

ZADANIE 1 LIGA KOSMICZNEJ MISJI DASHA I DOTA – badanie wraków w kosmicznym oceanie

Nadszedł czas na kolejne badania kosmosu. Waszym zadaniem jest zbadać wraki statków kosmicznych zatopionych w kosmicznym oceanie. Nadal szukacie śladów pozaziemskich form życia. Bądźcie czujni i uważni nawigując pod wodą waszą kosmiczną łodzią podwodną - Dashem, gdyż wraki otoczone są ostrymi i niebezpiecznymi skałami. Musicie ominąć wszystkie skały i zbadać każdy wrak. Do zaplanowania trasy Dasha wykorzystajcie mapę wraków, na której macie oznaczone też pozycje skał.

Nawigujcie kosmiczną łodzią podwodną Dashem tak, aby dotarł do każdego wraku. Kolejność badania wraków jest dowolna, ale pamiętajcie, aby zaplanować trasę najbardziej optymalnie jak potraficie. UWAGA! KAŻDA DUŻA 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!

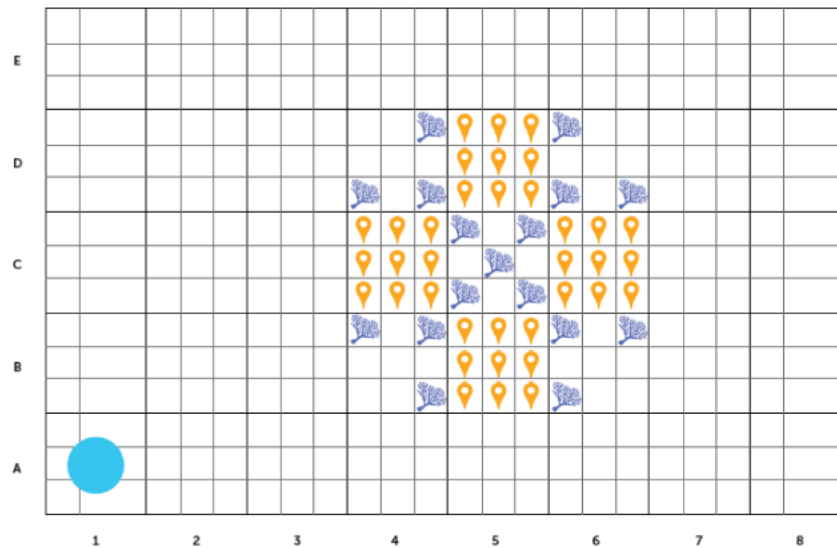
WYZWANIE :

1. Rozpoczynamy w polu A1
2. Podczas zanurzenia łodzi podwodnej dotrzyjcie do każdego z wraków znajdujących się na polach B5, C4, C6, D5 – warunek konieczny do zaliczenia zadania!
3. Poruszajcie się unikając skał.
4. Utrzymuj kurs i nie wypływaj poza matę!
5. Użycie sonaru dźwiękowego z nagraniem przez Was dźwiękiem w każdym z wraków będzie dodatkowo punktowane!
6. Należy wykonać film z realizacji zadania i zdjęcie/zapisać w aplikacji BLOCKLY kod programu do oceny.

MAPA TAJEMNICZYCH BUDOWLI NA NIEZNANEJ PLANECIE

Współrzędne położenia budowli na macie:

MAPA ZANURZENIA



- Pozycja startowa Dasha – A1

- Ustaw plastikowe lub papierowe kubeczki
w miejscach oznaczonych na rysunku



- Oznacz lokalizację wraków kolorowymi karteczkami na pozycjach:

B5, C4, C6 oraz D5 – na mapie oznaczone są



PUNKTACJA ZA ZADANIE:

1. 5 punktów za każdy odwiedzony wrak – w sumie do zdobycia 20 punktów
2. 20 punktów za użycie sonaru dźwiękowego z własnym oryginalnym dźwiękiem w każdym z odwiedzonych wraków
3. 20 punktów za zatrzymanie się w nie więcej niż 12 pozycjach na macie (jeżeli Dash zatrzymał się kilka razy na danej pozycji liczy się ją tylko jeden raz)
4. Bonus 20 punktów dla drużyny, która napisze program w max 13 liniach kodu.