



VILLE AVENIR^{MD}

Mises à jour du défi

Semaine du 19 aout 2019

Innovation Project Updates – 0
Mises à jour du jeu de robot – 1

Mises à jour du jeu de robot

(Mise à jour JR02 a été clarifiée)

Semaine du 12 aout 2019

Innovation Project Updates – 0
Mises à jour du jeu de robot – 6

Mises à jour du jeu de robot

JR09 – ZONE DE LANCHEEMNT STRANDING

Les objets bloqués partiellement ou complètement dans la zone de lancement * peuvent être transférés à la Maison si vous le souhaitez. Cependant, si cette action produit clairement / directement une condition de marquer des points, le pointage ne comptera pas.

* Cette exception à la règle 22 et 29 ne s'applique pas si l'objet échoué dépasse la zone du quart-de-cercle représentant les logos.

JR08 – MANIPULATION DANS AL ZONE D'INSPECTION

Vos pouvez utiliser vos mains pour retenir / contenir l'équipement dans le volume de la zone d'inspection.

JR07 - LANCEMENT-RATÉ

Si vous interrompez le robot aussitôt après le lancement alors qu'il n'a pas encore atteint la ligne de périmètre de la zone de lancement, vous devrez le relancer, mais vous ne perdrez pas de jeton de précision. Ceci est une exception à la règle 27.

JR06 – ARRÊT STRATÉGIQUE/ DE PRÉCISION

Si c'est évident à l'arbitre que vous avez utilisé l'interruption pour des fins stratégiques (afin de créer une condition ou le robot, remporte des points en vous aidant de vos yeux comme capteurs), la mission en question ne remportera pas de points.

JR05 – RÈGLE 28 CLARIFIÉE

Voici les trois possibilités et leurs implications :

1. Si la cargaison est venue avec le robot du dernier lancement : vous gardez la cargaison.
2. Si la cargaison était complètement à la Maison lorsque le robot a été interrompu : vous gardez la cargaison.
3. Sinon : l'arbitre garde la cargaison.

Semaine du 4 aout 2019

Innovation Project Updates – 0

Mises à jour du jeu de robot – 1

Mises à jour du jeu de robot

(Mise à jour JR01 a été révisé)

Semaine du 28 juillet 2019

Innovation Project Updates – 2

Mises à jour du jeu de robot – 4

Mises à jour du Projet Innovant

PI02 – MISSION 11 ET (UNIQUEMENT) DES BRIQUES BLANCHES

Dans votre kit de défi CITY SHAPERSM, vous trouverez des pièces LEGO dans les sacs étiquetés «10». Ces pièces serviront à créer votre modèle pour la Mission 11. **Le modèle peut être de n'importe quelle forme, mais doit répondre aux exigences de la mission 11.** Ce modèle est censé représenter le projet innovant de votre équipe, mais vous n'aurez pas à expliquer sa conception ou de discuter de votre projet lors des matchs de jeu de robot. Vous pouvez, si vous le désirez, partager ces informations avec d'autres personnes. Veuillez consulter les missions, règles et mises à jour du jeu de robot pour plus d'informations sur la Mission 11.

PI01 – VOTRE COMMUNITÉ

L'énoncé du problème du projet innovant demande aux équipes de :

- Identifier un problème d'un bâtiment ou un espace public de votre communauté.
- Concevoir une solution.
- Partager votre solution avec d'autres, puis la raffiner.

Pour le projet de cette année, votre équipe est libre de définir «votre communauté» de la manière qui vous convient le mieux. Cela signifie que votre équipe pourrait examiner un problème dans votre ville, votre pays ou même dans une autre partie du monde.

Mises à jour du jeu de robot

JR04 – MISSION 11. DIMENSION DE LA STRUCTURE

Pour la mission 11, les dimensions de votre structure doivent être au minimum égales à une brique LEGO de 4 tenons.

JR03 – INSTALLATION DE L'ASCENSEUR

La position de départ de l'ascenseur est avec la cabine bleue EN HAUT, comme indiqué ci-dessous:



JR02 – FORME ET PLACEMENT DU DRONE (Clarification - des instructions de construction améliorées sont disponibles)

La présente mise à jour JR02 indique la manière adéquate de construire le drone (voir illustration). Les instructions de construction ont été révisées et corrigées.

La bonne façon de placer le drone sur le tapis est sur sa marque carrée, la boucle parallèle à la ligne marquée sur le tapis (la boucle ouverte fait face à la zone de lancement).



JR01 – MISE EN PLACE DU TERRAIN DE JEU (revision pour corriger la largeur de la Maison)

Lorsque vous placez votre terrain sur une table officielle, faites glisser le tapis jusqu'à ce qu'il touche le bord Sud et Est de la table. Si les dimensions de la table officielle et le placement du tapis sont respectés, la maison mesurera environ 1143 mm sur 342 mm. (45" par 13-1/2").

Pour maintenir le tapis en place, vous pouvez utiliser au besoin une fine bande de ruban noir sur le bord ouest. Cette fine bande de ruban ne doit recouvrir que la bordure noire du tapis.
