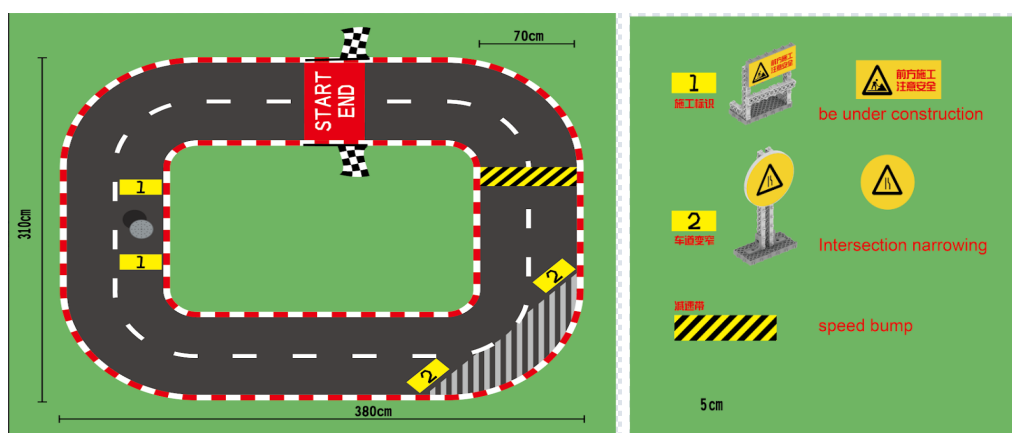


B3. Đua xe AI

Số lượng thành viên	Đội 2 người
Thiết bị sử dụng	MRT NODE/ MRT AI KIT
Robot thi đấu	Tự chuẩn bị và lắp ráp sẵn robot
Nhiệm vụ	Lập trình và điều khiển xe đua F1 bằng AI
Thời gian thi đấu	30 phút lập trình + 3 phút



❖ Kích thước và hạn chế

- Kích thước ban đầu không được vượt quá 25cm (D) X 25cm (R) X 25cm (C).
- Robot **KHÔNG** được phép mở rộng đến bất kỳ kích thước nào sau khi trò chơi bắt đầu.
- Tối đa 4 động cơ DC và 1 bo mạch chủ.
- Thí sinh tự chuẩn bị máy tính xách tay của riêng mình.

❖ Thời gian thi đấu

- 30 phút lập trình.
- Tối đa 3 phút thi đấu
- Trò chơi có thể kết thúc trước 3 phút khi:
 - Hoàn thành 2 vòng đua
 - 1 thí sinh bị truất quyền thi đấu
 - Khi trọng tài phán quyết rằng không thể tiếp tục trận đấu

❖ Tính điểm

Thời gian được ghi lại cho 2 vòng đua hoặc vị trí cuối cùng của robot sau khi hết 3 phút thi đấu.

❖ Chi tiết về luật chơi

- Robot đua phải ở trong ô đỏ BẮT ĐẦU/KẾT THÚC.
- Khi còi vang lên, robot phải di chuyển bằng cách sử dụng **Nhận diện tư thế (AI)**, **Nhận diện cử chỉ (AI)** hoặc **Nhận diện khuôn mặt (AI)**.
- Thí sinh phải hoàn thành 2 vòng đua nhanh nhất có thể.
- Thời gian vòng đua thứ 2 được ghi lại khi robot chạm vào ô đỏ Bắt đầu/Kết thúc.
- Nếu không thể hoàn thành 2 vòng trong thời gian 3 phút, thì vị trí cuối cùng sẽ được ghi lại. Ví dụ: robot vượt qua chướng ngại vật 1 (Công trình thi công) chứ không phải 2 (đường hẹp), vị trí cuối cùng sẽ được ghi lại là 1.

❖ Tiêu chí Thắng/Thua

- Thời gian ngắn nhất được ghi lại cho 2 vòng sẽ là người chiến thắng.
- Nếu thời gian được ghi lại giống nhau, thì thí sinh ít tuổi hơn sẽ là người chiến thắng.

Child	Lap 1	Lap 2	Final Location	Time Recorded(s ec)	Rank
A (9yo)	✓	X	2	-	3
B (7yo)	✓	✓	-	120	2
C	✓	✓	-	110	1
D	✓	X	1	-	4