



Görevler



AKLINIZDA BULUNSUN

Uzaydan bakıldığında, dünyadaki en yüksek dağın bile tepe dokusunun görülmesi şaşırtıcı derecede zordur. Dünyayla karşılaştırıldığında, ya da atmosferle veya okyanuslarla, insanoğlu inanılmaz derecede küçüktür. Bu yüzden ayaklarımızın altındaki dev çatırdadığında, her zaman bize ilginç gelir, ancak, bazen felaket doğurur. Ve ne zaman etrafımızdaki su hareket etse, bize hoş gelebilir, ama aynı zamanda yıkıcı olabilir. Bunlar, tahmin etmesi olduğu kadar, kaçması da zor olan durumlardır.

Doğanın gücü!

Yapabileceğimiz bir şey var mı? Evet! *Bilim Kahramanları Buluşuyor*/FIRST LEGO League takımlarındaki geleceğin bilim insanları ve mühendisleri olarak sizler, doğa olaylarının olağanüstü yıkıcı enerjisi ile karşılaştığınızda **hazırlanmak, güvende kalmak ve yeniden inşa etmek** için son derece akıllı yaklaşımlar geliştireceksiniz. Şimdi aşağıdaki robot oyununun sembolik görevleri ile uğraşır ve üstesinden gelirken, yenilikçi düşünmeye başlayın.

ARKADAŞÇA UYARI

Herkesin aşağıda verilen görevlerin detayları ile ilgili bilgili olması gerektiği kadar, turnuvaya hem yeni katılacakların ve hem de kıdemlilerin robot oyunuyla ilgili diğer 3 kritik dosyayı (**SAHA KURULUMU + KURALLAR + ROBOT OYUNU GÜNCELLEMELERİ**) defalarca okumaları gerekmektedir. Bu şekilde davranmanın faydası saymakla bitmez ama, bilin ki,

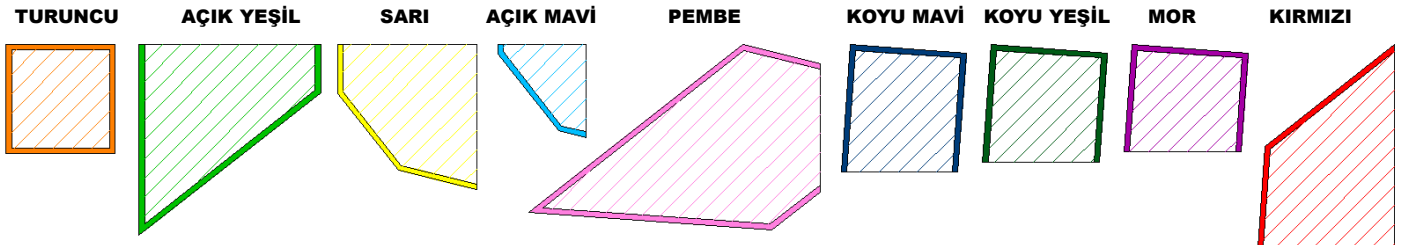
HERŞEYİ OKUYAN TAKIMLAR

- 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
- stresli olurlar

PUAN BÖLGELERİ



www.usfirst.org | www.firstlegoleague.org | FLL is the result of an exciting alliance between FIRST and the LEGO Group.

©2013 FIRST and the LEGO Group. Official FIRST® LEGO® League Teams and FLL Operational Partners are permitted to make reproductions for immediate team and Operational Partner use only. Any use, reproduction, or duplication for purposes other than directly by the immediate FLL team as part of its FLL participation is strictly prohibited without specific written permission from FIRST and the LEGO Group.

The FIRST® LEGO® League and Nature's Fury™ names and logos are jointly held trademarks or service marks of FIRST and the LEGO Group.

GÖREVLER

TEDARİK KAMYONU

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- TEDARİK KAMYONU sahadaki **SARI** bölgeye temas ediyorsa,
(not: AÇIK MAVİ bölge, SARI bölgenin içinde sayılır.)

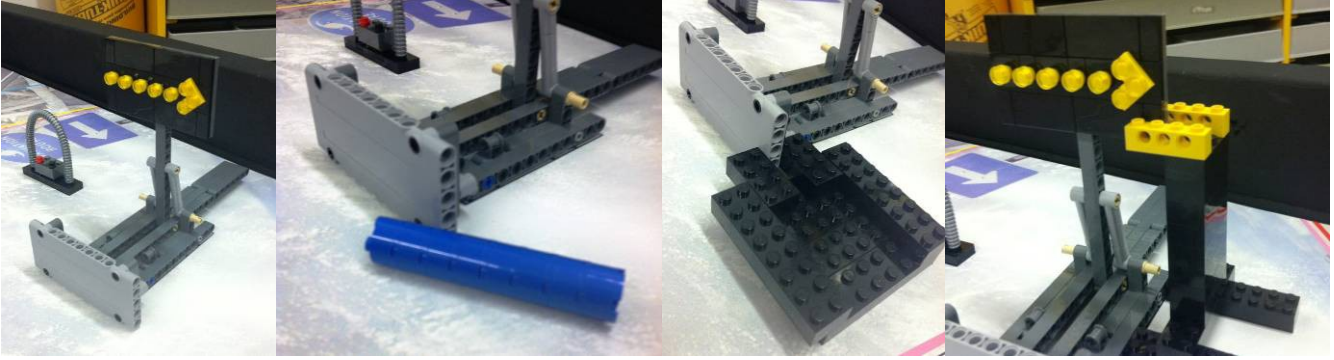
Puanı: 20

TAHLİYE İŞARETİ

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- İŞARET açık bir şekilde sadece üzerinde bulunduğu kaydırgaçın uyguladığı sürtünme sayesinde ayakta duruyor ise (tam dik olmak zorunda değil,)
--- İŞARET görev modelinin hiç bir parçasına robot veya herhangi bir stratejik nesne değmiyorsa,

Puanı: 30



PUAN VAR

PUAN VAR

PUAN YOK

PUAN YOK

KARGO UÇAĞI

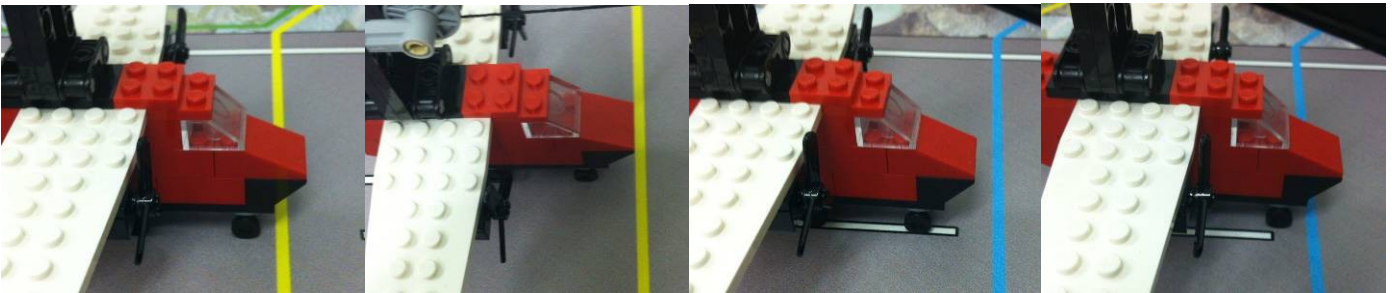
Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- UÇAK SARI bölgede ise,

(puan sadece UÇAK SARI bölgede ve AÇIK MAVİ bölgede değilse, ya da AÇIK MAVİ bölgedeyse verilir; her ikisi için ayrı ayrı puan verilmez.)

Puanı: SARI bölgede AÇIK MAVİ bölgede değil ... **20**

AÇIK MAVİ bölgede... **30**



SARI

SARI

SARI

AÇIK MAVİ

AĞAÇ DALI

Durum maç sonunda kontrol edilir:

- AĞACIN doğudaki dalı mata elektrik kablolarından daha yakın ise,
- AĞAÇ ve ELEKTRİK KABLO görev modelleri ayakta ve mata değişiyorlarsa,

Puanı: 30

TSUNAMİ

Durum maç sonunda kontrol edilir:

- 3 TSUNAMİ dalgası da mata değişiyorsa,

Puanı: 20

AMBULANS

Durum maç sonunda kontrol edilir:

- AMBULANS SARI bölgede ise,
- AMBULANSIN tüm tekerleri mata değişiyorsa,

Puanı: 25

PİST

Durum maç sonunda kontrol edilir:

- TSUNAMİ dalgaları veya KARGO UÇAĞI dışında PİSTİN herhangi bir yerinde mata değen hiçbirşey yoksa,

Puanı: 30

YENİ YERLEŞİM ALANI

Durum maç sonunda kontrol edilir:

- AÇIK YEŞİL bölgenin hiç bir yerinde gri YAPI HÜCRESi bulunmuyorsa,

Puanı: 20

SİSMİK İZOLASYON DENEYİ

Durum maç sonunda kontrol edilir:

- Batıdaki bina hasarsız duruyorsa: 4 kat, matla 90° açıda, ve mükemmel hizalanmışsa,
 - Doğudaki bina gözle görülür şekilde hasar görmüşse,
 - Her iki bina da KAYAN DÜZENЕК haricinde hiçbir şey *değmiyorsa*,
 - Her iki binaya da KAYAN DÜZENЕК haricinde hiçbir şey *değmemişse*,
 - Hasar **yalnızca** KAYAN DÜZENЕК hareketi ile oluşmuşsa,
- (*İstisna: Doğudaki binanın düşen katları mata veya rastlantı sonucu batıdaki binaya değebilir.)

Puanı: 30



PUAN VAR



PUAN VAR



PUAN YOK



PUAN VAR



ABARTMIŞSINIZ

YÖNETMELİKLERE UYGUN YAPI

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- Çok katlı bina PEMBE bölgedeyse,

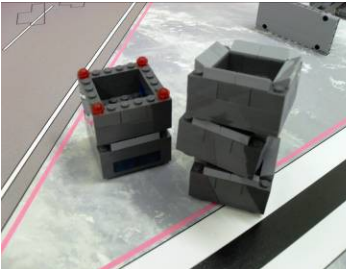
--- Bina sadece YAPI HÜCRELERİNDEN oluşuyorsa,

--- Tamamlanmış bina herhangi bir stratejik nesneye veya robota hiçbir şekilde değmiyorsa,

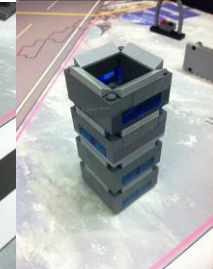
(Mükemmel yerleştirme veya hizalama bu bina için gerekli değildir.)

(Eğer birden fazla bina oluşturulmuşsa, sadece en çok puan alınabilecek bina için puan verilir.)

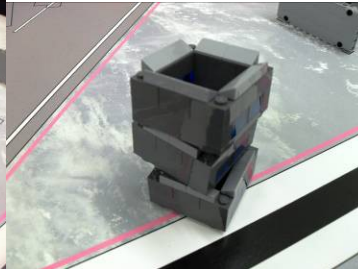
Puanı: 5 - tamamlanmış binadaki her kat için



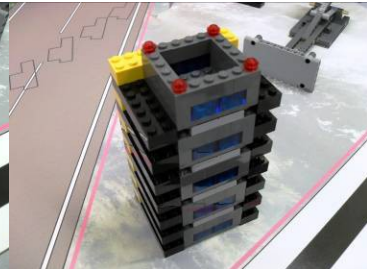
YÜKSEKLİK = 3



YÜKSEKLİK = 4



YÜKSEKLİK = 3



PUAN YOK

ENGELLER

* Durum maç **ESNASINDA** kontrol edilir:

--- Robot, belirlenmiş bölgelerin batı hatlarını, batıdan gelerek **tamamen** geçmişse,

(Bu görev kurallara göre bazı istisnalar içerir.)

(Bu görev daha iyi bir sonuç elde etmek için istenildiğinde tekrarlanabilir.)

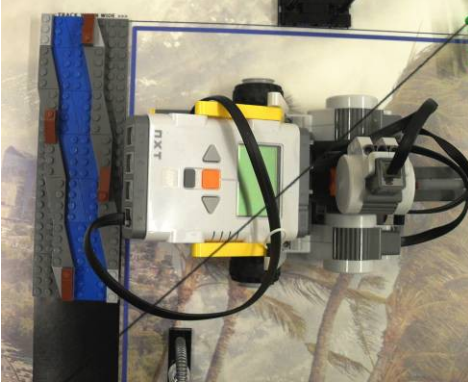
(Aynı maç içinde daha iyi bir sonuç elde edilmezse, alınmış olan en yüksek puan kalıcıdır.)

(Puan başarılan en iyi sonuç için verilir.)

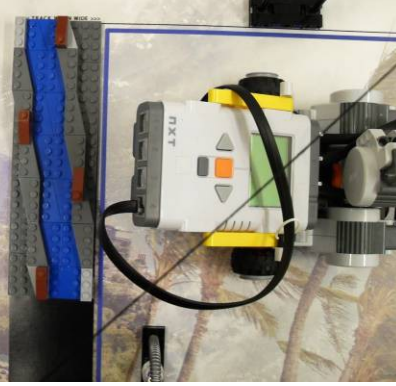
(Robot bu görevi yaparken gerektiğinde kurtarılabilir, başarılı olup olmaması önemli değildir. Ceza puanı verilmez.)

(Verilen puan robot o bölgeden kendi becerisiyle ayrılrsa da, kurtarılsa da kalıcıdır.)

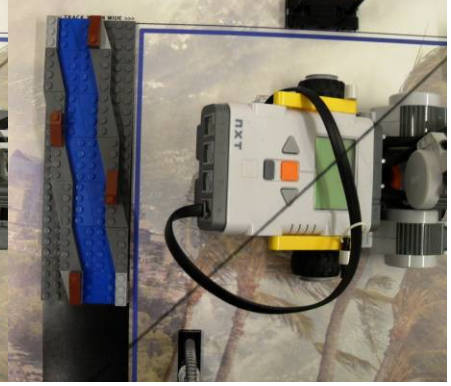
Puanı: KOYU MAVİ...**10** -veya- KOYU YEŞİL...**16** -veya- MOR...**23** -veya- KIRMIZI...**31**



PUAN YOK



KOYU MAVİ



KOYU MAVİ

EVİN YÜKSELTİLMESİ

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- EV yüksek konumda kilitlenmüş durumda ise,

Puanı: 25

İLERLEME

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- İBRE sadece kırmızı kol kullanılarak farklı renklere erişirse (aşağıdaki resimde sola doğru hareket etmiş olarak gözükmektedir.)

(Bu görev için verilen puanlar, görevi hangi takımın yaptığından bağımsız olarak, her iki takım için de verilir.)

(Eğer bu görev modeli çalıştırılmazsa hiç puan verilmez.)

Puanı: ERIŞİLEN RENKLERİN HER BİRİSİ İÇİN **2**



AÇIK YEŞİL



AÇIK YEŞİL

AİLE

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- Herhangi renkli bir bölgede en az iki İNSAN bir aradalarsa,

(Puan sadece 2 veya 3 insanın bir arada olması için verilir, her ikisi için de değil.)

Puanı: 2 kişi **33** -veya- 3 kişi **66**

SU

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- En az bir İNSAN, (şişelenmiş) SU ile birlikte aynı bölgede ise,

Puanı: EN AZ BİR SU İLE BİRLİKTE OLAN İNSAN....HER BİR İNSAN İÇİN **15**

GÜVENDE

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- En az bir İNSAN KIRMIZI veya SARI bölgedeyse,

(SARI veya KIRMIZI bölgedeki insanlar için alınan puanlar birleştirilir.)

Puanı: SARI BÖLGEDEKİ İNSANLARIN HER BİRİSİ İÇİN **12**, KIRMIZI BÖLGEDEKİ İNSANLARIN HER BİRİSİ İÇİN **18**

EVCİL HAYVANLAR

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- Herhangi renkte bir bölgede en az bir EVCİL HAYVAN, en az bir İNSAN ile birlikte ise,

Puanı: EN AZ 1 İNSAN İLE BİR ARADA OLAN HER BİR EVCİL HAYVAN İÇİN **15**

ERZAK VE EKİPMAN

Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- SU harici en az bir parça KIRMIZI veya SARI bölgede ise,

(12 adet ERZAK VE EKİPMAN görev modeli bulunmaktadır: TELSİZ, AKÜ, JENERATÖR, 2 adet YAKIT, TAHİL, EKMEK, İLAÇ, RADYO, EL FENERİ, ARAZİ MOTOSİKLETİ, KASK)

Puanı: SARI BÖLGEDEKİLERİN HER BİRİSİ İÇİN **3**, KIRMIZI BÖLGEDEKİLERİN HER BİRİSİ İÇİN **4**

GÜVENLİ BÖLGE

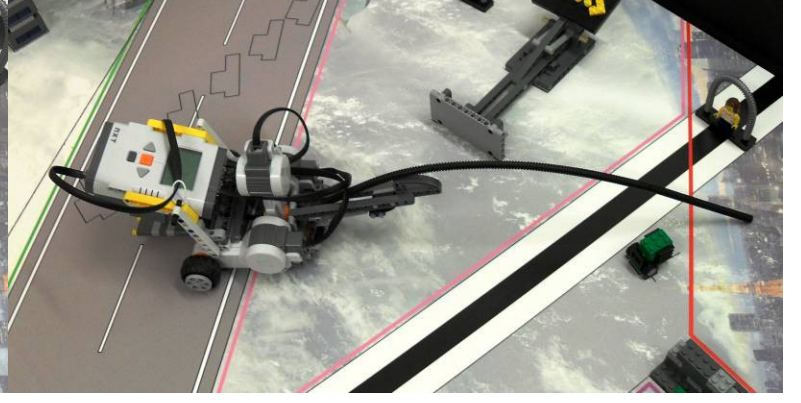
Durum maç sonunda kontrol edilir:

--- Robot maç sonunda KIRMIZI bölgede ise,

Puanı: **25**



PUAN VAR



PUAN YOK

CEZA PUANLARI

KURALLAR dokümanında belirtildiği gibi eğer bir ceza alınırsa, hakem tamamen boş olan en batıdaki çatı işaretine bir ÇATI ENKAZI modeli yerleştirir. ÇATI ENKAZI modelleri çatı işaretlerine oldukça iyi hizalanmış olması gerekmektedir ancak mükemmel olmak zorunda değildir. 4. cezadan sonra, ÇATI ENKAZI modeli AÇIK MAVİ bölgedeki mümkün olan en kuzey alana yerleştirilir. Robot AÇIK MAVİ alandaki ÇATI ENKAZI modellerini kaldıramaz.

Puanı:

AÇIK MAVİ ALANDAKİLERİN HER BİRİSİ İÇİN **-13**, AÇIK MAVİ ALAN DIŞINDAKİLERİN HER BİRİSİ İÇİN **-10**

ORTAK YouTube VIDEOSU

[Sadece görsel anlamda yardımcı bir video](#)