NiAS PROJECT 02
ニアスプロジェクト 2022

にあせっと

ソフトウェア技術を競う ETロボコンの全国大会で優勝を。

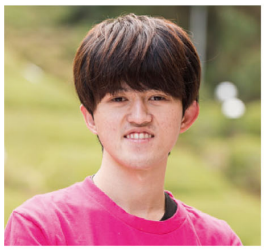
I am a leader

学生だけでなく社会人チームも参加する競技。

「にあせっと」は、ロボットに組み込んだソフトウェアの技術を競う「ETロボコン」に出場し、勝利を目指すプロジェクトチームです。全参加チームが同じロボットを用い、チームで設計したソフトウェアをこのロボットに実装して、課題が設定されたコースの走行内容とタイムを競います。審査はこの競技のほかに、ソフトウェアの設計書も対象になります。プログラムがどのように動いて課題をクリアするか、またどの部分を工夫したのかを分かりやすく記述・図示した、設計書を作成して提出しなければなりません。

2020年大会は、コースを正確に走らせる課題に加え、ビンゴゲームを行う課題が出されました。ビンゴゲームではコース上に設置されているブロックを、ロボット自体が考えながら所定の位置に運び、タテ・ヨコに並べることで得点を競います。ただ今回は、主催者側へプログラムを送り、主催者側が全チームのプログラムでロボットを動かして採点するオンラインでの大会となりました（WEB動画で配信）。ちなみに我がチームは、チャンピオンシップ大会・競技部門で5位になっています。

2021年大会はどういう形になるか分かりませんが、与えられた課題をクリアすべくプログラムの勉強に励み、チーム一丸となって大会優勝を目指します。



知能情報コース3年
川岡 洸希
長崎県立西彼杵高等学校出身

人工知能（AI）に興味を持ち、そのベースとなるプログラミングの知識を深めるために入学。学習の一助にもなると考え、「にあせっと」へ参加した。講義よりも先にC言語やプログラミングを実践的に学べるので、参加して良かったと話す。

上）コーストレースとビンゴゲームという、2020年大会の競技内容を摸したコンピュータゲームを用いてシミュレーションを行い、ソフトウェアの動作を確認する。
下）ホワイトボードに書き込んだ、「ステアリングを切るとどれくらい曲がるか」「車輪のスピードを変えるとどう曲がるか」などの基本式を、メンバーに説明する担当教員の下島教授。