

Poängblad RoboCupJunior OnStage 2025

Teknisk Intervju

Lagnamn: _____

Kategori	Exempel på vad som kan ge poäng	Poäng
Programmering	Förmåga att förklara källkod och interaktionen mellan hårdvara och mjukvara: <ul style="list-style-type: none">• Valet av programmeringsspråk• Svårigheter med mjukvaran• Utveckling av korrekta modeller, dataset och/eller bibliotek som används för att lösa programmeringsproblemen• Effektiv och optimerad kod med klar dokumentation och kommentarer, samt användning av version control• Utveckling av kalibrering, testning och debugging funktioner• Användande av AI/AR teknik.	/7
Elektromekaniska system	Förmåga att förklara de val som gjordes under designen av elektromekaniska system: <ul style="list-style-type: none">• Valet av material, mikrokontroller och ställdon• Utveckling av egna kretsar• Energihantering, reglerteknik och batterival• Val under designprocessen för att säkerställa pålitlighet• Hållbara design val inklusive val av material Förklara hur de valda systemen är ändamålsenliga: <ul style="list-style-type: none">• Avancerad rörlighet t.ex. robotar med ben• Stabila konstruktioner och design av egna komponenter• System med hög precision inklusive pneumatik• Funktionella händer/armar/ansikten• Robotarmar designade för objektmanipulering• Självbalanserande system	/7
Sensorer och kommunikations-system	Förmåga att förklara den roll som sensorer och kommunikationsutrustning och hur roboten interagerar med sin scen omgivning: <ul style="list-style-type: none">• Robot system som dynamiskt kan hantera oförväntade händelser• Robotarna har en förståelse om sin omgivning och kan reagera på detta• Integreringen av flera sensorsystem för att lösa problem• Utveckling av kommunikation mellan sensorer• Utveckling av kommunikations arkitekturer (asymmetrisk kommunikation) Förklara hur de valda systemen är ändamålsenliga: <ul style="list-style-type: none">• Visuell/Ljud förståelse• Utvecklade orienterings, navigations och kontrollsystem• Robot till Robot och/eller naturlig robot till människa interaktion• Scen/Robot lokaliseringssystem	/7
Innovation och funktions-utveckling	Förmåga att förklara och förevisa innovativa funktioner eller robot komponenter: <ul style="list-style-type: none">• Innovation genomförd med tydlig bevis på testning, forskning och utveckling. Med innovationer som kan inspirera framtida deltagare• Laget kan förklara sin utveckling baserat på tidigare återkoppling	/6
Lagarbete och laganda	Bevis på att projektet genomförts genom lagarbete, problemlösande och i Robocup Juniors anda.	/3
Poängavdrag	<ul style="list-style-type: none">• Domarna uppfattar att arbetet inte var genomfört av en lagmedlem• Lagmedlemmar är oförmögna att diskutera sin tekniska inblandning med robotarna• Laget bryter mot något av reglerna uppsatta i regelboken	/-15
Slutpoäng		/30

Poängblad RoboCupJunior OnStage 2025

Föreställning

Lagnamn: _____

Kategori	Exempel på vad som kan ge poäng	Poäng
Visuell påverkan och kvalité av hela föreställningen	Föreställningens robotinslag gör ett försök att kommunicera och engagera publiken. Till exempel: <ul style="list-style-type: none">• Det finns en tydlig röd tråd/tema/idé/budskap genom hela föreställningen• Temat är tydligt och sammanhängande genom hela föreställningen• Föreställningen är engagerande och tar steg att underhålla publiken• Effektiv användning av scenytan, relativt till temat eller den sammanhängande idén• Robotarna är ett komplement till föreställningen	/12
Robot interaktion och system-integrering	<ul style="list-style-type: none">• Interaktionen med original och innovativ rekvisita eller sceneri som påverkar föreställningen och tillför värde• Svåra rörelse används och är ett komplement till temat• Effektiv och intressant interaktion mellan robotar och/eller människor• Samtliga robotsystem används genomgående i föreställningen	/12
Effektiv implementering av presenterade funktioner	Implementering av de fyra funktionerna: Bra implementering och effekt - funktionerna fungerar som förväntat och lägger till meningsfullt värde till föreställningen. Max 4 poäng per funktion. Valda funktioner: <ul style="list-style-type: none">• 1: /4• 2: /4• 3: /4• 4: /4	/16
Poängavdrag (-3 poäng per förseelse)	<ul style="list-style-type: none">• Varje oplanerad ingripande av människor (inkludera fjärr eller mänskligt kontrollerade rörelser)• För varje omstart• Varje 10 sekunder som överstiger tilldelad tid Föreställningar kan aldrig få mindre än 0 poäng.	
Slutpoäng		/40