

# CITY SHAPER<sup>SM</sup>

## تحديثات التحدي



الأسبوع الذي بدأ يوم 25 نوفمبر 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0  
تحديثات لعبة الروبوت – 2

### تحديثات لعبة الروبوت

(تم إضافة رسوم توضيحية للتحديث RG22، بالإضافة لا تغيير أي شيء)

#### RG26 – نصوص "دعم لعبة الروبوت" الفعالة والمعمول بها

فريقنا الخاص بـ "دعم لعبة الروبوت" قادر فقط على توفير إجابات سريعة وموثوقة للأسئلة المباشرة التي تركز على نص معين أو رسومات في وثائق "إعداد الملعب" أو "المهام" أو "القوانين" أو هذه "التحديثات".  
كلما ركز البريد الإلكتروني الذي يرسله الفريق على أوصاف، أو صور، أو مقاطع الفيديو خاصة بملعب شخص ما، أو مسابقة ما، أو أي شيء شاهدوه أو سمعوه، كلما كانت إجابتنا أبطأ وأقل موثوقية. في الواقع، من غير المناسب أو حتى من المستحيل بالنسبة لنا محاولة:

- دراسة أو تفسير قصص أو صور أو مرفقات أو روابط في رسائل البريد الإلكتروني التي ترسلها الفرق
  - تحديد النقاط لحالات لم نراها أو لا نستطيع أن نراها بأنفسنا (بحضور شخصي)
  - شرح أو تخمين القرارات التي اتخذها أشخاص آخرون، بأخذ حقيقة أننا لم نكن هناك
- نحن نستجيب لجميع رسائل البريد الإلكتروني، ولكن تفهمكم وتعاونكم هنا سيساعد الجميع.

#### RG25 – المثبتات

تأكد من أن جميع أشكال "المعدات" لم تعد تلامس أيًا من التكدسات الخاصة بك للمهمة M12 في نهاية الجولة ...  
--- نص المهمة M12 يقول أن التكدس يجب أن يكون موجوداً "بشكل مستقل" من أجل احتساب نقاط الارتفاع / المستويات.  
--- يُعرّف القانون رقم 33 مفهوم الشيء "المستقل" على أنه لا يلامس أية "معدات".  
--- يوضح القانون رقم 2 أن إطارات تثبيت التكدسات التي تبنيها للمهمة M12 تعتبر "معدات".

الأسبوع الذي بدأ يوم 18 نوفمبر 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0  
تحديثات لعبة الروبوت – 2

### تحديثات لعبة الروبوت

RG24 – تنبيه حول معدات مهمة "الهندسة المعمارية المبتكرة"

تأكد من أن النموذج الذي تبنيه للمهمة M11 لا يلامس أي من التكدسات الخاصة بك للمهمة M12 في نهاية الجولة ...  
--- نص المهمة M12 يقول أن التكدس يجب أن يكون موجوداً "بشكل مستقل" من أجل احتساب نقاط الارتفاع / المستويات.  
--- يُعرّف القانون رقم 33 مفهوم الشيء "المستقل" على أنه لا يلامس أية "معدات".  
--- يوضح القانون رقم 2 والتحديث رقم 18 أن النموذج الذي تبنيه للمهمة M11 يعتبر "معدات".

## RG23 – الملاحظات التذكيرية

يمكنك إحضار ملاحظات مكتوبة إلى الجولة، على ورقة واحدة، لتذكيرك بأماكن الروبوت وتفاصيل البرنامج. الحد الأقصى لحجم الورق هو 9 إنشات × 12 إنش (229 ملم × 305 ملم) – حجم الورق "Letter" و "A4" مقبولان. لا يمكن أن يكون للورقة أي غرض آخر، ولن يتم اعتبارها على أنها "معدات".

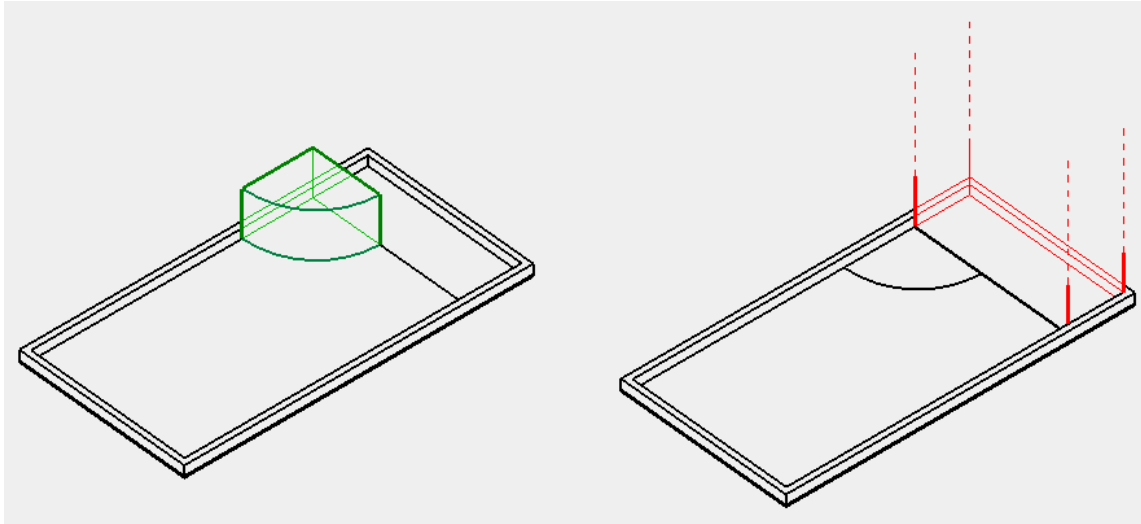
## الأسبوع الذي بدأ يوم 11 نوفمبر 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0  
تحديثات لعبة الروبوت – 1

## تحديثات لعبة الروبوت

### RG22 – "منطقة البيت" الآمنة

تأكد من معرفتك للقانون رقم 27. إن مقاطعة الروبوت ولو بشكل جزئي في "منطقة الإطلاق" قد تتسبب في فقدانك لنقاط إحدى "علامات الدقة". لتفادي فقدان النقاط، قاطع الروبوت فقط وهو بشكل كامل في منطقة "البيت".  
(الفرق ذات الخبرة لا تعتبر خبيرة بقوانين هذه السنة. "منطقة الإطلاق" هي ليست "القاعدة" كما في السنوات السابقة.)



كل ذكر لمنطقة "الإطلاق"  
يعنى هنا فقط هنا، وخاصة القانون رقم 21

انطلق من هنا

كل ذكر لمنطقة "البيت"  
يعنى هنا فقط هنا، وخاصة القانون رقم 27

عد إلى هنا

## الأسبوع الذي بدأ يوم 21 أكتوبر 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0  
تحديثات لعبة الروبوت – 1

## تحديثات لعبة الروبوت

### RG21 – استخدامات أداة "محاذاة وتوجيه الروبوت" المسموح بها

قراءة متأنية للقوانين تكشف هاتين الحقيقتين حول استخدام إطار محاذاة وتوجيه الروبوت عند الإطلاق.

--- لا يُسمح لك بلمس أي إطار لمحاذاة وتوجيه الروبوت عند لحظة الإطلاق.  
--- لا يُسمح للروبوت بلمس إطار المحاذاة والتوجيه عند لحظة الإطلاق، إلا إذا كان الإطار موجوداً بالكامل في "منطقة الإطلاق".

هذا يعني أن هناك طريقتين مسموح بهما لاستخدام إطار المحاذاة والتوجيه:

--- لأي إطار محاذاة وتوجيه << قم بمحاذاة الروبوت مع الإطار، اسحب الإطار بالكامل إلى منطقة "البيت"، ثم أطلقه.  
(إذا كنت فقط تريد استخدام الإطار لتوجيه الروبوت، فهذه هي الطريقة الموصى بها.)

--- فقط لإطارات المحاذاة والتوجيه التي تكون بالكامل في منطقة الإطلاق << قم بمحاذاة الروبوت مع الإطار، اترك الإطار، ثم أطلق الروبوت، واطرك الإطار كما هو، دون أن تلمسه حتى مقاطعة الروبوت في المرة التالية.  
(إذا كنت تريد استخدام الإطار لتوجيه وتصويب الروبوت، فهذه هي الطريقة المطلوبة.)

## الأسبوع الذي بدأ يوم 7 أكتوبر 2019

### تحديثات مشروع الابتكار – 0

### تحديثات لعبة الروبوت – 7

## تحديثات لعبة الروبوت

### RG20 – النموذج الكامل للجسر

نموذج مهمة الجسر الكامل/الصحيح يشتمل على نصفين علويين مع الأعلام، ولكن مع جانب منحدر واحد فقط، كما هو موضح أدناه. هذا هو كل ما تحتاج إليه للتدريب، لأن الروبوت لا يحتاج لتجاوز الأعلام. المرة الوحيدة التي يضاف فيها المنحدر الثاني على الجهة البعيدة هي للفريق الآخر، أثناء المسابقات الرسمية.



### RG19 – ترك العلم

لا يوجد استثناء للقانون رقم 35 في المهمة 1، لذلك يجب أن تكون شروط تسجيل نقاط الجسر والعلم مرئية للحكم مع انتهاء الجولة.

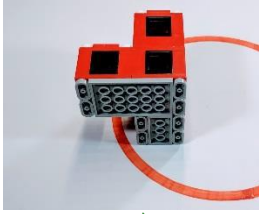
### RG18 – تصنيف النموذج الذي يصممه الفريق للمهمة M11

النموذج الذي يصممه الفريق للمهمة M11 يعتبر من "المعدات". قد يبدو وكأنه نموذج من نماذج المهام، وفي بعض الصفحات خارج نصوص "لعبة الروبوت" قد يُفهم على أنه نموذج مهام، ولكن حسب القانون رقم 2 والقانون رقم 5 وهذا التحديث، هو من "المعدات".

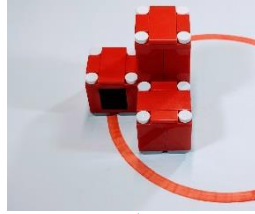
## RG17 – موجود داخل بشكل جزئي / بشكل كامل

للمهمتين M12 و M13، أنظر إلى التكدس ككل، وليس فقط للمستوى الأول (1)، لتحديد ما إذا كان "داخل" الدائرة. التكدس موجود ...

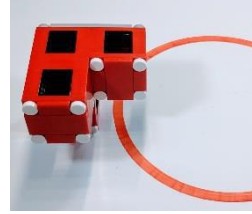
--- (بشكل جزئي) في دائرة إذا كان أي جزء من التكدس موجوداً في الحيز الموجود فوق خط أو الجزء الداخلي من الدائرة.  
--- (بشكل كامل) في دائرة إذا كان كل جزء من التكدس موجوداً في الحيز الموجود فوق خط أو الجزء الداخلي من الدائرة.



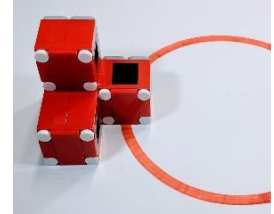
موجود بشكل جزئي.  
تظهر 10 نقاط.



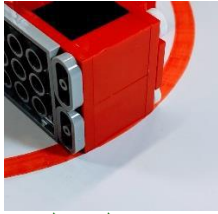
موجود بشكل جزئي.  
تظهر 10 نقاط.



موجود بشكل جزئي.  
تظهر 10 نقاط.



موجود بشكل جزئي.  
تظهر 10 نقاط.



موجود بشكل كامل (فائدة الشك).  
تظهر 20 نقطة.  
(تشمل تطابق لون الدائرة.)



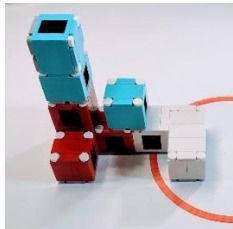
موجود بشكل كامل.  
تظهر 20 نقطة.  
(تشمل تطابق لون الدائرة.)



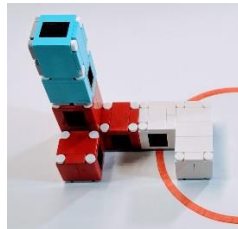
موجود بشكل جزئي (فائدة الشك).  
تظهر 10 نقاط.

## RG16 – التجسير، أمثلة

لاحظ كيف يمكن لعملية التجسير فوق الدائرة أن تؤثر على نقاط الارتفاع (نقاط المستويات/الطوابق).



تكدس واحد.  
تظهر 20 نقطة.  
(مجسّر.)



تكدسان اثنان.  
تظهر 5 نقاط.  
(غير مجسّر.)



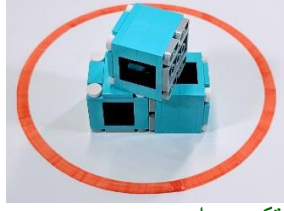
تكدس واحد.  
تظهر 25 نقطة.  
(مجسّر.)



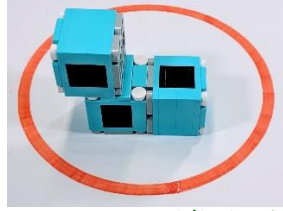
تكدسان اثنان.  
تظهر 10 نقاط.  
(غير مجسّر.)

## RG15 – تشكيلات التكدسات "المجسرة"

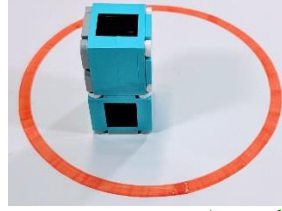
التكدسات التي تلامس بعضها فقط من جوانبها تعتبر منفصلة. ولكن إذا كان هناك وحدة بناء واحدة ووجهها المسطح نحو الأسفل بحيث تلامس عدة تكدسات أسفل منها، فإن هذه التكدسات تعتبر "مجسرة" وكل ذلك يعتبر تكدساً واحداً. لاحظ كيف يمكن لعملية التجسير الموجودة بشكل كامل داخل الدائرة أن تؤثر على نقاط الارتفاع (نقاط المستويات/الطوابق).



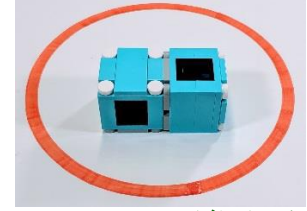
تكديس واحد.  
تظهر 10 نقاط.  
("مجسّر")



تكديسان اثنان.  
تظهر 15 نقطة.  
(غير "مجسّر")



تكديس واحد.  
تظهر 10 نقاط.



تكديسان اثنان.  
تظهر 10 نقاط.

## RG14 – وحدات البناء، بشكل عام

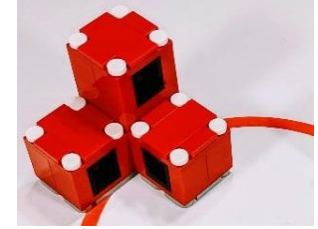
--- وحدة البناء هي النموذج بأكمله، وليست الغرف المنفردة (الصورة اليمنى أدناه).  
--- ليس من المطلوب وضع النموذج بحيث تكون نوافذه باتجاه الجوانب، أو أن تكون قاعدته الرمادية باتجاه أرضية الملعب (الصورة الوسطى أدناه).  
--- وحدات البناء التي تشكل تكديساً تتطلب تلامساً بين سطح وحدة البناء الأولى وسطح الوحدة الأخرى، مثل الأرضيات والسقوف (الصورة اليسرى أدناه).



الوحدة العلوية هنا لا تحتسب.  
تظهر 5 نقاط.



تحتسب نقاط هذه على أنها تكديس.  
تظهر 5 نقاط.



هذه وحدة بناء واحدة، وليست 4 وحدات.  
تظهر 10 نقاط.

(تم إزالة التحديث RG11، حيث وجده الحكام غير مفيد. إزالته لا تغير شيئاً)

## الأسبوع الذي بدأ يوم 16 سبتمبر 2019

### تحديثات مشروع الابتكار – 0

### تحديثات لعبة الروبوت – 1

## تحديثات لعبة الروبوت

### RG13 – منطقة "البيت"، التخزين والترتيب الاستراتيجي

مع الإذن المتضمن في القانون 22 وهذا التوضيح هنا، يمكن تخزين الأشياء الموجودة بشكل كامل في منطقة "البيت"، والتعامل معها باليد، وإزاحتها بالطريقة التي تريدها، في أي وقت بعد عملية التفقد.  
--- إذا حدث وتفاعل الروبوت مع أي شيء في حالة سكون في منطقة "البيت"، فلن يعتبر ذلك تفاعلاً معك، لذا فهي ليست عملية مقاطعة. لصياغة ذلك بطريقة أخرى: بعد أي عملية إطلاق، وقبل حدوث المقاطعة التالية للروبوت، يكون الروبوت حراً للدخول والخروج من منطقة "البيت"، والتفاعل مع الأشياء، حتى لو قمت أنت بترتيبها" بشكل استراتيجي.  
--- إذا كان الروبوت في طريقه إلى منطقة "البيت" وتعتقد أنه سيتم إعاقة دخوله بواسطة شيء ما في منطقة "البيت"، فيمكنك إزاحة ذلك الشيء بعيداً، طالما أنه كان ولا يزال في منطقة "البيت" بشكل كامل طوال الوقت.  
تذكير: منطقة الإطلاق ليست جزءاً من منطقة "البيت". لا يمكنك لمس أي شيء في منطقة الإطلاق ما بين عملية الإطلاق وعملية المقاطعة التالية، باستثناء إزالة شيء سقط وانفصل كما هو مسموح به في تحديث RG09 .

## الأسبوع الذي بدأ يوم 26 أغسطس 2019

### تحديثات مشروع الابتكار – 0 تحديثات لعبة الروبوت – 3

#### تحديثات لعبة الروبوت

##### RG12 – عوائق الجسر غير مسموح بها

الطريقة الوحيدة التي تمكّن الروبوت X من منع الروبوت Y من تسجيل نقاط العلم، هي أن يكون أسرع أو أقوى منه في تسجيل نقاط العلم. يُسمح بتصادم الروبوتات كما هو مصرح به في نص المهمة 1 في الجملة الأولى من القانون رقم 30، ولكن جميع الإجراءات التنافسية الأخرى تحكمها الجملة الثانية من القانون رقم 30.

(تم إزالة التحديث RG11، حيث وجده الحكام غير مفيد. إزالته لا تغير شيئاً)

##### RG10 – الصناديق والعب

--- يمكنك حمل المعدات الخاصة بك إلى الملعب بواسطة أي صندوق أو علبة.  
--- عندما تصل إلى الملعب، ضع جميع المعدات الخاصة بك في إحدى مناطق التفقد وقم بإبعاد الصندوق أو العلبة وضعها في المكان الذي يطلبه منك الحكم.  
--- بعد التفقد، تكون جميع المعدات الخاصة بك مخزنة في منطقة البيت، كما هو منصوص عليه في القانون رقم 19.

## الأسبوع الذي بدأ يوم 19 أغسطس 2019

### تحديثات مشروع الابتكار – 0 تحديثات لعبة الروبوت – 1

#### تحديث لعبة الروبوت

(تم توضيح تحديث RG02)

## الأسبوع الذي بدأ يوم 12 أغسطس 2019

### تحديثات مشروع الابتكار – 0 تحديثات لعبة الروبوت – 6

#### تحديثات لعبة الروبوت

##### RG09 – انفصال وانفلات الأشياء في منطقة الإطلاق

يمكنك \*أخذ الأشياء التي انفصلت وسقطت على الطاولة بشكل جزئي أو كلي في منطقة الإطلاق إلى "منطقة البيت" إذا كنت ترغب في ذلك. إذا كان هذا الإجراء يؤدي وبشكل واضح ومباشر إلى حالة تسجيل نقاط، فلن يتم احتساب هذه النقاط.

\* هذا الاستثناء للقانونين 22 و 29 لا ينطبق إذا وصل الشيء الذي انفصل وسقط إلى خارج منطقة القوس الأبيض الذي يحتوي على شعارات الرعاية.

##### RG08 – الاستخدام اليدوي لعملية التفقد

يمكنك استخدام يديك لإبقاء / حصر المعدات داخل حجم منطقة التفقد.

## RG07 – انطلاقة خاطئة

إذا قمت بمقاطعة الروبوت بعد فترة وجيزة من بدء عملية "الاطلاق" ولم يصل بعد إلى خط محيط منطقة الإطلاق، فستحتاج إلى إعادة الإطلاق، لكنك لن تفقد إحدى "علامات الدقة". يعتبر هذا استثناءً للقانون رقم 27.

## RG06 – توقف استراتيجي / دقيق

إذا نتجت حالة تسجيل نقاط جديدة بسبب مقاطعة الروبوت من خلال توقيت استراتيجي للمقاطعة (أي أنك استخدمت عينك كأنهما جهاز توقيت أو جهاز استشعار)، وكان هذا واضحاً للحكم، فإن المهمة التي نُفذت لن تحسب.

## RG05 – توضيح للقانون رقم 28

فيما يلي الاحتمالات الثلاثة ونتائجها:

- 1- إذا جاءت الشحنة مع الروبوت من الانطلاقة الأخيرة: يمكنك استرجاع الشحنة.
- 2- إذا كانت الشحنة بالكامل في منطقة البيت عندما تمت مقاطعة الروبوت: يمكنك استرجاع الشحنة.
- 3- خلاف ذلك: الحكم يأخذ الشحنة.

## الأسبوع الذي بدأ يوم 4 أغسطس 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0  
تحديثات لعبة الروبوت – 1

## تحديث لعبة الروبوت

(تم توضيح تحديث RG01)

## الأسبوع الذي بدأ يوم 28 يوليو 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 2  
تحديثات لعبة الروبوت – 4

## تحديثات مشروع الابتكار

## IP02 – المهمة 11 و (معظم) قطع LEGO البيضاء

في حقيبة تحدي هذا الموسم CITY SHAPER<sup>SM</sup> الخاصة بك، ستجد قطع LEGO في الكيس التي يحمل الرقم "10" لصنع نموذج يصممه الفريق للمهمة 11 من لعبة الروبوت. يمكن أن يكون النموذج من أي تصميم إذا كان يلبي متطلبات المهمة 11. هذا النموذج من المفترض أن يمثل "مشروع الابتكار" الخاص بفريقك بطريقة أو بأخرى، ولكن لن تكون هناك حاجة لشرح تصميم النموذج أو مناقشة المشروع الخاص بكم أثناء جولات لعبة الروبوت. (قد ترغب في مشاركة هذه المعلومات مع الآخرين - وهذا أمر جيد - لكنه غير مطلوب). يرجى الاطلاع على مهام لعبة الروبوت، والقوانين، والتحديثات لمزيد من المعلومات حول المهمة 11.

## IP01 – مجتمعكم

يطلب نص "مشروع الابتكار" من الفرق أن تقوم بما يلي:

- تحديد مشكلة في مبنى أو مساحة عامة في مجتمعكم.
- تصميم الحل.
- مشاركون الحل مع الآخرين ثم تحسينه.

بالنسبة لمشروع هذا العام، أنتم أحرار بتعريف مفهوم "مجتمعكم" بالطريقة التي تناسبكم. هذا يعني أن فريقكم يمكنه النظر في مشكلة ما في بلدتكم أو مدينتكم أو دولتكم أو حتى في جزء آخر من العالم.

### RG04 – حجم النموذج الذي يصممه الفريق للمهمة 11

يجب أن يكون قياس النموذج الذي يصممه الفريق للمهمة 11 هو بطول 4-Stud على الأقل. (Stud: هي النتوءات أو الأزرار الموجودة على قطع LEGO)

### RG03 – إعدادات المصعد

الوضع الصحيح لإعداد المصعد هو بوضع السيارة الزرقاء في الأعلى، كما هو موضح هنا:



### RG02 – شكل طائرة الاستكشاف المسيرة وإعداداتها (توضيح - تعليمات البناء المعدلة متوفرة)

وفقاً للتحديث الأصلي RG02، الطريقة الصحيحة لتركيب وبناء طائرة الاستكشاف المسيرة تظهر أدناه، والآن تمت مراجعة تعليمات البناء لإظهار ذلك.

الطريقة الصحيحة لوضع طائرة الاستكشاف المسيرة على أرضية الملعب هي بوضعها على العلامة المربعة، بحيث تكون الحلقة فوق الخطوط المرسومة ومتوازية معها (الحلقة المفتوحة تواجه منطقة الإطلاق).





## RG01 – وضع وإعدادات أرضية الملعب (مراجعة لتصحيح مقدار عرض "منطقة البيت")

عند وضع الملعب الخاص بك على طاولة رسمية، قم بسحب أرضية الملعب برفق حتى تلامس الجدران الحدودية الجنوبية والشرقية. عندما يكون حجم الطاولة ووضع أرضية الملعب صحيحين، ستكون قياسات "منطقة البيت" حوالي 45 بوصة طول و 13.5 بوصة عرض (1143 ملم طول و 342 ملم عرض).

لثبيت أرضية الملعب في مكانها، يمكنك استخدام شريط لاصق رفيع أسود على الحافة الغربية حسب الحاجة، بحيث يغطي اللاصق الحدود السوداء لأرضية الملعب فقط.

