

GÖREVLER

Robot Oyununda, takımınız:

- Yapılacak Görevleri **belirleyecek**.
- Görevleri tamamlamak için bir LEGO® [MINDSTORMS] Robotu **tasarlayacak**, inşa edecek ve programlayacak.
- Programınız ve tasarımınızı **test edip** geliştirecek.

Robotunuzun nesnelere arasında dolaşması, onları yakalaması, taşınması, çalıştırması ya da getirmesi gerekecek. Robotunuz ve sizin mümkün olan en çok sayıda Görevi tamamlamak için sadece **2,5 dakikanız** olacak! Yani, yaratıcı olun!

Oyunun amacı; büyümekte olan şehrinizi daha dayanıklı, güzel, kullanışlı, erişilebilir ve sürdürülebilir binalar ve yapılarla şekillendirmektir. Görevlerde ortaya konan, gerçek dünyaya ait problemleri çözerek puan kazanın. Sahada yeni blokların yerini değiştirerek de puan kazanabilirsiniz. Yeni blok puan değerleri, yükseklikleri ve konumlarına bağlıdır.

Unutmayın: Her resmi maç 2,5 dakika sürmektedir. *Tüm* Görevleri tamamlamak için vaktiniz olmayabilir, o yüzden hangilerini seçeceğinizi konusunda iyi bir strateji geliştirmelisiniz.

NOT: Eğer Robotunuz ve tüm ekipmanlarınız 'Küçük Denetleme Alanı'na sığıyorsa, HERHANGİ bir puan kazandığınız her Görev'e 5 puan daha eklenmesi avantajınız oluşur. İstisnalar: Bu avantaj Görev 14 için geçerli değildir, Görev 2(Vinç Görevi)'de ise 5 puan yerine 10 puan eklenir.

Görev 1: YÜKSELTİLMİŞ MEKANLAR (Uygun tüm koşullar puanlanır)

---Eğer Robot, Köprü tarafından Destekliyse: **20**

--- Eğer bir veya daha fazla Bayrak açık bir şekilde yükselmişse ve bu yükselme sadece Robot tarafından sağlanmışsa: **Her Bayrak 15**



Not: Köprü engellerine izin verilmez. Robot X'in Robot Y'yi Bayrak puanlarını almaktan alıkoymasının tek yolu daha hızlı olması veya Bayrak puanlarını almakta daha güçlü olmasıdır. Robot çarpışmalarına Görev 1'de açıklandığı şekilde ve Kural 30'un ilk cümlesine dayanarak izin verilmiştir. Tüm diğer rekabetçi hareketler Kural 30'un ikinci cümlesine göre değerlendirilecektir.

Bayrak puanlarını sadece Köprü puanını kazandıysanız alabilirsiniz.

Kural 31'e istisna: Robotların Bayrak puanı kazanmaya çalışırken çarpışması normal ve beklenen bir durumdur.

Eğer sadece bir Robot açıkça bir Bayrağı yükselmiş olarak tutuyorsa, o Bayrağın puanını sadece o Robot alır.

Görev 2: VİNÇ (Uygun tüm koşullar puanlanır)

Eğer Kancaya Asılı Mavi Blok

---Kılavuz Delik'ten herhangi bir mesafede

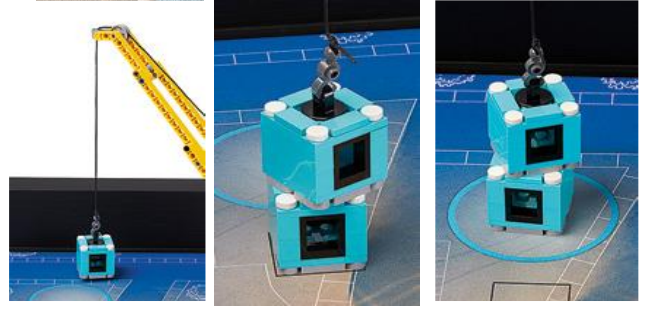
aşağıya indirildiyse: **20**

---Bağımsız ve bir başka Mavi Blok tarafından

Destekleniyorsa: **15**

ve 1. Kat Mavi Çember'in tamamen içindeyse:

15



Görev 3: DENETİM DRONE'U

Eğer Denetim Drone'u, Köprü'deki aks (A) tarafından

Destekleniyorsa: **10**



Görev 4: YABAN HAYATI İÇİN TASARIM

Eğer Yarasa, Ağaç'ın dalı (B) tarafından Destekleniyorsa **10**



Görev 5: AĞAÇ EV (Uygun tüm koşullar puanlanır)

Eğer bir Blok, Bağımsız ve Ağaç'ın

---Büyük Dalları tarafından Destekleniyorsa: **Her Blok**

için 10



---Küçük Dalları tarafından Destekleniyorsa: **Her Blok için 15**

Görev 6: TRAFİK SIKIŞIKLIĞI

Eğer Trafik Sıkışıklığı kaldırılırsa, hareket eden kısmı Bağımsız ve resimdeki gibi sadece menteşelerinden Destekleniyorsa: **10**



Görev 7: SALINCAK

Eğer Salıncak serbest bırakılmışsa: **20**



Görev 8: ASANSÖR (İki seçenekten biri puanlanır)

Eğer Asansör'ün hareketli kısımları Bağımsız ve resimdeki gibi, aşağıdaki pozisyonlarda sadece menteşelerinden Destekleniyorsa

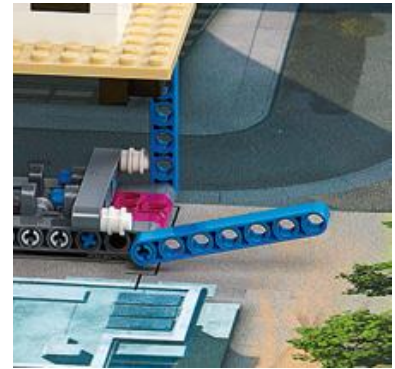
---Mavi Araba Aşağıda: **15**

---Dengede: **20**



Görev 9: EMNİYET FAKTÖRÜ

Eğer Test Binası Bağımsız ise ve sadece mavi kirişler tarafından Destekleniyorsa, bazı kirişler de en az yarıya kadar devrilmişse: **Her Kiriş için 10**



Görev 10: ÇELİK YAPI

Eğer Çelik Yapı ayakta, Bağımsız ve resimdeki gibi sadece kendi menteşelerinden Destekliyse: **20**



Görev 11: YENİLİKÇİ MİMARİ (iki seçenekten biri puanlanır)

Eğer takımınızın tasarladığı, sadece beyaz LEGO tuğlalarınızla yapılmış bir Yapı varsa ve net bir şekilde bir Mavi Bina Blok'u kadar veya daha büyük ise,

---Herhangi bir Çember'in içinde tamamen bulunuyorsa: **15**

---Herhangi bir Çember'in içinde kısmen bulunuyorsa: **10**

Not: Resimdeki rastgele seçilmiş bir yapıdır. Robot oyunu öncesi Yapı'nızı tasarlayıp inşa edin, sonra onu her Maç'a getirin. Yapınızı Maç esnasında inşa **etmemelisiniz**.



Görev 11 Yapı'nız sadece 10. Torba'daki parçalarla inşa edilmiş olmalıdır. Bunlar içinde kırmızı ve gri parçalar olabilir. 10. Torba'daki tüm öğelerin kullanılmasına gerek yoktur.

Görev 12: TASARLA & İNŞA ET (Lütfen puanlama örneklerini anlamaya zaman ayırın)

KONUM – Eğer herhangi bir Çember'in Tamamen İçinde, Çember ile aynı renkte en az bir Blok, Mat'a tamamen Düz Temas ediyorsa: **Her Çember için 10**

(Not: Mavi Çember, Görev 12'de yer almaz)

YÜKSEKLİK – Eğer Çemberlerin herhangi birinde en azından kısmen bulunan Bağımsız İstifler varsa, **tüm yüksekliklerini toplayın: Her Kat için 5**

(Not: İstif, 1. Katı Mat'a tamamen Düz Temas eden, üst katları ise bir alt kata tamamen Düz Temas eden bir ya da daha fazla Bina Blok'una verilen addır.)



Renk uyumu = yok
Açık kahverengi istif = 2 kat
Beyaz istif = 1 kat
Resimdeki puan = 15



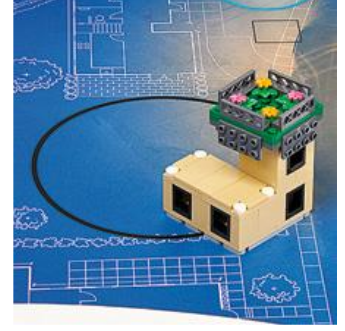
Renk uyumu = yok
Köprülü istif = 4 kat
Resimdeki puan = 20



Renk uyumu = kırmızı
Kırmızı istif = 2 kat
Diğer istif = 4 kat
Resimdeki puan = 40

Görev 13: SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK YÜKSELTMELERİ (İstif başına bir tane sayılır)

Eğer bir Yükseltici (güneş panelleri, çatı bahçesi, yalıtım) en azından kısmen bir Çember'in içinde olan bir İstif'in üzerinde ve Bağımsız ise: **Her Yükseltici için 10**



Görev 14: HASSASİYET (Sadece bir puan sayılır)

Alan'da kullanılmayan Hassasiyet Diski sayısı:

- 6: **60 Puan**
- 5: **45 Puan**
- 4: **30 Puan**
- 3: **20 Puan**
- 2: **10 Puan**
- 1: **5 Puan**

