

Aufgabenbeschreibung Junior High School

Aufgaben

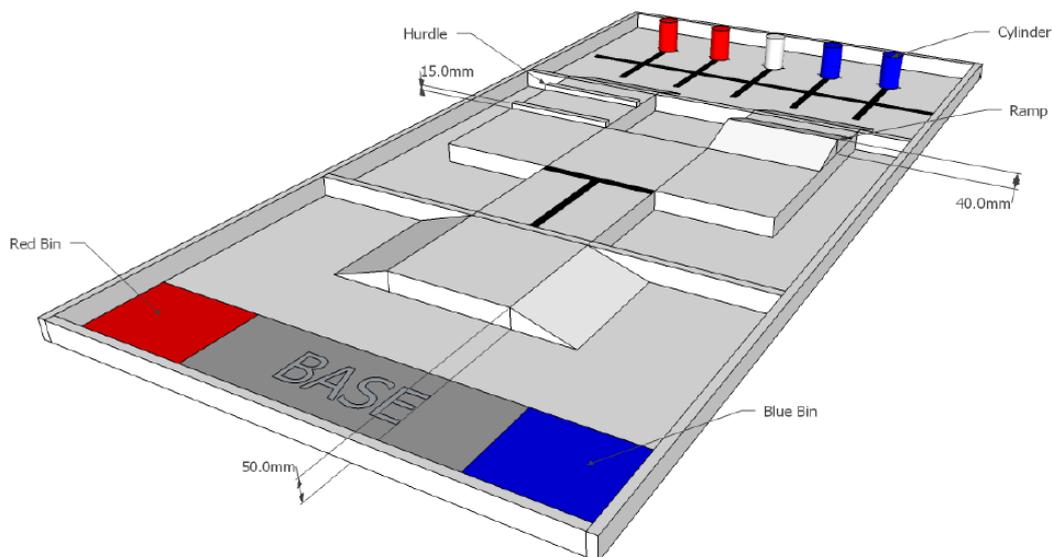


Abbildung 1 - Spielplan Junior High School

Es ist die Aufgabe des Roboters von Zone A zu Zone D über die Brücke zu reisen, die farbigen Zylinder einzusammeln und diese in die farblich entsprechenden Bereiche in Zone A zu bringen. Dort müssen sie in vertikaler Position aufgestellt werden.

Der Roboter darf in Zone B und C die Spielfeldmatte nicht berühren. Es gibt insgesamt vier farbige Zylinder (2 rote, 2 blaue). Der weiße Zylinder darf nicht eingesammelt werden. Daher gibt es eine Strafe (10 Punkte Abzug), sollte der weiße Zylinder die Zone D verlassen. Die Position aller fünf Zylinder wird zufällig bei Start jeder Runde (d.h. jeder Qualifikations- und Finalrunde) festgelegt. Die Position der Zylinder bleibt für alle Teams innerhalb einer Runde gleich.

Aufgabenbeschreibung Junior High School

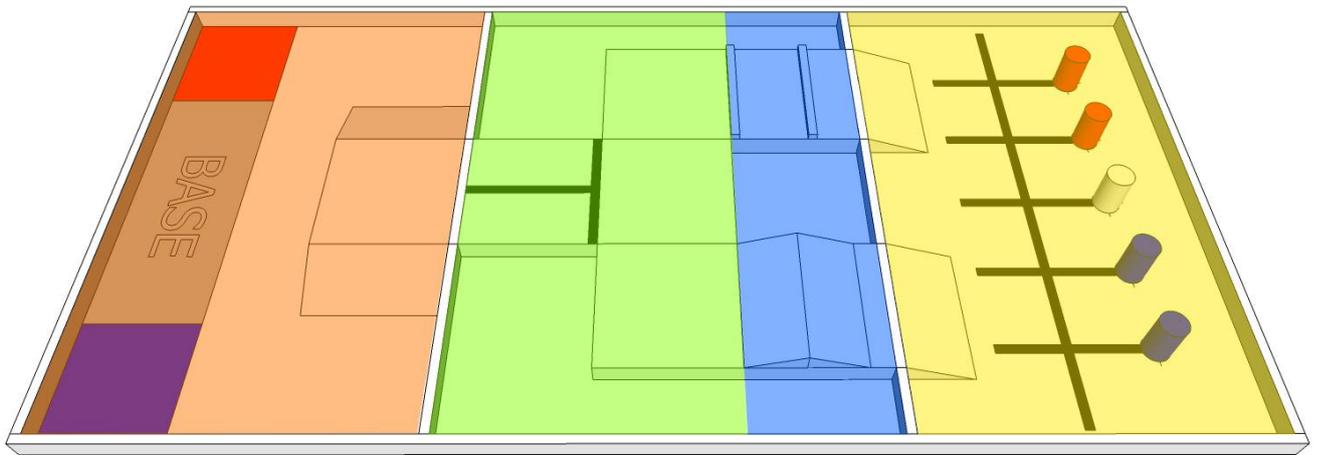


Abbildung 2 – Spieltisch mit Zonen

Junior High School – Punkteverteilung

- 10 Punkte Der Roboter bewegt sich vollständig von Zone A in Zone B (nur einmal!)
- 10 Punkte Der Roboter bewegt sich vollständig von Zone B in Zone D (oder umgekehrt) über die kleinen Hindernisse (nur einmal!)
- 10 Punkte Der Roboter bewegt sich vollständig von Zone B in Zone D (oder umgekehrt) über die Rampen (nur einmal!)
- 50 Punkte Jeder rote oder blaue Zylinder ist vollständig innerhalb des korrekten (farblichen) Bereiches in vertikaler Position aufgestellt (je Zylinder).
- 20 Punkte Jeder rote oder blaue Zylinder, welcher in Zone A zurückgebracht wurde, und nicht komplett im richtigen (farblichen) Bereich ist, oder nicht vertikaler Position positioniert ist oder im falschen Bereich positioniert ist

Aufgabenbeschreibung Junior High School

0 Punkte Jeder rote oder blaue Zylinder, welcher sich NICHT in Zone A befindet (je Zylinder)

-10 Punkte Der weiße Zylinder ist vollständig außerhalb der Zone D 10 Strafpunkte.

Mögliche Höchstpunktzahl:

230 Punkte

1. 10 Punkte (von Zone A zu Zone B)
2. 10 Punkte (von Zone B zu Zone D über Hindernisse oder umgekehrt)
3. 10 Punkte (von Zone B zu Zone D über Rampen, oder umgekehrt)
4. 200 Punkte (je richtig platziertem Zylinder 50 Punkte)
5. Keine Strafpunkte (weißer Zylinder ist vollständig in Zone D)

Punktegleichheit:

Bei Punktegleichheit mehrere Teams entscheidet die benötigte Zeit. Diese wird also bei jedem Lauf des Roboters gemessen.

Vollständigkeit:

