



10 - 13 APRILE

ROBOCUP 2019 - Finale Nazionale

SAN GIOVANNI VALDARNO 10-13 APRILE 2019
presso **ISIS Valdarno**

Le classi 4 A dell'indirizzo Elettronico-Elettrotecnica e 4A dell'indirizzo Informatico Telecomunicazioni dell'ISILTeP (Istituzione scolastica di istruzione liceale tecnica e professionale) di Verrès hanno partecipato alla Finale Nazionale della Robocup Jr che si sono svolte presso l'ISIS Valdarno di San Giovanni Valdarno.

I robot:

- **Dino2.0** (APOPEI Marian, CLERINO Alberto, BETRAL Henry) della classe 4 A dell'indirizzo elettronico-elettrotecnica;
- **NOTFOUND404** (BORETTAZ EMIL, BRUNOD LAURENT, VISENDAZ ANDREA, SALADINO SIMONE, CECCHI CRISTIAN) della classe 4 A dell'indirizzo elettronico-elettrotecnica;
- **InfoDue** (Herin Mathieu, Marcoz Manuel, Cazzanelli Tommaso, Marchesi Lukas, Bianquin Jerome) della classi 4 A dell'indirizzo informatico;

hanno partecipato alla **selezione alle 8 prove previste dalla gara**.

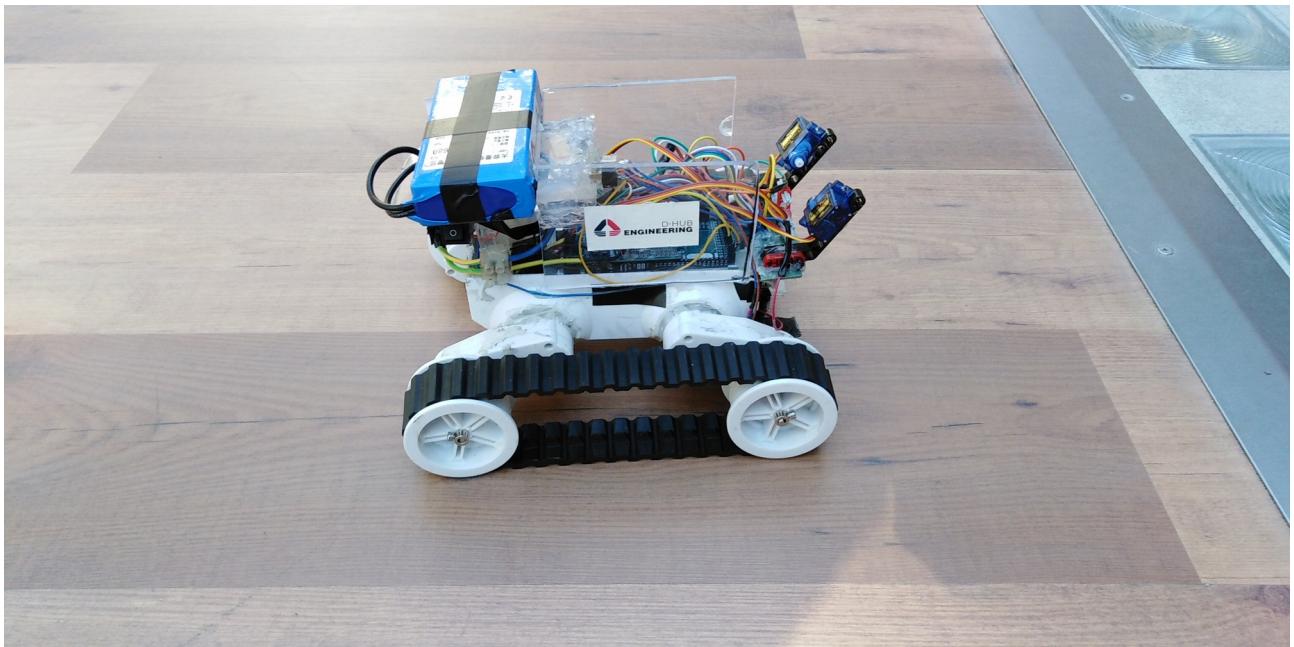
Insegnanti: Voulaz Giovanni, Dayné Fabio, Pinet Luca, Portalupi Fulvio, Daguin Marco

Sponsor:

Engineering D.HUB

Pont Saint Martin

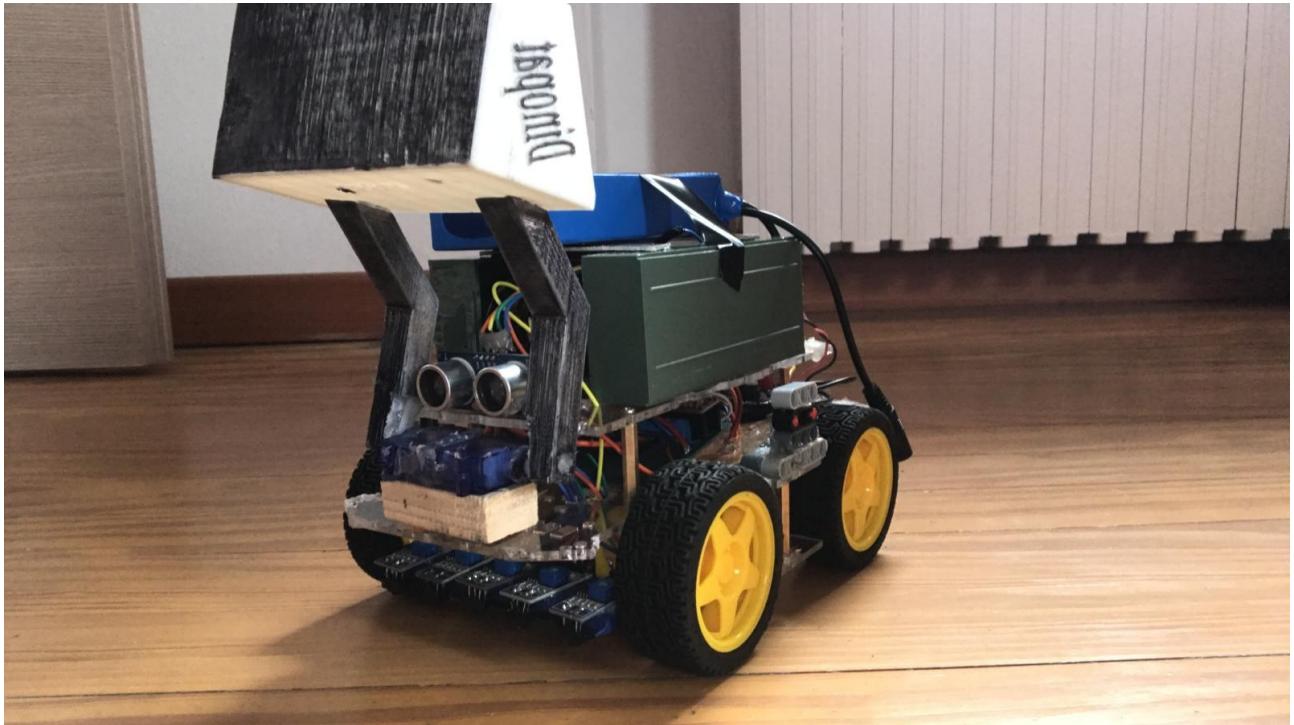




Robot Dino2.0



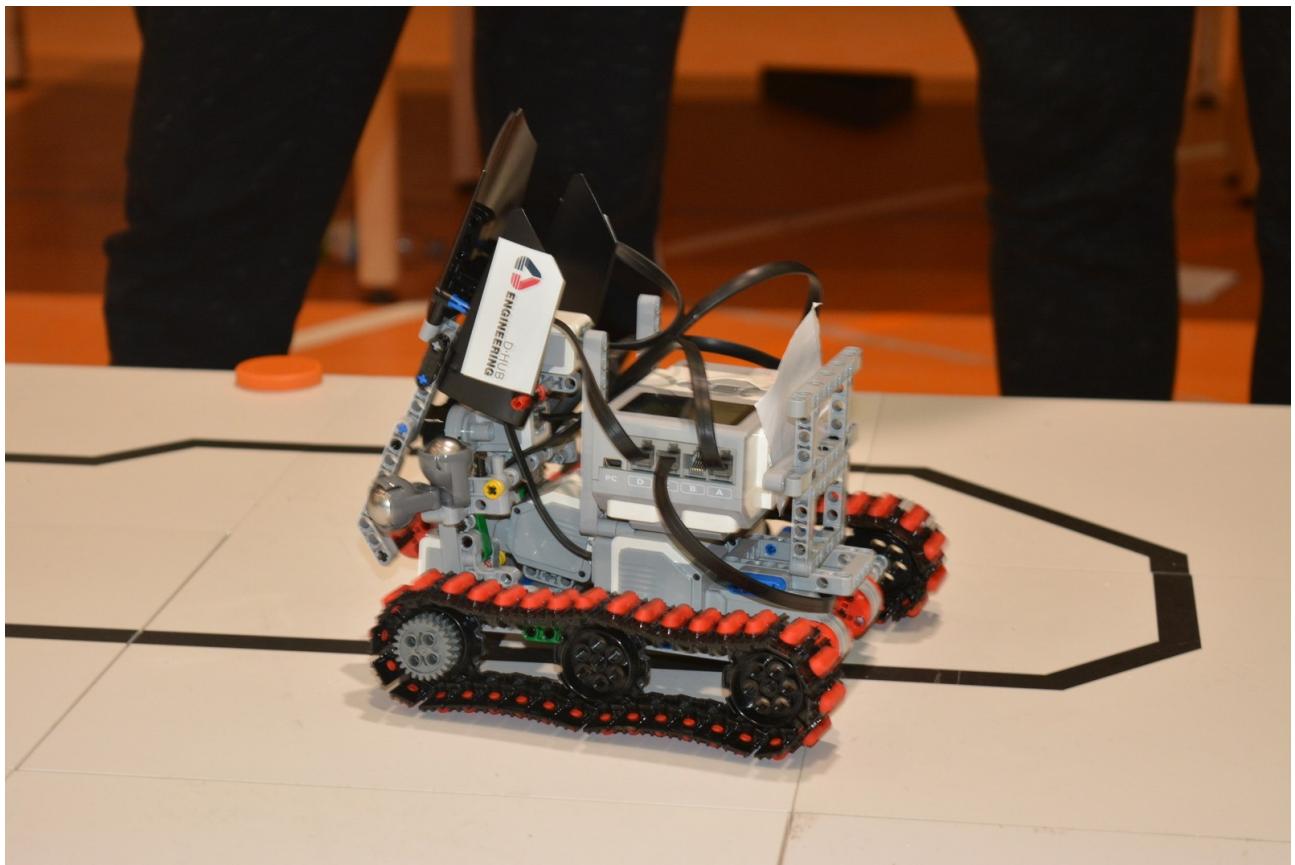
Squadra Dino2.0



Robot NOTFOUND404



Squadra NOTFOUND404



Robot InfoDue



Squadra InfoDue

Questa competizione internazionale prevede la realizzazione di un robot completamente autonomo che sia in grado di affrontare secondo il regolamento la sfida o il percorso dato.

Le classi hanno partecipato alla Robocup Rescue Line, nella quale i robot devono seguire una linea nera su sfondo bianco, devono essere in grado di affrontare curve, cambi di direzione a 90°, incroci, salite e discese di pendenza non superiore a 30°.

Sul percorso si possono trovare ostacoli di piccolo spessore (esempio una matita) che i robot devono essere in grado di superare senza perdere aderenza. Esempio percorso RoboCup Rescue Line. Altri ostacoli possibili possono essere oggetti posti sul percorso (esempio bottiglie d'acqua) che i robot devono superare (da destra o da sinistra) senza urtarli e spostarli.

Alla fine del percorso i robot si trovano in una zona dove sono presenti palline (solitamente quelle utilizzate per il ping-pong) che i robot devono essere in grado di raccogliere e posizionare in un contenitore.

Vince la gara la squadra del robot che è riuscita a finire il percorso in meno tempo possibile.

La finalità della categoria “Rescue” è quella di creare un robot autonomo capace di superare difficoltà e ostacoli sul percorso, fino ad arrivare al luogo dove sono presenti le vittime (ossia le palline) e non deve essere solo capace di individuarle, ma anche di metterle in salvo.

Sito robocup internazionale <http://www.robocup.org/>

Classifica finale Robocup Rescue Line (110 partecipanti):

- **60 - Dino2.0** ;
- **78 - InfoDue** ;
- **80 - NOTFOUND404** ;

**Saremo presenti a Maison & Loisir
Stand 223 Area TECH**







