

1. 第十七届电子设计大赛初赛评判细则

2. 2015.11.16

3. 通信数据结算时间 100ms。

4. 选手坐标以左上角为起点,向右向下为正方向,坐标最大值为(255, 255)。

5. 地图大小为 2.3m*2.3m, 初赛地图会提前公布, 比赛地图的矩阵会给出, 除比赛当天外可以在比赛地图上调试。

6. 道具使用与作用细则

(1) 当选手使用有延时的攻击类道具(见道具列表)时, 通信数据中的“当前道具种类”会在 2s 中之内持续发送该道具类型, 道具来源与道具指向同上, 2s 之后该攻击道具会生效, 同时上述三项信息不会再重复发送。

(2) 保护类道具和直接作用道具(磁铁)只会在 100ms 结算时间内在“当前道具种类”中一次, 随后直接产生作用效果。

(3) 陷阱类道具的释放不会出现在“当前道具种类”中。

(4) 陷阱类道具在释放之后会停留在跑道上, 在被触发之后消失。

(5) 陷阱道具的作用范围是以陷阱道具为中心边长为 5 个单位的正方形。

(6) 陷阱道具不会对释放者起作用。

(7) 选手的道具一使用后, 道具二自动变成道具一。

(8) 道具效果不具有叠加功能, 即上一个道具在未作用成功时释放新的具会导致上一个道具被抵消。

(9) 选手获取道具需要使用道具 E 且与道具相距一定距离, 此距离在直角坐标下为 10 个像素点。

(10) 道具作用信息指的是当前选手被施加的道具作用种类(只会说明攻击类、防御类和陷阱类)

7. 比赛的初始位置设定是以地图为中心旋转 180°, 且双方都以顺时针方向为正方向, 当行驶方向与规定方向相反时会向选手发送反向警告, 反向警告持

续 3s 会强制停止选手车辆并触发暂停，之后由裁判将车辆恢复正常行驶方向并在最后完成时间上给予罚时 5s，3s 内如果选手恢复正常行驶方向则警告消失。

8. 当选手位于灰色警告区域时会向选手发送过渡区警告但是不会强制停止，当选手位于界外时发送出界警告并且强制停止车辆，之后比赛暂停由裁判将车辆放回原位后重新开始。

9. 选手出界将会予以罚时，出界一次给予 5s 的时间累加（在完成比赛的时间基础上累加）。

10. 比赛跑道上会写有标号，请选手在比赛开始前将通讯模块跳线帽调至与自身规定位置相同的编号，由于选手失误造成的通讯数据错误由选手承担后果。

11. 比赛的完成标志为在规定时间内跑完三圈，用时短的队伍获胜，未能在规定时间内完成将强制结束比赛。

12. 当有一方完成比赛时比赛结束。

13. 判断选手完整跑完一圈的标志是选手比赛按照顺时针顺序依次通过若干隐藏检验点（起始与终止检验点与选手出发位置一致）。