

Missioon: Dash hokiplatsil

Edasijõudnud (vanus 11-14a)



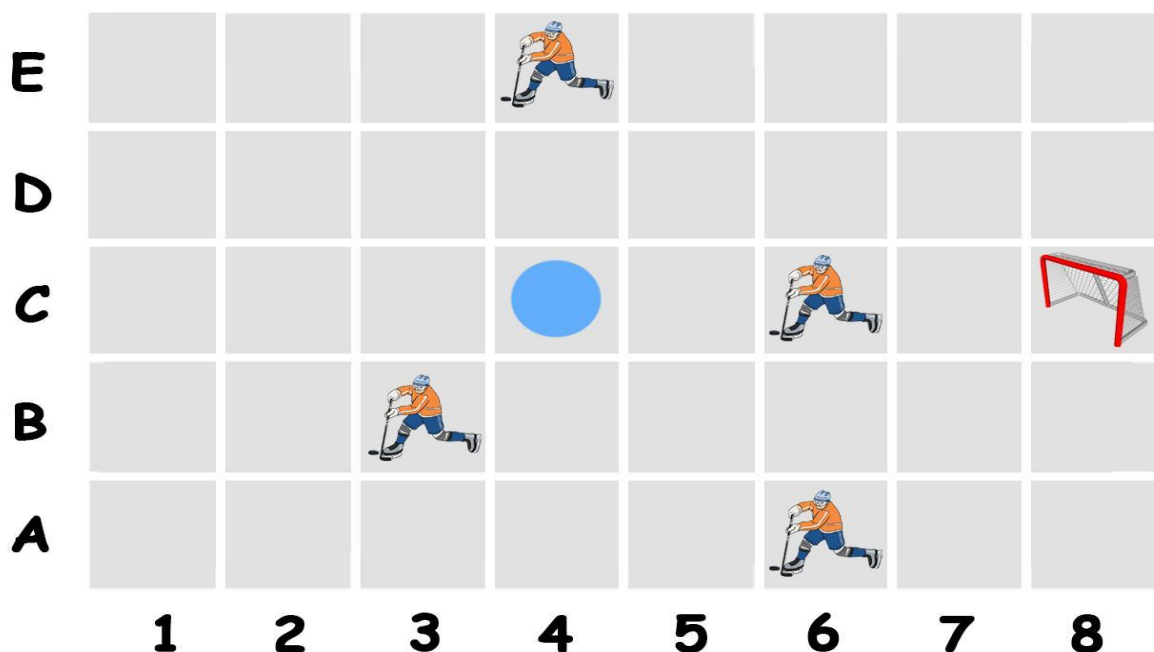
Vajalikud vahendid:

- Dash robot
- Nutiseade (Wonder, Blockly või Go rakenduse kasutamiseks)
- Võistlusmati ehitamiseks suurt paberit, teipi vm (ruudu suurus 30x30 cm)
- Meisterdamisvahendid Dashile hokikepi meisterdamise jaoks, väike pall vms hokilitriks.
- Meisterdamisvahendid raja ehituseks- hokimängijaid võivad kujutada tropsid

Väljakutse

Dash on jõudnud hokimängudele. Tema vastaseks on osavad hokimängijad ning Dash peab mööduma vastastest kavaluse ning kiirusega (igal mängijal on oma omadus, millega dash arvestama peab). Mängijatest tuleb mööduda õiges järjekorras ning "võidelda" nende nõrkustega. Mäng algab väljaku keskelt, ruudult C5. Esimene vastane asub ruudul B3, Dash peab temast mööduma eriti kiirelt, sest see mängija kardab kiirust. Teine mängija asub ruudul E4, Dash peab tema juures tegema tantsu, vastane number kaks kardab tantsimist. Kolmas vastane asub ruudul C6, kolmanda vastase suurim hirm on erinevad näoilmed ja hääled. Kui Dash tema juures on peab ta neid tegema. Viimaks teeb Dash ringi ümber neljanda (A6) vastase, sest see ajab neljanda vastase segadusse.

Nüüd sõidab Dash väravani. Värava ees ootab Dashi hokilitter, mille ta peab väravasse suunama. Dash sihib väravat ning lööb litri väravasse.



Hindamine

Punktid:

- **10p** Dash sõidab läbi kõik etteantud ruudud õiges järjekorras
- **10p** Võistlusmatt on kujundatud hokiväljakuks
- **10p** Dash lööb hokilitri väravasse
- **10p** Dash jääb publiku ees seisma ning tänab

Lisapunktid:

- **5p** Dash laulab finishis võidulaulu
- **4p** Programmeerimisel/liikuma panemisel on kasutatud andureid.
- **3p** Dash kannab talveriietust- sall, müts vms (Eesti lipuvärvides)
- **2p** Dash muudab liikumisel välimust (nägusid) ja teeb rõõmuhüüdeid.
- **2p** Võistlusmatt on kujundatud teemakohaselt.
- **1p** Tõendusmaterjal on esitatud

Punkte on võimalik koguda ühekordselt. Ühe tegevuse mitmel korral läbi tegemine ei anna topelt punkte.

Tiimidel on võimalik koguda **täiendavalt kaks (2) lisapunkti**, kui nad teevad oma missiooni sooritamise video ja postitavad selle juhendaja abiga ühest kolmes Facebook grupis hashtagiga #roboolümpia:

- [Robotika lasteaias](#)
- [Robotika koolis](#)
- [Nutika Vanema Klubi](#)

Tõendusmaterjal

- Tee pilt valminud rajast
- Tee Wonderi, Go või Blockly rakenduses programmikoodist jagamise võti.
- Tee video väljakutse sooritamise ja jäädvusta tiimi tööprotsessi