KOSOVA MAKERS LEAGUE

KOSOVA MAKERS LEAGUE OPEN 2023/24
SUPER FINALJA (30 QERSHOR 2024)
RREGULLORJA

RREGULLAT PËRGJATË REALIZIMIT TË SFIDËS ME ROBOT

1. Nxënësit duhet të punojnë në ekipe (të cilat përbëhen deri në katër (4) nxënës) për të realizuar sfidën.

2. Ekipet kanë kohë të punojnë në kodimin e sfidave nga ora 11:00 deri në orën deri në 14:00, me vetëm një pauzë 12:15 – 12:45.

3. Në ora 14:00, të gjithë nxënësit duhet të përfundojnë vendosjen e kodit në micro:bit dhe të dorëzojnë robotët e tyre.

    a. Në rast se ndonjë ekip vazhdon punën pas orës 14:00, kjo do të rezultojë në diskualifikim të ekipit.

    b. Në ora 14:00 nxënësit duhet të vendosin robotin (bashkë me baterinë) dhe micro:bit-in në kutinë e robotit, e cila ka të vendosur numrin rendor të ekipit.
    Kutinë duhet ta dorëzojnë tek ekipi Kosova Makers League (KML).

    c. Ekipi duhet të presë thirrjen nga KML që të ekzekutojë sfidën. Ekipi do të ftohet sipas numrit rendor që posedon.

4. Sfida do të ekzekutohet para ekipit vlerësues të KML nga një (1) nxënës përfaqësues i ekipit.

    a. Nxënësi përfaqësues i ekipit ka të drejtë të ekzekutojë sfidën vetëm një (1) herë.

    b. Në rast se nxënësi përfaqësues i ekipit nuk pajtohet me vlerësimin pas ekzekutimit të sfidës së ekipit të tij apo ka ndonjë koment, atëherë në pajtueshmëri me ekipin vlerësues, menjëherë ekzekutohet sfida maksimumi edhe një (1) herë. Në këtë rast, pikët e vlerësimit paraprak bëhen zero (0).

    c. Në momentin e vlerësimit, kur nxënësi përfaqësues i ekipit dhe ekipi vlerësues i KML dakordohen për vlerësimin, nuk mund të pranohet më pastaj ndonjë ankesë apo shqyrtim tjetër i rezultateve.

5. Si burim i energjisë për robot duhet të përdoren bateritë e litiumit 18650. Ekipi pjesëmarrës duhet të përdorë baterinë e robotit në pajtueshmëri me dokumentin “UDHËZIME PËR SIGURINË E BATERIVE 18650”, që ekipi organizativ e ka përcjellur te mentori i ekipit në fillim të edicionit të garës.

6. Në instruksionin që kërkohet kalibrimi i robotit, garuesi i fiton pikët vetëm nëse plotësohet ky kusht. Në të kundërtën, pra nëse roboti nuk kalibrohet, garuesi nuk i fiton pikët.

7. Në instruksionin që kërkohet pozicionimi i saktë i robotit (para vijës së kuqe) në segment, garuesi fiton pikët vetëm nëse plotësohet ky kusht. Në të kundërtën, pra nëse roboti pozicionohet pas vijës së kuqe në segmentin ku kërkohet në instruksion, garuesi nuk i fiton pikët.

8. Në instruksionet ku kërkohet që roboti të niset duhet shtypur butonin 'A' në micro:bit, garuesi fiton pikët vetëm nëse plotësohet ky kusht. Në të kundërtën, pra nëse roboti niset duke shtypur ndonjë buton tjetër, garuesi nuk i fiton pikët.

9. Në instruksionet ku kërkohet që roboti të ndalet para kutisë duke aktivizuar sensorin e distancës (Ultrasonic Sensor), garuesi duhet të ketë të qartë që roboti nuk duhet të prekë kutinë. Në të kundërtën, pra nëse roboti e prekë kutinë, garuesi nuk i fiton pikët.

10. Në instruksionet ku kërkohet që roboti të ndalet me të tre rrotat brenda segmentit përkatës, garuesi fiton pikët vetëm nëse plotësohet ky kusht. Në të kundërtën, pra nëse roboti nuk ndalet me të tre rrotat në segmentet ku kërkohet në instruksion, garuesi nuk i fiton pikët.

11. Në instruksionet ku kërkohet që të ndezen diodat e caktuara RGB në ngjyrë të caktuar, instruksioni llogaritet i saktë vetëm nëse plotësohet ky kusht. Në të kundërtën, nëse nuk ndezen siç kërkohet në instruksion, garuesi nuk i fiton pikët.

12. Në instruksionet ku kërkohet që të lëshohet një tingull, instruksioni llogaritet i saktë vetëm nëse lëshohet tingulli i kërkuar për kohën e caktuar. Në të kundërtën, garuesi nuk i fiton pikët. ***Shënim:** Sigurohuni që të ndezni butonin e zërit në robot.

13. Kriteri kryesor për vlerësimin e ekipeve është mbledhja e pikëve, ndërsa kohëzgjatja për të cilën roboti përfundon sfidën është vetëm për të bërë diferencën në mes të ekipeve me pikë të njëjta. (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, atëherë Ekipi X do të jetë në vendin e parë. Ndërsa në rastin e njëjtë, nëse Ekipi X ka mbledhur 320 pikë dhe ka përfunduar garën për 35 sekonda, ndërsa Ekipi Y ka mbledhur 380 pikë dhe ka përfunduar garën për 40 sekonda, atëherë Ekipi Y do të jetë në vendin e parë.)

    a. Kohëzgjatja në sekonda për të cilën roboti përfundon sfidën llogaritet nga momenti që garuesi shtyp butonin 'A' në micro:bit deri në momentin që roboti fikë të gjitha diodat në segmentin e fundit.

14. Gjatë performancës së sfidës është e ndaluar që roboti të preket me duar, kjo do të rezultojë në mosllogaritjen e të gjitha pikëve që nga momenti i prekjes së robotit me duar.