

FIRST[®] LEGO[®] League

TUTORIALS

teach

share

learn

CREȘTEREA EFICIENȚEI ÎN JOCUL
ROBOTULUI

SESHAN BROTHERS

OBIECTIVE

- *Roboții FIRST LEGO League* rulează 2 minute și 30 de secunde.
- Cum fac unele echipe pentru a completa atât de multe misiuni în acest timp și altele nu?
- Prin această lecție împărtășim câteva sfaturi pentru a crește eficiența robotului

GRUPAREA MISIUNILOR ÎMPREUNĂ LA O SINGURĂ LANSARE

- Strategia voastră pentru jocul robotului este importantă. Înainte să începeți, gândiți-vă ce misiuni puteți grupa împreună la o singură lansare.
- Completați mai multe misiuni de fiecare dată când părăsiți zona de lansare pentru a evita să irosiți timp în HOME.
- Cu toate acestea, dacă ceva merge rău în acea lansare, vei pierde o mulțime de puncte.
- De aceea, trebuie să vă asigurați că toate lansările sunt sigure dacă planificați să combinați mai multe misiuni.
 - Urmăriți 8 lecții relaționate cu siguranța și eficiența robotului pe [FLLTutorials.com](https://www.flltutorials.com)

MINIMIZAREA NUMĂRULUI DE ATAȘAMENTE

- Schimbarea atașamentelor costă o mulțime de timp
- Elevii tind de asemenea să facă greșeli în timpul schimbului de atașamente când sunt emoționați sau nervoși în timpul meciului.
- Minimizarea numărului de atașamente și a numărului de schimbări necesare în Home va ajuta.
- Încercați să vă gândiți la modalități în care un singur atașament poate servi mai multor scopuri.

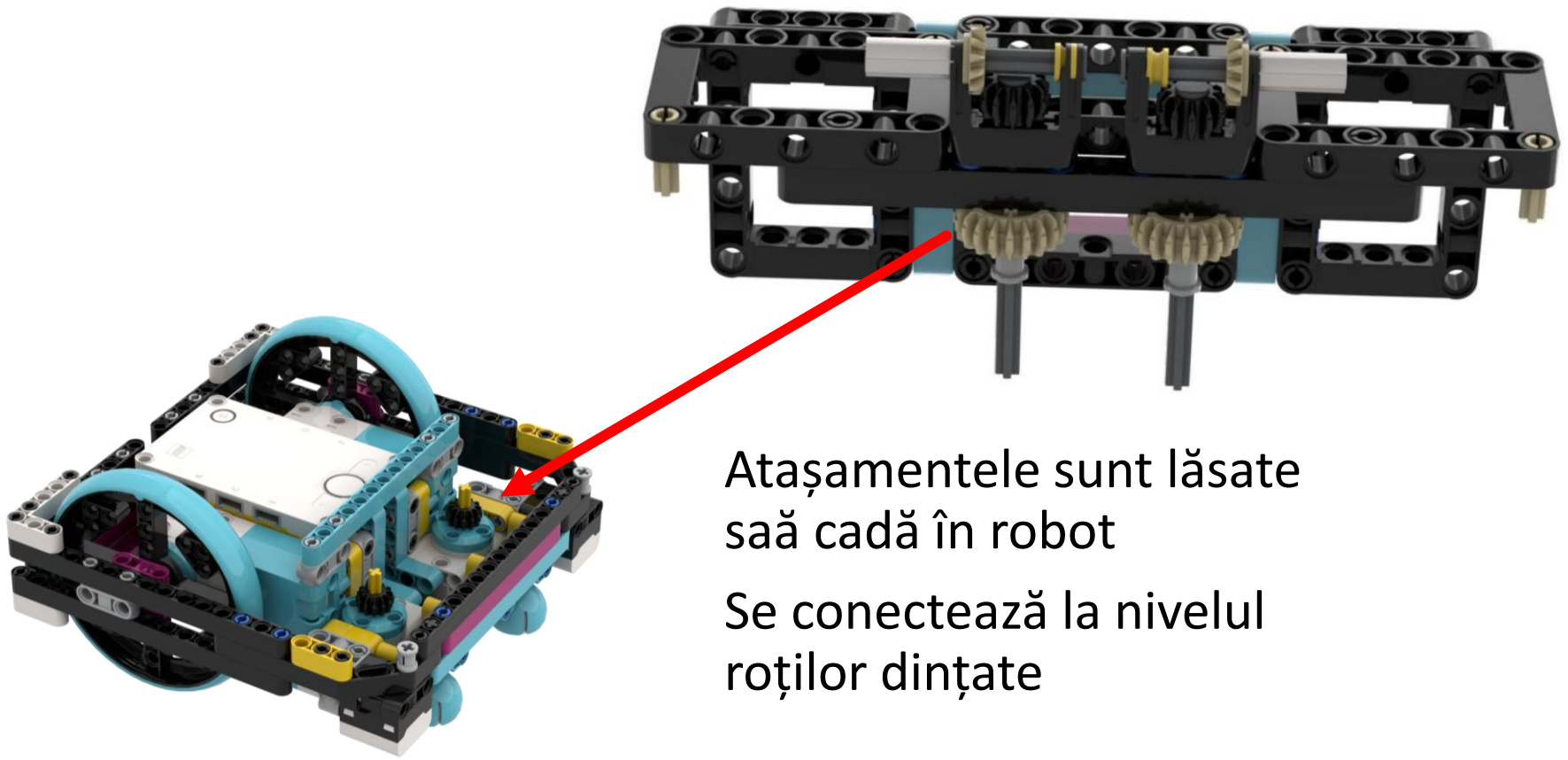
FĂRĂ ATAȘAMENTE/TOTUL PE ROBOT

- O abordare este să nu faci schimbări de atașamente deloc!
 - În funcție de sezon, acest lucru este posibil.
 - Fie cu un singur set de atașamente completează aproape toate misiunile
 - Sau au doar abordarea de a scoate atașamentele de pe robot (nu adaugă niciodată nimic nou)
- O mulțime de misiuni tind să aibă nevoie doar de un singur fel de acțiune (e.g. Împinge sau ridică).

FACEȚI SCHIMBĂRILE ÎN HOME MAI REPEDE

- Faceți adăugarea și scoaterea atașamentelor, cât mai ușor posibil pentru a salva timp
 - Utilizarea pin-urilor pentru a adăuga atașamente ia timp
 - Atașarea directă pe un motor poate lua timp
 - Gândiți-vă cum puteți doar aluneca înăuntru atașamentele și să le blocați în loc rapid.
- Exersați schimbările din nou și din nou cu colegii voștri pentru a reduce timpul petrecut în Home
- Multe echipe se chinuie să alinieze robotul lor în zona de lansare
 - Gândiți-vă cum alegeți o singură locație pentru fiecare lansare
 - Or avoid needing an exact location for a launch (e.g. robot finds lines or aligns immediately after a launch)

ATAȘAMENTE UȘOR DE PUS/SCOS



Atașamentele sunt lăsate
să cadă în robot

Se conectează la nivelul
roților dințate

CREDITS

- Această lecție a fost scrisă de Arvind și Sanjay Seshan
- Mai multe lecții despre FIRST LEGO League sunt disponibile pe www.flltutorials.com
- Această lecție a fost tradusă în limba română de echipa FTC Rosophia #21455



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).