

Gara di Robotica

aprile 2018

Nome della squadra:

Componenti della squadra:

- [1] Far indietreggiare *Cubetto* di 3 passi. [2 punti]

Programma: -

- [2] Scrivere un programma per far avanzare *Cubetto* di 7 passi. [3 punti]

Programma: -

- [3] Far ruotare *Cubetto* su se stesso in senso orario indefinitamente. [4 punti]

Programma: -

Nei quesiti che seguono *Cubetto* parte dalla casella C3 ed ha direzione di avanzamento verso *Nord*, come indicato in figura a lato.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3			^			
4						
5						
6						

- [4] Stabilire in quale casella si ferma e con quale direzione di avanzamento (*Nord, Est, Sud, Ovest*) si ferma *Cubetto* dopo aver eseguito il seguente programma. [4 punti]

A D F A D F D – A A D

Risposta: casella in cui si ferma: direzione nella quale si ferma:

- [5] Stabilire in quale casella si ferma e con quale direzione di avanzamento (*Nord, Est, Sud, Ovest*) si ferma *Cubetto* dopo aver eseguito il seguente programma. [4 punti]

F A S F – S S A D D

Risposta: casella in cui si ferma: direzione nella quale si ferma:

- [6] Far percorrere a *Cubetto* un giro attorno alla casella B3 e tornare al punto di partenza rivolto verso *Nord* come era partito. [5 punti]

Programma: -

Gara di Robotica

31 maggio 2018

Nome della squadra:

Componenti della squadra:

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

	A	B	C	D	E	F
1						
2		●	●	●		
3		●				
4		●	●	●		
5				●		
6						

- [1] Portare *Cubetto* dallo stato (1,A,N) allo stato (5,E,N). [10 punti]

Programma: -

- [2] *Cubetto* si trova nello stato (1,A,N). Far fare 5 passi indietro portandolo nello stato (6,A,N).
[10 punti]

Programma: -

- [3] Portare *Cubetto* dallo stato (1,A,N) allo stato (3,C,N) evitando i birilli in colore rosso. [10 punti
– n° di birilli abbattuti]

Programma: -

- [4] Abbattere il maggior numero di birilli. [1 birillo = 2 punti]

Programma: -