



KRİTİK UYARI

Aşağıda verilen **görevlerin** detayları ile ilgili takımdaki herkesin bilgili olması gerekiyor. Ayrıca, turnuvaya hem ilk kez katılacak takımlara, hem de deneyimli takımlara, robot oyunuyla ilgili diğer 3 kritik dosyayı da - **SAHA KURULUMU + KURALLAR + ROBOT OYUNU GÜNCELLEMELERİ** - defalarca okumalarını tavsiye ediyoruz. Bu şekilde davranmanın faydası saymakla bitmez ama bilin ki,

HERŞEYİ OKUYAN TAKIMLAR

- daha az soru sorar
- daha az tekrar çalışır
- turnuvada daha az sürprizle karşılaşır
- daha yüksek puan alır
- daha çok eğlenir

OKUMAYAN TAKIMLAR

- bulanık/dağınık çalışır
- tekrar çalışır ve vakit kaybeder
- daha çok hakemlerden öğrenir
- puan kaybeder
- stres yaşayabilirler

TANITIM

Hayvanlara ihtiyacımız var mı? Ya da onların bize ihtiyacı var mı? Cevap: EVET! Bu sezon görevler, hayvanlarla birlikte yaşadığımız mükemmel yaşam ortaklığının yalnızca küçük bir parçasını yansıtıyor. Üzerinde çalıştığın her görevde hayvanların ve insanların bilgi, arkadaşlık, yardım, günlük ihtiyaçlar, koruma, eğlenme ve sevgi paylaşımı yapabileceği ne kadar çok yenilik ve teknolojinin olduğuna dikkat et. Göreceksin, çözülmesi gereken daha birçok eğlenceli sorun var!

GÖREVLER

G01 – KÖPEK BALIĞINI TAŞIMA

Hayvanlar doğal ortamlarında oldukça dayanıklıdırlar, ancak yeni ortamlarda özel ilgiye ihtiyaç duyarlar. Köpek balığımızı uçakta taşırken, onu çarpmalara karşı korumalı, ona özel bir diyet uygulamalı, uygun basınç ve ısıda temiz su vermeli ve tıbbi bakım yapmalıyız. Yol boyunca onu huzursuz etmemeliyiz.

Görev açıklaması: Köpek balığını, tankının duvarlarına değmeyecek şekilde yeni evine taşı.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**
 - Tank ve köpek balığı **tamamen** 1. hedefin içindedir: **7 puan**, ya da **tamamen** 2. hedefin içindedir: **10 puan**
- **Ödül** (Sadece 1. veya 2. hedef puanları alındığı takdirde eklenir): Köpek balığı sadece tankın tabanına dokunmaktadır, hiç bir duvara dokunmamaktadır: **20 puan**
- **Ek olarak:** Bu göreve başladıktan sonra, tanktan başka hiçbir şey hiçbir zaman köpek balığına dokunamaz.





G02 – REHBER KÖPEK

Görme engelli insanlar karşıdan karşıya geçmekte olduklarını farketme konusunda uzmanlaşmışlardır ancak bir aracın gelip gelmediğini anlamak bu kadar kolay değildir. Bu yüzden işin bir kısmı rehber köpeklere verilmiştir. Eğer bir araç geliyorsa rehber köpek durup oturacaktır.

Görev açıklaması: Görme engelli insanın önünden geç, köpek görevini yapacaktır.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**
 - Dik duran uyarı çiti aşağı inmiştir: **15 puan**
- **Ek olarak:** Çit, robot bariyerlerin arasından yol alarak çitin **tamamen** batısından geçtiği için aşağı inmiş olmalıdır. (Evet / Hayır)



G03 – HAYVAN KORUMA

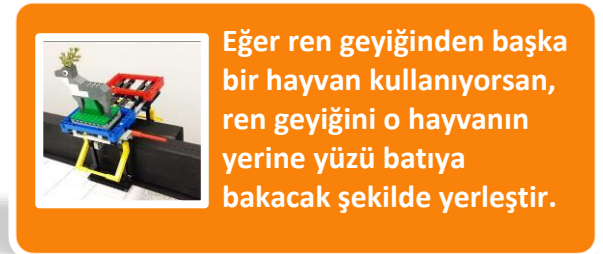
Hayvan tesisleri davranışsal çalışmalar, çiftleşme, sağlık, arkadaşlık ve halkın ziyareti gibi amaçlar için sıkça hayvanları değişik tokuş ederler. Ancak bir de bazı hayvanları taşımanın ne kadar güç olduğunu haya et!

Görev açıklaması: Diğer takım ile birlikte özdeş hayvanları eşleştir. Her eşleşmiş çift, hangi takımın bu eşleştirmeyi yaptığına bakmaksızın her iki takıma da puan getirecektir.

- Maç başlamadan önce, seçtiğin **bir** hayvanı “Hayvan Koruma” görev modelinin tepsi kısmına elinle yerleştir. Bu yerleştirme aşağıdaki seçeneklerden birisi olmak zorundadır: *
 - Yüzü batıya bakan ren geyiği
 - Yüzü güneye bakan goril
 - Yüzü güneye bakan yarasa
 - Yüzü doğuya bakan flamingo
 - Yüzü güneye ve doğuya bakan kurbağalar
 - Eğer ren geyiğinden başka bir hayvan kullanıyorsan, ren geyiğini o hayvanın yerine yüzü batıya bakacak şekilde yerleştir.
- Maç esnasında, maça katılmış robotlar tepsileri değiştirecektir. Bu “değişim” kırmızı milin sistemi durdurması durumunda başarılı sayılır. Daha sonra robotlar teslim alınan hayvanı tepside alıp yeni bir hayvanla değiştirebilirler. Hakem kırmızı mili ilk durumuna getirir.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**
 - İki özdeş hayvan **tamamen** aynı taraftadır **: **her çift 20 puan**
 - **Her** çift için iki takım da puan alır.
- **Ek olarak:** Her çift “Hayvan Koruma” görev modelinin dönüşü ile bir araya getirilmiş olmalıdır. (Evet / Hayır)



* Sadece bu listede bahsedilen beş hayvan değişim için kullanılabilir.

** G03 görevi için, “taraf” iki sahanın arasındaki simetrik çizginin **tamamen** güneyini kapsamaktadır. (depolama alanı dahil)



G04 – BESLENME

Hayvan bakıcılarının sorumluluk, sabır ve organize olma yetenekleri sağırtıcı derecede iyidir. Birçok hayvan çeşidinin kendilerine göre farklı seyreklik, saflık ve tuhaflik oranlarında, kısa raf ömürlü ve doğru tüketim ısı aralığında olan yiyeceklere ihtiyaçları vardır. Öyleki, zaman zaman insan bebeklere bakmak bile daha kolay görünebilir.

Görev açıklaması: Buzdolabındaki yiyecekleri hedef Hayvan Alanlarına getir.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**
 - Bir yiyecek modeli bir “Hayvan Alan”ının **tamamen** içindedir: **her model 10 puan**
- **Ek olarak:** Eğer birden fazla yiyecek **bir** alanda ise, bu yiyeceklerin hepsinin renkleri birbiri ile eşleşmelidir. (Evet / Hayır)



G05 – BİYOTAKLİTÇİLİK

Uzun seneler sonunda, hayvanlar birçok zorlu problemi çözmüş, ilginç yetenekler geliştirmişlerdir. Bu yüzden onlardan ne öğrenebilirsek kardır. Örneğin, pürüssüz, hiçbir özelliği bulunmayan bir yüzeye tırmanan gekolar, çok etkileyici bir nanoteknoloji uzmanlığı gösterirler.

Görev açıklaması: Beyaz (mekanik) gekoyu Biyotaklitçilik Duvarına yerleştirerek ve/veya robotu da duvara çıkarak gekonun yapışkanlık yeteneğini taklit et.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**
 - Biyotaklitçilik Duvarı **beyaz** gekonun tüm ağırlığını taşıyorsa: **15 puan**
 - Biyotaklitçilik Duvarı robotun tüm ağırlığını taşıyorsa: **32 puan**
- **Ek olarak:** Bir nesneden puan alabilmek için, o nesnenin hiçbir parçası Biyotaklitçilik duvarı ve/veya Yeşil Geko hariç hiçbir şeye dokunmamalıdır. Sadece bu iki, puan değeri olan nesne birbirine dokunuyor olabilir. (Evet / Hayır)

G06 – SÜT SAĞMA OTOMASYONU

Yüzyıllar boyunca, insanlar işerini kolaylaştırmak için çeşitli yenilikçi makineler geliştirmişlerdir. Ne kadar çok yapılması gereken iş varsa, geliştirilen makine de o kadar yardımcı olabilir – iş sadece süt sağmak olsa bile.

* Süt görevinde neden gübreye bu kadar önem veriyoruz? *Cevap:* Gübre bir çeşit dışkıdır ve gerçek hayatta hayvanlar düzenli olarak dışkı üretirler. Hayvanları ilginç ve sevimli yaratıklar olarak düşünürken bir çiftliğin kokusunu, araçların ön camındaki kuş pisliğini ya da bir köpek yavrusunun halının üstüne ne yapabileceğini de unutma. Bazılarımız bu gübre olayına gülerken, bazılarımız bundan iğrenir, ancak hayvan terbiyecileri için gübre her zaman çok önemli ve zor bir sorundur.

Görev açıklaması: İneği makinenin içine yönlendir, sonra Süt gelene kadar makineyi döndür. Eğer çok fazla döndürürsen Gübre* de çıkacaktır.



PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**

- Süt ve Gübrenin hepsi çıkmıştır: **15 puan**
- Sadece Süt çıkmıştır, Gübre değil: **20 puan**

Ek olarak: Robot Süt ve/veya Gübre için sadece kırmızı kolu kullanmıştır.
(Evet / Hayır)



G07 – PANDALARI SERBEST BIRAKMA

Bazı hayvanlara bir süre bakıldıktan, üzerlerinde araştırma yapıldıktan ve gerekli saygı gösterildikten sonra bu hayvanlar doğal ortamlarına bırakılırlar. Bu genellikle çevre, hayvan nüfusu ve hayvanın kendisi için yapılacak en iyi şeydir.

Görev açıklaması: Pandaların mekanını hayvan bakım ve gözlem tesisinden “yabani hayata” doğru çevir.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**

- Kaydırma saat yönünde **tamamen** açılmıştır: **10 puan**



G08 – KAMERA

Bazı modern, monte edilebilir kameralar doğrudan hayvan üzerine ilıştırilebilecek kadar küçük ve hafiftir. Bu kameralar hayvanların hayatlarına dair inanılmaz veriler sağlarlar, ancak bu kameraların bakımı ve veri aktarımı için ara sıra laboratuvara geri getirilmesi gerekir.

Görev açıklaması: Git, kamerayı al ve Üs Alanına getir.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**

- Kamera **tamamen** Üs Alanındadır: **15 puan**

G09 – ÇALIŞTIRMA VE ARAŞTIRMA

Hayvanlarla çalışmak eğlenceli, tehlikeli, ilginç, zor ve faydalı olabilir. Bir çalıştırıcı hayvanlara eğlenceli ve faydalı davranışlar kazandırmak için binlerce saat harcar. Bir hayvan bilimci bir yandan hayvan terbiyecilerine yardım ederken diğer yandan da gübreleri analiz edebilir. (Gübreler hayvanların alışkanlıkları ve sağlıkları ile ilgili bilgi içerir.)

Görev açıklaması: Köpek & Çalıştırıcıyı, Hayvan Bilimciyi ve/veya Gübre örneklerini Çalıştırma & Araştırma Alanına götür.





PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**

- Köpek & Çalıştırıcı **tamamen** “Çalıştırma & Araştırma Alanı”ndadır: **12 puan**
- Hayvan Bilimci **tamamen** “Çalıştırma & Araştırma Alanı”ndadır: **15 puan**
- Gübre örnekleri* **tamamen** “Çalıştırma & Araştırma Alanı”ndadır: **her parça 5 puan**

Ek olarak: Tek seferde **sadece bir** adet gübre örneği taşınmıştır. (Evet / Hayır)

* Sadece daire şeklindeki Gübrelerin puan değeri vardır.

G10 – ARI YETİŞTİRİCİLİĞİ

Bir bal arısı gördüğümüzde hemen aklımıza bal ve çiçekler (hatta belki arıların iğnesi) gelir. Ancak unutmamalıyız ki, dünyadaki besinlerin çok büyük bir miktarı arı nüfusunun çalışmasına bağlıdır. Bu yüzden arı yetiştiricileri, arılara yardım ettiklerinde insanlara da yardım etmiş olurlar.

Görev açıklaması: Arıyı arı kovanının üstüne yerleştir ve balı dışarı çıkar.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**

- Arı, arı kovanının üstündedir ve arı kovanının içinde bal yoktur: **12 puan**
YA DA
- Arı, arı kovanının üstündedir ve bal **tamamen** Üs Alanındadır: **15 puan**



G10 – PROTEZ

Protez temin etmek için gereken teknoloji ya da fedakarlık sadece insanlar için değildir.

Görev açıklaması: Küçük evcil arkadaşımızın ayaklarının olması gereken yere protezi yerleştir ve onu çiftlikteki yerine götür.

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**

- Protez yerleştirilmiştir ve Evcil Arkadaşımız hakemde **değildir**: **9 puan**
YA DA
- Protez yerleştirilmiştir ve Evcil Arkadaşımız **tamamen** hedef çiftliktedir: **15 puan**



YERLEŞTİRİLMİŞ PROTEZ & ÇİFTLİK

G12 – FOK

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- **Maç sonunda:**

- Fok kırılmamış bir şekilde **tamamen** Üs Alanındadır: **1 puan**



G13 – SÜT

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- Maç sonunda:
 - 3 süt de **tamamen** Üs Alanındadır: **1 puan**

G14 – RAMPADAKİ SÜT

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- Maç sonunda:
 - Seçenek 1: **2 puan**
 - 3 Süt de **tamamen** Rampanın üzerindedir.
 - Seçenek 2: **3 puan**
 - 3 Süt de **tamamen** Rampanın üzerindedir.
 - **VE** sadece bu üç Süt Rampanın üzerindedir.
 - **VE** sadece bu üç Süt Rampaya dokunmaktadır.
 - Seçenek 3: **4 puan**
 - 3 süt de **tamamen** Rampanın üzerindedir.
 - **VE** sadece bu üç Süt Rampanın üzerindedir.
 - **VE** sadece bu üç Süt Rampaya dokunmaktadır.
 - **VE** üç Süt de dik durumdadır.

G15 – GÜBRE

PUAN VERİLEN DURUM(LAR):

- Maç sonunda:
 - 12 adet gübre örneklerinin hepsi **tamamen** “Çalıştırma ve Araştırma Alanı”ndadır: **5 puan (G09 görevine ek olarak)**

CEZALAR

Maç başlamadan önce, hakem beş (5) adet Gübre örneğini Üs Alanından alır ve onları elinde tutar. Üs Alanında 5 adet Gübre örneği kalır. Eğer robota dokunursan hakem elindeki Gübre örneklerinden birini masanın güney doğusunda yer alan beyaz üçgen alanının içine yerleştirir. Buraya yerleştirilen gübre modellerine dokunulamaz, kalıcı “Dokunma Cezaları”dır.

En fazla 5 adet ceza alabilirsin, **her birisinin değeri -6 puan** dır.