



แผนงานการฝึกการทำคะแนน

ใช้แผนนี้ในการสร้างและทดสอบการปฏิบัติการของหุ่นยนต์คุณตามเวลาที่กำหนด คอยตรวจสอบกฎกติกาจากศูนย์ข้อมูลที่เป็นทางการอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งอาจจะมีการแก้ไขได้ และตรวจสอบเว็บไซต์ทางการเพื่อดูภาพประกอบด้วย

FIRST LEGO League Challenge 2010-2011

<p>นำเสนอสู่คุณโดย</p>  <p>www.TechBrick.com 1603 Belvue Drive Forest Hill, MD 21050 info@techbrick.com</p>	<p>แปลเป็นไทยโดย</p>  <p>www.LivingstonRobotics.org Livingston, New Jersey, USA</p>
---	--

ภารกิจ	การทำคะแนน	คะแนน	ภารกิจ	การทำคะแนน	คะแนน
	ต่อกระดูกแขนให้ตรงแล้วใส่เม็กลิ้นเงิน เม็กลิ้นเงินต้องใส่ลงไปให้สุด และต้องครอบครอบรอยต่อกระดูก เข้าเม็กลิ้นสำเร็จ = 25 คะแนน			สุ่มตั้งค่าโดยให้เซลล์ไม่ดี (สีดำ) บางตัวหันไปด้านใต้และเซลล์ ไม่ดีที่เหลือหันไปทางด้านเหนือ การสุ่มตั้งค่าสามารถทำ เมื่อไหร่ก็ได้ในขณะที่หุ่นยนต์อยู่นอกฐานแล้ว ยกเว้นแต่ หุ่นยนต์จะเริ่มทำการจัดการกับเซลล์แล้ว หรือหุ่นยนต์ได้ ขยับเซลล์ให้อยู่ในตำแหน่งที่ได้คะแนนแล้ว -การค้นหาเซลล์ไม่ดีทำได้โดยการหมุนให้เซลล์ไม่ดีบางตัวหัน ด้านบน และเซลล์ไม่ดีที่เหลือหันไปด้านบนเหนือของสนาม การค้นหา = 20 คะแนน ---หรือ--- -การทำลายเซลล์ไม่ดีทำได้โดยการหมุนให้สีดำทั้งหมดหัน อันทันมาทางด้านเหนือของสนาม การทำลายเซลล์ = 25 คะแนน	
	ย้ายตาไบโอนิค เพื่อให้ตาอย่างน้อยหนึ่งข้างสัมผัสกับ ส่วนบนของร่างกายของคนที่อยู่ตรงกลางของสนาม (เป็นตัวสีทึบ หรือตัวที่เป็นรูปโครงร่างก็ได้) มีตาอย่างน้อยหนึ่งอันสัมผัสกับร่างกายส่วนบน = 20 คะแนน			ใส่เครื่องกระตุ้นจังหวะหัวใจ ให้หลอดสีดำ (ด้านที่ไม่ต่อกับเครื่องกระตุ้น) อยู่ในหัวใจ และเครื่องกระตุ้นจังหวะหัวใจอยู่ข้างนอกหัวใจ หลอดอยู่ข้างในและเครื่องกระตุ้นอยู่ข้างนอก = 25 คะแนน	
	ใส่ที่ปะเข้าไปในหัวใจ ใส่ที่ปะได้สำเร็จ = 20 คะแนน			ถอดเส้นประสาทขาเข้าของสมองที่อยู่ฝั่งตะวันตก เพื่อที่จะดูว่ามีสัญญาณออกมาฝั่งตะวันออกอย่างไร ก้านสีแดงของเส้นประสาทขาออกอย่างน้อยหนึ่งก้านจะ ต้องออกมาจากสมองอย่างเห็นได้ชัด แต่ไม่สำคัญ ว่ามันจะออกมามากแค่ไหน มีผลลัพธ์ของประสาทขาออก จากการถอดประสาทขาเข้า = 15 คะแนน	
	ใส่ที่ตามกระดูกลงไปในขา ทดสอบการเชื่อมกระดูกด้วยการขยับขาเพื่อให้เท้าไป เตะลูกบอล และหวังว่าบอลจะเข้าประตู -ที่ตามกระดูกถูกใส่ลงไปจนสุดตอนการแข่งขันสิ้นสุด หรือถ้าลูกบอลเข้าประตูก็ถือว่าได้คะแนน การตามกระดูกไปเลย การตามกระดูก = 15 คะแนน			เปิดประตูให้ได้อย่างน้อยครั้งหนึ่งโดยการกดเส้นประสาท ขาเข้าที่ติดกับสมองฝั่งทางใต้เท่านั้น ประตูเปิดได้อย่างน้อยครั้งหนึ่ง = 20 คะแนน	
	การทำคะแนนจากการเข้าประตู -ขาและที่ตามกระดูกเท่านั้นที่เป็นตัวขยับเท้า (หุ่นยนต์ขยับขาได้เท่านั้น) -เท้าเท่านั้นที่ใช้เตะลูกบอล -ห้ามที่ตามกระดูกไปสัมผัสพื้นสนาม -ลูกบอลจะต้องสัมผัสพื้นที่ทำคะแนนที่เป็นสีเขียว ในตอนที่มีการแข่งขันจบลง ทำคะแนนจากการเข้าประตูได้ = 25 คะแนน			เคลื่อนย้ายหม้อและวิศวกรชีวเวช เพื่อไปหาผู้ป่วยที่ใหญ่ได้ในพื้นที่ของผู้ป่วย ทั้งสามคนอยู่ในพื้นที่ผู้ป่วย = 25 คะแนน	
	เอาเข็มเจาะเลือดไปที่ฐาน จากนั้นแยกเม็กลิ้นเลือดขาวออกจากเม็กลิ้นแดง (สามารถใช้มือในการแยกได้) สุดท้ายให้ย้ายเอาเม็กลิ้นเลือดขาวเท่านั้นไปใส่ใน พื้นที่ผู้ป่วย (พื้นสนามฝั่งตะวันออกส่วนไหนก็ได้ที่ ไม่ใช่สีส้ม) สามารถจับหรือแยกชิ้นส่วนของเข็มเจาะเลือดและเม็กลิ้น เลือดต่างๆได้ทันทีหลังจากที่ส่วนหนึ่งส่วนใดของเข็ม เจาะเลือดเข้าถึงฐาน เข็มเจาะเลือดเข้าถึงฐาน = 25 คะแนน เม็กลิ้นเลือดขาวทั้งสามอันเข้าไปอยู่ในพื้นที่ผู้ป่วย = 15 คะแนน			จ่ายยาสี่ฟ้าและสีขาออกโดยที่ยังเก็บยาสี่ชมพูไว้ เสร็จแล้วให้นำกล่องยาที่มียาสี่ฟ้าและสีขาออกอย่างน้อยที่สุด สีละเม็ดไปยังพื้นที่ของผู้ป่วย ยาสี่ฟ้าและสีขาออกถูกจ่ายออกไป และสีชมพูยังอยู่ = 25 คะแนน กล่องยาที่มียาสี่ฟ้าและสีขาออกอยู่ในพื้นที่ผู้ป่วย = 5 คะแนน	
	วัตถุประสงค์ของการจับ เม็กลิ้นแดงในเกมสีส้มคือ "วัตถุประสงค์ในการจับ" ที่ระบุไว้ในกฎ คุณจะได้คะแนนในตัวอยู่แล้วถ้าเม็กลิ้นแดงเหล่านั้น อยู่ที่ไหนก็ได้ในสนาม แต่ถ้าคุณจับหุ่นยนต์ที่กำลัง ปฏิบัติการที่อยู่นอกฐาน กรรมการจะเอาเม็กลิ้นแดง ออกจากสนามไปหนึ่งอันจนกว่าจะหมด จำนวนเม็กลิ้นแดงทั้งหมดที่ยังเหลืออยู่ในสนาม _____ * 5 เม็กลิ้นแดงแต่ละอันที่ยังไม่ถูกกรรมการเอาออก จากสนาม = 5คะแนน(รวมกันได้สูงสุด 40คะแนน)			ทำให้ตัวถ่วงน้ำหนักตั้งไปอยู่ด้านบนโดยการกดแป้น สีเงินเท่านั้น ตัวถ่วงน้ำหนักตั้งขึ้นไปอยู่ตำแหน่งสูงสุด = 25 คะแนน	
	ทำให้แขนกลจับผู้ป่วย ถ้าแขนกลของทั้งสองฝั่งจับผู้ป่วยด้วยกันทั้งคู่ทีมที่ สองฝั่งจะได้คะแนนทั้งคู่ด้วย แขนกลฝั่งของคุณจับผู้ป่วยได้ = 25 คะแนน				
	คะแนนรวม			คะแนนรวม	
คะแนนรวมทั้งหมด →					

วัน / เวลา ที่ดำเนินการของหุ่นยนต์: _____ โดย: _____

หมายเหตุ: