

GÖREVLER

1- Ağaç Dikme Görevi

- Bu görevde yapılması gereken yarışma robotu mBot'un kontrol merkezinden ağaç figürünü alması ve yarışma günü verilen senaryoya göre 1 veya 2 numaralı alana ağacı yerleştirmesidir.
- Yarışmacılar dilerse mBot üzerine bir düzene, donanım, elektronik parça vs. ekleyebilirler.
- Ağaç figürü üzerinde deęişlik yapılamaz. Orman alanına herhangi düzene, donanım, elektronik parça vs eklenemez. **Aksi takdirde görev başarısız sayılır.**

2- Sulama Alanı Görevi

- Bu görevde yarışma robotu mBot'un sulama alanında açık bej renkle belirtilen toprak yolda ilerlemesi ve bu alan üzerinde kalem ile bu alanı çizmesi (sulaması) beklenmektedir.
- Yarışmacılar bu alanın her iki ucundan da çizime başlayabilir.
- Yarışmacılar bu alanı çizmek için kullanacakları kaleme sadece kontrol merkezinde elle müdahalede bulunabilirler. **Aksi takdirde görev başarısız sayılır.**
- Yarışmacılar dilerse görev öncesinde sulama alanı çevresinde bir platform, düzene vs. hazırlayabilir.
- Yarışmacılar ilgili toprak alanı sulaması (çizmesi) için mBot üzerine diledikleri düzeneęi hazırlayabilir.

3- Tohum Ekme Görevi

- Bu görevde yarışmacıların tohum (misket) figürlerini yarışma günü kendilerine verilen senaryoya göre 1, 2 veya 3 numaralı tarlada boyu boyunca hareket ettirmesi beklenir. Yarışma günü belirlenecek iki tarlaya tohum ekilecektir.
- Misket figürleri mat üzerinde tohum ekme alanı yazısının bulunduğu konumdan, senaryoya göre 1 – 2 – 3 numaralı tarlaların önünden bırakılmalıdır. **Aksi takdirde görev başarısız sayılır.**
- Yarışmacılar dilerse tohum ekme alanına yarışma başlamadan önce düzene, sabitleyici vs. yerleştirebilirler. Ancak tohum (misket) figürleri kontrol merkezinde bulundurulmalıdır.
- Tohum (misket) figürleri yarışma başından sonuna kadar deęiştirilemez, ilk verildięi haliyle kullanılmalıdır.

4- Mahsul Analizi Görevi

- Bu görevde yarışmacıların yarı final paketleri içinde yer alan Arduino Uno, renk sensörü, LCD ekran ve pil yuvasını kullanarak senaryoya göre mahsul analizi alanında kare alanlar üzerine yerleştirilen mahsullerin çeşitlerini belirlemesi ve raporlaması beklenmektedir.
- Yarışma başlamadan önce yarışmacılar kendilerine verilen senaryoya göre küp figürler üzerine mahsul çeşitlerini gösteren giydirmeleri yerleştirmeli ve kare alanlara küp figürleri yerleştirmelidir.
- Kontrol merkezinde mBot üzerine Arduino, renk sensörü, LCD ekran ve pil yuvasından oluşan bir düzenek hazırlanmalı ve sabitlenmelidir. (Yarışmacılar dilerse diğer görevleri de bu düzenek üzerindeyken gerçekleştirebilir.)
- Mahsul analiz görevi için mBot, Arduino düzenek ile birlikte bu alana gelmelidir. Her bir kareyi tek tek kontrol etmelidir. Alan boş ise bu alanın boş olduğunu, alan dolu ise ürünün ne olduğunu (domates, biber ve patlıcan) raporlamalıdır.
- Yarışmacılar, mahsul analizi görevini diledikleri mahsulden başlayarak yapabilirler.
- Yarışmacılar bu görevi yapmak istemiyorsa küp figürlerini, alanlara yerleştirmek zorunda değildir.
- 6 adet kare alanın raporlaması bittikten sonra hangi üründen kaç adet toplandığı 5 saniye boyunca LCD ekranda yazılmalıdır.