

C. NAO ... IMPARIAMO TUTTI INSIEME!
Giuria
TEAM:

Fase Ask				PUNTI
Modalità di comunicazione tasto da premere				
0 - Non ha funzionato	1 - Comunicazione semplice	2 - Comunicazione efficace	3 - Comunicazione complessa	/3
Software - Qualità della programmazione				
0 - Non ha funzionato	1 - Software semplice	2 - Software mediamente complesso	3 - Software complesso	/3
Corsa (soluzioni per far camminare NAO in linea Retta)				
Interazioni Sono state attuati accorgimenti per la correzione della traiettoria				
0 - Nessuna interazione	1 - Semplice interazione poco efficace	2 - Interazione efficace	3 - Interazione originale e funzionale	/3
Software - Qualità della programmazione				
0 - Non ha funzionato	1 - Software semplice	2 - Software mediamente complesso	3 - Software complesso	/3
Posizione in classifica	<i>riferita ai tempi di arrivo di tutti i team della categoria</i>	1°	2°	3°
<i>* Ordine di Arrivo con NAO che TOCCA il pulsante corretto</i>		30 pti	20 pti	10 pti
Distanza percorsa	zona 1	zona 2	zona3	zona 4
<i>*zona raggiunta da NAO</i>	1 pti	2 pti	4 pti	6 pti
Tasto corretto PREMUTO				5 pti
Tasto corretto NON PREMUTO				2
Tasto non corretto premuto				-5
entrambi premuti				-10
Spirito di squadra - Valutazione dell'ingaggio della squadra nella gara				
0 - Squadra non interessata	1 - Qualche elemento interessato	2 - Tutta la squadra interessata	3 - Tutta la squadra interessata con entusiasmo	/3
TOTALE				pti

Commenti