

ZADANIE 1 KOSMICZNA MISJA DASHA I DOTA

Gratulacje! Zostaliście międzygalaktycznymi zdobywcami kosmosu! Uważajcie, gdyż w tym tajemniczym i nieodkrytym świecie ukrytych jest wiele niebezpieczeństw i tajemnic!

W zespole będziecie teraz eksplorowali, badali i gromadzili ważne dane na temat kosmosu, do tego zadania będziecie wykorzystywali roboty Dash i Dot. Wiemy, że jesteście odpowiednimi osobami na odpowiednich miejscach. **POWODZENIA!**












Wasz zespół ma za zadanie sprawdzić czy na zlokalizowanej przez NASA nieznaną planetę są ślady życia kosmitów. Na tej planecie zdjęcia satelitarne ujawniły 8 zadziwiających budowli, które mogą być zamieszkiwane przez kosmitów. Budowle zostały ponumerowane od 1 do 8 i umieszczone na mapie z siatką oraz osiami współrzędnych. Waszym zadaniem jest wylądować na planecie i za pomocą łazika Dasha i stworzonej dla Was mapy z oznaczeniem położenia budowli sprawdzić, czy są w nich jakieś ślady życia.

WYZWANIE :

1. Nawigujcie łazikiem Dashem tak, aby podążał po kratownicy od budowli nr 1 do budowli nr 8 w kolejności, w jakiej zostały one oznaczone. **PAMIĘTAJ KAŻDA KRATKA NA MAPIE I MACIE MA WYMIARY 30 cm x 30 cm, A DASH NIE MOŻE PORUSZAĆ SIĘ PO SKOSIE!!!** Program będzie oceniany nie tylko pod kątem jego poprawności, ale także pod kątem ilości linijek kodu, dlatego dobrze zaplanujcie trasę i nie zapomnijcie o optymalizacji programu!
2. Zaprogramuj łazika Dash, aby w każdej budowli użył swojego nadzwyczajnego skanera, aby go uruchomić należy mrugając światłami LED w oku Dasha 8 razy!.

MAPA TAJEMNICZYCH BUDOWLI NA NIEZNANEJ PLANECIE

E								
D								
C								
B								
A								
	1	2	3	4	5	6	7	8

Współrzędne położenia budowli na macie:

- a. 1 na A5
- b. 2 na B6
- c. 3 na C5
- d. 4 na C4
- e. 5 na B3
- f. 6 na B1
- g. 7 na E1
- h. 8 na D2

PUNKTACJA ZA ZADANIE:

1. 5 punktów za każdą zdobytą i przeskanowaną budowlę – do zdobycia w sumie 40 punktów
2. 20 punktów za napisanie programu składającego się z mniej niż 35 linijek kodu