

Aihe: Kilpaa-ajavat mekaaniset laitteet

Tarkoituksena ohjelmoida Richard Garfieldin Roborallyn tyyppinen lautapeli, jossa pelaajat ”ajavat” roboteilla kilpaa. Robotin liikuttaminen tapahtuu joka vuoro pelaajalle annettujen korttien avulla joista tehdään viiden kortin ohjelma. Laudalla on lisäksi erilaisia esteitä kuten liukuhihnoja ja seiniä pelaajien häiriöksi.

Käyttäjät: Pelaaja(t) ja pelin hallinto

Pelaajan toiminnot:

- korteista ohjelman (viiden kortin jonon) muodostaminen
- mahdollisuus menettää seuraava ohjelmointi vuoro ja saada robotti korjattua

Pelin hallinnon toiminnot:

- korttien jako
- robottien liikuttaminen
- lautaelementtien hallinta

-