



Atualizações do Desafio

Atualizações do Desafio do Robô

3 de Novembro de 2016

UPDATE 5 – O ESCOPO DE "MAIS"

Regra Oficial

Devido à contínua incerteza sobre a D02, item 3 (O escopo da declaração "MAIS"); nós decidimos estender o Benefício da Dúvida da seguinte forma:

- M04 – Se múltiplas peças de Comida estão em uma área, mas são diferentes umas das outras, apenas os pontos para a Área Alvo em particular não contam.
- M09 – Se mais de uma Amostra de Estrume é Transportada por vez, apenas essas Amostras de Estrume em particular não irão contar. Outras Amostras de Estrume Transportadas legalmente não são afetadas.

UPDATE 4 – MODELO DO SAPO/CONTAGEM DO SAPO

Regra Oficial

Não está claro quando tratar os Sapos como dois animais, então seguem as regras:

- Cada Sapo dentro dos requerimentos de pontuação, irá pontuar.
- É OK carregar o Modelo do Sapo no início da partida

28 de outubro de 2016

UPDATE 2 – IDENTIFICAÇÃO DO SENSOR

Correção de Ortografia no Guia do Desafio

Nosso Guia do Desafio (na versão em inglês) não identifica bem o sensor de toque. As palavras "GIRO/ÂNGULO" estão dentro do sensor de toque e não no Sensor de Giro. A imagem do sensor de Giro está apenas identificado como EV3.

30 de agosto de 2016

ATUALIZAÇÃO 1 – TODAS AS AMOSTRAS

Mudança de Vocabulário para a Missão M15

Original: "Todas as **doze** Amostras de Estrume estão completamente na Área de Treinamento e Pesquisa:"
Mudou para: "Todas as **sete** Amostras de Estrume estão completamente na Área de Treinamento e Pesquisa"



Para todas Atualizações do Desafio, visite
www.firstlegoleague.org ou
www.sesi.org.br/robotica



Atualizações do Desafio

Atualizações do Desafio do Robô

28 de Outubro de 2016

UPDATE 1 – SÃO BEM VINDOS DIVERSOS PONTOS DE VISTA EM INTERAÇÕES ANIMAL-HUMANO

O Desafio deste ano inclui missões ilustrativas de desafios do mundo real perante os animais – tanto em seus habitats naturais quanto em feitos pelo homem. Existem diferentes pontos de vista em como humanos e animais interagem – incluindo o que é humano para vacas serem mantidas para ordenha, ou se e como zoológicos e aquários devem agir com os animais retirados da natureza. Nós acreditamos que isto é importante para técnicos manterem isto em mente como guias para os estudantes no Desafio. Como é o caso em todos os nossos Desafios, nós encorajamos técnicos a prover oportunidades para suas equipes serem educadas sobre estes problemas e serem abertos a diálogos visando diferentes perspectivas sobre o problema.

Para projetar os problemas do mundo real incluídos no nosso Desafio ANIMAL ALLIESSM, os organizadores da FIRST[®] LEGO[®] League tiveram a colaboração de experts das áreas de resgate biológico, biomimética, ecologia, medicina veterinária, entre outros, da New Hampshire University, National Geographic, Biomimicry Institute, Omaha's Henry Doorly Zoo & Aquarium, Tufts University Cummings School of Veterinary Medicine, e o New England Aquarium Animal Care Center.

Atualizações do Projeto de Pesquisa

30 de agosto de 2016

ATUALIZAÇÃO 1 – REINO ANIMAL

Esclarecimento da definição de Animal.

O Desafio define um animal como “qualquer membro do reino animal científico (menos humanos) que estão atualmente vivos. Dependendo de onde você vive, você pode ter aprendido sobre cinco ou seis reinos usados na biologia para classificar todo tipo de vida na terra.

Independentemente de onde você se encontra, você deve escolher um animal do reino Animalia. Seres vivos dos seguintes reinos NÃO serão considerados “animais” para a temporada ANIMAL ALLIESSM: Plantae, Fungi, Protista, Arquea/Arqueobactéria, Bactéria/Eubactéria, ou Monera. Você pode buscar referências na biologia em sites como esses para definições de cada reino:

http://www.ric.edu/faculty/ptiskus/six_kingdoms/ [INGLÊS] ou <http://brasilecola.uol.com.br/biologia/reinos.htm> [PORTUGUÊS]

ATUALIZAÇÃO 2 – DEFINIÇÃO DE INTERAÇÃO

Esclarecimento dos Requisitos para Identificação do Problema

O Projeto de Pesquisa pede que cada equipe “pegue uma situação onde pessoas e animais interagem”. A pessoa não precisa estar fisicamente em contato com o animal, mas a pessoa deve claramente afetar o animal ou o animal deve claramente afetar a pessoa para ser uma interação apropriada para o desafio ANIMAL ALLIESSM. Por exemplo, se uma pessoa coloca comida em uma tigela, e o animal come a comida, então a pessoa afetou o animal.



Para todas Atualizações do Desafio, visite www.firstlegoleague.org ou www.sesi.org.br/robotica



Atualizações do Desafio

ATUALIZAÇÃO 3 – ANIMAIS VIVOS

Aviso

O Desafio ANIMAL ALLIESSM pede que você aprenda sobre como as pessoas e animais interagem. Nós NÃO solicitamos que equipes interajam diretamente com animais durante a pesquisa. Qualquer equipe que escolha trabalhar com animais vivos, deve o fazer SOMENTE sob a supervisão de um adulto capacitado e profissional. Se sua equipe escolher trabalhar com um animal, nós recomendamos fortemente que vocês NÃO o tragam para nenhum evento FIRST[®] LEGO[®] League. Seu evento pode ter uma política oficial quanto a isso – verifique antes de atender ao evento.



Para todas Atualizações do
Desafio, visite
www.firstlegoleague.org ou
www.sesi.org.br/robotica