



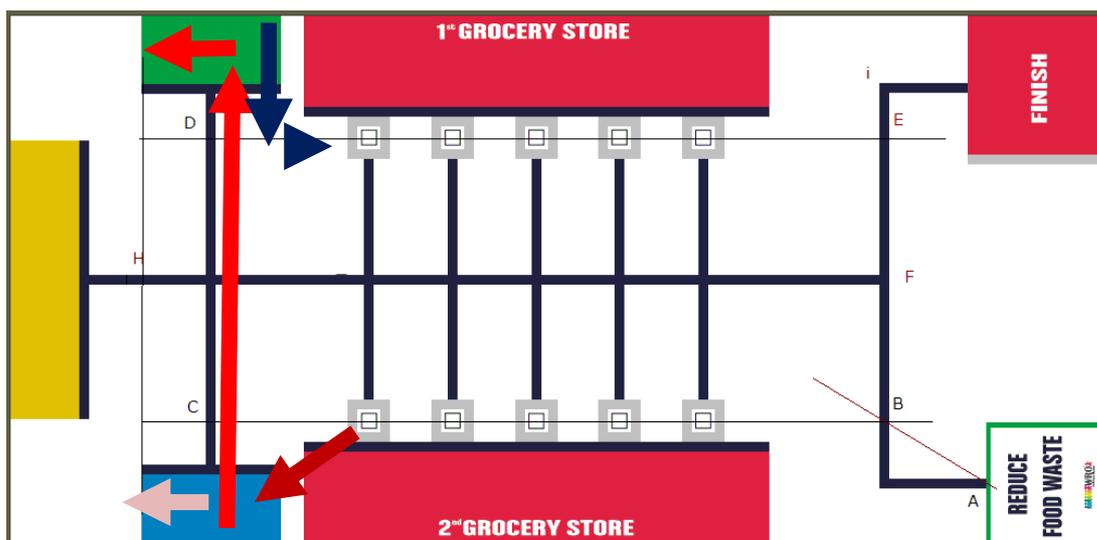
- (1) スタート後ギリギリまで前進
- (2) 左 90 度旋回
- (3) バックして壁でお尻合わせ
- (4) 前進
- (5) 左 90 度旋回

この変更で従来より⑩ブロックに正確に入ることができ、識別率が上がりました。  
⑩がうまくいくと⑥までほぼ正確に識別できています。

(まだまだ 100%ではありませんが)

#### 4. 往路で得点確保

競技時間が 2 分(120 秒)と短く、現状では復路走行にまだまだ不安があります。  
最後にまとめてブロック処理では得点が期待できません。⑥ブロック処理後青色、緑色の  
ブロックを各色領域に置き、早い時間に得点確保するように変更しました。



- (1) 往路でお腹にためた青色ブロックに青領域に置く。
- (2) 青領域でお尻あわせをし緑領域まで移動する。
- (3) 緑領域に緑色ブロックを置く

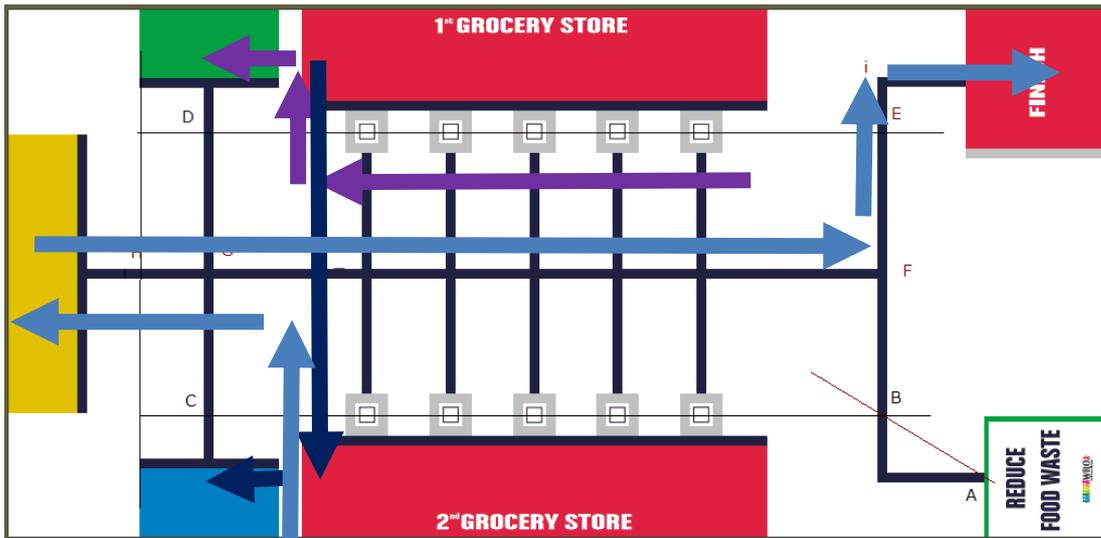
黄色ブロックはお腹に抱えたままです。

また緑領域でお尻あわせし、⑤ブロックにできるだけ正確に入るように変更しました。

(この動作が現状一番うまくいっていませんが)

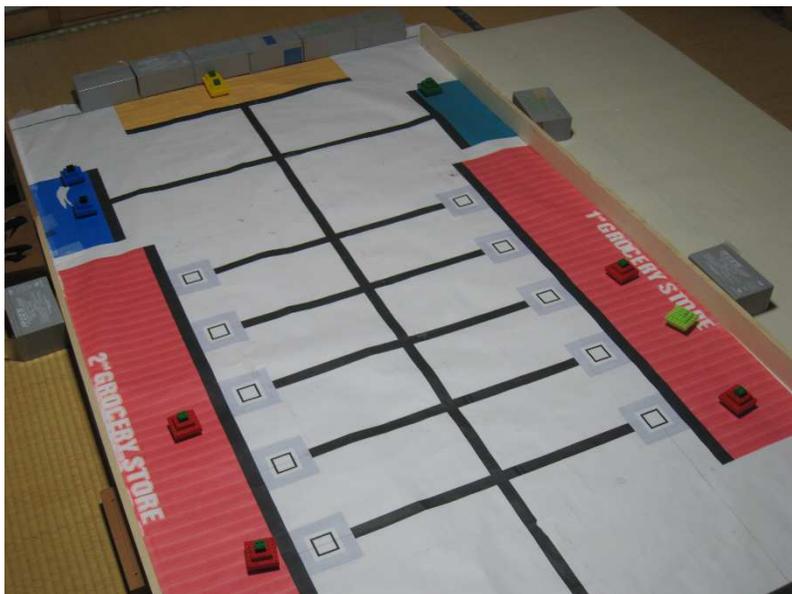
## 5. 復路処理の後処理

現状最大の問題点は⑤ブロックに正確に入れない場合が発生していることです。誤識別後ブロックをお腹に抱え、詰まってしまい走行不能になってしまいます。まだまだ精度上げる必要がありますが、復路ブロック処理後ゴールまでの走行軌跡は以下の通りです。



## 7. 最後の追い込み

現状「出るレベル」には到達したようです。  
ここから精度あげ、「満点の70%」を目標下方修正しました。  
最後の追い込み開始です。



現状のベスト記録  
140 点