

ZADANIE 3 LIGA KOSMICZNEJ MISJI DASHA I DOTA – Na ratunek kosmicznego morskiego stworzenia



Musicie wypełnić kolejną kosmiczną misję. Podczas badania kosmicznych oceanów natrafiliście na sterty kosmicznych śmieci. Jak się okazało zagrażają one napotkanej przez Was kosmicznej istocie, która zaplątała się w jedną z takich stert. Musicie uwolnić to morskie stworzenie. Aby to zrobić, musicie je najpierw unieruchomić rozkładając pułapki w odpowiednich polach. Jak zwierzę będzie odpowiednio zablokowane będziecie mogli przejść do kolejnej fazy zadania, czyli uwolnienia go przy użyciu specjalistycznych narzędzi znajdujących się na łodzi podwodnej Dash.

Nawigujcie kosmiczną łodzią podwodną Dashem tak, aby przesunąć pułapki z miejsca początkowego w wyznaczone miejsca - do tego celu możecie użyć specjalistycznego sprzętu w postaci kosmicznego

spychacza podwodnego. Dozwolone jest rozbudowanie spychacza za pomocą dostępnych narzędzi i taśmy klejącej, jeżeli uważasz, że będzie to pomocne przy odpowiednim ustawianiu pułapek.

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 C1
2. Pozycje startowe pułapek to B3, C3 i D3.
3. Miejsca docelowe pułapek to D5, C6, B5 ty decydujesz którą pułapkę przestawić w dane miejsce.
4. Kosmiczne podwodne stworzenie znajduje się w polu C5 – pamiętaj, że rozstawiając pułapki nie możesz go wystraszyć, a więc nie wolno go dotknąć!
5. Aby uwolnić zwierzę ze sterty kosmicznych śmieci musisz zatrzymać łódź podwodną w polu C4, tylko w tej pozycji będziesz mógł swobodnie działać, aby uwolnić stwora!
6. Uruchom specjalny laser do uwolnienia stwora z sideł śmieci – własna inwencja świateł i dźwięków.

SCHEMAT AKCJI

START

E							
D			🪤				
C	🟦		🪤	🟦			
B			🪤				
A							

USTAWIENIA

1

Ustaw Dash na C1.

2

Jako pułapki do złapania stworzenia ustaw kubki na B3, C3, D3.

3

Ustaw stworzenie (Dota) na kubku, na pozycji C5.

4

Przygotuj akcesoria dla Dasha pozwalające przesuwac pułapki.

Pozycje docelowe do uwolnienia stwora

WYZWANIE

1

Rozpocznij na C1.

2

Uratujesz zaplątane zwierze jeśli otoczysz go z każdej ze stron. Przesuń pułapki z B3, C3, D3, aby otoczyć podwodnego stwora (C5) z trzech stron.

3

Stwórz czwartą blokadę za pomocą Twojej łodzi podwodnej.

4

Pamiętaj, że pułapki nie mogą dotknąć morskiego stworzenia. Bądź ostrożny.

5

Bądź dokładny!

SCHEMAT AKCJI

KONIEC

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

KLUCZ

🌀 = START

🛑 = KONIEC

🌀 = POZYCJA DOTA

⚓ = POZYCJA PUŁAPEK

PUNKTACJA ZA ZADANIE:

10 PUNKTÓW – przesunięcie pułapek na wyznaczone pola – żadna krawędź pułapki nie może wystawać poza granice wyznaczonego pola

10 PUNKTÓW – ustawienie łodzi podwodnej w wyznaczonej pozycji końcowej (przodem do kosmicznej istoty morskiej)

10 PUNKTÓW – użycie lasera świetlnego i dźwiękowego w celu uwolnienia stworzenia z sideł śmieci

PUNKTY BONUSOWE

20 PUNKTÓW dla drużyny, która będzie miała najkrótszy program (najmniejszą liczbę linii kodu)

20 PUNKTÓW – dla drużyny, która zaliczy zadanie w pierwszym podejściu

10 PUNKTÓW – dla drużyny, która zaliczy zadanie w drugim podejściu (dotyczy zmian w programie)

Minimalna liczba punktów do zdobycia w zadaniu = 10

Maksymalna liczba punktów do zdobycia w zadaniu = 70