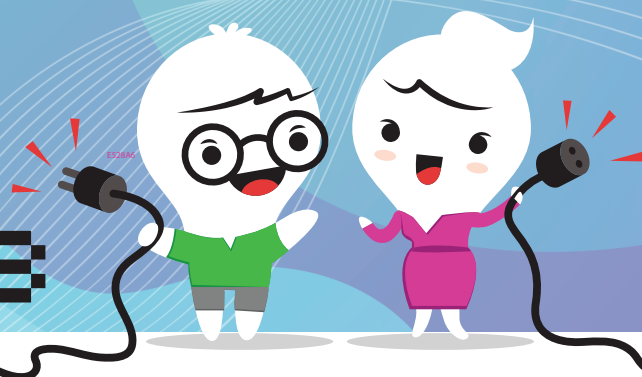


SEGUINDO INSTRUÇÕES



O JOGO

Os computadores são utilizados para resolver problemas, e para que eles nos ajudem, devemos informar, corretamente, através de uma “linguagem” apropriada, o que queremos que o computador faça.

Dessa forma, passaremos instruções ao “aluno computador”, para que assim ele consiga realizar o percurso da prova no menor tempo possível, recolhendo os itens desejados.

REGRAS

- ▶ Cada grupo poderá coletar até 7 itens (máximo) no menor tempo possível (O limite máximo da brincadeira é de 30min).
- ▶ Os programadores serão livres para construir quantas instruções quiserem, ou seja, eles podem construir uma rota completa até algum objeto, ou apenas uma instrução até certo ponto.
- ▶ O programador não pode utilizar de outras instruções além das especificadas, caso contrário, à equipe será penalizada e o participante vendado terá que **voltar para o início da prova**.
- ▶ **REGRA DO SILÊNCIO**, em caso de gritos, assobios, ou qualquer meio de comunicação que facilite a obtenção da instrução, a equipe será penalizada, tendo seu computador (aluno vendado) de **voltar ao seu ponto de partida**.

PUNIÇÃO

- Se bater na barreira azul (obstáculos periféricos): **Perde 1 ponto**
- Se bater na barreira vermelha (obstáculo central): **Perde 4 pontos**
- Se o programador ou o “compilador” passarem ao “aluno computador” informações diferentes das contidas no cartão de instruções: **Voltar para o início da prova**
- Caso o “aluno computador” estiver vendo o caminho da prova: **Voltar para o início da prova (Devolvendo os itens conquistados)**
- Caso o “aluno programador” passe o cartão de instruções com **sintaxe** incorreta: **Perde 1 ponto**

PONTUAÇÃO

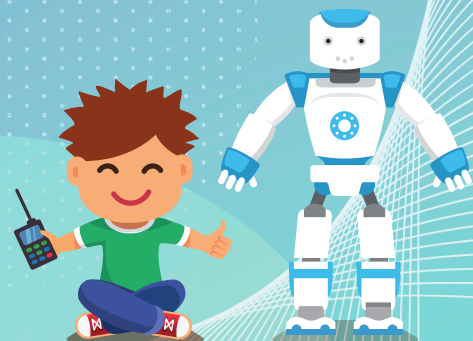
Menor Tempo

- ★ 1º a chegar na saída: **80 pontos**
- ★ 2º a chegar na saída: **70 pontos**
- ★ 3º a chegar na saída: **60 pontos**
- ★ 4º a chegar na saída: **50 pontos**
- ★ 5º a chegar na saída: **40 pontos**
- ★ 6º a chegar na saída: **30 pontos**
- ★ 7º a chegar na saída: **20 pontos**
- ★ 8º a chegar na saída: **10 pontos**

Itens

- ★ Azuis: **20 pontos**
- ★ Vermelhos: **15 pontos**
- ★ Amarelos: **10 pontos**
- ★ Verdes: **5 pontos**

CARTÃO DE INSTRUÇÕES



☐ Ande () passos em frente ☐

☐ Ande () passos para trás ☐

☐ Vire () graus à direita ☐

☐ Vire () graus à esquerda ☐

☐ ABAIXAR_E_PEGAR_OBJETO () ☐

☐