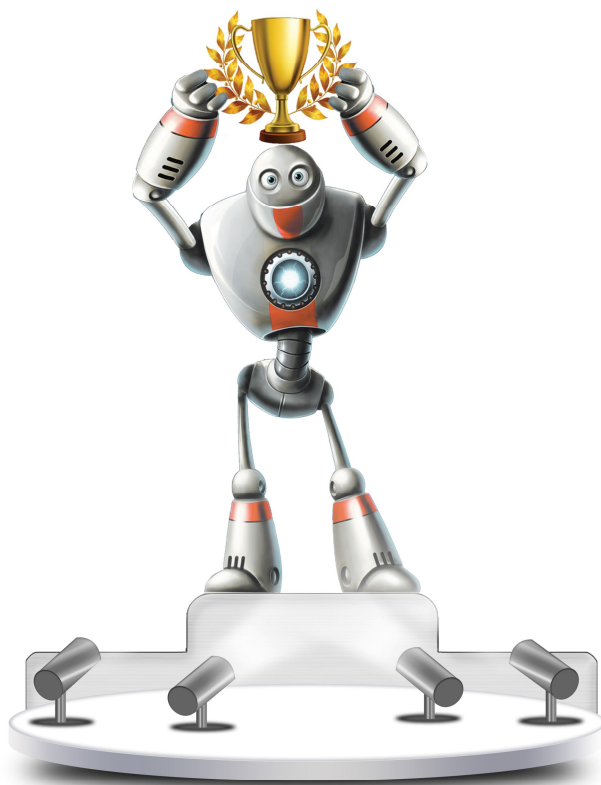


پنجمین مسابقات رباتیک دانشگاه شهید چمران اهواز



قوانین لیگ بازی سازی

۲۶ و ۲۷ اردیبهشت ۹۷

لطفا تمامی صفحات قوانین را به دقت مطالعه نمایید.



هدف از برگزاری مسابقه

تقویت برنامه نویسی دانش آموزان

قوانین مسابقه

- مسابقات در سطح دانش آموزی اجرا میشود.
- هر گروه شرکت کننده میتواند از یک یا دو عضو تشکیل شده باشد.
- نرم افزار مورد استفاده در این دوره ، فقط نرم افزار Robomind است که قبلا روی کامپیوترهای محل مسابقه نصب شده است.
- امکان اتصال به اینترنت وجود ندارد.
- شرکت کنندگان فقط مجاز به استفاده از کامپیوترهای سایت مسابقه هستند و نیازی به لپ تاپ شخصی نیست.
- زمان در نظر گرفته شده برای مسابقه، ۱ ساعت است. شرکت کنندگان باید حداکثر در زمان ۱ ساعت با استفاده از Robomind در کمترین زمان برنامه ای که توسط هیئت داوران اعلام می شود را بنویسند که بتواند عملکرد خواسته شده را در کمترین زمان اجرا نماید .
- هیات داوران، بازی های ساخته شده را براساس موارد زیر بررسی کرده و امتیاز میدهند:
 - ✓ تکمیل برنامه در زمان داده شده
 - ✓ خلاقیت و نوآوری در نوشتن برنامه
 - ✓ روند و شیوه نوشتن برنامه
 - ✓ عدم خطا و اشتباه
- براساس جمع امتیازات ، تیم های برتر در لیگ دانش آموزی و لیگ دانشجویی تعیین میشوند.

با تقدیم احترام

کمیته فنی مسابقات

