ROBOMASTER2018 REFEREE SYSTEM
[BETA VERSION FOR STUDENTS]
UI LAYOUT

NOTE 1: PLEASE SET THE REFEREE SYSTEM NETWORK ACCORDING TO THE USER MANUAL BEFORE USING IT
NOTE 2: YOU CAN CONFIGURE THE COMPETITION MODE IN "./Config" Folder In Server

COMPETITION TIME

ROBOMASTER V1.0.0.1   准备中   标准赛制 设置
Red College   10000/10000   0 2:54 0   10000/10000   Blue College
第1局

MAIN SCREEN

ROBOT REFEREE SYSTEM STATUS

[红基地] 正常	[蓝基地] 正常
[红1] 正常	[蓝1] 正常
[红2] 客户端	[蓝2] 客户端 WiFi
[红3] 客户端	[蓝3] 客户端
[红4] 客户端 WiFi	[蓝4] 客户端
[红5] 客户端	[蓝5] 客户端
[红6] 客户端 WiFi	[蓝6] 客户端 WiFi
[红7] 正常	[蓝7] 正常

RED TEAM DATA

ROBOMASTER V1.0.0.1
Red College   10000/10000

R1 步兵 等级:1 0/5 70   R2 英雄 等级:1 0/10 66
已连接 存活中   存活中
重置   重置
复活   复活
被攻击 超功率 超热量 超速度 模块 警告 撞击 wifi 杀死
750/750   1500/1500

R3 工程 70   R4 步兵 等级:1 0/5 0
已连接 存活中   连接异常 -20秒 未知状态 击杀者:未知
重置   重置
复活   复活
被攻击 超功率 超热量 超速度 模块 警告 撞击 wifi 杀死
5000/5000   0/750

R5 步兵 等级:1 0/5 65   R6 无人机
已连接 存活中   未连接 未知状态 击杀者:未知
重置   重置
复活   复活
被攻击 超功率 超热量 超速度 模块 警告 撞击 wifi 杀死
750/750

R7 哨兵 70   R8 基地 68
已连接 存活中   已连接 存活中
重置   重置
复活   复活
被攻击 超功率 超热量 超速度 模块 警告 撞击 wifi 杀死
3000/3000   10000/10000

COMPETITION CONTROLS

比赛操作
跳过开始 重置比赛 复活所有 杀死所有
一级 (O) 二级(O) PAUSE 二级(O) 一级 (O)

COMPETITION CONTROLS

加弹1   加弹状态: 0/0   加弹200 加弹100 Enter text... Done
Sub Status: OK   Sub Status: OK
加弹2   加弹状态: 0/0   加弹200 加弹100 Enter text... Done
Pri Status: OK   Sub Status: OK
红基地设备 关闭   电机 1.正常 2.Block 3.离线 打开 关闭 自检
蓝基地设备 关闭   电机 1.正常 2.Block 3.离线 打开 关闭 自检
能量机关1 小机关无效   小能量机剩余时间: 小无效 小可激活 小已激活
大能量机剩余时间: 大无效 大可激活 大已激活
能量机关2 小机关无效   小能量机剩余时间: 小无效 小可激活 小已激活
大能量机关剩余时间: 大无效 大可激活 大已激活

BLUE TEAM DATA

标准赛制 设置
10000/10000   Blue College

B1 步兵 等级:1 0/5 70   B2 英雄 等级:1 0/10 0
已连接 存活中   连接异常 -20秒 未知状态 击杀者:未知
重置   重置
复活   杀死
被攻击 超功率 超热量 超速度 模块 警告 撞击 wifi 杀死
750/750   0/1500

B3 工程 48   B4 步兵 等级:1 0/5 58
已连接 存活中   已连接 存活中
重置   重置
复活   复活
被攻击 超功率 超热量 超速度 模块 警告 撞击 wifi 杀死
5000/5000   750/750

B5 步兵 等级:1 0/5 64   B6 无人机
已连接 存活中   未连接 未知状态 击杀者:未知
重置   重置
复活   复活
被攻击 超功率 超热量 超速度 模块 警告 撞击 wifi 杀死
750/750   0/1000

B7 哨兵 66   B8 基地 70
已连接 存活中   已连接 存活中
重置   重置
复活   复活
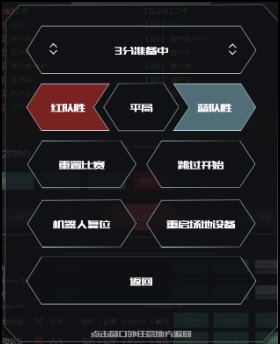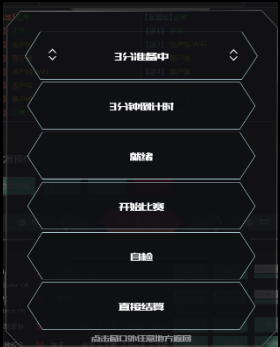被攻击 超功率 超热量 超速度 模块 警告 撞击 wifi 杀死
3000/3000   10000/10000

ADITIONAL POP-UPS AND WINDOWS

COMPETITION STATUS SETTINGS

COMPETITION STATUS SWITCH

REFEREE SYSTEM JOURNAL
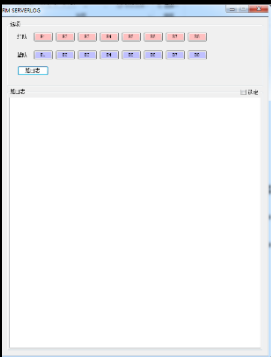
TEAM DATA
UI LAYOUT

MAIN SCREEN

RED TEAM DATA

ID   TYPE   LEVEL   CurExp/FixExp   OPPORATOR STATUS   WI-FI SIGNAL

R1 步兵   等级:1   0/5   👤   70

已连接   存活中

重置

复活

杀死

被攻击 超功率 超热量 超速 模块 警告 杀死 撞击 wifi
750/750

ROBOT CONNECTION STATUS

ROBOT STATUS [ALIVE/DESTROYED/REGENERATED]

REAL-TIME ROBOT DAMAGE PERCENTAGE

RESET ROBOT

REGENERATE ROBOT

DESTROY ROBOT

ROBOT BUFF DISPLAY AREA

ROBOMASTER V1.0.0.1

Red College

10000/10000

R1 步兵 等级:1 0/5 👤 70   R2 英雄 等级:1 0/10 ❌ 66
已连接   存活中   已连接   存活中
                        重置   重置
                        复活   复活
被攻超超超模警杀撞wi   被攻超超超模警杀撞wi
击功热速块告死击fi   击功热速块告死击fi
750/750   500/1500

R3 工程   ❌ 70   R4 步兵 等级:1 0/5 ❌ 0
已连接   存活中   连接异常 未知状态 击杀者:未知
                                      -20秒
                        重置   重置
                        复活   复活
被攻超超超模警杀撞wi   ✚   被攻超超超模警杀撞wi
击功热速块告死击fi   击功热速块告死击fi
5000/5000   0/750

R5 步兵 等级:1 0/5 ❌ 65   R6 无人机   ❌ --
已连接   存活中   未连接   未知状态 击杀者:未知
                        重置   重置
                        复活   复活
被攻超超超模警杀撞wi   被攻超超超模警杀撞wi
击功热速块告死击fi   击功热速块告死击fi
750/750   0/0

R7 哨兵   70   R8 基地   68
已连接   存活中   已连接   存活中
                        重置   重置
                        复活   复活
被攻超超超模警杀撞wi   被攻超超超模警杀撞wi
击功热速块告死击fi   击功热速块告死击fi
3000/3000   10000/10000

ROBOMASTER V1.0.0.1
Red College
Blue College
2:54

TOP OF REFEREE SYSTEM LAYOUT

SWITCH BETWEEN RM AND
ICRA REFEREE SYSTEMS
[SERVER MUST BE
RESTART AFTER A SYSTEM
SWITCH]

COMPETITION TIME

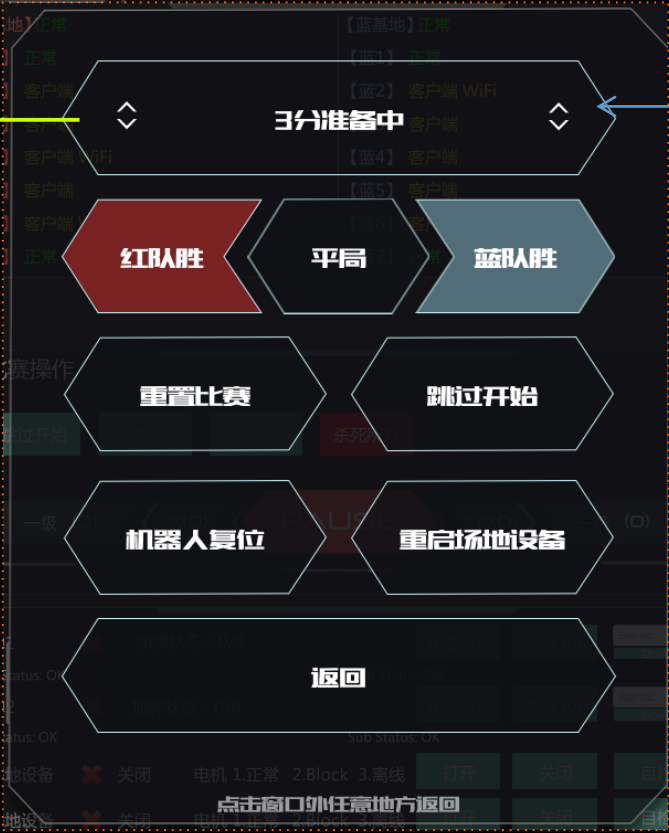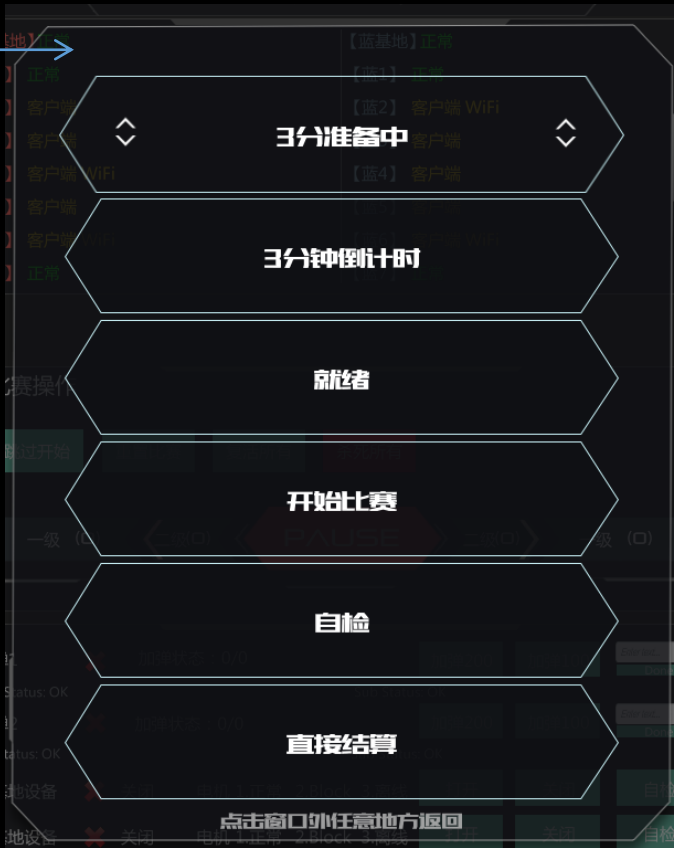*ROBOMASTER* V1.0.0.1

标准赛制 设置

Red College 10000/10000

准备中

0 < 2:54 > 0

第1局

10000/10000 Blue College

TOTAL DAMAGE
TO TEAM

BASE HP

CLICK TO OPEN

准备中

0 < 2:54 > 0

第1局

SWITCH COMPETITION
STATUS

3分准备中

CLICK TO OPEN

3分准备中

红队胜　平局　蓝队胜

重置比赛　跳过开始

机器人复位　重启场地设备

返回

点击窗口外任意地方返回

COMPETITION STATUS
SETTINGS

3分钟倒计时

就绪

开始比赛

自检

直接结算

点击窗口外任意地方返回

MAIN SCREEN

COMPETITION CONTROLS
UI LAYOUT

ROBOT REFEREE SYSTEM STATUS

YELLOW CHARACTERS INDICATE THE ROBOT Module or Client IS OFFLINE

【红基地】正常	【蓝基地】正常
【红1】 正常	【蓝1】 正常
【红2】 客户端	【蓝2】 客户端 WiFi
【红3】 客户端	【蓝3】 客户端
【红4】 客户端 WiFi	【蓝4】 客户端
【红5】 客户端	【蓝5】 客户端
【红6】 客户端 WiFi	【蓝6】 客户端 WiFi
【红7】 正常	【蓝7】 正常

MAIN SCREEN
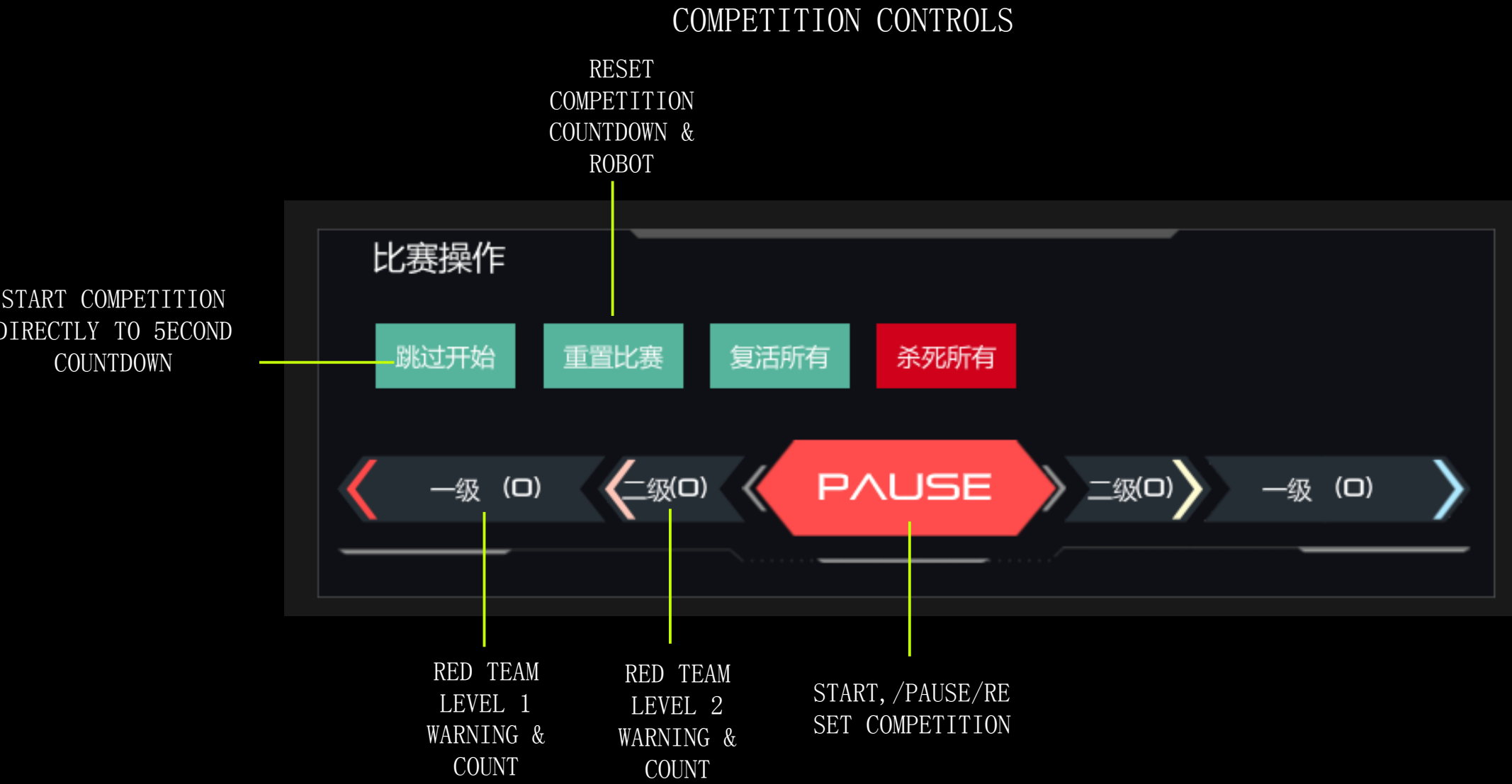
COMPETITION CONTROLS
UI LAYOUT

COMPETITION CONTROLS

MAIN SCREEN

RESET
COMPETITION
COUNTDOWN &
ROBOT

START COMPETITION
DIRECTLY TO 5ECOND
COUNTDOWN

比赛操作

跳过开始   重置比赛   复活所有   杀死所有

⟨ 一级（0） ⟨二级(0) ⟨ **PAUSE** ⟩ 二级(0)⟩ 一级（0）⟩

RED TEAM
LEVEL 1
WARNING &
COUNT

RED TEAM
LEVEL 2
WARNING &
COUNT

START,/PAUSE/RE
SET COMPETITION

MAIN SCREEN

COMPETITION CONTROLS

加弹1	❌	加弹状态：0/0	加弹200	加弹100	Enter text... / Done
Sub Status: OK				Sub Status: OK	
加弹2	❌	加弹状态：0/0	加弹200	加弹100	Enter text... / Done
Pri Status: OK				Sub Status: OK	
红基地设备	❌	关闭	电机 1.正常 2.Block 3.离线	打开	关闭	自检
蓝基地设备	❌	关闭	电机 1.正常 2.Block 3.离线	打开	关闭	自检

能量机关1	❌	小机关无效	小能量机关剩余时间：	小无效	小可激活	小已激活
			大能量机关剩余时间：	大无效	大可激活	大已激活
能量机关2	❌	小机关无效	小能量机关剩余时间：	小无效	小可激活	小已激活
			大能量机关剩余时间：	大无效	大可激活	大已激活

USE/Acquire
ENERGY BUFF

COMPETITION CONTROLS
UI LAYOUT

REFEREE SYSTEM LOG

FILTER LOG

STOP ROLLING

MAIN SCREEN

NOTE: LOG ACCESSED THROUGH SEPARATE LINK

```
===================Robot Command===========================        ====================Competition Process Flow ========================

No. 3 Robot is down (unable to be revived)                         Stand By
-kill 3                                                            -free

All robots are down (unable to be revived) -                       Countdown Preparation (3 Minutes)
 -killall                                                          -pre

Robot #3 is reset (buff will be cleared)                           Self-Check (20 seconds)
-reset 3                                                           -check

Reset all robots (buff will be cleared)                            Countdown to Start( 5 seconds)
-resetall                                                          -start

Find robot #3                                                      Battle
-find 3                                                            -battle

Disconnect robot #3 from server (robot will reconnect automatically)   Match Outcome Confirmation
-kick 3                                                            -validate

Disconnect all robots (robot will reconnect automatically)         Winner (1-Red Team, 2-Blue Team, 3-Draw)
-kickall                                                           -win 2

Robot #3 is hit by 17mm projectiles 20 times by projectiles (the count is void after the   =================Executive Command During the Competition============
robot is down)
-hitsmall 3 20                                                     Red Team Level 2 Warning
                                                                   -warning red 2
Robot #5 is hit by 42mm projectiles 3 times (the count is void after the robot is down)
-hitbig 5 3                                                        Blue Team Level 1 Warning
                                                                   -warning blue 1
Manually Upgrade (5 Experience Points are gained for robot #1)     ===========================On Field Setup========================
-upgrade 1 5

                                                                   Field Secured
                                                                   -magzine red 100
Note3 : Press Enter in the Server UI to open the GM command box.   -magzine blue 150
```