



Desafío INTO ORBITSM

Actualizaciones

Actualizaciones Juego del Robot

A09 - CRUZAMIENTO DE CRÁTER 13 noviembre 2018

El "Equipamiento de cruce" es cualquier cosa que cruza completamente de este a oeste para obtener puntos. Equipamiento de cruce es el único equipo que necesita cruzar. Cualquier otro equipo involucrado, que pueda lanzar o Transportar el Equipo de cruce, no necesita cruzarse.

Ejemplos:

- Si se lanzó una bola para marcar como el equipamiento de cruce, entonces solo la bola necesita cruzar. La bola que cruza no era parte del Robot, por lo que el Robot no necesita cruzar.
- Si la pelota fue transportada a través y se dejó caer, entonces nuevamente, solo la pelota necesitaba cruzar. La bola que cruza no era parte del Robot, por lo que el Robot no necesita cruzar. (Ver Regla D10)
- Si se construyó una bola en el Robot y luego se la retiró a mano, entonces todo el Robot tiene que cruzar. La pelota era parte del Robot, por lo que todo el Robot tiene que cruzar. (Ver Regla D04)

La barrera debe ser aplanada al final de la partida, pero no importa cómo y cuándo suceda eso.

Para esta misión, tanto los equipos como los árbitros necesitan claramente saber la diferencia entre algo que es transportado por el Robot y algo que forma parte del robot. Reglas D10 y D04.

Equipos: Si no está seguro de la diferencia, estudie o su estrategia podría ser arriesgada.

Árbitros: Si no está seguro de la diferencia, estudie o necesitará usar la Regla GP3 en exceso.


A08 - ESCAPE DE VELOCIDAD 5 de noviembre de 2018

La nave debe estar pegada en la parte superior del modelo, como se muestra. Al igual que en la M04 la única solución aquí es la más obvia, que es presionando/golpeando la plataforma, diviértete lo más posible en el proceso. Desafortunadamente, esto en realidad es la ciencia de los cohetes, pero solo la parte de impacto y balística.

A07 - CRUZANDO EL CRÁTER 5 de noviembre de 2018

Cada año hay misiones diseñadas para beneficiar a los equipos que leen el texto una vez más y se dan cuenta de lo que no se está diciendo: para descubrir las libertades ocultas y resolver la misión de manera diferente, y tal vez más que todos los demás, sin dejar de anotar los puntos ... Esta no es una de esas misiones. Esto es solo para ver si puedes navegar sobre un Superficie elevada, desapareja. Para esta Misión, necesitas hacer algo que

- comienza completamente al este de los cráteres
- cruza hacia el oeste sobre los cráteres
- y termina completamente al oeste de la Puerta aplanada.



No importa si un objeto separado lanza, tira, empuja, transporta, coloca o aplanar el camino para el cruce el equipamiento, ya que sería un objeto separado y no se considera parte del equipo de cruce. Cualquier cosa CONECTADA al objeto de cruce, sin embargo, ES PARTE DEL equipo de cruce, y eso también debe cruzar. Finalmente, si el equipo de cruce coloca el peso sobre la alfombrilla y / o los cráteres, todos los puntos que soportan peso deben ir entre las torres durante la travesía de acción.

A06 - SATÉLITES FRÁGILES 5 de noviembre de 2018

Se entiende que su robot dañará los modelos satelitales, y que los voluntarios que los cuidan harán Errores al reconstruirlos.

- Equipos: los satélites tendrán sus cuerpos básicos en sus bases, con bucles no distorsionados, pero la precisión de los detalles más finos se considerarán aleatorios.
- Referees: ignore lo que se escribió anteriormente y haga todo lo posible para mantener los satélites construidos correctamente. Además R17 no se aplicará a los modelos de satélite, y GP03 debería tener un rango ligeramente más amplio de lo habitual.

A05 - PANEL SOLAR 10 de octubre de 2018

Se espera que su robot cambie la posición de cualquier panel solar en cualquier momento, para maximizar su puntaje, a pesar de que uno de ellos no se llama "su" panel. La regla R16 no es un problema aquí porque:

- Ambos equipos tienen acceso igual / simétrico a ambos paneles solares por diseño del juego.
- La condición de 22 puntos para M02 es sobre paneles solares (plurales) que indican ambos.
- Todos los diagramas de puntuación incluyen ambos paneles.

A04 - M14 RESETEO DE METEOROIDES 24 de Septiembre 2018

Con la Regla R10 y la Misión M14, un Meteoroides nunca se puede reiniciar fuera de la Base a mano durante una Partida. Según la Regla GP5, se debe ignorar cualquier parte del video del lanzamiento que permita el reinicio manual.

A03 - M04 CRUZANDO EL CRATER 14 Septiembre 2018

El Robot o **cualquier estructura** que se envíe debe cruzar completamente el modelo, conduciendo directamente sobre él. No cerca del modelo. No alrededor del modelo


Todo el Robot o **la estructura** debe cruzar con todo su peso entre las torres, todo el Robot o **la estructura** debe cruzar de este a oeste más allá de la puerta aplanada.

A02 - MUESTRAS 20 Agosto 2018

Las muestras se pueden usar para ganar puntos como se describe en las misiones M03 y M05, incluso si el eje del modelo de sitio central no está completamente vacío. Esto significa que los puntajes posibles adicionales relacionados con las muestras del núcleo incluyen: 8, 10, 12, 18 y 20.

A01 - FORMA DEL ATRAPA METEOROIDE 14 Agosto 2018

El receptor de meteoroides descrito en las Instrucciones de construcción del modelo de misión es correcto. Puede ignorar la pequeña diferencia que se ve en las imágenes de la Guía del desafío.





Actualizaciones de Proyecto

U04 - DEMOSTRACIONES DE PROYECTOS PERMITIDOS EN EVENTOS OFICIALES 2 de Noviembre de 2018

Esta actualización es para brindar a los equipos y gerentes de eventos una guía sobre qué tipo de demostraciones se permitirán en los eventos.

Nos damos cuenta de que los equipos pueden estar trabajando en las soluciones del Proyecto que involucran el uso de líquidos y que pueden planear su uso.

Prototipos de estos dispositivos como parte de su presentación en eventos. Debido a los peligros potenciales de seguridad, así como el lugar restricciones, les pedimos a los equipos que traigan su prototipo de solución de Proyecto sin agua o líquido (s) y en su lugar recomendamos los equipos presenten un breve video del prototipo de trabajo para demostrar la funcionalidad y / o solución que desarrollaron para su presentación del proyecto.

A03 - Solucionando “Problemas Espaciales” en la Tierra 11 Septiembre 2018

El desafío de la temporada EN ORBITA especifica que el problema para el Proyecto que su equipo elige debe ser "enfrentado durante la exploración espacial de larga duración "; sin embargo, **no se requiere** que la solución se aplique en el espacio exterior. Si su equipo identifica un problema que claramente surge durante la exploración espacial, y que puede abordarse con una solución aplicada cuando los exploradores regresan a la Tierra, esto es permisible.

Como con cualquier Proyecto de FIRST LEGO League, su equipo debe poder demostrar cómo su problema cumple con los criterios de esta temporada, y ser capaz de explicar su solución innovadora claramente.

A02- RESUELVE SU "PROBLEMA ESPACIAL" PRIMERO 01 Agosto 2018


En muchas temporadas, las instrucciones del Proyecto han instruido a los equipos a "diseñar una solución innovadora que agregue valor a la sociedad". Para el proyecto INTO ORBITSM, su problema es único: debe "identificar un problema físico o social humano enfrentado durante una larga duración exploración espacial dentro del sistema solar de nuestro Sol y proponer una solución ". Para esta temporada, para evitar cualquier confusión acerca de a quién debe beneficiar su solución, hemos eliminado la frase " agrega valor a la sociedad "de la Guía del desafío. Esto es para dejar en claro que su equipo solo necesita preocuparse por encontrar una solución que ayude a las personas en el espacio afectadas por su problema. Si resulta que también ayuda a las personas en la Tierra al crear una solución de "derivación", ¡eso es genial! Sin embargo, no es un requisito. Los jueces serán notificados de esta Actualización para que cuando evalúen la solución de su equipo, no esperen que desarrolle una innovación que también resuelva un problema en la Tierra.


Además, recuerde que se espera que los equipos compartan su trabajo como parte del Proyecto FIRST® LEGO® League. Sin embargo, nos damos cuenta de que puede que no sea posible compartir su investigación con un experto en exploración espacial. ¡Está bien! Recuerde que puede compartir su Proyecto con cualquiera de los profesionales que consultó como parte de su investigación para lograr niveles Cumplidos o Ejemplares en la rúbrica.

A01 - BUSCANDO AYUDA 01 Agosto 2018

Una de las preguntas más frecuentes que se nos hacen sobre el Proyecto cada año es: "¿Cómo podemos encontrar personas para ayudar a nuestro equipo a aprender más sobre" (espacio, agua, animales, nanotecnología, etc.)? Para el Desafío INTO ORBIT, nos damos cuenta de que no todo el mundo vive en la calle desde un lugar que lanza cohetes.

Sin embargo, si revisa de cerca la Guía del desafío, especialmente las páginas 16-18, verá que la sección "Preguntar a un profesional" enumera muchos más trabajos que solo astronautas y científicos de cohetes. De hecho, muchos tipos de profesionales pueden ayudar a su equipo a comprender algunos de los problemas que implican los viajes espaciales de larga duración. Los profesionales de la salud pueden ayudarlo a descubrir algunos de los problemas físicos que enfrentan las personas en el espacio, como la exposición a la gravedad y la radiación reducidas. Los psicólogos y los trabajadores sociales pueden ayudarlo a comprender algunos de los problemas sociales a los que se enfrentan las personas cuando están lejos de sus familiares y amigos durante largos períodos de tiempo. Los ingenieros aeronáuticos, mecánicos y eléctricos pueden ayudarlo a apreciar algunos de los increíbles sistemas que se





necesitan para desarrollar naves espaciales capaces de mantener a las cuadrillas sanas y seguras. Incluso podría considerar ponerse en contacto con un profesor en una universidad o colegio, o ver si hay un centro de ciencias o un planetario cerca. La sección "Sitios web y artículos" en la Guía tiene una lista de lugares donde puede buscar ayuda. También hay algunas preguntas iniciales en Guía y algunos ejemplos de problemas que se. Estas secciones pueden ayudarlo a comenzar su investigación y seleccionar un problema. También pueden provocar una idea sobre a quién puede pedir ayuda. La sección "Compartir con otros" en la Guía también contiene algunos consejos para encontrar apoyo para su equipo. ¡Presentar su proyecto a profesionales es una excelente manera de compartir su trabajo!

Los jueces son conscientes de que los equipos hablarán con una amplia variedad de profesionales durante la temporada INTO ORBIT. Entonces, no se preocupe, ¡no se espera que encuentre su propio astronauta o científico espacial!

