

FLL” HYDRO DYNAMICS” Challenge Updates

2017年10月24日

プロジェクトアップデート

アップデート6 – Water, Water everywhere

オフィシャルイベントでの許されるプレゼンテーションテクニック

このアップデートは、チームとイベントマネージャーにどのようなモデルソリューションのデモと原型の種類がイベントで許されるかをガイドします。

チームが、水の濾過と浄化に取り組み、リサーチプレゼンテーションでこれらの機器を使用していることに気がつきました。危険をおよぼす可能性と会場の規制を考え、チームは、水はまたは液体なしのプロジェクトソリューションの原型を持ち込み、その代わりに、原型に取り組み機能性を披露したり、またはプロジェクトプレゼンテーション用に開発したソリューションをショートビデオにし、発表することをお勧めします。

2017年10月19日

アップデート – Flood V 2.0

アップデート4の明確化

アップデート4は、Floods (洪水)に関連した1部分について記載されています。”構造的なダメージのコントロール、または自然災害により生じた人災”

”洪水”の意味はさらにここで明確化されます。”普段水が覆っていない土地で、人々が使っている、または使える土地の水のオーバーフロー。洪水は2つの特徴があります。:一時的な浸水;土地は川、小川、湖、海に隣接しており、そこから流れ込み、浸水している。”(USGS)”自然”という用語がアップデートに含まれ、この”洪水”の特徴を表しており、水の自然な形に関連しています。これは、ハリケーン、熱帯暴風雨、とその他海洋気象システムによって引き起こされる洪水を含みます。

アップデート4は、プロジェクトの課題として洪水は除外されていませんが、人間の水サイクルの影響を与えることに関しては制限しています。”これに関連した例は、人間が使用した水の汚染です”このことから、チームは洪水の間、洪水対策の構造や、捜索や救助テクニックを改善するような課題を考えてはなりません。

嵐の水の流出の汚染、嵐の際の冠水問題、はアップデート4では議論されていません。;実際、いくつかの水の流出に関連した問題は、ガイドに記載されています。(P7の、”runoff”、”storm sewer”、”infiltration”の用語の意味を参照下さい。)

プロジェクトアップデート

2017年9月5日

アップデート4 – Floods (洪水)

排水の明確化

あなたのチームが調査している問題は、人間の水サイクルの一部です。HYDRO DYNAMICS のプロジェクトでは、”人々が特定の必要や欲求を満たすため、水を見つけ、移動させ、使用し、廃棄する方法”になります。この定義は、人々の使用方法として説明されているので、ここでの水の”廃棄”は汚水や、すでに自宅、工業、ビジネスで使用済の水としています。水の廃棄は、洪水を除去することではありません。なので、自然災害により生じた構造の被害や人災をコントロールすることは、このプロジェクトの課題に適していません。自然の中で起こる洪水が、課題として適するためには、人間の水サイクルと、人間の水の使い方と、明確にリンクしていなければなりません。このリンクの種類例としては、人間によって引き起こされる、水源の汚染です。

2017年8月29日

アップデート3 – Sea Level Rise (海面の上昇)

人間の水の使い方の明確化

海面の上昇については、多くのコミュニティで深刻な問題です。この問題が、プロジェクトの課題として受け入れられるために、チームは、海面の上昇を人間の水の使い方と関連づける必要があります。人間の水のサイクルに焦点をあてましょう。

アップデート2 – Narrowing your Focus (焦点をしぼる)

人間の水サイクルの段階の明確化

人間の水サイクルの定義は、4段階(”見つけ、移動、使用、と破棄”)あり、チームはこれらすべてをプロジェクトとして調査する必要はありません。問題を見つけ、解決策をデザインする際には、人間の水サイクルの1つ以上のパートに焦点を充てて構いません。

アップデート1 – Fresh water VS. Salt water (淡水 vs. 塩水)

水カテゴリーの明確化

”HYDRO DYNAMICS”のプロジェクトに、淡水の学習に限定されるものではありません。チームは、淡水、汽水、塩水の使い方を探求します。しかし、チームが選択した問題は、人間の水サイクルの一部でなければなりません。人間の水サイクルは、”人々が特定の必要や、欲求を満たすため、水を見つけ、移動し、使用し、廃棄する方法”として定義しています。ですので、どんな種類の水をチームが選択しても、あなたは、明確にどのように人々の需要に合うように水が使用されたか、披露しなければなりません。

ロボットゲームアップデート

2017年8月29日アップデート1 – Leniency (寛大)

もしあなたが、最新の発射中に、ベースから離れたミッションモデルを移動中のロボットを妨害したら、そのモデルをキープします。

2017年11月7日

アップデート10- 寛容なウォータースライダーの接触

井戸の黒いスライダー4つすべてのボタンが、マットと接触しているとき、丸いベースのすべてが、井戸の場所のマットにフル/フラットに接触していれば、スコアになります。再記載:スライダーが丸いベースから離れても、スライダーは取られたとして、井戸がスコアになります。

アップデート9- 噴水と花の上昇

このそれぞれのミッションは、どのような方法でもなにかを”上昇”させ、必要な場所でビッグウォーターを”キープ”することが必要です。

アップデート8- 寛容なベースの返却

ベースに入るロボットは、ロボットの一部分や何か部分的に、西または南のポーターウォールを通り越しても、ルール D07の2番目の絵とすぐにマッチしたら、”完全にベースにイン”として考えられません。この寛容な考えは、発射には適用しません。

アップデート7- 雲の方向とダメージ

方向 - 雲のモデルの両サイドにある黄色の存在に、混乱しないようにしてください。西に向いた稲妻と、湾曲した雲のような形は、フィールドセットアップガイドに記載されています。もし後ろ向きのモデルの絵(写真)が実際にきたら、ルール GP5#4, Bullet 1をご参照下さい。

ダメージ - あなたのロボットが雲のモデルから稲妻を破壊しないように注意してください。それが装飾でも、ルール R17が適用します。

アップデート6 - リモートストレージ

テーブルから離れた場所にいるチームメンバーは、レフリーが機材を1つの場所ですべて確認したあと、それを持つことはできますが、モデルはレフリーの見えるところに置かなくてはなりません。

2017年10月21日

アップデート5 ポンプデュアルロック

壁に対してポンプモデルを押すと、いくつかのデュアルロックは(壁より高い位置で)見えることができ、必要に応じ、再度デュアルロックを見えなくなるまでつけることができます。その他のモデルのようではなく、きっちりしたこのモデルのデュアルロックパターンは致命的ではありません。いくつかのペアはできるだけ低く、いくつかのペアはできるだけ高くすることを確認します。

2017年10月21日

アップデート4 D07, 6th PICTURE DISCUSSION

物体が完全にベースに付いておらず、またラインを越していれば、アウトです。もしレフリーが物体がラインを越しているかわからなければ、あなたは目みまます。ラインを超すことは時々よくても、時々そうではありません。ラインを超すことは、ベースの状態に関係します。

-スコアのエリアでは、物体は完全にインか、アウトです。

-ベースでは、物体は、完全にラインにインまたはアウトで、アウトの場合は、完全にアウトです。

2017年10月21日

アップデート3—optional loop overhang

Optional Loop 時々、パイプスコアエリアの上のスペースで、時々傾くことがあります。これは得点に何の影響もありません。

2017年10月21日

アップデート2 water treatment stall 水処理施設

(ビデオではなく)フィールドセットアップページに的確に沿うと、トイレから延びる車軸は、マットのマークしている部分に完全にかぶらないことに気がつきます。。これは大丈夫です。トーナメントでは、トイレは図のように組み立て、置くことになっており、その置き場所は練習しなくてはなりません。

もし水処理モデルをきちんと組み立て、黄色のレバーを引いても動かない場合、問題は処理モデルの摩擦です。ギアと茶色の車軸の接続部分、2つのギアの間に隙間がないように確認します。フリープレイを行えるように、互いにそのような要素を頭に入れます。また、すべてのピンがかっちり穴に整列して入っていることを確認します。

注意:新語,10-21-17

2017年10月21日

アップデート1—Leniency(改定)

もしあなたが、ベースから離れ発射し、何かを移動中のロボットを妨害したら、あなたはそれをキープします。