



II WORKSHOP EMPREENDEDORISMO E MERCADO DE TRABALHO | ENCONTRO REGIONAL DE PEÇAS AUTOMOBILÍSTICAS

TORNEIO DE ROBÓTICA - DESAFIO 2017 REGRAS DAS MISSÕES

O Torneio de Robótica tem por objetivo incentivar os participantes a projetar e programar um Robô, para executar missões em uma arena padronizada.

A equipe terá 150s (cento e cinquena segundos) em cada round para cumprir o máximo possível de missões. A quantidade total de rounds disputados por cada equipe será divulgada no dia do torneio, não sendo inferior a três.

A pontuação e descrição de cada missão será de acordo com o exposto abaixo.

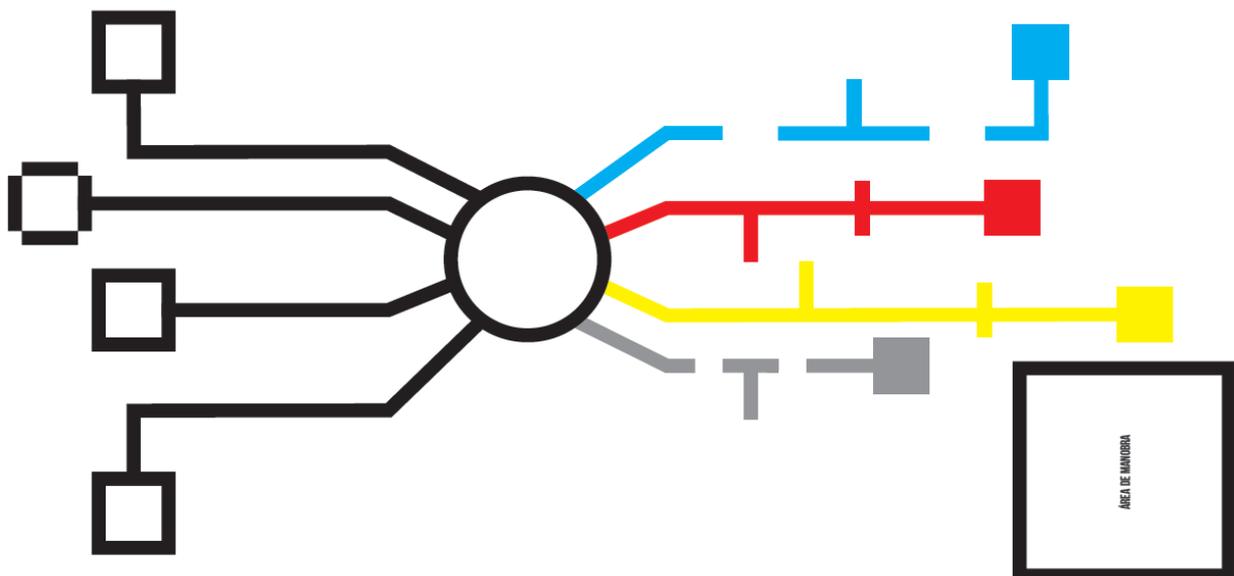


Figura1: Vista superior da arena.

MISSÃO 1: Garantir a Segurança Cibernética(25 pontos).

A Segurança Cibernética é representada pelo objeto na cor azul.

Para garantir o cumprimento da missão, o objeto deve ser colocado sobre a área representada pelo quadrado azul na arena.

MISSÃO 2: Conectar os dispositivos via IoT(25 pontos).

A Internet das Coisas(IoT) é representada pelo objeto na cor azul Cinza.

Para garantir o cumprimento da missão, o objeto deve ser colocado sobre a área representada pelo quadrado cinza na arena.



II WORKSHOP EMPREENDEDORISMO E MERCADO DE TRABALHO | I ENCONTRO REGIONAL DE PEÇAS AUTOMOBILÍSTICAS

MISSÃO 3: Garantir a Integridade do Sistema BigData(25 pontos).

O Sistema Bigdata é representado pelo objeto na cor Vermelha.

Para garantir o cumprimento da missão, o objeto deve ser colocado sobre a área representada pelo quadrado vermelho na arena.

MISSÃO 4: Implementação de tecnologias ao Sistema de Manufatura(25 pontos).

O Sistema de Manufatura é representado pelo objeto na cor Amarela.

Para garantir o cumprimento da missão, o objeto deve ser colocado sobre a área representada pelo quadrado amarelo na arena.

MISSÃO 5: implementar a Rede de Comunicação(40 pontos).

A Rede de Comunicação é representada pelo objeto contendo um antena.

Para garantir o cumprimento da missão, o objeto deve ser colocado sobre o círculo central da arena.

A Missão 5 é obrigatória para a garantia das pontuações das missões 1, 2, 3 e 4, caso cumpridas.

INÍCIO DO ROUND.

No início de cada round os objetos nas cores Azul, Vermelha, Amarela e Cinza serão disponibilizados de forma aleatória nos quadrados de fundos brancos da arena.

Os robôs deverão iniciar os rounds totalmente dentro da Área de Manobra.

FINAL DO ROUND

Encerrados os 2 minutos e 30 segundos do início do round, o Juíz Central determina o final do round.

Neste momento, as equipes devem desligar seus robôs, para que os Juízes de Mesa possam conferir as pontuações obtidas por cada equipe.

PENALIDADE POR DERRUBAR OBSTÁCULOS

Os Obstáculos colocados na Arena servirão como penalidade para as equipes.

Para cada vez que algum membro da equipe tocar o robô fora da Área de Manobra, o Juíz de Mesa irá subtrair um Obstáculo, começando pelos localizados mais ao sul e leste em direção dos mais ao norte e oeste.

Caso o robô derrube um Obstáculo, o mesmo deverá continuar na arena até o final do round.

A Arena possui no total 6(seis) Obstáculos, colocados nos pontos de cruzamento das linhas nas cores Azul, Amarela, Vermelha e Cinza.

Pontuação para cada Obstáculo em pé na Arena ao final do round: 10 pontos.

NOVAIFF

**IV SEMINÁRIO DE INOVAÇÃO
TECNOLÓGICA DO IFFLUMINENSE**

Indústria 4.0 - A Nova Revolução Industrial

**II WORKSHOP EMPREENDEDORISMO
E MERCADO DE TRABALHO** | **I ENCONTRO REGIONAL DE
PEÇAS AUTOMOBILÍSTICAS**



Figura 2: Obstáculo.