Description** (Përshkrimi) nuk duhet të futni asgjë. Në kutinë **Tags** (Etiketa) vendosni keto: KosovaMakers, KosovaMakersLeague, KMLOpen#3, KML18 . Sigurohuni që të keni presje ndërmjet këtyre fjalëve. Në fund shtypni butonin **Save** (Ruaj). (Foto 5)

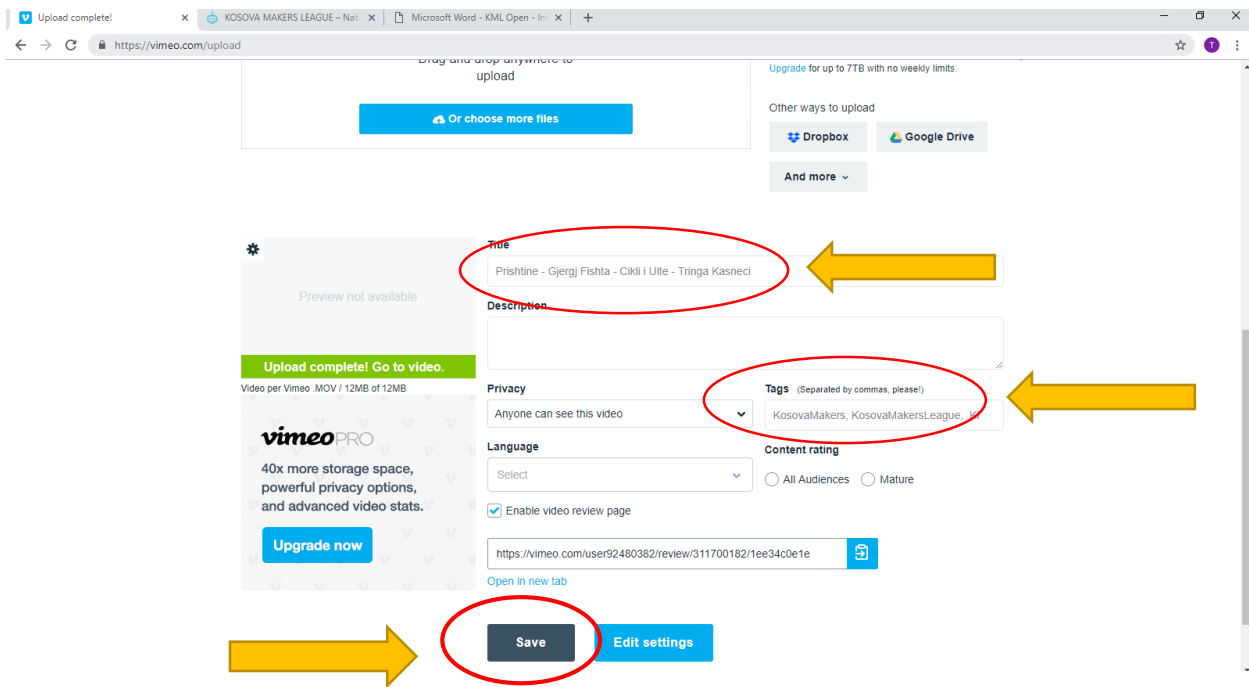


Foto 5

2.16. Pasi të keni klikuar butonin Save, po në atë faqe klikoni **Edit Settings**. (Foto 6)

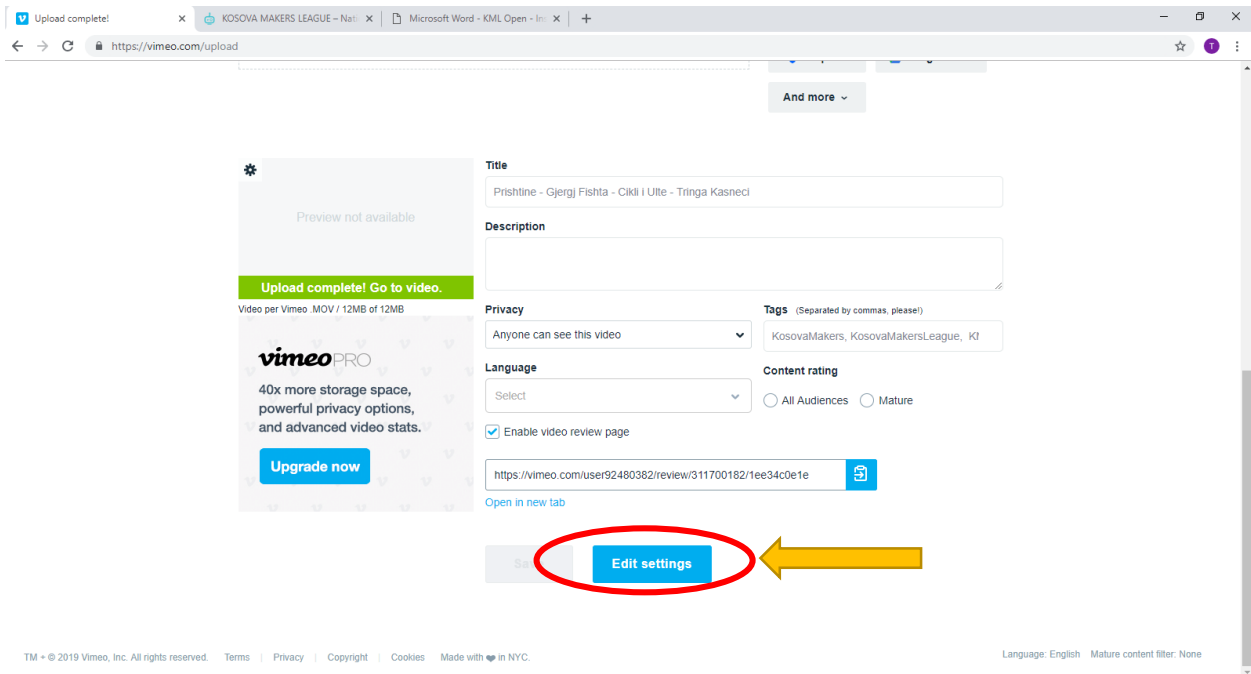
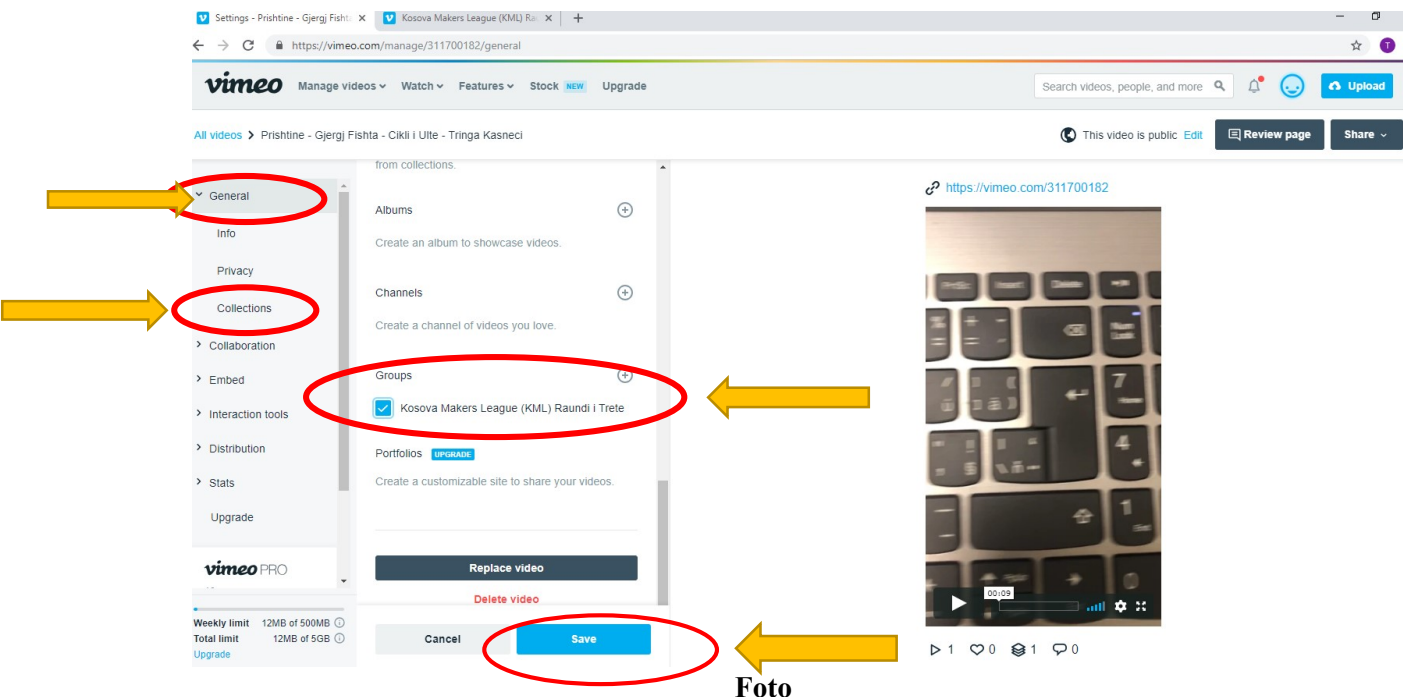


Foto 6



Foto

7

2.17. Në menynë që do ju shfaqet, zgjidhni menynë **General** dhe nënmenynë **Collections** (Koleksione). Pasi tanimë jeni pjesë e grupit, tek rubrika **Groups** (Grupet) do ju dal edhe grupi i Kosova Makers League, klikoni atë dhe ruani ndryshimet me butonin **Save** (Ruaj). (Foto 7)

2.18. Për të verifikuar nëse video juaj është ngarkuar ne grupin e Kosova Makers League. Shkoni përsëri tek grupi, dhe tek butoni **Search** (Kërko) shkruani disa fjalë kyçe nga titulli i videos tuaj, nëse video juaj shfaqet, procesi ka përfunduar me sukses. (Foto 8)

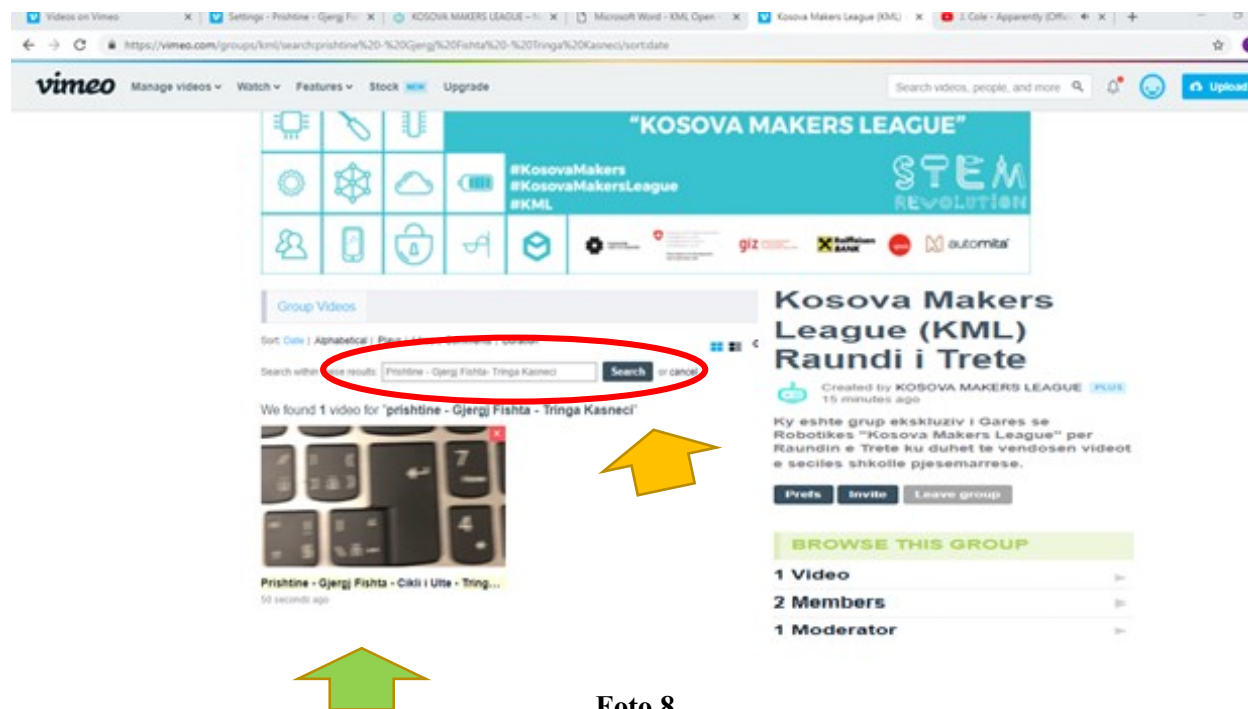


Foto 8

8

2.19 Ngarkimi i Rezultateve ne Google Drive te KML-se

2.20 Tabela excel e vleresimit duhet te vendoset ne kete follder: <https://goo.gl/57L9f9>

2.21 Emri i dokumentit vleresues duhet te titullohet keshtu: Shkolla_Qyteti_KML3

2.22 Tabela vleresuese duhet te permbaje qartazi emrat e nxenesve garues, koherat e performances se roboteve te tyre dhe piket. Ekipi duhet te kete noten mesatare, emrin e mentoreve vleresues, si dhe linqet e videove ne vimeo

2.23 Per ta vendosur dokumentin excel ketu, mjafton ta merrni nga kompjuteri tuaj dhe ta hedhni ne follder (drag & drop) (Foto 9), ose ta klikoni me tastin e djathte te mausit dhe te shtypni “upload files” (ngarkoni dokument) (Foto 10).

My Drive > ... > 6.3 Round Three > Vleresimet - Raundi 3 ▾ 

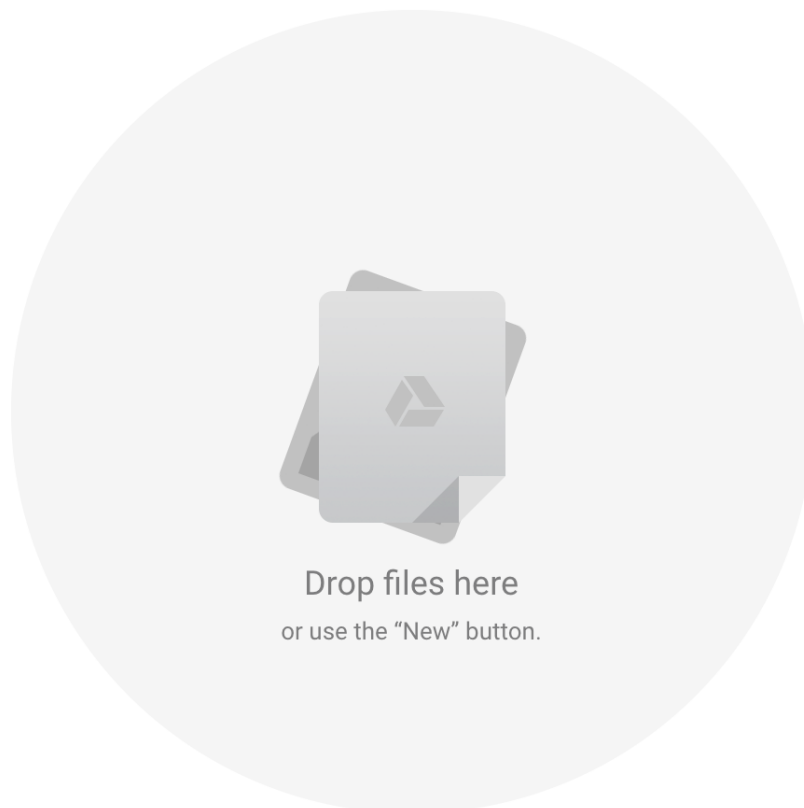


Foto 9

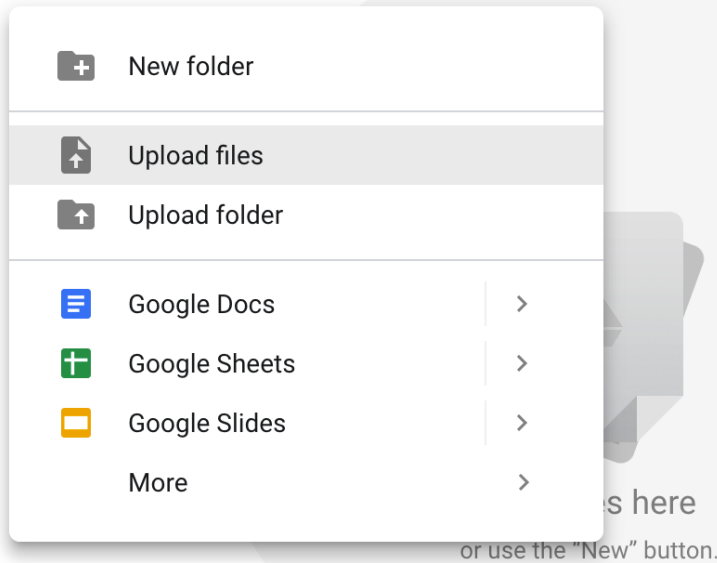


Foto 10

2.24 Ne kornarin djathtas poshte te ekranit do te paraqitet dialogu: “upload complete” e cila markon perfundimin me sukses te ngarkimit te dokumentit tuaj ne follderin tone (Foto 11)

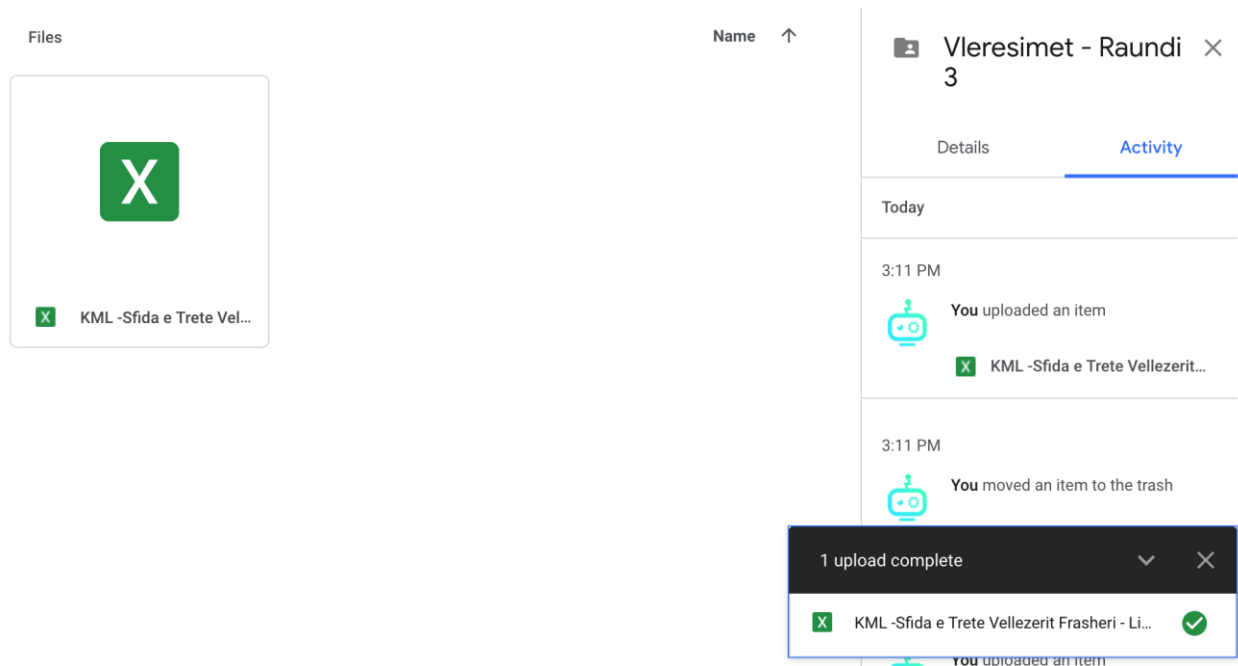


Foto 11

2.25 Rezultati final i shkolles (nota mesatare, koha mesatare) duhet te vendosen ne draft dokumentin e rezultateve qe e gjeni ne kete vegze: <https://goo.gl/yvvTNI>

2.26 Ju lutemi te keni kujdes gjate futjes se rezultatit mesatar per shkollen tuaj pasi qe dokumenti (foto 12) eshte i perbashket ku te gjithë mund te punojne ne te njejten kohe. Ndonese gabimet mund te korigjohen, mund te na marr kohe per te kthyer mbrapa ndonje gje, keshtu qe fillimisht gjeni shkollen tuaj dhe vendosni me kujdes rezultatet dhe vegzen e videos ne vimeo

KML OPEN: ROUND THREE (DRAFT) Results - 15-25 Feb. 2019			
Nr.	SCHOOL	POINTS	TIME
1	Fazli Grajqevci		
2	Halil Bairaktari		
3	Ismail Qemali (Afrim C(taku)		
4	Lasqush Poradeci - Muzeqinë (1-5)		
5	Deshmoret e Vitise (1-5)		
6	Lasqush Poradeci - Muzeqinë (5-9)		
7	Ali Kelmendi		
8	Deshmoret e Vitise (5-9)		
9	Lasqush Poradeci - Rashinçe(5-9) Adil Qorrolli		
10	British School of Kosova		
11	Ismail Qemali (1-5)		
12	Yll Morina (5-9)		
13	Lasqush Poradeci - Rashinçe (1-5) Adil Qorrolli		
14	Dardania		
15	Shaban Jashari (5-9) Skenderaj		
16	Akademia Ora (5-9)		
17	Akademia Ora (1-5)		
18	Emin Duraku - Hetem Neziraj		
19	Shaban Jashari (1-5)		

Foto 12