

KRİTİK UYARI

Herkesin aşağıda verilen görevlerin detayları ile ilgili bilgili olması gerektiği kadar, turnuvaya hem yeni katılacakların ve hem de deneyimli takımların 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 turnuvada hakemlerden öğrenir
- puan kaybeder
- stresli olurlar

GÖREVLER

AÇILAN KAPI

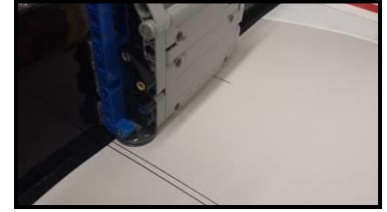
Maç sonunda görülmesi gereken durum:

--- Kapi, hakemin farkedebileceği kadar açık olmalıdır.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

--- Kapi kolu aşağı bastırılmalıdır.

Puan: 15



BULUT ERİŞİMİ

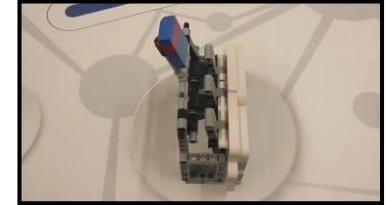
Maç sonunda görülmesi gereken durum:

--- SD kart yukarıdadır.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

---Doğru anahtar buluta sokulmalıdır.

Puan: 30



BECERİ KAZANIMI

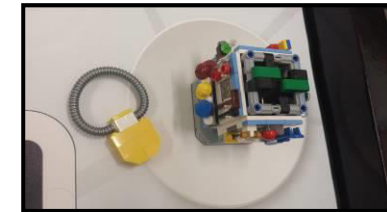
Maç sonunda görülmesi gereken durum:

--- Bilgi, beceri & yetenek (halka modeli) beceri ağacına dokunmamaktadır.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

--- Herhangi bir yöntem veya kısıt bulunmamaktadır.

Puan: 25



ROBOTİK YARIŞMA

Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Robotik eklenti resimde gösterilen yere yerleştirilmiştir.
- Halka robotik kola dokunmamaktadır.

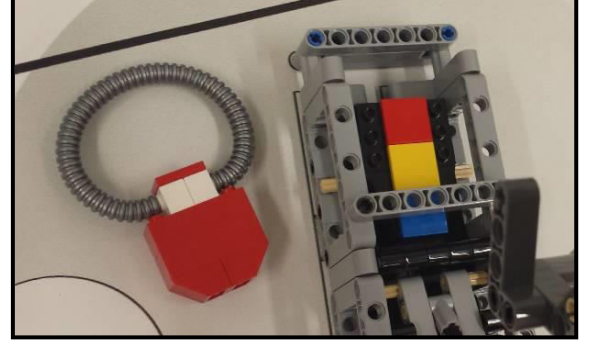
Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Takım tarafından hazırlanmış herhangi bir obje robotik eklentiye dokunmamaktadır.
- Halka **sadece** kaydırgaçın hareketi sayesinde serbest kalmıştır.

Puan/Robotik Eklenti: 25

Puan/Robotik Eklenti + Halka: 55

(Alınabilecek puanlar: 25 veya 55)



DOĞRU ALGILARI KULLANMA

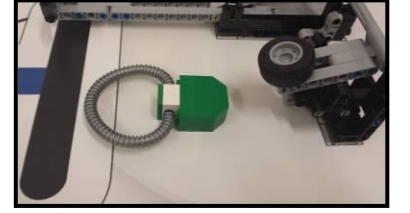
Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Halka algılar modeline dokunmamaktadır.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Halka **sadece** kaydırgaçın hareketi sayesinde serbest kalmıştır.

Puan: 40



SINIRSIZ DÜŞÜNME

Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Fikir modeli kutuya artık dokunmamaktadır.
- Fikir modeli kutuya dokunmamakta ve modelin ampul kısmı da yukarı bakmaktadır.

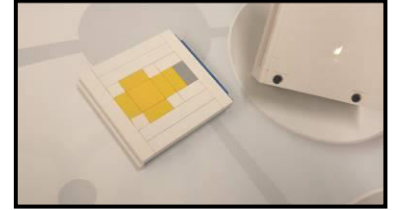
Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Kutu modeli **hiç** üs alanına getirilmemiştir.

Puan/Fikir Dışarda, Ampul Aşağıda: 25

Puan/Fikir Dışarda, Ampul Yukarıda: 40

(Alınabilecek puanlar: 25 veya 40)



UZAKTAN İLETİŞİM

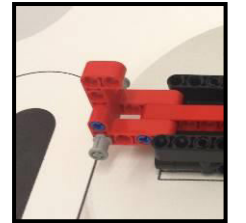
Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Herhangi bir durum bulunmamaktadır.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Hakem robotun kaydırgaçı batıya çektiğini görmelidir.

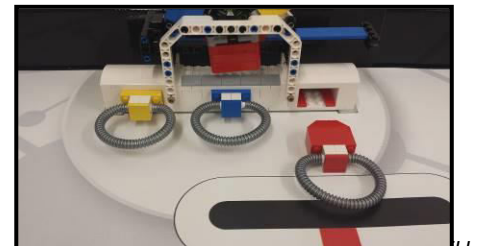
Puan: 40



ARAMA MOTORU

Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Renkli tekerlek en az bir kere döndürülmüştür.



- Eğer beyaz çerçeve içinde tek bir renk görülüyorsa, o rengin halkası modele deđmemektedir.
- Eğer beyaz çerçeve içinde iki adet renk görülüyorsa, geriye kalan 3. rengin halkası modele deđmemektedir.
- Kalan diđer iki halka deliklerinde modele deđmektedir.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Renkli tekerleđin dönmesi **sadece** itme çubuđunun itilmesi ile sađlanmıřtır.

Puan/İtme çubu: 15

Puan/İtme çubuđu + Halka: 60

(Alınabilecek puan: 15 **veya** 60)

SPOR

Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Top kale ađları içinde mata deđmektedir.

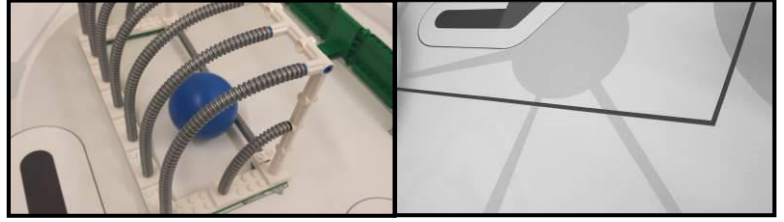
Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Topu kaleye gönderirken topu atmak için kullanılan tüm ekipman "atıř çizgilerinin" **tamamen** dođu ve kuzeyinde yer almalıdır.

Puan/"Atıř yapma": 30

Puan/Atıř + Gol: 60

(Alınabilecek puan: 30 **veya** 60)



GOL

ATIř ÇİZGİLERİ

TERSİNE MÜHENDİSLİK

Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Sepet üs alanındadır.
- Üs alanındaki 6 parçalı set ile karşı takımın sepetinize koyduđu modelin aynısı yapmıřsınızdır. (Bađlantılar aynı olmalıdır, ancak rotasyonların "yakın" olması yeterlidir.)
- Yapılan model üs alanındadır.

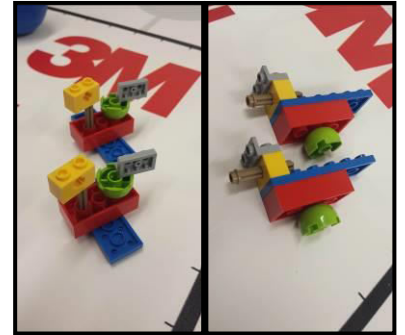
Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Herhangi bir yöntem veya kısıt bulunmamaktadır.

Puan/Sepet: 30

Puan/Sepet + Model: 45

(Alınabilecek puan: 30 **veya** 45)



ÖRNEK

ÖRNEK

DEĐİŐEN KOŐULLARA UYUM SAĐLAMA

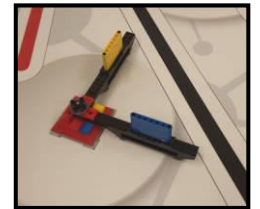
Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Model resimde görüldüđu gibi bařlangıç pozisyonuna göre saat yönünün tersine 90° döndürülmüřtür.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Herhangi bir yöntem veya kısıt bulunmamaktadır.

Puan: 15



ÇIRAKLIK

Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Her iki insan da istediğiniz herhangi bir şekilde tasarlayıp yaptığınız, takımınız için bir yetenek/beceri, başarı, kariyer/meslek, veya hobi anlamlarına gelen bir modele bağlanmıştır.
- Tasarlamış olduğunuz model,ölçek modelinin etrafındaki beyaz daireye değmektedir.
- Model üs alanında değildir.
- Görev modellerini birleştirme kurallara (Kural 39) aykırıdır ancak bu görev için bir istisna yapılmıştır.
- Oluşturduğunuz model basit veya karmaşık, ilkel veya gerçeğe uygun olabilir; bu size kalmıştır.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- Herhangi bir yöntem veya kısıt bulunmamaktadır.

Puan/Model: 20

Puan/Model dairede: 35

(Alınabilecek puan: 20 veya 35)



BAĞLANTI

Maç sonunda görülmesi gereken durum:

- Modelin sarı kısmı güneye getirilmiştir.
- İbre başlangıç pozisyonuna göre saat yönünde ilerlemiştir. Puan için çizelgeye bakınız.

Gerekli yöntemler, kısıtlar:

- İbre **sadece** robotunun fırladığı döndürmesi sayesinde hareket etmiştir.
- Herhangi iki başlatma/tekrar başlatma durumları arasında (Kural 39&40), fırladık en fazla **180°** döndürülebilir.

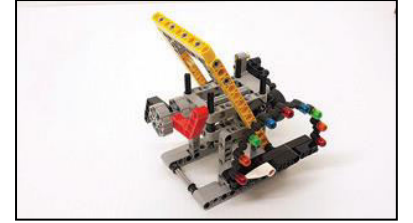
Hakem, ekstra dönüşleri geri alacaktır.

Puan/Bağlı: 20

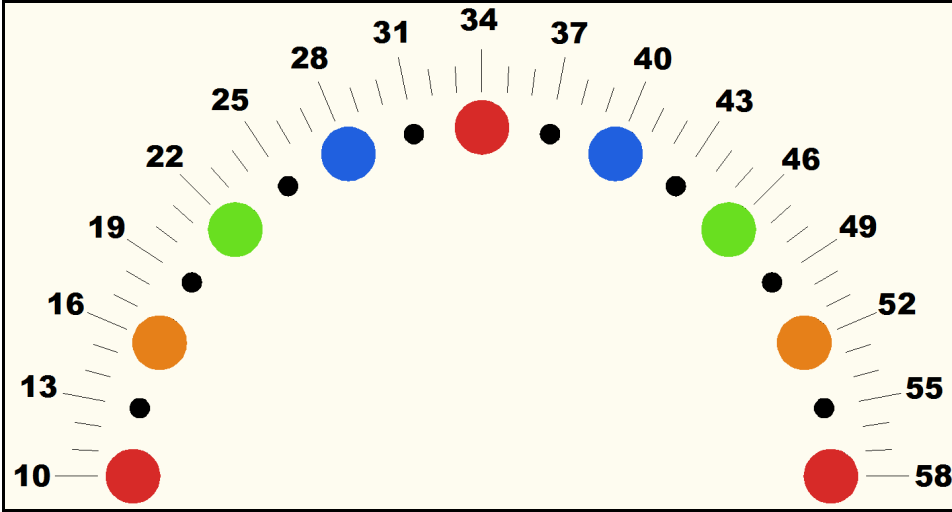
Puan/90° Fırladık Dönüşü: Bağlantı görevi dışındaki toplam puanınıza eklenen yüzde için çizelgeye bakınız.

Örnek: Diğer tüm görevlerden elde ettiğiniz puan 350 ve robotunuz 1 adet 90° lik dönüş yaptıysa, 35 puan.

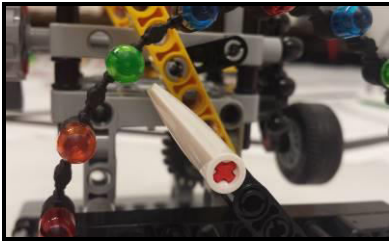
Örnek: Diğer tüm görevlerden elde ettiğiniz puan 300 ve robotunuz 6 adet 90° lik dönüş yaptıysa, 45 puan.



BAĞLI



BAĞLANTI GÖREVİ DIŞINDAKİ TOPLAM PUANINIZA EKLENEN YÜZDE



ÖRNEK: 22%



ÖRNEK: 25%

PROJE TABANLI ÖĞRENME

Maç sonunda görülmesi gereken durum:

--- Ölçek modeli gösterildiği gibi halkaları (Bilgi, beceri ve yeteneği temsil etmektedir) tutmaktadır.

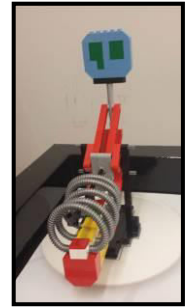
Gerekli yöntemler, kısıtlar:

--- Herhangi bir yöntem veya kısıt bulunmamaktadır.

Puan/1. halka: 20

Puan/Diğer halkalar: HER BİRİ 10

(Alınabilecek puan: 0 veya 20 veya 30 veya 40 veya 50 veya 60 veya 70 veya 80 veya 90)



CEZA PUANLARI

Kurallarda tarif edildiği gibi, robotunuz, yayılma veya çöp cezası alırsa, hakem penaltı modellerini sizin ve robotunuzun yolunda olmayacak şekilde masaya yerleştirerek hesap tutar. Kargo kaybı için ayrıca ceza verilmez.

Robot, Yayılma, veya Çöp Cezası: HER BİRİ -10 puan

(Bu tipteki en yüksek ceza puanı: -80 puan)

"Kargo cezası" = Kargo kaybı

