

## Misiones

---

Existen diversas misiones. Cada equipo puede elegir en qué orden realizarlas.

### **1.1 LLEVAR LOS ALDEANOS BLANCOS AL CEMENTERIO(TRASH)**

El robot debe recoger los Aldeanos Blancos y llevarlos al Desperdicio.

### **1.2 LLEVAR LOS ALDEANOS A LAS HABITACIONES**

El robot debe llevar las Bombillas inteligentes a las diferentes habitaciones:

- Aldeanos amarillos a la habitación amarilla
- Aldeanos verdes a la habitación verde
- Aldeanos azules a la habitación azul
- Aldeanos rojos a la habitación roja

Consideraciones:

Los Aldeanos deben ser llevados al Área 1 y al Área 2 de las diferentes habitaciones. Solo se contabilizará un Aldeano por área.

Ejemplo: si hay dos Aldeanos verdes en el tablero, debe llevar uno al Área 1 y el otro al Área 2. Si lleva ambos al Área 2 solo obtendrá los puntos de un Aldeano. Si hay un Aldeano Blanco en el Tablero, deberá llevarla al Cementerio.

### **1.3 APARCAR EL ROBOT**

Antes del inicio del turno el robot debe estar situado completamente dentro del área de Inicio y final (la línea circundante no está incluida en dicha área). Los cables se consideran parte del robot, por lo que su proyección debe estar dentro del área de Inicio y final.

La misión se completa cuando el robot regresa al área de Inicio y final, se detiene y la proyección del chasis del robot se encuentra completamente dentro del área de Inicio y final (se permite que los cables estén fuera de dicha área).

### **1.4 PAREDES**

Las paredes no deben dañarse ni moverse de su área gris. Si se dañan o se mueven fuera del área gris, se asignará una penalización, pero sin que ello implique llegar a obtener una puntuación negativa.

## Puntuación

---

Definiciones:

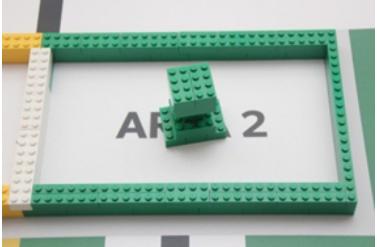
- "De pie" significa que el objeto del juego todavía está en posición vertical (como la posición inicial).
- "Tumbado" significa cualquier posición distinta a "De pie"
- "Completamente" significa que el objeto del juego solo toca el área correspondiente (sin incluir las líneas negras).
- "Parcialmente" significa que el objeto del juego está al menos tocando una parte del área.

Acción	Puntos	Total
El Aldeano rojo/amarillo/azul/verde está: ● De pie en la habitación correcta ● Completamente en el Área 1 o 2	25	150
El Aldeano rojo/amarillo/azul/verde está: ● Tumbado en la habitación correcta ● Completamente en el Área 1 o 2	15	90
El Aldeano roja/amarilla/azul/verde está: ● De pie en la habitación correcta ● Parcialmente en el Área 1 o 2	10	60
El Aldeano roja/amarilla/azul/verde está: ● Tumbado en la habitación correcta ● Parcialmente en el Área 1 o 2	5	30
El Aldeano Blanco está: ● De pie en el Cementerio ● Completamente en el Cementerio	20	40
El Aldeano Blanco está: ● Tumbada en el Cementerio ● Completamente en el Cementerio	10	20
El Aldeano Blanco está: ● De pie o tumbado en el Cementerio ● Parcialmente en el Cementerio	5	10
El robot se detiene por completo en el área de		

inicio y final (estos puntos solo se obtienen si se obtienen otros puntos)		10
El robot daña o desplaza cualquier pared desde su posición inicial	-15	-45

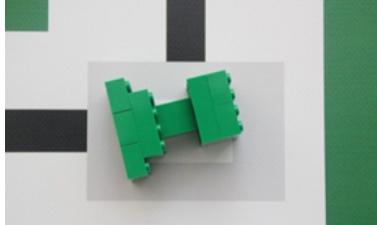
**Ejemplo:**

- Aldeano de pie en la habitación correcta, completamente en el Área 1 o Área 2:

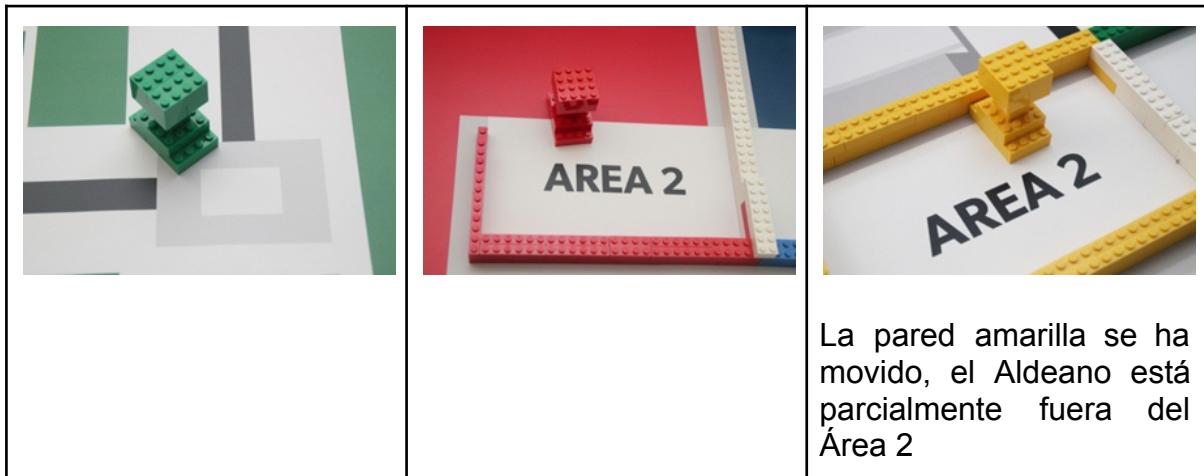
		
Área 2 es el rectángulo blanco	Área 1 es el rectángulo gris	Área 2 es el rectángulo

	Sólo puntúa un Aldeano por área
---	---------------------------------

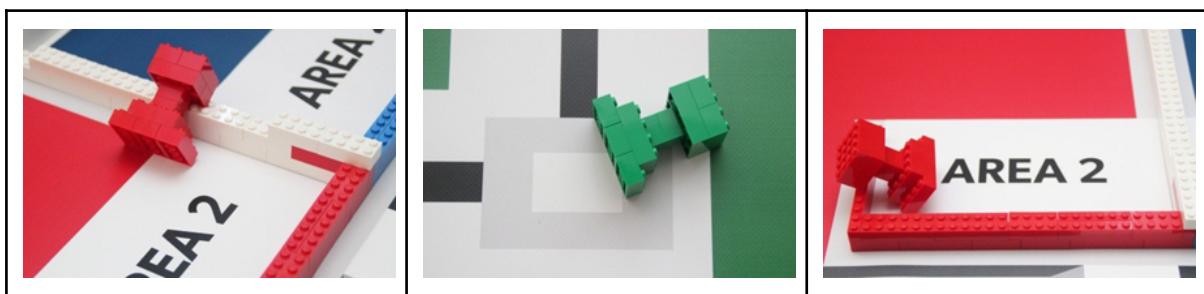
- Aldeano tumbado en la habitación correcta, completamente en el Área 1 o Área 2

		
---	---	---

- Aldeano de pie en la habitación correcta, parcialmente en el Área 1 o Área 2

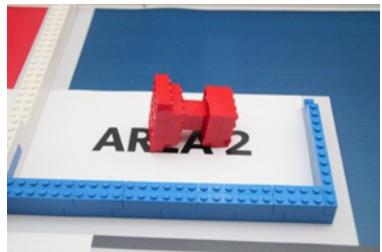
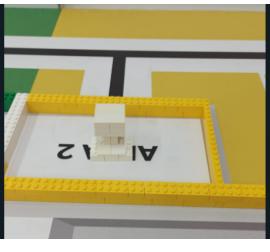
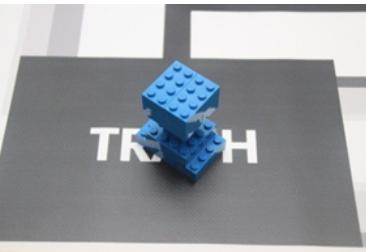


- Aldeano tumbado en la habitación correcta, parcialmente en el Área 1 o Área 2

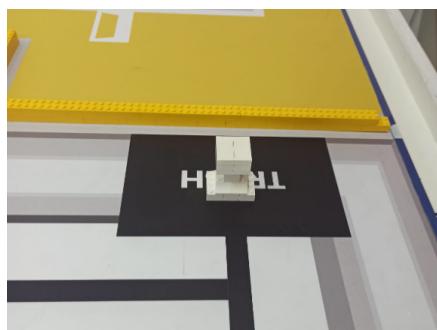


- Situaciones de 0 puntos

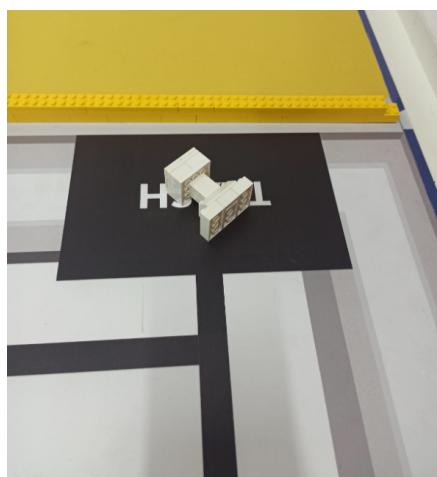


		
Aldeano en habitación equivocada	Aldeano Blanco en habitación	Aldeano en Cementerio

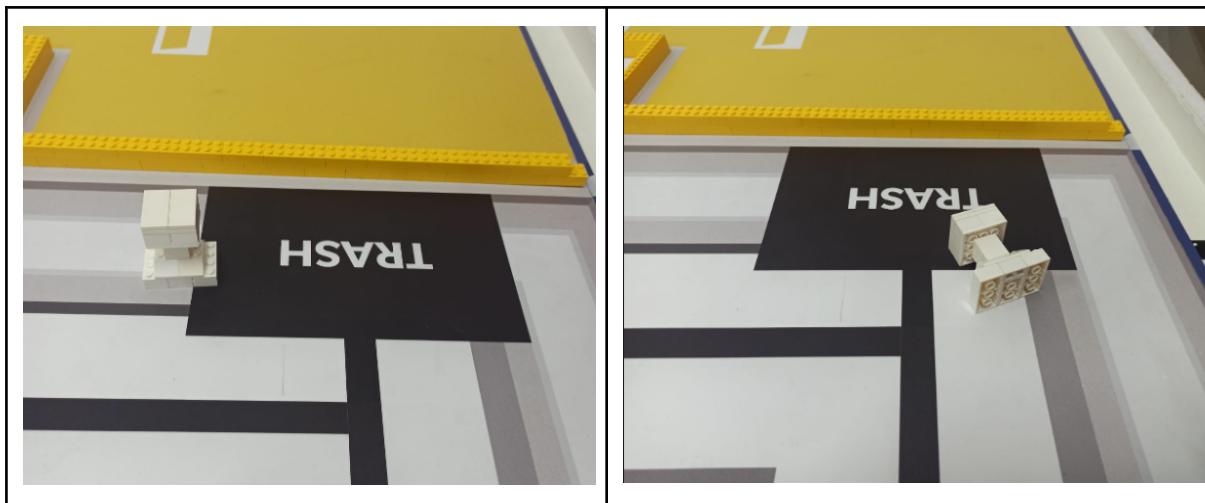
- Aldeano Blanco de pie en el Cementerio, completamente en el Cementerio



- Aldeano Blanco tumbado en el Cementerio, completamente en el Cementerio



- Aldeano parcialmente en el Cementerio



- Robot parado en el área de Inicio y final

Ok	Ok (aunque los cables queden fuera, la proyección del chasis está dentro)	No ok

- Pared

Ok (está dentro del área gris)	Pared desplazada (fuera del área gris)	Pared desplazada (fuera del área gris)



Pared dañada