



COLEGIO INTERNACIONAL
INTERNATIONAL SCHOOL
EIRIS
ESPAÑA
SER MEJORES



C\ Castaño de Eiris Nº 1. 15009
La Coruña – España
Tel: (34) 981 284 400 – (34) 981 284 133
Fax: (34) 981 284 215
www.eiris.edu.es
www.sek.net
info@eiris.edu.es

CONCURSO / ACTIVIDAD: Programación y pilotaje de Drones

TEMA: Programación con Swift Playgrounds de Drones Parrot Mambo

PERSONA RESPONSABLE: Óscar Carro oscar.carro@eiris.edu.es


PARTICIPANTES: Un equipo de cada colegio de 2 o 3 alumnos.

MODALIDAD:

La programación de las pruebas se realizará en iPad utilizando el app Swift Playgrounds. Los alumnos participantes deberán preparar previamente la prueba superando los ejercicios propuestos en el apartado Parrot Education

16:27 Martes 29 de octubre 📶 21% 🔋

[← Nueva área de juegos](#)



Parrot Education
Parrot Education
Intermedio
Learn to code and pilot a Parrot drone in Swift!
[OBTENER](#)

Descripción
In this playground you will learn how to program and pilot your Parrot drone using the power of Swift code! You will learn how to takeoff, land, move in all directions, make acrobatic figures, and even control accessories.
Supported drone models include: Rolling Spider, Airborne, and Mambo.

Información
Editor: Parrot Education
Versión: 1.5
Released: 13 de octubre de 2019
Languages: English, German, French, Japanese, Simplified Chinese, and Latin American Spanish.

El concurso se efectuará con un ipad del colegio anfitrión.

OBJETIVOS:

Ser capaz de programar un dron utilizando el lenguaje Swift de Apple para que realice diferentes pruebas.

FORMATO:

El concurso constará de 3 pruebas:

1ª. El equipo participante dispondrá de 15 minutos para realizar la programación de una prueba que será entregada al comienzo del concurso. Deberá ejecutar la programación sobre el dron y que este realice las maniobras requeridas.



C\ Castaño de Eiris Nº 1. 15009
La Coruña – España
Tel: (34) 981 284 400 – (34) 981 284 133
Fax: (34) 981 284 215
www.eiris.edu.es
www.sek.net
info@eiris.edu.es

2ª. Carrera de obstáculos. Los equipos pilotarán el dron en una carrera de obstáculos en grupos de 5 como máximo. Estos grupos se formarán por sorteo. Se utilizará el app FreeFlight Mini en iPad para pilotar el dron. El equipo que sortee todos los obstáculos en el menor tiempo posible será el ganador de esta prueba.

3ª. Se realizará un Kahoot con preguntas sobre manejo y programación de drones con Swift Playgrounds.

EVALUACIÓN:

1ª Prueba: Hasta 2 puntos.

2ª Prueba: Los ganadores de esta prueba obtendrán 2 puntos.

3ª Prueba: Se otorgarán los puntos según orden clasificatorio:

1º: 2 puntos

2º: 1,5 puntos

3º: 1 puntos

4º: 0,5 puntos

El resto de clasificados sumarán 0 puntos.

El equipo que más puntos sume en la totalidad de las pruebas será el ganador.

En caso de empate a puntos resultará ganador el equipo que haya quedado mejor clasificado en la 3ª prueba.
