

9-11



MISJA IV

RATUNEK

Głębiny oceanu bywają niebezpieczne. Ekspedycja Twojego zespołu okazała się bardzo ryzykowna. Część Twoich ludzi została uwięziona w jaskini. Udaj się na niebezpieczną wymagającą ratunkową.

Pobierz z centrum ratownictwa program, który pozwoli na ominięcie niebezpieczeństw i uratowanie Twojej załogi.

Powodzenia!

MISJA 4

WPROWADZENIE

Wiadomość 01:43

=====

SOS!

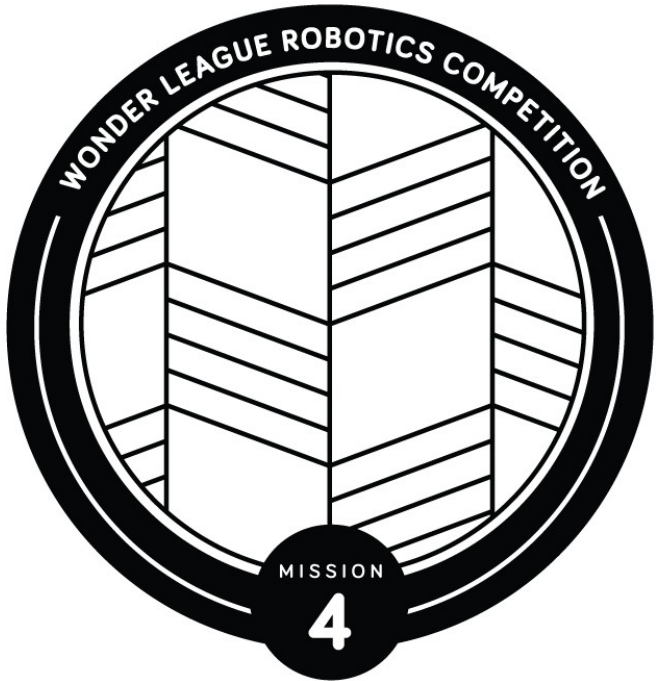
Część Twojego zespołu utknęła w podwodnej jaskini.

GPS nie oznaczył trasy, którą wybrali.

Prawdopodobnie coś spowodowało, że musieli zejść z kursu.

Spróbuj odnaleźć ścieżkę i dotrzeć do swojej ekipy.

=====



MATERIAŁY

- ☐ 5x8 30 cm kratownica
- ☐ Karteczka do zaznaczenia jaskinii
- ☐ 18 kubeczków - otworów
- ☐ Dash
- ☐ Dot
- ☐ Blockly lub Wonder
- ☐ Tablety

TEAM NAME:

DATE:

TEAM MEETING #:

MORE INFORMATION

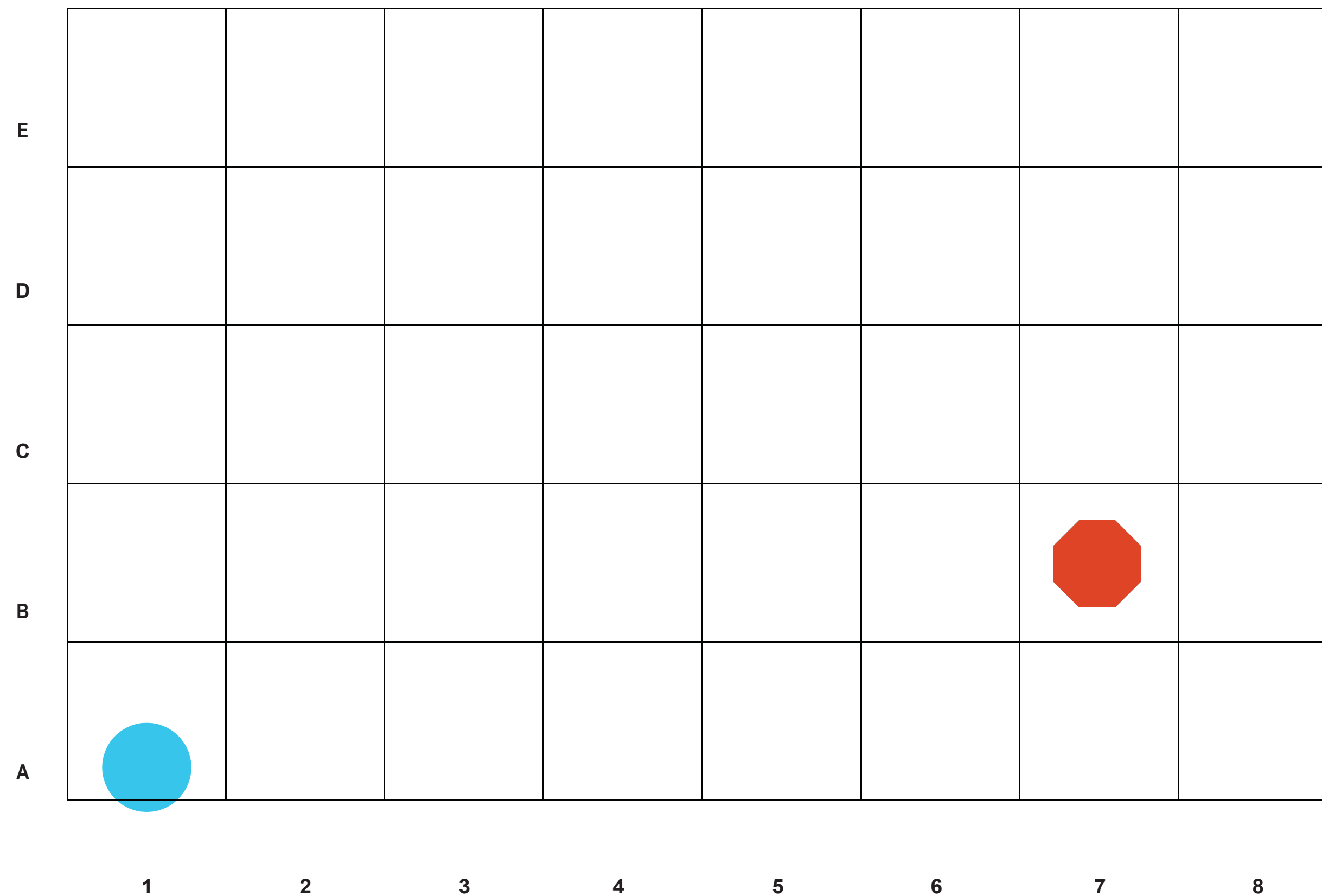
<https://www.makewonder.com/education/robotics-competition>



wonder
workshop

MISSION 4

GRID LAYOUT



KLUCZ



= START



= FINISH

SET UP

- 1 Ustaw Dasha na A1.
- 2 Ułóż jaskinię na B7.
- 3 Otwórz aplikację i uruchom gotowy projekt*:
 - a. Blockly: DCYC
 - b. Wonder: c9qv
- 4 Zapisz projekt pod nową nazwą.

TEAMNAME:

DATE:

TEAM MEETING #:

MORE INFORMATION

<https://www.makewonder.com/education/robotics-competition>



</WLRC>

w:onder
workshop

MISJA 4

WYZWANIE

- 1 Rozpocznij na A1.
- 2 Uruchom wczytany program.
- 3 Kiedy robot będzie się poruszał ustawiaj kubki w strategicznych miejscach w taki sposób, aby Dash dotarł do jaskini. Nie zmieniaj pobranego programu.
- 4 Bądź wytrwały!

PUNKTY

20
PUNKTÓW

Dotarcie do jaskini bez zmiany pobranego kodu.

30
PUNKTÓW

Napotkanie 12 lub więcej otworów (kubków).

50
PUNKTÓW

Napotkanie 11 lub mniej otworów (kubków).

(20 + 30 = 50 lub 20 + 50 = 70)

BONUS

20
PUNKTÓW

Stworzenie tematycznej dekoracji na mapie.

(20 punktów)

PODSUMOWANIE

PUNKTY

BONUS

PUNKTY

+

=

TEAMNAME:

DATE:

TEAM MEETING #:

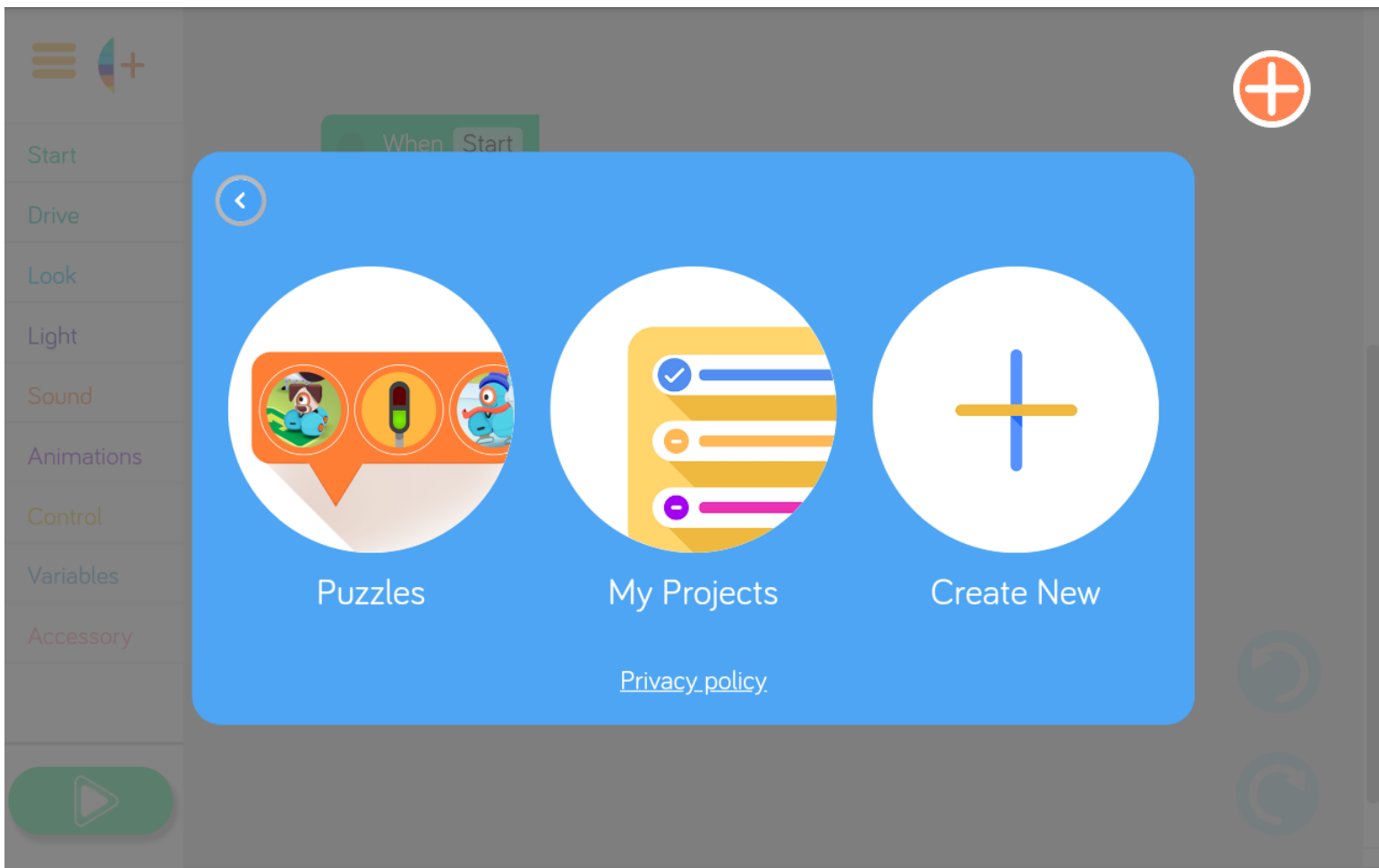
MORE INFORMATION

<https://www.makewonder.com/education/robotics-competition>

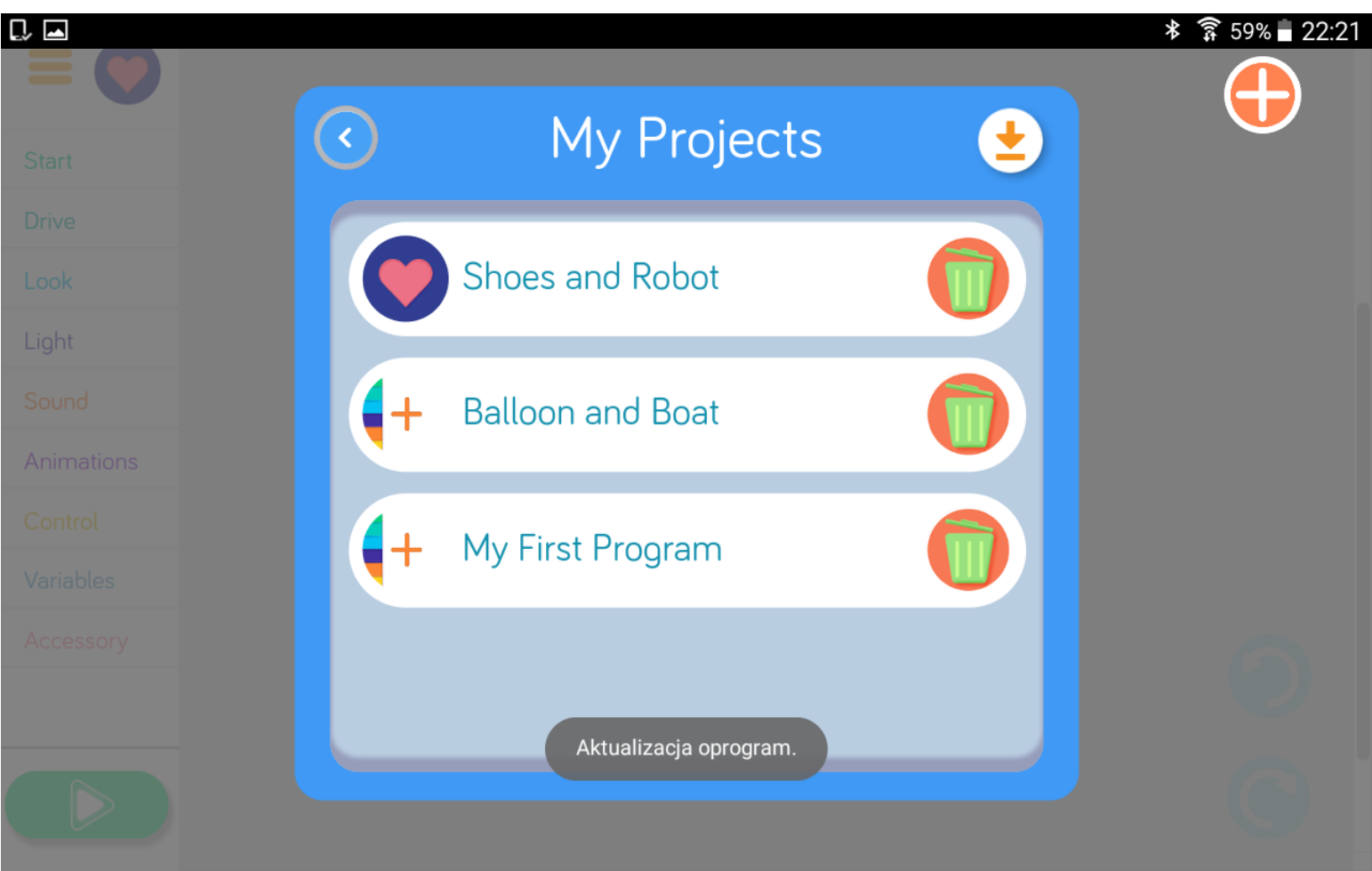


</WLRC>

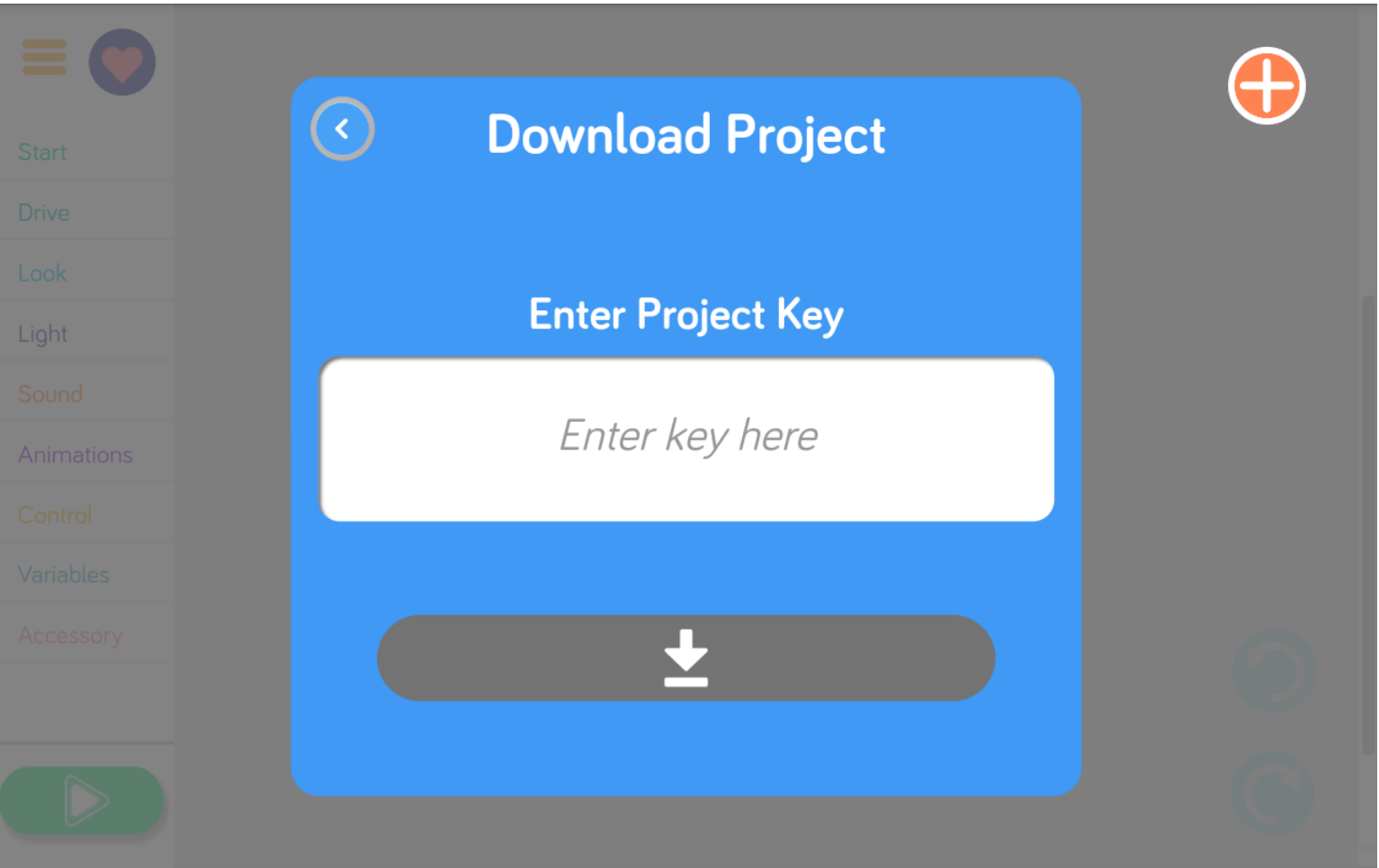
v:onder
workshop



Wybierz menu
Kliknij w My Projects



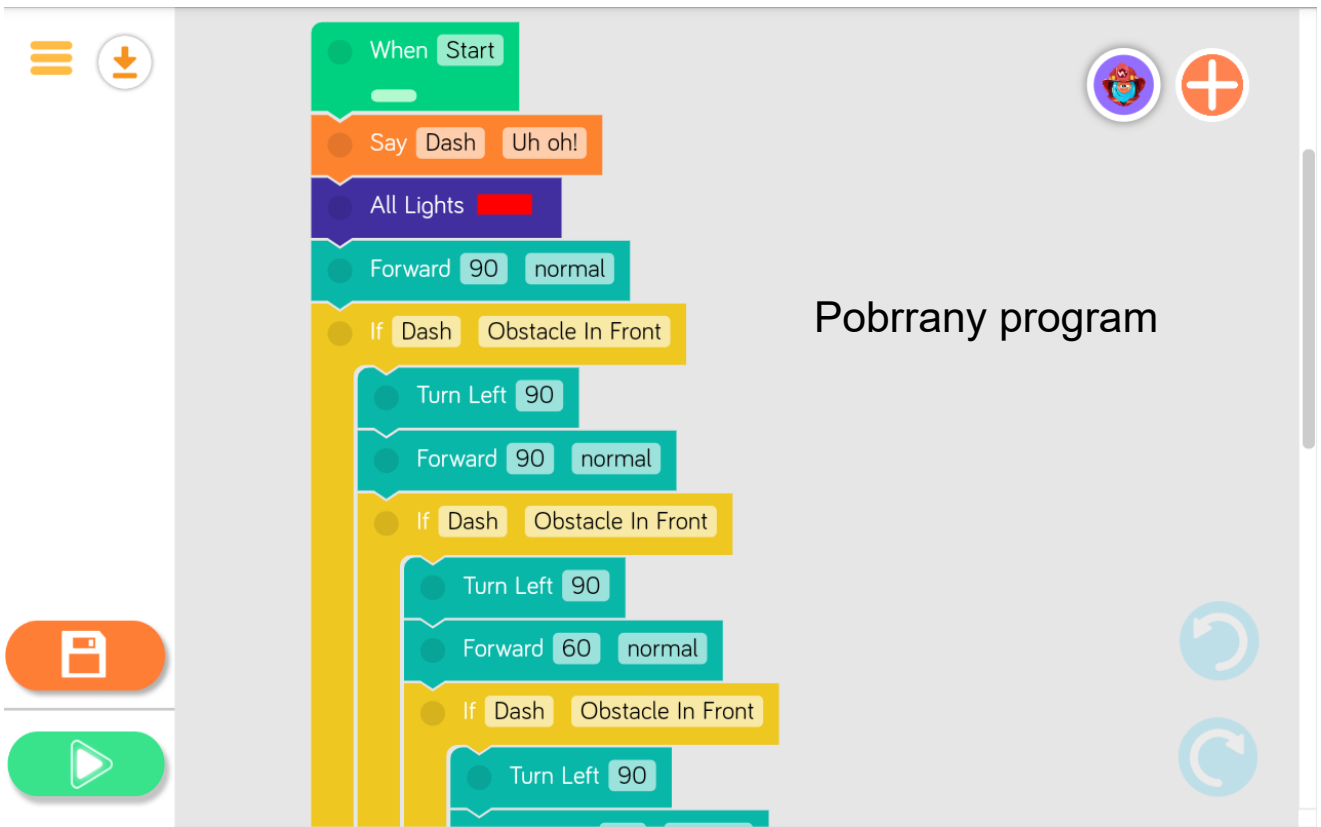
Kliknij w strzałkę w prawym
górnym rogu. Musisz być
połączony do internetu.

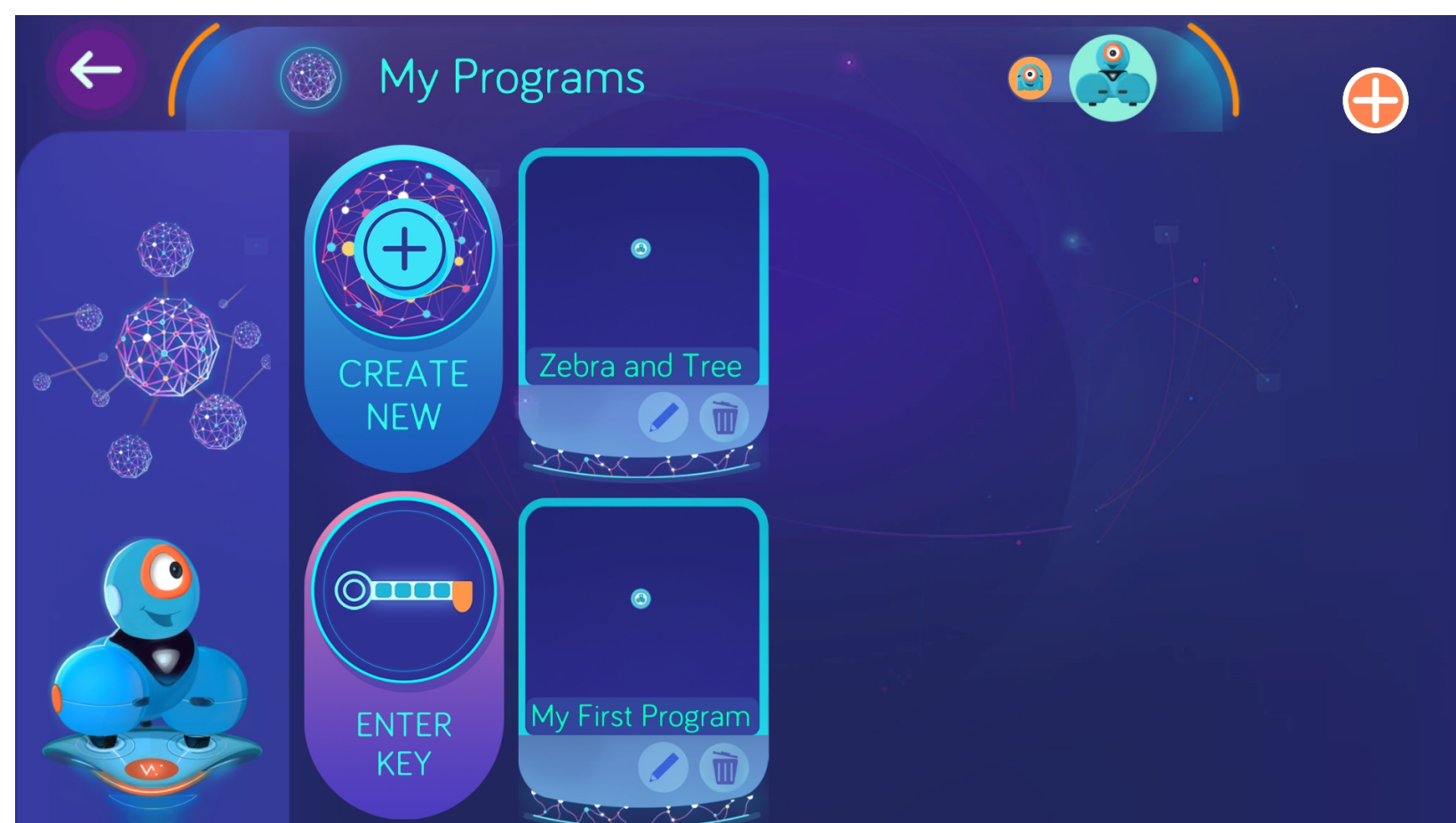


Wpisz kod

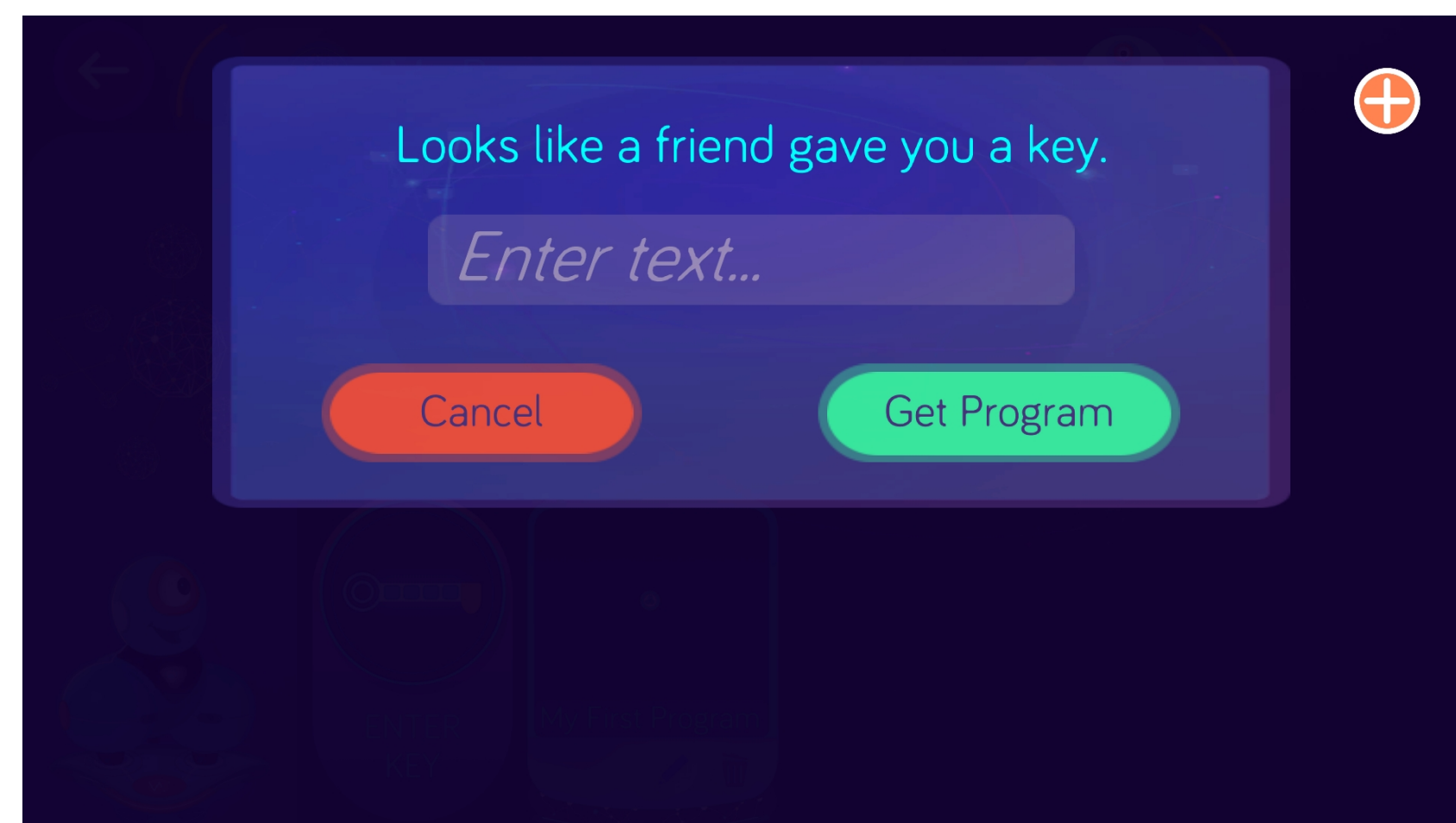


Pobierz program

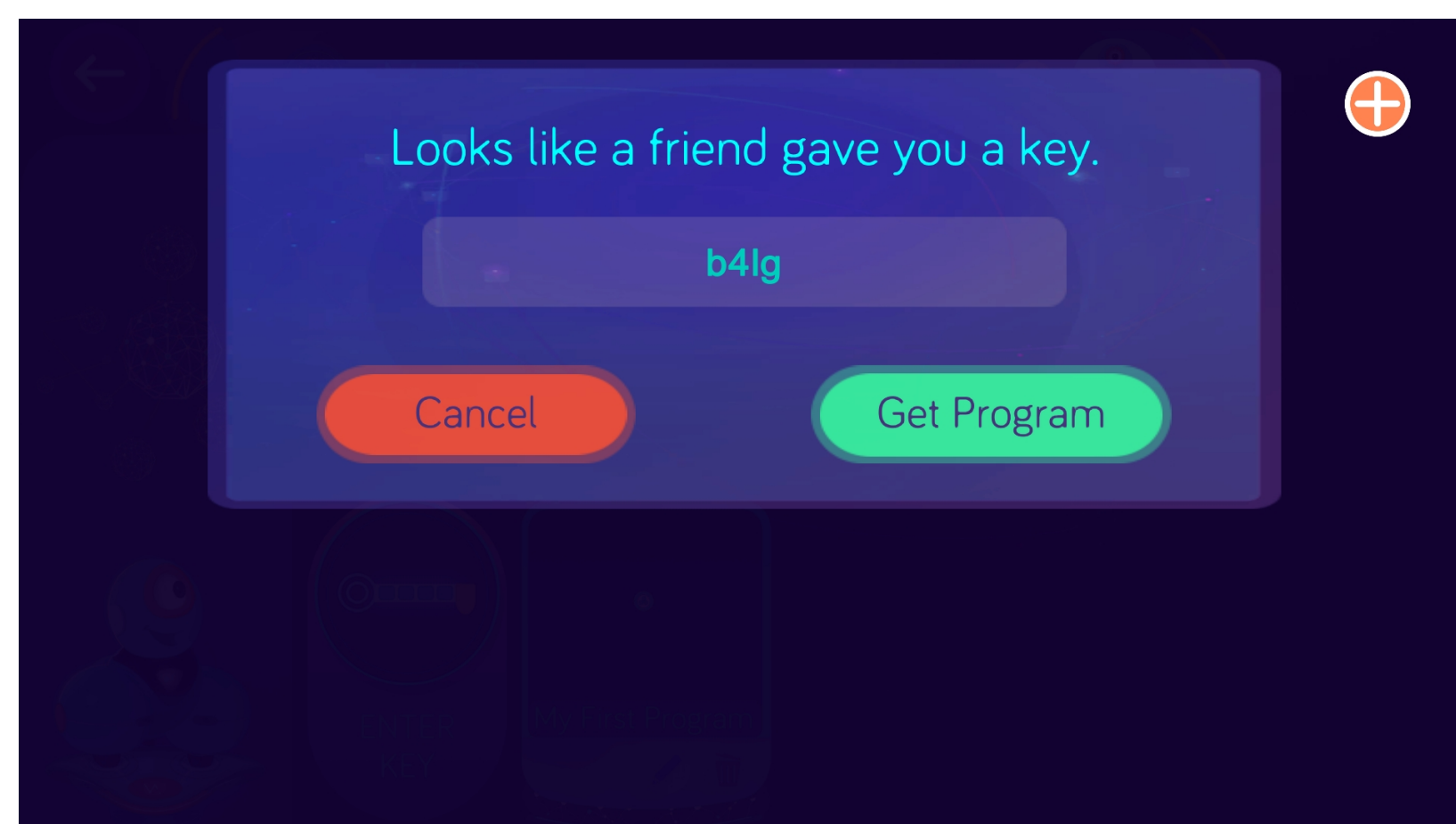




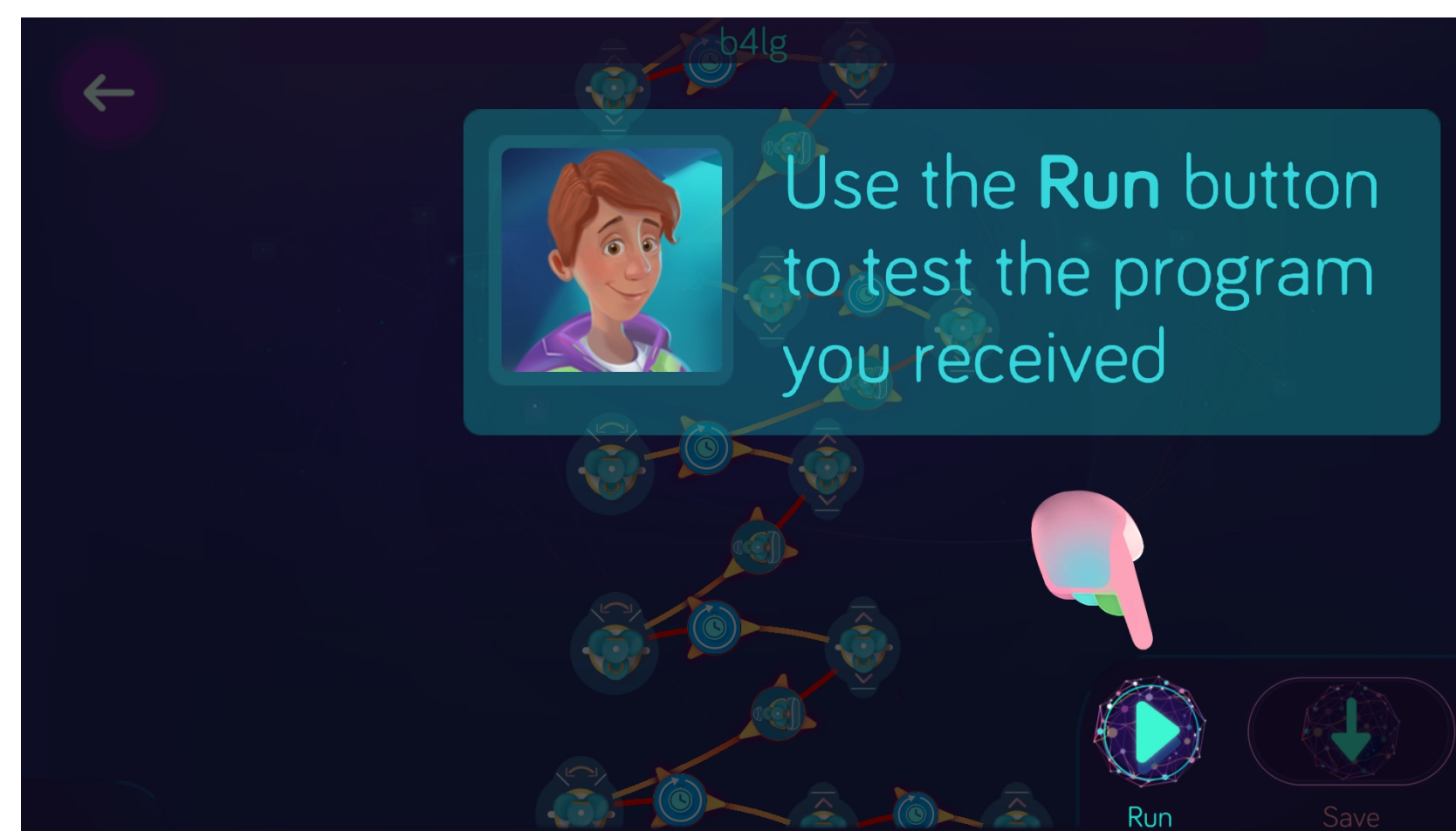
Kliknij Enter Key



Wprowadź kod



Pobierz program/get program



\Pobrany program