



CHALLENGE: Preseason RVG 2020 Line Follower

INSTRUCTIONS:

Make a program with LabView de LEGO® Education EV3 Mindstorms or with Microsoft® Small Basics, so the robot can make a line follower all along the line until it reaches its initial point. Each time you pass the curves, you will receive 5 points for each correct turn and 5 points when you reach the area from which you started. The maximum score is 20 points per round.

Once the challenge is finished, accept the option to upload the scores to RobotVirtualGames.com where your scores and time you achieved will be reflected.

The time and points of the 10 rounds will be added. The final parameter will be the time and score of the total sum.

HOW TO WIN?

To win you have to achieve the maximum score in the shortest time possible in the total rounds specified in the challenge detail box.

You must manage to develop the challenge, within the time of the call, in the Virtual Game Room created for this purpose, or within the time, outside the Game Room if you prefer.

LEARNING OBJECTIVES

- Learn to learn
- Critical thinking
- Development of Mathematical Logical Thinking focused on Algorithms.
- Manage stress
- Develop Emotional Intelligence

NOTAS:

In this challenge it is not allowed to upload your own robot.



RETO: Preseason RVG 2020 Line Follower

INSTRUCCIONES:

Realizar un programa con LabView de LEGO® Education EV3 Mindstorms o con Microsoft® Small Basics, para que el robot realice seguidor de línea por toda la línea hasta volver a su posición inicial. Cada vez que pase las curvas, recibirá 5 puntos por cada giro correcto y 5 puntos al llegar de nuevo a la zona de la cual comenzó.

El Puntaje Máximo es de 20 puntos por ronda.

Una vez terminado el reto, aceptar la opción de subir los puntajes a RobotVirtualGames.com en donde se reflejarán tus puntajes y tiempo que lograste.

Se sumarán el tiempo y puntos de las 10 rondas. El parámetro final será el tiempo y score de la suma total.

¿CÓMO GANAR?

Para ganar tienes que lograr el máximo puntaje en el menor tiempo posible en las rondas totales especificadas en el cuadro de detalle del reto.

Debes lograr desarrollar el reto, dentro del tiempo de la convocatoria, en el Game Room Virtual (Salón de Juegos Educativos Virtuales) creado para tal fin, o dentro del tiempo, fuera del Game Room si así lo prefieres.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Pensamiento Crítico
- Desarrollo de Pensamiento Lógico Matemático enfocado en Algoritmos.
- Manejar el estrés
- Desarrollar la Inteligencia Emocional

NOTAS:

En ese reto no se permite subir tu propio robot.