KOSOVA MAKERS LEAGUE

RAUNDI 1 (12 Shkurt 2024 – 29 Shkurt 2024)

RREGULLORJA

RREGULLAT E PËRGJITHSHME TË RAUNDIT TË PARË

1. Raundi i parë i Kosova Makers League Open do të zhvillohet online përgjatë datave 12 Shkurt – 29 Shkurt 2024.

2. Raundi i parë do të publikohet me datë 12 Shkurt, ora 15:00 dhe do të jetë valid deri me datë 29 Shkurt, ora 17:00.

3. Secili ekip duhet të kompletojë sfidën në nivel të ekipit, pra të gjithë nxënësit duhet të punojnë në një sfidë dhe të ngarkojnë një video për ekip.

4. Kompletimi i sfidës duhet të regjistrohet përmes videos. Video duhet të publikohet në **sistemin online 'Neuron'.** Këtë sistem e gjeni në ballinën e faqes zyrtare të Kosova Makers League – www.kosovamakers.net.

5. Për të llogaritur rezultatet e një ekipi, secili ekip duhet të publikojë një (1) video për katër (4) nxënës në sistemin online 'Neuron'.

6. Ekipet të cilat kompletojnë sfidën dhe e dërgojnë videon përmes ndonjë forme tjetër, përveç se në sistemin online 'Neuron', rezultatet e tyre nuk do të llogariten.

7. Çdo afat kohor i vendosur nga Kosova Makers League duhet të respektohet nga pjesëmarrësit.

    a. Afati i dorëzimit të sfidës përkatëse duhet të respektohet pasi që çdo video dhe çdo rezultat i publikuar më vonë se afati i vendosur nga Kosova Makers League, nuk do të llogaritet.

    b. Afati i shqyrtimit të rezultateve preliminare të sfidës përkatëse duhet të respektohet dhe të bëhet në mënyrë profesionale dhe konstruktive. Çdo kërkesë për shqyrtimin e rezultateve e pranuar nga ju pas datës së caktuar nga Kosova Makers League, nuk do të merret parasysh.

RREGULLAT PËRGJATË REALIZIMIT TË SFIDËS ME ROBOT

1. Si burim i energjisë për robot duhet të përdoret bateria e litiumit 18650.

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

pikët.

3. 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.

4. 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.

5. Në instruksionet ku kërkohet që roboti të ndalet duke aktivizuar sensorin e distancës (Ultrasonic Sensor), garuesi duhet të ketë të qartë që:

    a. Roboti nuk duhet të prekë kutinë (në rastet kur kërkohet të ndalet para kutisë).

6. 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.

7. 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.

8. Në instruksionet ku kërkohet që të lëshohet një tingull i caktuar, instruksioni llogaritet i saktë vetëm nëse plotësohet ky kusht. Në të kundërtën, nëse lëshohet ndonjë tingull tjetër, garuesi nuk i fiton pikët.

9. 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 mbledhur300 pikë, mirëpo e ka përfunduar garën për mesatarisht 40 sekonda, atëherë Ekipi Xdo 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 RGB në segmentin e fundit.

10. Gjatë realizimit të videos, duhet të keni kujdes që të vërehet çdo gjë sa më qartë.

    a. Video duhet të realizohet nga fillimi i ekzekutimit të instruksioneve deri në përfundimin e tyre;

Sqarim: Në mënyrë që të llogariten të gjitha pikët, luteni që të filloni inqizimin e videos para se garuesi të realizojë procesin e kalibrimit të robotit, në mënyrë që të vërehet se a realizohet me sukses instruksioni i parë dhe të mbaroni inqizimin pasi roboti të fikë përfundimisht diodat RGB në segmentin e caktuar.

b. Video duhet të jetë e vërejtshme. E gjithë performanca e ekipit duhet të shihet qartë, andaj kujdesuni që në video të shihet roboti duke lëvizur nëpër të gjitha segmentet e hartës, ku drita është e mirë për realizimin e videove dhe vërehet ndërrimi i diodave RGB;

c. Mundohuni që kualiteti i videove të jetë sa më i lartë;

d. Ambienti duhet të jetë i qetë, në mënyrë që nëse përgjatë sfidës kërkohet luajtja e ndonjë melodie, në video të dëgjohet melodia sa më qartë;
***Shënim**: Sigurohuni që të ndezni butonin e zërit në robot.

e. 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.