

# Mini First Lego League 2013

Fra First Lego League banen fra 2013 er der udvalgt 5 missioner, som kan bruges, som udgangspunkt for en mini First Lego League konkurrence:

1. Tsunami
2. Fragtfly
3. Ambulance
4. Kæledyr
5. Sikkert område

De 5 missioner skal løses ganske som i den oprindelige konkurrence.



Reglen for **berøringsstraf** er dog gjort simplere:

**Berøres robotten uden for basen gives 10 strafpoint.**

Køretid for **pointkørsel** er 5 min. Der kan maksimalt opnås 130 point.

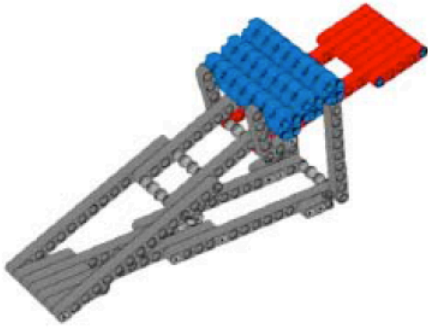
# Mini First Lego League 2013

## Tsunami

Synligt resultat ved kørselens afslutning:

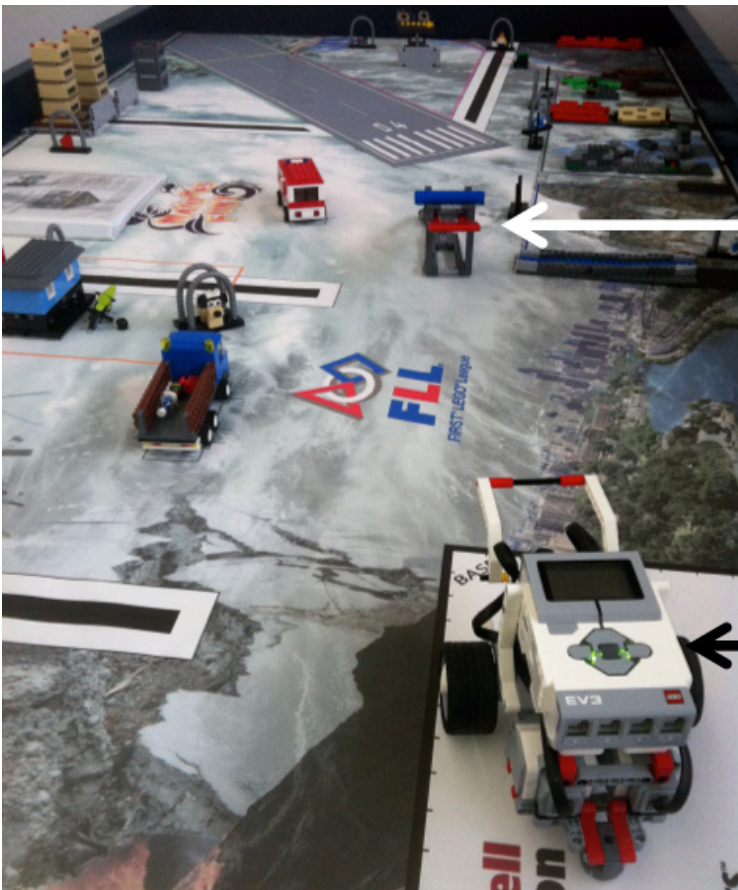
- Alle tre bølger berører måtten.

**Points: 20**



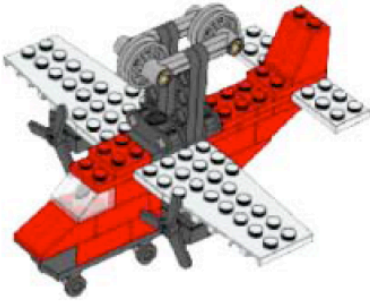
## Tsunami missionen

Anbring robotten i basen i en startposition f.eks. som på billedet. Kør programmet Tsunami. Juster startpositionen indtil robotten selv kører så langt ud af basen, at robotten vipper den røde plade op og de tre bølger triller ud på måtten inden robotten kører tilbage til basen.



Husk **den præcise startposition** til pointkørslen.

## Fragtfly



Synligt resultat ved kørselens afslutning:

- Flyet er i det gule felt.

(Der gives points for enten det gule eller det lyseblå felt, men ikke for begge.)

**Points: KUN GULT ... 20 – ELLER  
LYSEBLÅT... 30**

## Mission fragtfly

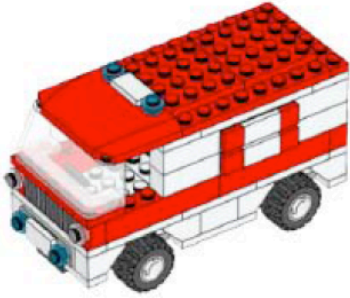
Sæt en teknikbjælke på vippearmen og anbring robotten i basen i en startposition f.eks. som på billedet:



Kør programmet Fragtfly. Juster startpositionen, så robotten kører ud til udløsemekanismen for fragtflyet.

Desværre drejer pinden på armen ikke nok nedad og **fragtflyet flyver ikke ned i gult område**. Ret i programmet Fragtfly, så fragtflyet kommer ud at flyve.

Når programmet Fragtfly er rettet, kan det rettede program bruges ved pointkørslen.



## Ambulance

Synlige resultater ved kørselens afslutning:

- Ambulancen er i det gule felt.
- Alle ambulancens hjul berører måtten.

**Points: 25**

## Ambulance missionen

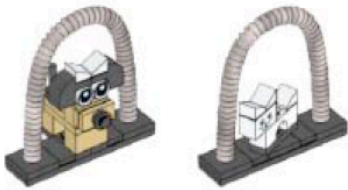
Sæt to teknikbjælker på de to bøjler foran hjulene og anbring robotten i basen i en startposition f.eks. som på billedet:



Kør programmet Ambulance, så robotten kører ud til ambulancen og fanger ambulancen, som dernæst skubbes ud i det gule område.

Desværre bliver robotten stående ude ved det gule område. **Robotten skulle jo tilbage til basen.** Ret i programmet Ambulance, så robotten kører tilbage til basen.

Når programmet Ambulance er rettet, kan det rettede program bruges ved pointkørslen.



## Kæledyr

Synligt resultat ved kørsels afslutning:

- Mindst et kæledyr er sammen med mindst en person i et farvet felt.
- **Points: For hvert kæledyr... 15, når der er mindst en person i samme felt.**

## Mission kæledyr

Programmet HentDyr kan bruges til at hente hunden og katten fra forskellige startpositioner i basen. Hent først hunden og så katten ved at anbringe robotten i basen i de to startpositioner, som vist på billederne:



Når dyrene er hentet skal de skubbes ud til det orange område. Programmet PlacerDyr kan klare den opgave, hvis dyrene anbringes foran robotten og robotten stilles i en passende startposition i basen.

Indøv de to kørsler med HentDyr og den ene kørsel med PlacerDyr, så det kan bruges ved pointkørslen.



## Sikkert område

Synligt resultat ved kørselens afslutning:

- Robotten er i det røde felt, når kørslen slutter.

**Points: 25**

## Mission slut i sikkert område

Anbring robotten i basen i en startposition f.eks. som på billedet og kør programmet Slut. Programmet skulle få robotten til at slutte med at stå i det røde område.



Desværre drejer robotten ikke nok til at få robotten ind i det røde område.

Ret i programmet Slut, så robotten drejer nok til at slutte i det røde område og programmet kan bruges som afslutning ved pointkørslen.