

Yönergeler: Her bölüm için takımın beceri seviyesini en iyi tanımlayan kutuyu işaretleyin. Eğer takım belirli bir bölüm için beceri göstermemişse, o bölümün en solunda yer alan YOK kutusunu işaretleyin. Takımların yoğun çalışmalarını takdir ettiğinizi göstermek ve takımlara rehberlik edebilmek amacıyla, lütfen yorum / geri bildirim kutularını olabildiğince açıklayıcı bir şekilde doldurun.

Değerlendirmeyi tamamladıktan sonra lütfen takımın güçlü olduğu alanı formun en altındaki kısımda yuvarlak içine alın.

	Başlangıç	Gelişiyor	Ustaca	Örnek Olacak	
Mekanik Tasarım	Sağlamlık		Yapısal bütünlük, zorluklara karşı durabilme becerisi		
	YOK	çok kırılğan, sürekliliği dağılıyor	sık veya önemli hata / tamir gereksinimi	nadir hata / tamir gereksinimi	sağlam yapı, tamire gerek yok
	Mekanik Etkinlik		Zaman ve parçaların ekonomik kullanımı, kolay tamir ve modifikasyon		
	YOK	aşırı parça / tamir zamanı kullanımı	verimsiz parça / tamir zamanı kullanımı	uygun sayıda parça / tamir zamanı kullanımı	en uygun sayıda parça / tamir zamanı kullanımı
	Makineleştirme		Robot mekanizmalarının verilen görevlerde uygun hız, güç ve duyarlılıkla hareket etmesi (hareket ve aksiyon aşamalarında)		
YOK	çoğu görevde dengesiz hız, güç ve duyarlılık	bazı görevlerde dengesiz hız, güç ve duyarlılık	çoğu görevde dengeli hız, güç ve duyarlılık	tüm görevlerde dengeli hız, güç ve duyarlılık	
Yorumlar / Geri Bildirim					
Programlama	Programlama Kalitesi		Programların amaca uygun geliştirilmesi, mekanik hata olmadığı varsayıldığında tutarlı sonuçlar üretmesi		
	YOK	amaca ulaşmıyor VE tutarsız	amaca ulaşmıyor VEYA tutarsız	amaca çoğunlukla ulaşıyor	amaca hep ulaşıyor
	Programlama Etkinliği		Programların modülerliği, uygunluğu ve anlaşılabilirliği		
	YOK	aşırı kod kullanımı var ve anlaşılması zor	verimsiz kod kullanımı ve anlaşılması uğraştırıcı	düzgün kod ve anlaşılması kolay	en uygun kod ve herkesi anlayabileceği şekilde yazılmış
	Otomasyon / Yöngüdümlü		Robotun istendiği gibi ve tamamen mekanik ve/veya sensör yardımıyla hareket etmesi ve görevleri yerine getirmesi (minimum oranda pilot müdahalesi ve/veya programlama zamanlaması)		
YOK	robotu almak VE yönlendirmek için sıkça pilot müdahalesi var	robotu almak VEYA yönlendirmek için sıkça pilot müdahalesi var	robot çoğu zaman istendiği gibi hareket ediyor, az pilot müdahalesi var	robot her zaman istendiği gibi hareket ediyor, hiç pilot müdahalesi yok	
Yorumlar / Geri Bildirim					
Strateji & Yenilikçilik	Tasarım Süreci		Alternatiflerin düşünülmesi, seçimlerin daraltılması ve test edilmesi, tasarımın optimizasyonu gibi iyileştirme süreçlerini geliştirme ve anlatılma becerisi (hem programlama hem de mekanik tasarım için geçerlidir)		
	YOK	organizasyon VE anlatımın geliştirilmeye ihtiyacı var	organizasyon VEYA anlatımın geliştirilmeye ihtiyacı var	sistematiğe ve iyi açıklanmış	sistematiğe, iyi açıklanmış ve belgelenmiş
	Görev Stratejisi		Takımın oyun stratejisini açıkça tanımlama ve anlatma becerisi		
	YOK	takımın anlaşılır bir stratejisi VE hedefi yok	takımın anlaşılır bir stratejisi VEYA hedefi yok	takımın hedefleri iyi tanımlanmış ve stratejileri anlaşılır	takımın neredeyse tüm görevleri yapabilmek için anlaşılır stratejisi var
	Yenilikçilik		Görev tamamlamada faydası olan, yeni, başkalarında olmayan veya beklenmeyen özelliklerin (tasarım, program, uygulama veya strateji vb) olması		
YOK	katma değeri veya potansiyel olmayan orijinal özellikler	kısmi katma değeri veya potansiyel olan orijinal özellikler	katma değer potansiyel olan özellikler	önemli katma değeri olan orijinal özellikler	
Yorumlar / Geri Bildirim					
Güçlü Yönleri :		Mekanik Tasarım	Programlama	Strateji&Yenilikçilik	