



MISJA IV

RATUNEK

Głębiny oceanu bywają niebezpieczne. Ekspedycja Twojego zespołu okazała się bardzo ryzukowna. Część Twoich ludzi została uwięziona w jaskinii. 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

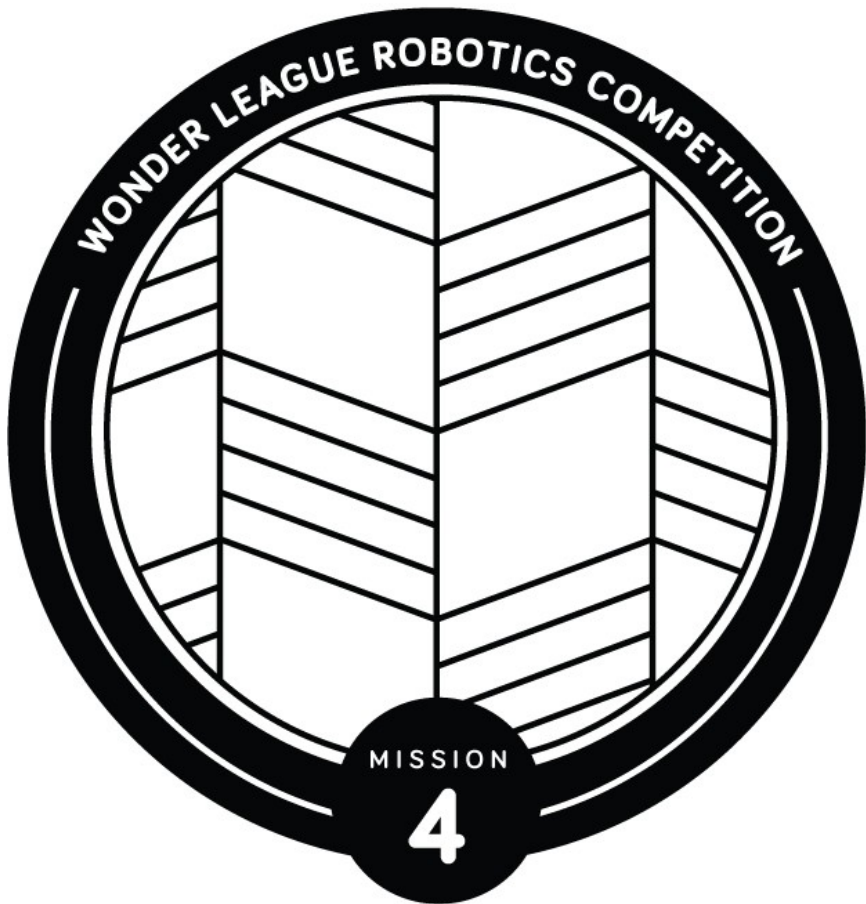
SOS!

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
- ☐ Dash
- ☐ Dot
- ☐ Blockly lub Wonder
- ☐ Tablety

NAZWA ZESPOŁU:

DATA:

KLASA:

www.MAKEWONDER.pl

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



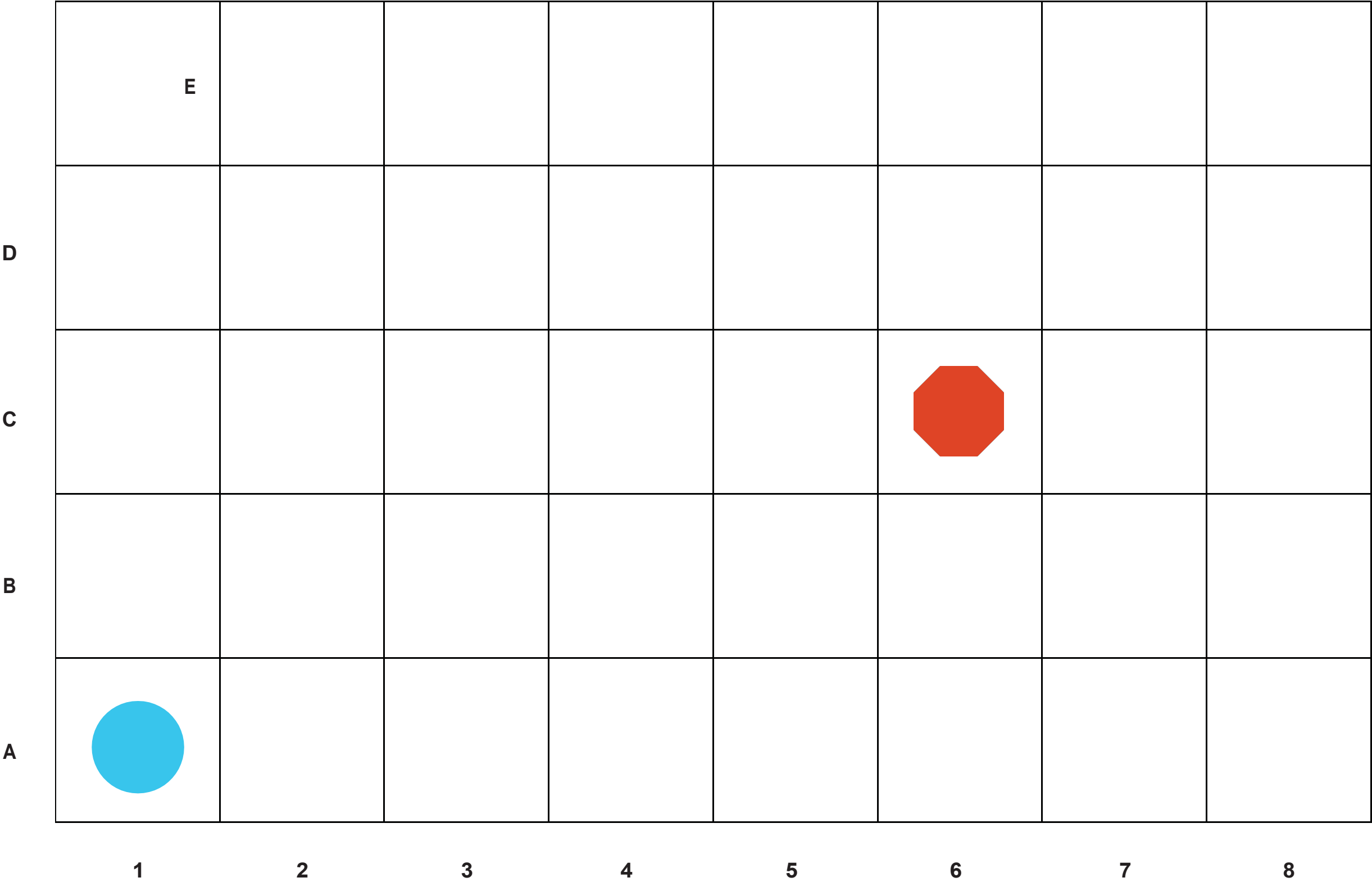
wonder
workshop

MAPA RATUNKOWA

SET UP

- 1 Ustaw Dasha na A1.
- 2 Ułóż jaskinię na C6.
- 3 Otwórz aplikację i uruchom gotowy projekt*:
 - a. Blockly: XLON
 - b. Wonder: b4lg
- 4 Zapisz projekt pod nową nazwą.

* Na ostatniej stronie screen z instrukcją jak to zrobić



KLUCZ

 = START

 = KONIEC

TEAMNAME:

DATE:

TEAM MEETING #:

MORE INFORMATION

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



</WLRC>

wonder
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 8 lub więcej otworów (kubków).
 - 50 PUNKTÓW Napotkanie 5 lub mniej otworów (kubków).
- (20 + 30 = 50 lub 20 + 50 = 70)

BONUS

- 20 PUNKTÓW Stworzenie tematycznej dekoracji na mapie.
- (20 punktów)

TOTAL POINTS EARNED

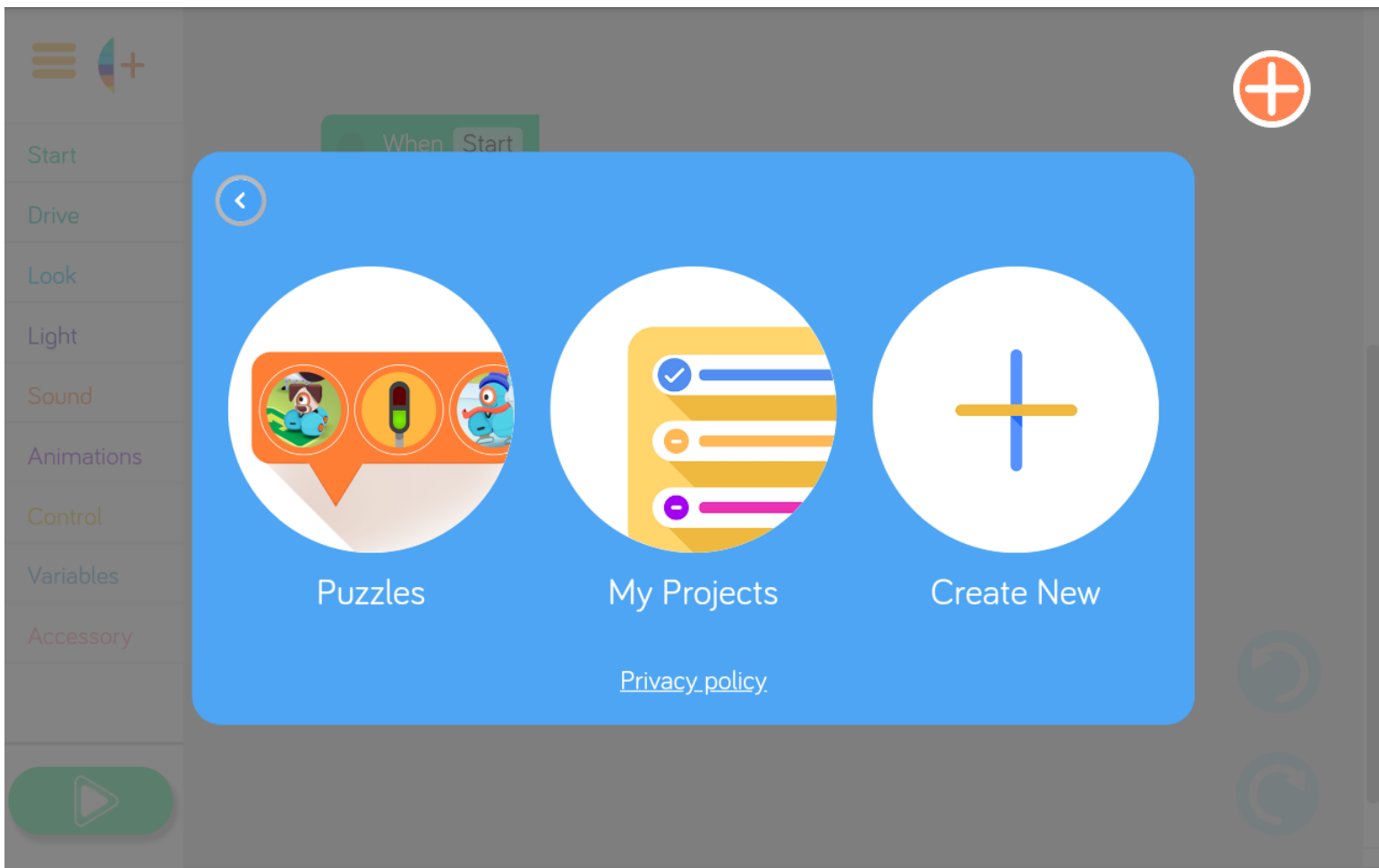
PUNKTY

BONUS

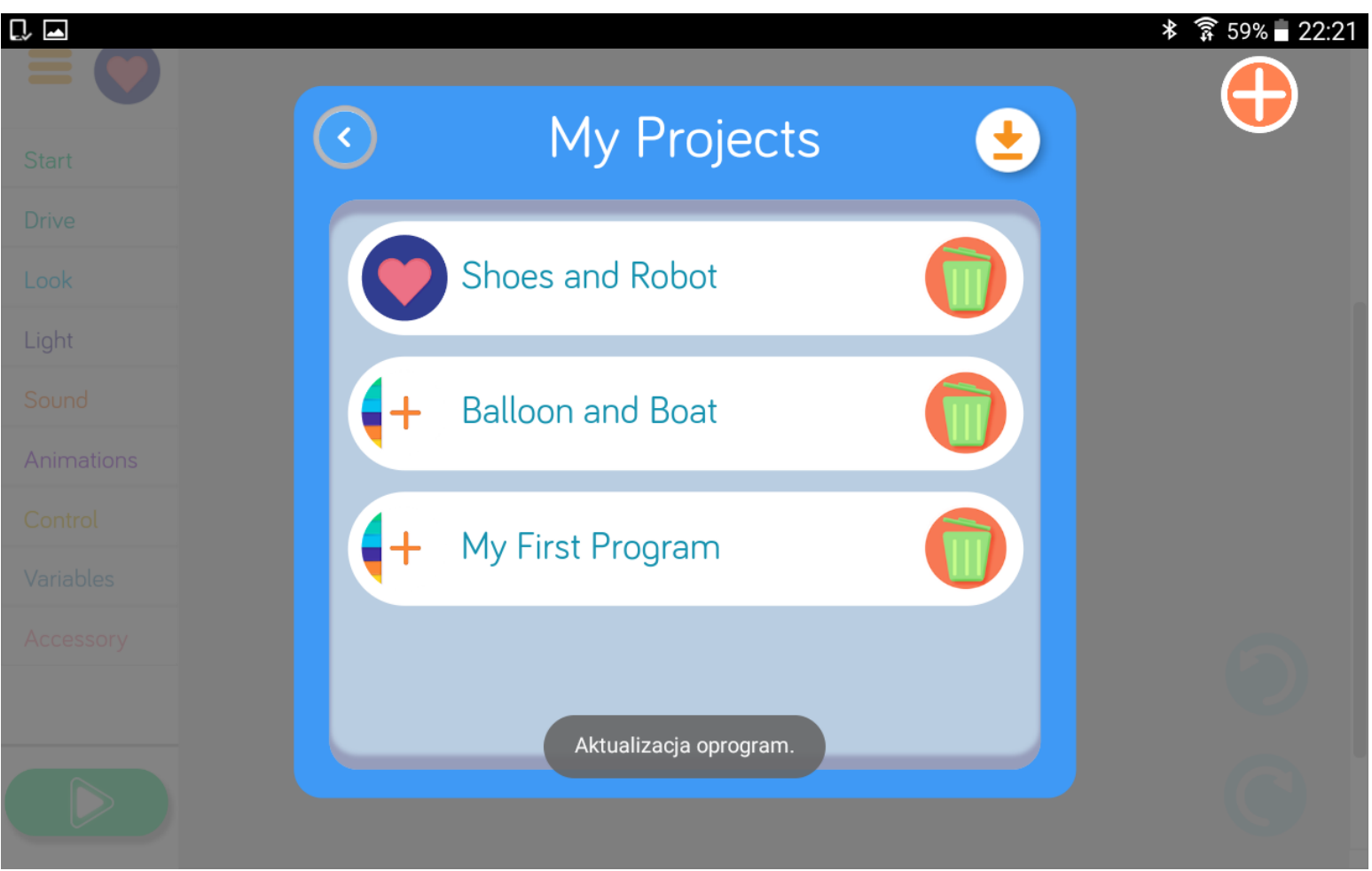
RAZEM

+

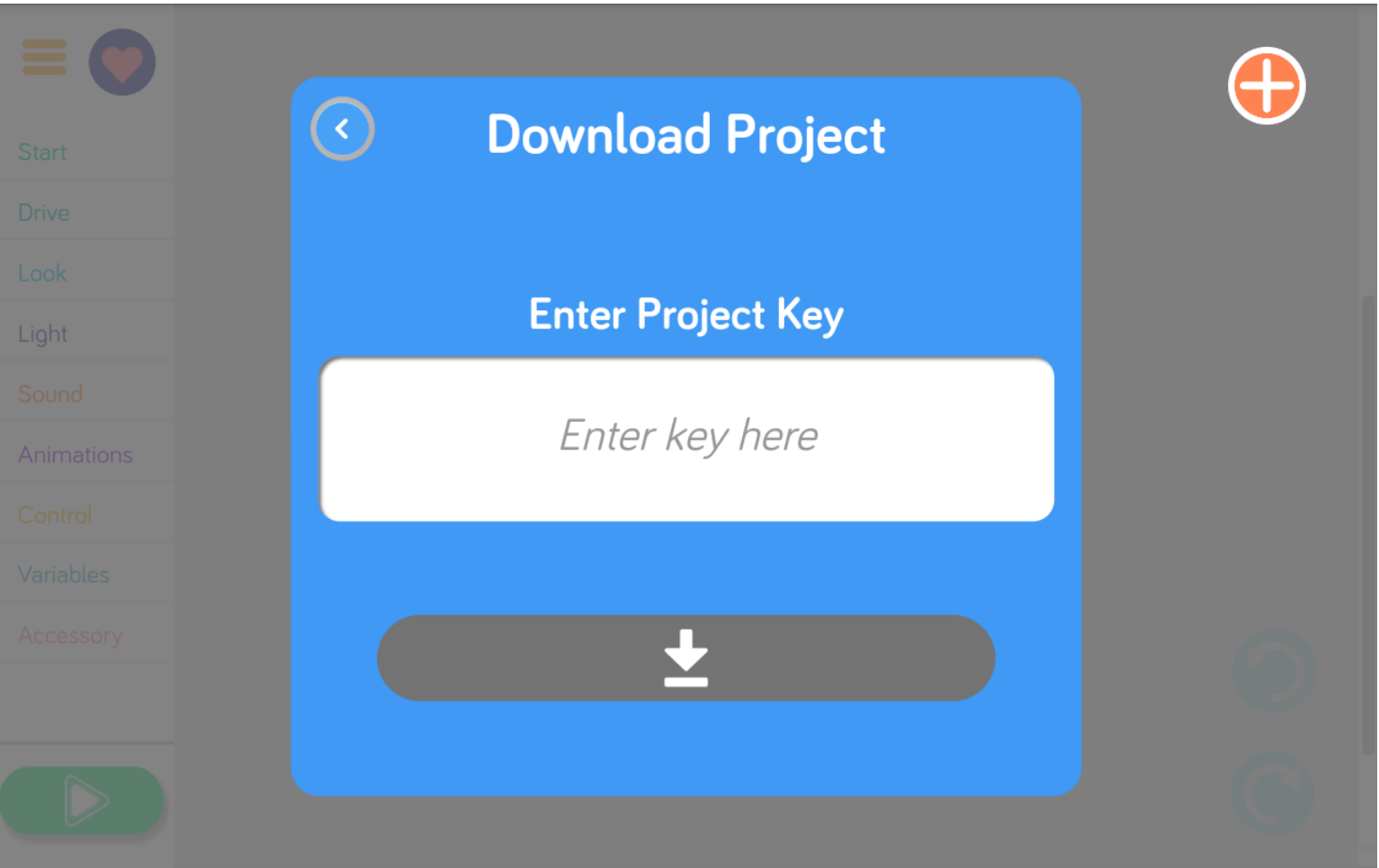
=



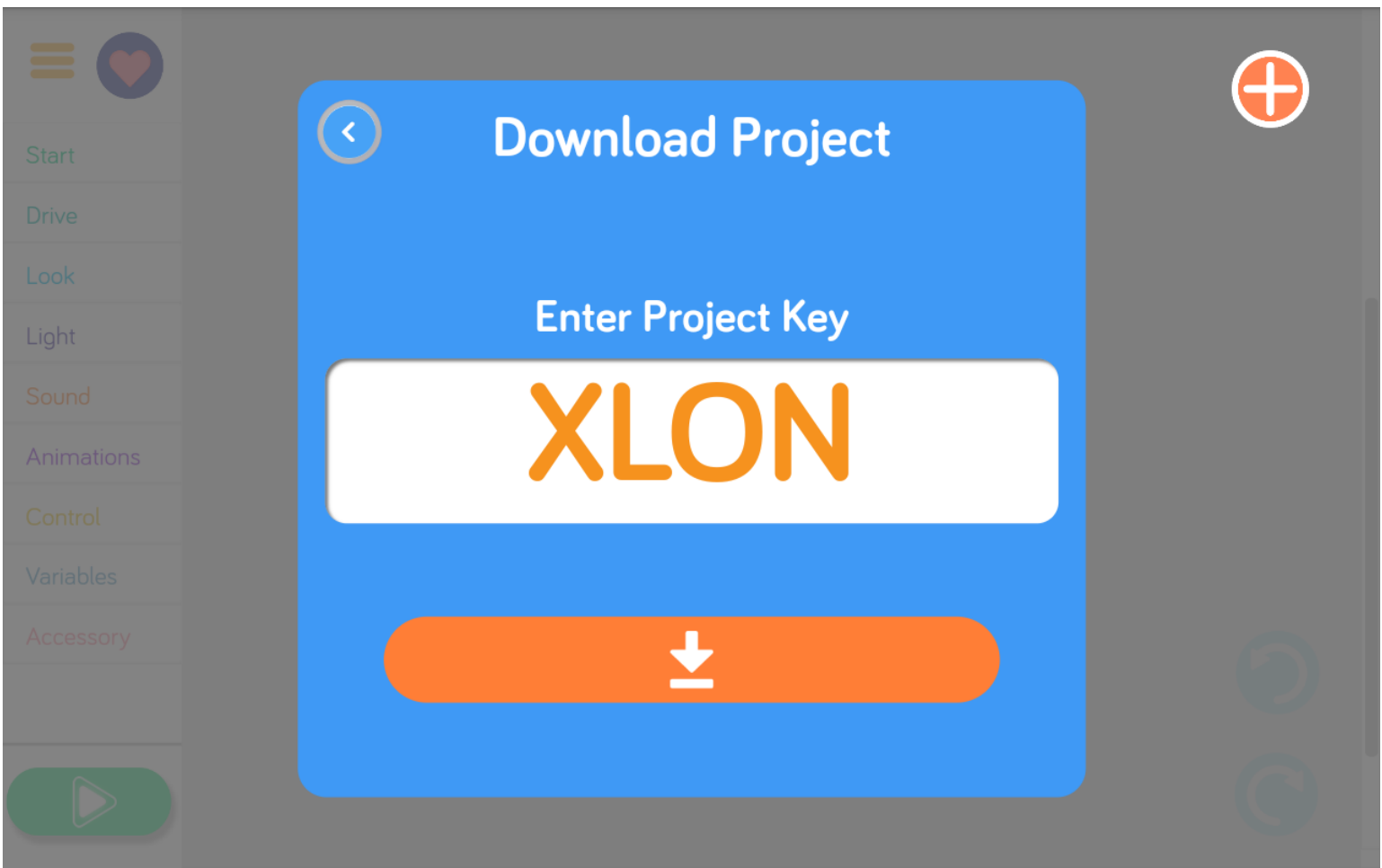
Wybierz menu
Kliknij w My Projects



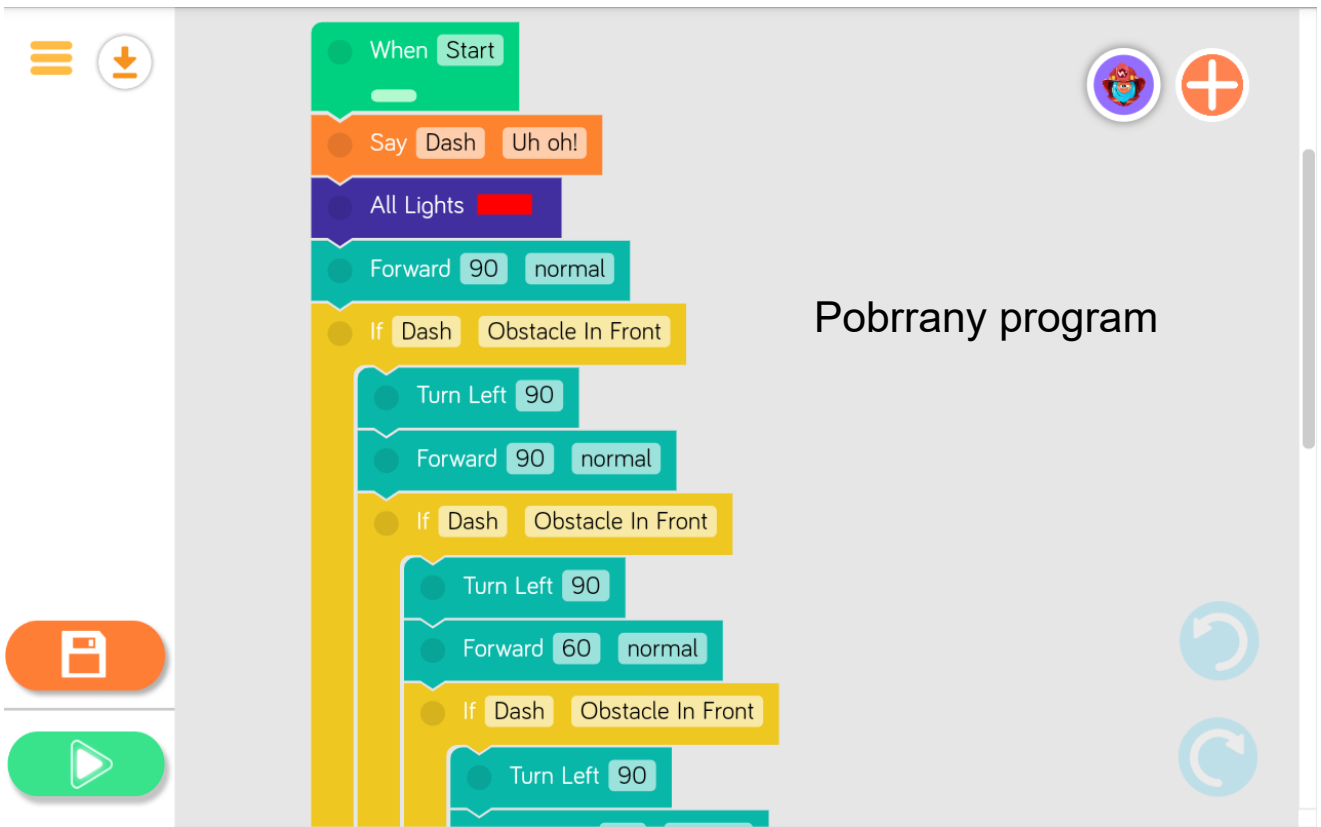
Kliknij w strzałkę w prawym
górnym rogu. Musisz być
połączony do internetu.

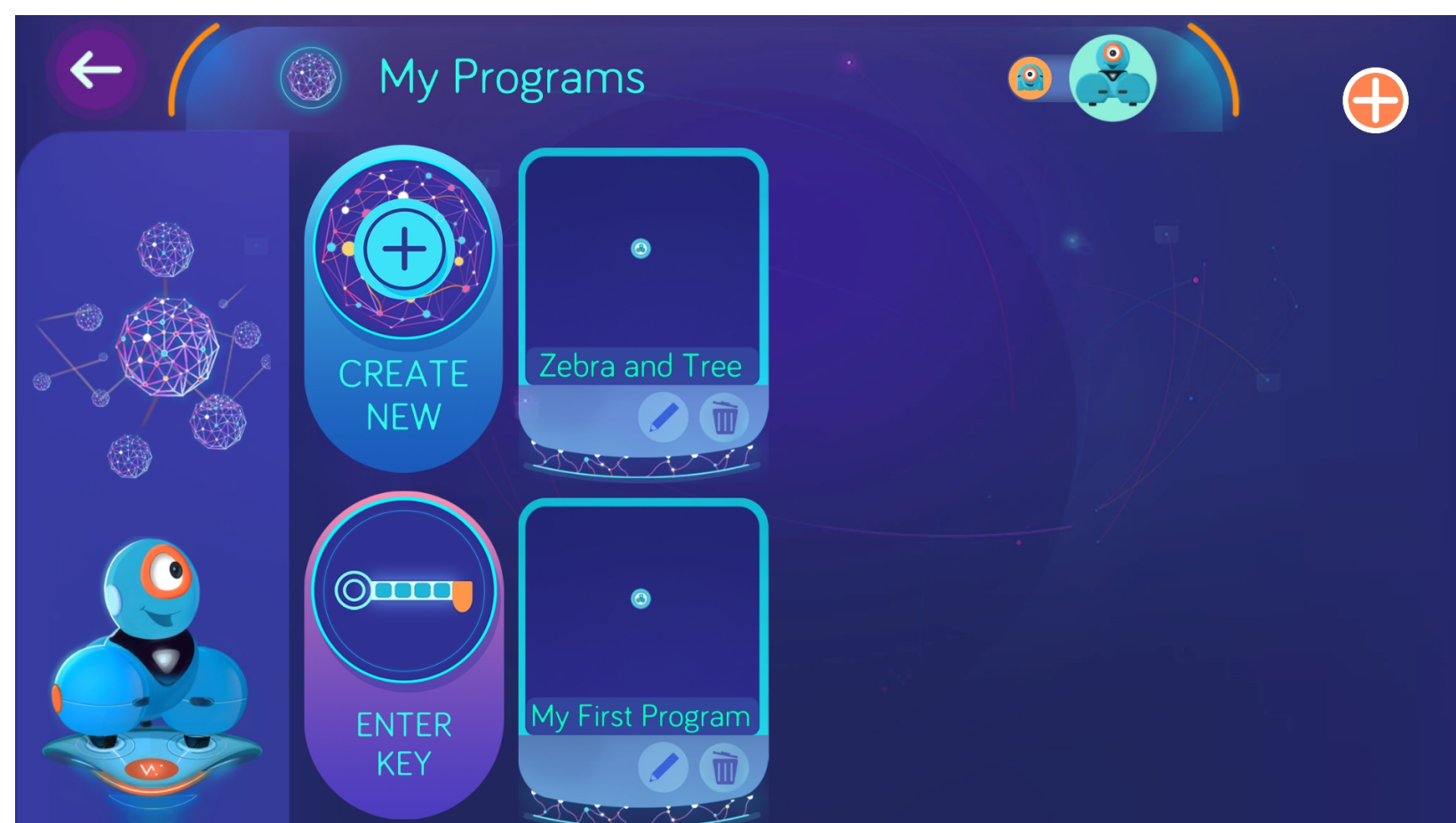


Wpisz kod

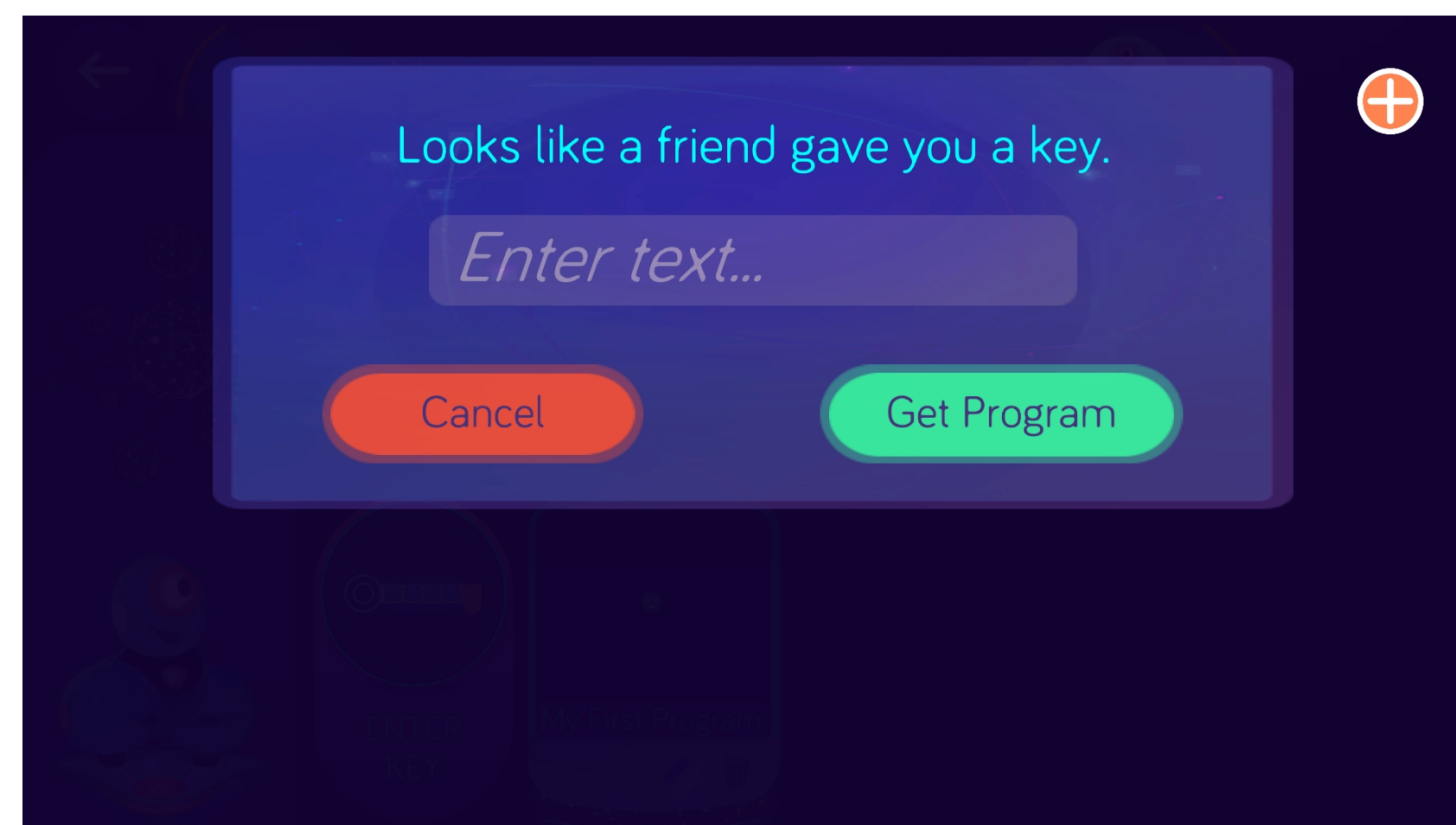


Pobierz program

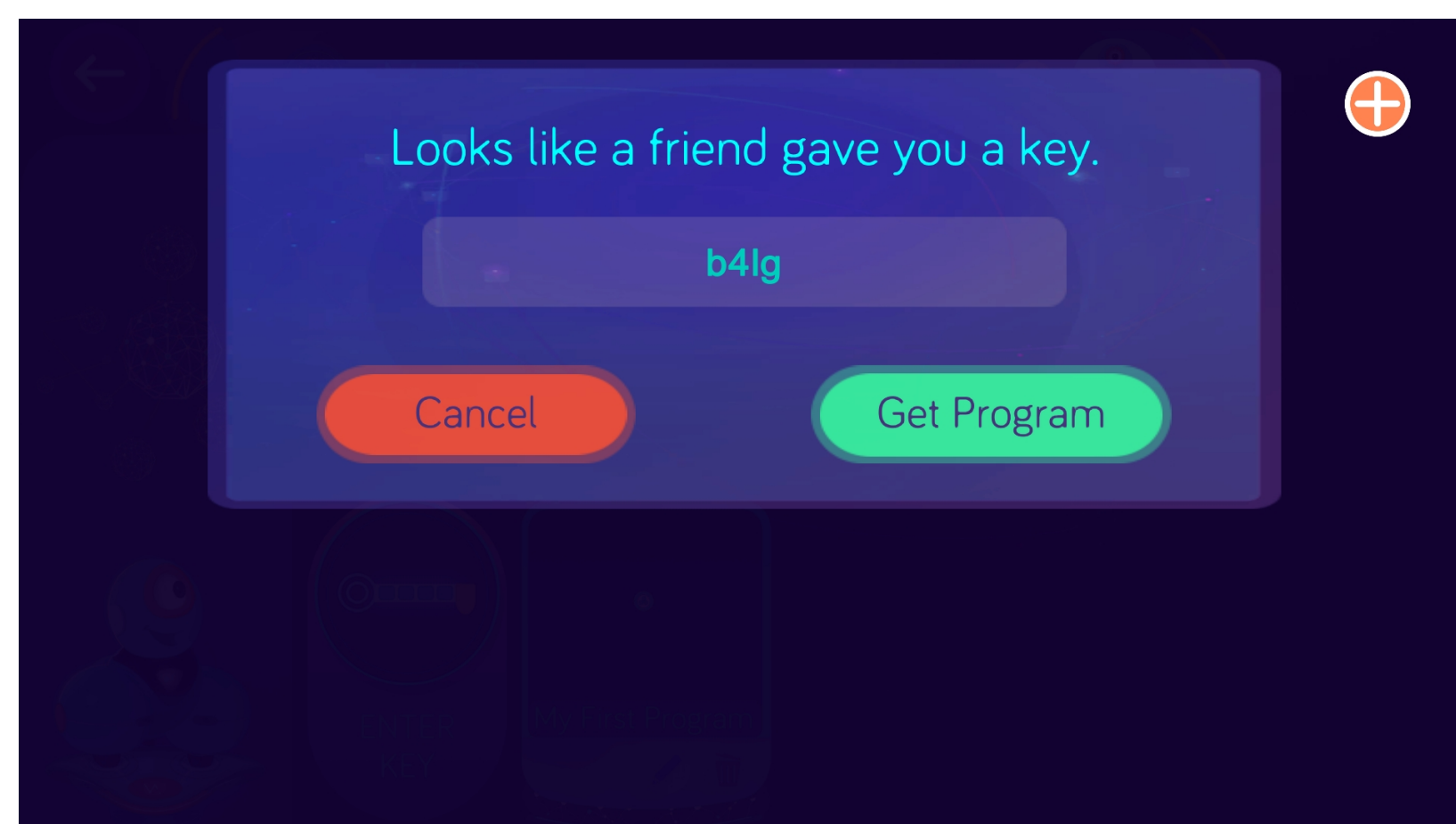




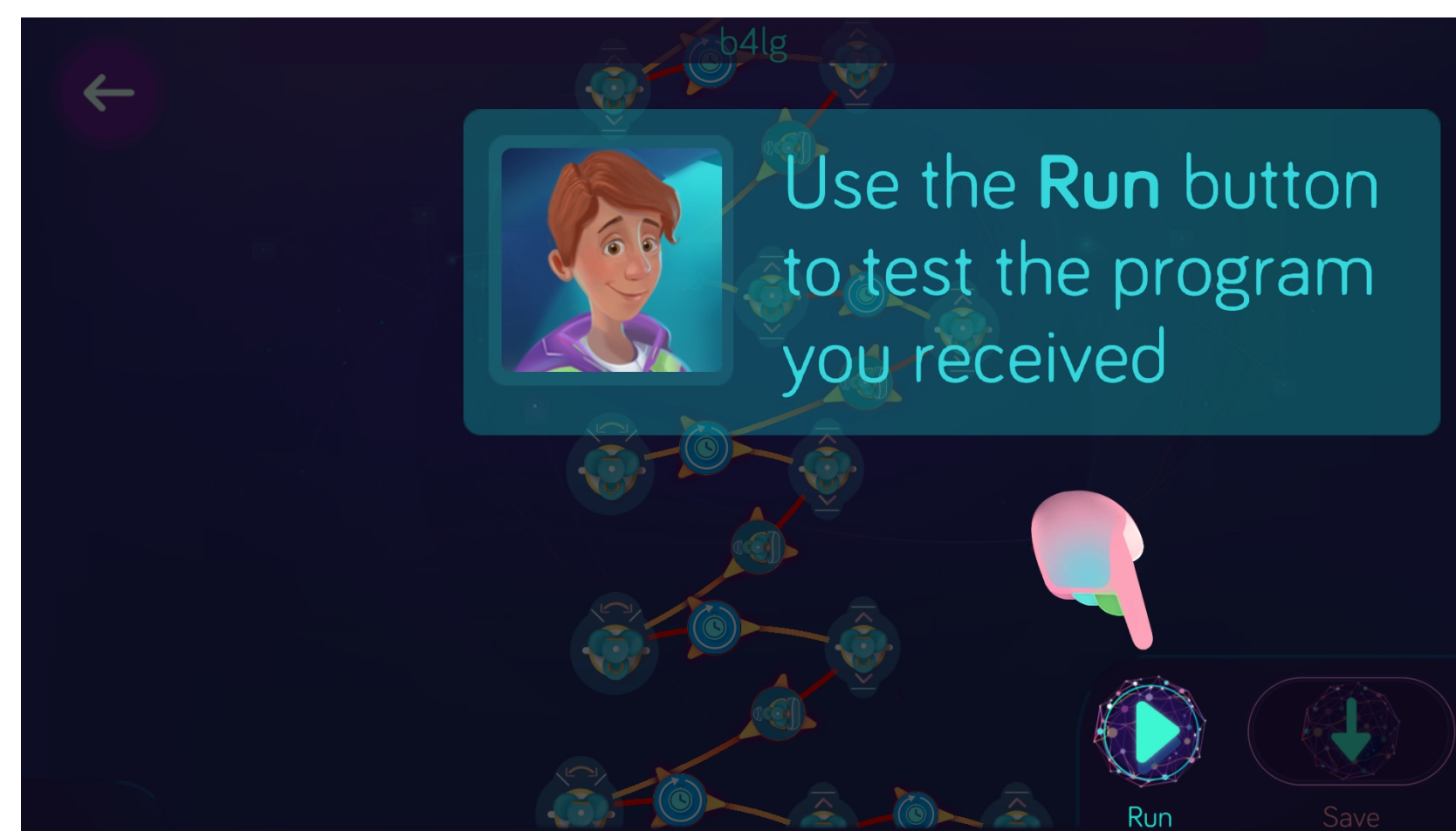
Kliknij Enter Key



Wprowadź kod



Pobierz program/get program



\Pobrany program