

要求参与人员记录总结该次测试的收获，示例如下：

吴坤远：

3号步兵使用去年国赛代码，无视觉。3号步兵如果需要上场比赛，则需要 remake，若仅用于日常测试，则可凑合。3号步兵弹舱打印件破裂导致供弹链路弹舱端与链路发生形变造成卡弹，检查发现弹舱整体与发射整体之间的连接松动（有且只有底板和中心板安装板作为连接），结论是中心板安装板作为弹舱框式加强的一部分，必须与其他板紧密装配。3号步兵上周日滑环线小电脑供电线烧毁，可能已造成滑环损坏，场上表现如下：若断掉 chassis，则 gimbal 与 ammo-booster 均供电正常，表现为底盘被杀死；若断掉 ammo-booster，则 chassis 与 gimbal 均不供电，表现为整车无上电，ammo-booster 上电后方可控制；在场上底盘功率可能出现 100W+持续功率输出，表现为超功率死亡。另外，连发模式极易一梭子超热量（建议检查新代码是否优化修改）。

5号步兵卡弹问题严重，建议最近测试时不要一次性加 20+弹丸，卡弹原因经分析为拨弹爪磨损形变，可改为加工件。

郭诗羿

小毛病：

英雄日常维护仍然不到位，场前就发现很多检修问题，包括关键部位螺栓仍然有松动，加工玻纤板后不清理灰尘等。为了解决装甲板干涉范围拆掉了前后导轮，导致上陡坡和下台阶会被装甲板下方的玻纤板卡，实际上那块玻纤板也不用突出那么多，搬车扎手而且可能会弄断。UWB 安装板的方向是反的。弹舱盖不好用，电池盖设计不合理。有些小板子缺失，不影响使用但是要重切。键鼠刚开始一移动就会没电，后面调试了以后勉强能用，动的很慢。

盲道表现：咨询了官方，国赛使用的起伏路段可能稍有不同，但相差不大，我们做的和集成的基本一样，目前在盲道上旋转和直行不会卡，斜着走可能卡，但概率较小，可以接受。盲道车身起伏比较小，操作手体验良好。

较大问题：无视觉，无 UI，手描打旋转装甲体验较差，找好位置在装甲板特定位置发弹能够稳定命中，但是手动调整过程不仅慢而且废弹丸。测试后得出两个较号方案：1. 在 2 号高地打旋转装甲。2. 在 3 号高低打顶部斜装甲。目前来看方案 2 更容易实现且不易被干扰，重点 2 号方案，卷稳定弹速和左右散布，需要 UI 标尺辅助，1 号方案需要视觉辅助。单发限位需要重新调整，但仅调整限位，不影响发弹。

击打哨兵：10 米大装甲除开异常掉速外稳定命中静止哨兵，因此击打哨兵必须要视觉预测，而且今年很多队伍会用交的刹车，变相快，手描基本不可能了。电控的问题让 xwr 自己写吧。

余泽恺

5 号步兵：

1. 全程卡弹

2. 待维护 电机螺栓松

3. 为蓝方时自瞄瞄车不行 较近瞄前哨站时有时候有左右晃跟随但枪口明显偏低 有时候瞄着站体不动 推测误识别灯条

红方时自瞄相当于没有

王霏绮

5 号步兵：

机械上除卡弹问题外，装装甲板会有一点小干涉，但问题不太大。

弹会藏到一些奇怪的地方，可以改改，但不必要。

导轮加上，坏了的铝方管尽快换，小心点别伤到人，会留疤的呜呜。

前轮外八。

无人机：

好好检查所有的线，紧一下，今天花大半的时间都在检查线有没有松，以及重新接线，尤其被埋在里面的线（真的有被划伤，可恶）。

桨保可以从现在开始准备了。

光流的亚克力板赶紧换！

发射重新改改，卡弹问题严重！

其他：

郭诗羿非极特殊情况请务必保持每日 7.5h 以上的睡眠，希望大家一起监督他。

希望看过了深大吊射英雄、官方吊射英雄的唐勇能画一个轻巧灵敏看起来聪明一点的飞镖架。

祝我的组长晓满 5.21 生日快乐

陆柏臻：

无人机：

检录之前出现了光流模块不能上电的问题，之后又莫名其妙好了，还没找出原因；

发现了在战队连服务器时没有出现过的 加入 UI 和机器人间通信 会导致程序跑死的 bug；

飞控指南针校准时间过长的的问题未解决，没有测试上场不做校准就起飞的情况，但在完成校准的情况下无人机可以稳定飞行；

没有自瞄；

起飞时的打弹测试因为卡弹而无法进行；

云台走线太乱，部分线材缺少保护，等机械 remake 云台时改；

在官方要求下对无人机牵引绳进行了测试，在飞到对方前哨站附近、到达限位后官方人员仍要求继续往前飞，在此期间消耗了巨额电量导致返航时电池没电无人机直接砸地上了，砸坏了 4 个桨保，一个螺旋桨裂了

解文睿：

测试普通弹丸弹速较稳定，测试时可以稳定击中 10 米外装甲板，可以细调摩擦轮测试荧光弹丸，测试时盲道上消耗功率异常，目前增加了缓启动测试效果，主要问题是需要稳定的自瞄以及预测，测试时发现一个死去的 bug 被改回来了现在重新修复了，键鼠设置比较反人类需要改进优化操作手体验，然后希望尽快能有个可以抄的 ui）