



Görevler



AKLINIZDA BULUNSUN: Mutlaka bir yaşlıyı seviyorsunuzdur😊 Bir gün siz de yaşlı olacaksınız. “yaşlanan nüfusa genç çözümler” teması herkesi şimdi ve ileride doğrudan veya dolaylı olarak etkileyecek kavramlar hakkındadır.

Yaşlılar da gençken sizlerin yaptıklarını yaptılar; sizlerin şimdi istediklerinizi istediler.

Onlar da:

DAHA BAĞIMSIZ	her nerede yaşıyorlarsa, ne zaman, nasıl ve ne şekilde olursa olsun istediklerini yapabilmeyi,
DAHA MEŞGUL	birilerinin onlara ihtiyaç duyduğunu, üretken, ve eğlenceli olduklarını hissetmek,
DAHA BAĞLANTILI	ailesi ve arkadaşlarıyla anlamlı ilişkiler kurmak isterler.

Yaşlıların uzun ve deneyimli hayatlarında kazandıkları öngörülü ve bilgece bakış açıları vardır. Ancak, sorun şudur ki, biz büyüdükçe hayat “zorlaşır.” Kuvvet, hız, esneklik, ve hafıza kaybımız olur. Duyma, görme ve diğer duyularımız azalır. Çevrede dolaşmak zorlaşır. Sağlık problemlerimiz bir fark etmeden başlar. Sevdiklerimizi kaybederiz. Yeni teknolojiler pek “tanıdık” gelmezler...

Senior Solutions robot oyununda, siz ve robotunuz “bağımsız, meşgul ve bağlantılı” olmayla ilgili bazı görev ve etkinlikler karışımı yapacaksınız. Hiç birisinin “yaşlı” olmak ile direk ilgisi yok, fakat bazılarının *daha zor* veya *daha kolay* versiyonu var. Robotunuzu görevlerin zor versiyonlarını yapacak şekilde tasarlarken, hem yaşlı sevdiklerinizin, hem de gelecekteki kendiniz için, gerçek yaşamda anlamı olacak, yaşamı kolaylaştıracak, yenilikçi tasarım ve gelişmelere erişmeye çalıştığınızı hayal edin.

ARKADAŞÇA UYARI: herkesin aşağıda verilen görevlerin detayları ile ilgili bilgili olması gerektiği kadar, hem turnuvaya yeni katılacakların ve hem de kıdemlilerin robot oyunuyla ilgili diğer 3 kritik : **SAHA KURULUMU + KURALLAR + ROBOT OYUNU GÜNCELLEMELERİ** dosyalarını da okumaları gerekmektedir. Bu sayfalara defalarca geri dönüp bakın. Bu şekilde davranmanın faydası saymakla bitmez ama, bilin ki,

herşeyi okuyan takımlar:

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

okumayan takımlar:

- bulanık/dağınık çalışır,
- tekrar çalışır ve vakit kaybeder,
- daha çok hakemlerden öğrenir,
- puan kaybeder,
- stresli olurlar.

MARANGOZLUK

Temel tanımlama: robot sandalyeyi üsse getirsin; sandalyeyi *elinizle* düzeltin; robot “*tamir edilmiş*” sandalyeyi masanın “*altına*” getirsin.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- sandalye tamir edilmiş ve üste ise : **15**

veya

- sandalye tamir edilmiş ve herhangi bir bölümü masanın “altında” ise: **25**

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

©2012 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 Senior SolutionsSM names and logos are jointly held trademarks or service marks of FIRST and the LEGO Group.

puan yok



puan var



İLAÇ KUTULARI

Temel tanımlama: her oyundan önce ilaç kutuları rastgele bir şekilde yerleştirilir (lütfen SAHA KURULUMU dokümanına bakın;) robot yeşil ilaç kutusunu (turuncu şişeleri hareket ettirmeden) üsse getirir.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- yeşil kutu üsse gelmiş ve tüm turuncu kutular oyun başındaki gibi (düz çizgiden ayrılmamış, herhangi bir açıda dönmemiş) şekilde sıralılar: **25**

HİZMET HAYVANLARI

Temel tanımlama: robot gri diske güç uygulayıp telefonlu köpeği üsse doğru hareket ettirir.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- köpek üsse gelince: **20**

YÖNTEM KISITLAMA:

- köpeğin üsse doğru ilk hareketi gri diske uygulanan güçle olması gerekiyor.

BOWLING

Temel tanımlama: robot topları gönderir ve lobutları devirir; eğer robot sarı topu kullanarak lobutların hepsini ilk denemede indiremezse, (her maçta sadece bir kez *ikinci deneme şansı* olacak şekilde) ikinci bir deneme için hakem topu üsse getirir.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- 1 - 5 lobut inerse: **herbiri 7**

veya

- 6 lobut inerse: **60**

YÖNTEM KISITLAMA:

Her bir lobutun devrilmesi tamamen serbest bırakılmış bağımsız hareket eden (hiç bir şeye değmeyen, hiç bir şey tarafından yönlendirilmeyen) top tarafından veya tamamen serbest ve bağımsız bir lobut tarafından olmalıdır. Başka herhangi bir sebeple düşen lobutların puanı 0'dır.

KAS GÜÇLENDİRME:

Temel tanımlama: robot ağırlığı yükseltmek için batıdaki çubuğu kaldırır

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- ağırlık yüksekliği resimdeki gibi "ALÇAK" yazan seviyelere eşit veya bu açıların arasındaysa: **15**

veya

- ağırlık yüksekliği "YÜKSEK" yazılana eşit veya daha yüksekse: **25**

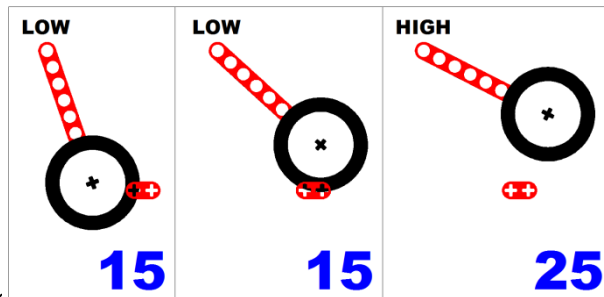
YÖNTEM KISITLAMA:

Ağırlık, batıdaki çubuğun hareketiyle yükselmeli.

ALÇAK

ALÇAK

YÜKSEK



FIRIN

Temel tanımlama: robot fırının bütün ocaklarını “siyah” konuma getirir.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- 4 ocak da siyahsa: **25**

BAHÇİVANLIK

Temel tanımlama: robot bahçivanlık hobimize bahçeyi büyüterek destek olur.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- bitkilerin tabanı beyaz hedef bölümüne dokunursa: **25**



VİDEO GÖRÜŞMESİ

Temel tanımlama: robot 2 cihazın bayrağını yükseltir ve video bağlantısını kurar.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- bayraklar sonuna kadar yükselirse: **her biri için 20**

YORGANCILIK

Temel tanımlama: robot yorganları kareler ekleyerek büyütür.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- mavi yorgan kareleri siyah hedef bölümüne değişiyorsa: **her biri 15 puan**
- ayrıca
- turuncu yorgan kareleri siyah hedef bölümlerine değişiyorsa: **her biri 30 puan**

KARDİYOVASKÜLER ANTREMAN (SÜREÇ)

Temel tanımlama: robot fırılacağı her seferinde, tek dokunma ile 90 derece döndürmeli

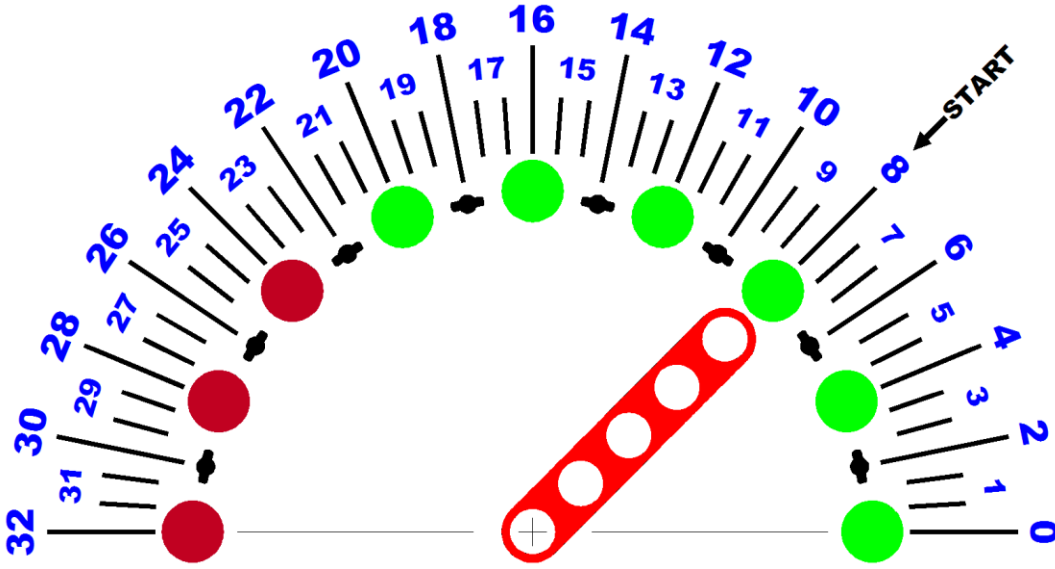
DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- puanlar aşağıdaki tabloda **kırmızıyla** gösterilmiştir.

YÖNTEM KISITLAMA:

- çark dönerken ortaya çıkan her 2 tıklama arasında robot üsse gidip en az 1 kere tamamen üssün içinde olmalı.

 30	 30	 15
 0	 30	 60



ESNEKLİK

Temel tanımlama: robot hem üst rafta, hem de alt rafta bulunan sarı LEGO HALKALARI üsse getirir.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- **üste bulunan sarı LEGO HALKA: her biri 20**

GEÇİŞLER

Temel tanımlama: robot ortadaki platforma gelir ve oyun bittiğinde hâlâ oradadır.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- robot sadece eğim kazanmış orta platforma **değişir: 45***
- veya
- robot sadece eğim kazanmamış/dengede düz olan orta platformun **üstünde: 65****

Her iki durumda da;

* ortadaki platform robot ve mattan başka bir şeye dokunmuyor olmalı,

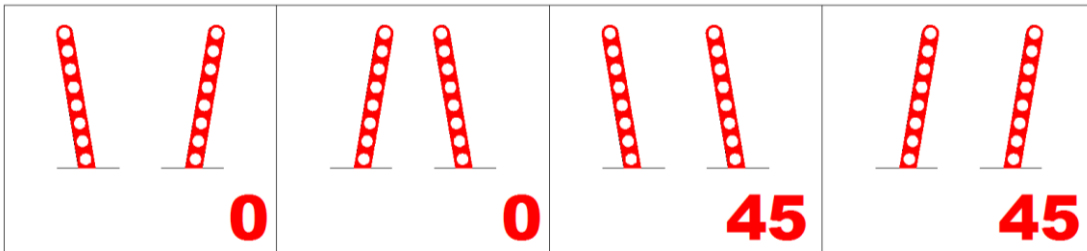
**ortadaki platform basamaklarla rampa arasında kalmalı.

BENZERLİK TANIMA VE İŞBİRLİĞİ

Temel tanımlama: robot, takımınızın ibresini, diğer takımın ibresine paralel konuma getirir.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

- kendi sahanızdaki ibre diğer sahadakiyle **paralel (yön önemli değil) konuma gelir: 45**



POINTER POSITION	POINTS
9-0	118
8-5	117
8-4	116
8-3	115
8-2	114
8-1	113
8-0	112
7-5	111
7-4	110
7-3	109
7-2	108
7-1	107
7-0	106
6-5	103
6-4	100
6-3	97
6-2	94
6-1	91
6-0	78
5-5	75
5-4	72
5-3	69
5-2	66
5-1	63
5-0	60
4-5	55
4-4	50
4-3	45
4-2	40
4-1	35
4-0	30
3-5	25
3-4	20
3-3	15
3-2	10
3-1	5
3-0	0
2-5	-5
2-4	-10
2-3	-15
2-2	-20
2-1	-25
2-0	-30
1-5	-35
1-4	-40
1-3	-45
1-2	-50
1-1	-55
1-0	-60

TOP OYUNU “BUGÜNKÜ DÜŞÜNCELERİMİZİN GELECEKTEKİ SONUÇLARI”

Temel tanımlama: oyunun sonunda rayların üzerinde duran toplar için her iki takım da puan alır; ancak, eğer bir takımın topu ortadaysa, o top için alınabilen artı puanı sadece o takım alır.

DOĞRU PUANLAMA ŞARTLARI:

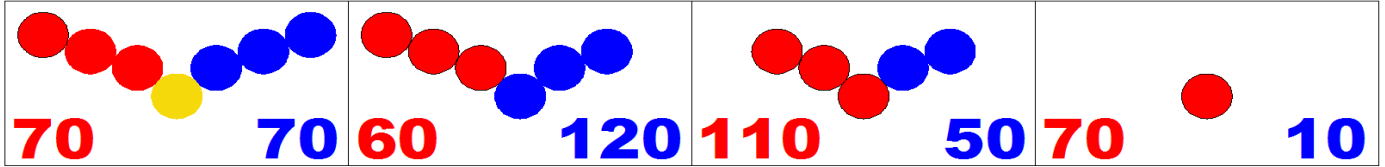
• raydaki toplar (tüm toplar, merkez+ kenarlar, herhangi bir renk, beraber): **her biri, her takım için 10 puan**

ayrıca

• sizin renkli topunuz merkez pozisyondaya: **60; sadece sizin takımınıza verilir**

YÖNTEM KISITLAMA:

Bir topun diğer takımın topunu düşürmesine SADECE robotun manivelayı itmesi neden olabilir; robotun manivelayı bir kere itmesiyle aynı anda diğer takımın SADECE BİR topunu düşürmenize izin verilir.



BİLİN Kİ: hakemler maç sonunda raylarda kalan tüm topların sayısını not ederler;

BİLİN Kİ: eğer top oyununda model sıkışır, kırılırsa, veya merkez pozisyondaya toptan başkası düşerse, bu durum “*teknik problem*” olarak adlandırılır.

Eğer “*teknik problem*” aşağıdakilerden birisi tarafından kaynaklanıyorsa:

- robotunuz kendi tarafınızdaki manivelayı doğu yönünde iterse, ancak hızlı, çok uzağa iterse veya yeteri kadar uzağa itmezse,
- veya
- robot görev modeliyle manivelayı doğu yönünde uygun hız ve mesafeye itme harici bir etkileşim içinde olursa,

o zaman:

---her 2 takım da bu olay olmadan önce raylarda olan toplara göre puan alır.

---merkez durumdaki topa göre, *sadece diğer takım* puan alır (60).

Eğer hakem modelin şekli, kurulumu veya onarımına göre “*teknik problem*” olduğunu belirtirse, top oyunun her iki tarafı da dondurulur ve puanlama şu şekilde olur :

- her takım bu olay olmadan önce toplar ne şekilde ise o duruma göre puan alır.
- her takım merkez pozisyona göre puan alır (60).

DOKUNMA CEZASI - **üs dışında robota dokunursanız:** her seferinde, hakem kardiovasküler antreman görevi için 0’a doğru 1 tik geri atar (yani, fırladığı 90 derece *saat istikametinde* çevirir.)