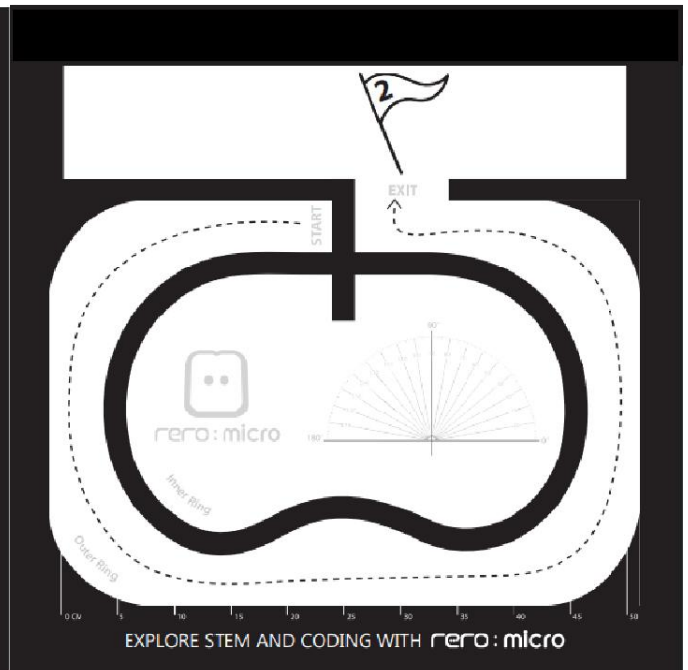
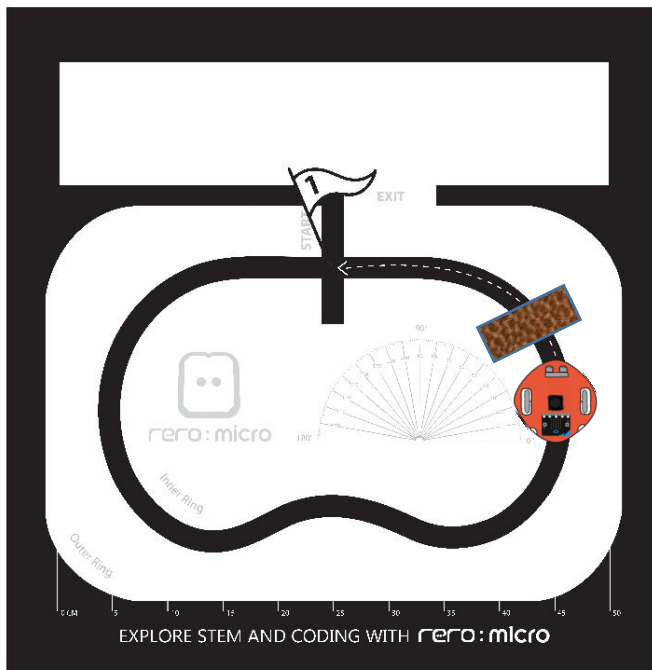


RAC'19 National Level - FINALS

Live Coding Challenge with rero:micro (Secondary Category)



Mission : Solve math equations and get rero:micro to escape the ring before time's up.

Misi : Selesaikan persamaan matematik dan pastikan rero:micro melepaskan diri sebelum masa tamat.

TASK TUGASAN	Score Skor
<p>Place rero:micro and its box on the gamefield as shown. Letakkan rero:micro dan kotak di atas track seperti yang ditunjukkan.</p> <p>i) Set variable Counter = 3. When powered on, play melody “power up”, light up RGB LEDs in GREEN and forever display Counter number on the LED matrix.</p> <p>Setkan pembolehubah Counter = 3. Apabila dibekalkan kuasa, mainkan melodi “power up”, nyalakan RGB LED - HIJAU dan sentiasa paparkan nombor Counter pada matriks LED.</p>	5
<p>ii) When Button A is pressed, change Counter by -1. When Button B is pressed, reset Counter to 3.</p> <p>Apabila Butang A ditekan, ubah Counter sebanyak -1. Apabila Butang B ditekan, set semula Counter = 3.</p>	5

TASK TUGASAN	Score Skor
<p>iii) Team will be given 3 math equations to solve. For every correct answer, press Button A one time [5 points for every correct answer]. Pasukan akan diberi 3 persamaan matematik untuk diselesaikan. Bagi setiap jawapan yang betul, tekan Butang A satu kali [5 markah untuk setiap jawapan yang betul].</p>	15
<p>iv) When the box is removed, rero:micro starts moving along the track. rero:micro is to move along the track for the number of laps = Counter value. Apabila kotak dialihkan, rero:micro mula bergerak mengikut trek. rero:micro perlu bergerak mengikut trek sebanyak bilangan pusingan = nilai Counter.</p> <p>Example Contoh: IF Counter = 0, then rero:micro can leave the Inner Ring and move out to the Outer Ring immediately when it comes to the junction. Sekiranya Counter = 0, rero:micro boleh meninggalkan trek Inner Ring dan terus bergerak keluar ke Outer Ring apabila ia menemui persimpangan. IF Counter = 3, then rero:micro must move along the Inner Ring track for 3 laps before it can leave the Inner Ring and move out to the Outer Ring at the junction. Sekiranya Counter = 3, rero:micro mesti bergerak mengikut trek Inner Ring sebanyak 3 pusingan sebelum ia boleh meninggalkan trek dan bergerak keluar ke Outer Ring di persimpangan.</p>	10
<p>After leaving the Inner Ring, rero:micro lights up RGB LEDs in YELLOW and then find its way to the Exit before time is up. Selepas meninggalkan Inner Ring, rero:micro menyalakan RGB LED - KUNING dan bergerak mengikut laluan Outer Ring ke Exit sebelum masa tamat.</p>	10
<p>After exiting Outer Ring, press Button A. rero:micro stops moving and blinks the RGB LEDs in RED continually. Setelah rero:micro keluar dari Outer Ring, tekan Butang A. rero:micro berhenti bergerak dan kedipkan RGB LEDs - MERAH tanpa henti.</p>	5

***Time limit: 2 minutes per attempt. Unlimited attempts.**

***Had masa: 2 minit untuk setiap percubaan. Tiada had untuk bilangan percubaan.**