

# Project elektronica4

scenario's

---

**bachelor Electronica-ICT**

**academiejaar 2014-2015**  
**semester 2**

lector: Marc Smets  
marc.smets@ap.be

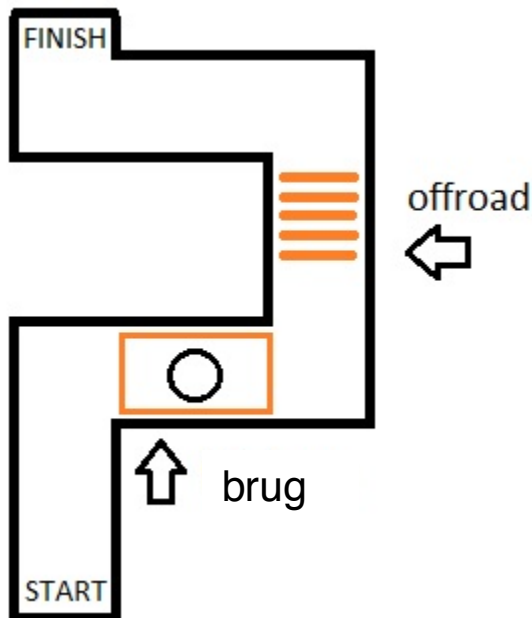
## **Inhoud**

<b>Levels</b>	<b>2</b>
<b>1 Level 1: Bekend parcours met hindernissen</b>	<b>2</b>
<b>2 Level 2: Onbekend hindernissen parcours</b>	<b>2</b>
<b>3 Level 3: Zoek object in een open ruimte</b>	<b>2</b>
<b>4 Level 4: Zoek object in een open ruimte met hindernissen</b>	<b>3</b>
<b>5 Level 5: Zoek objecten in een onbekend hindernissen parcours met tijdslimiet 3</b>	

# Levels

## 1 Level 1: Bekend parcours met hindernissen

De auto legt een bekend hindernissen parcours af van start tot finish zonder de muren te raken.



- De afstand tussen de muren is 2 maal de lengte van het voertuig
- De hoogte van de muren is minimaal 15 cm
- Elk rechtdoor stuk is minstens 1,5 meter lang
- Het offroad stuk zijn 5 latjes van 1cm dikte en 3 cm van elkaar verwijderd
- De brug is een houten plaat van max 1cm dikte. Initieel helt de plaat +/- 45°.
- Telkens de auto een muur raakt krijg je 1 strafpunt
- Opnieuw beginnen is 1 strafpunt

## 2 Level 2: Onbekend hindernissen parcours

De auto legt een onbekend hindernissen parcours af.

- Zelfde regels als hierboven, met dat verschil dat je op voorhand niet weet welke vorm het parcours zal hebben.

### 3 Level 3: Zoek object in een open ruimte

In een open rechthoekige ruimte moet de auto op zoek gaan naar een object.

- Het object is volledig naar keuze: een lampje, een kleuren sticker, een led, een metalen voorwerp, etc... De auto moet het object uiteraard wel kunnen erkennen.
- Als de auto het object heeft gevonden in de open ruimte moet hij kenbaar maken adv een signaal naar keuze, e.g: een liedje afspelen "I am the one and only !!!", een flikkerende lamp, een zegedansje, etc

- Max 3 minuten de tijd
- De open ruimte is minstens 5 m<sup>2</sup> groot

#### **4 Level 4: Zoek object in een open ruimte met hindernissen**

Zelfde opdracht en regels als hierboven met dat verschil dat de zoektocht naar het object nu gebeurt in een open ruimte met hindernissen: schoendozen en kasten.

#### **5 Level 5: Zoek objecten in een onbekend hindernissen parcours met tijdslimiet**

- Zelfde opdracht als hierboven met het verschil dat er nu meerdere objecten moeten worden gevonden EN dat er een tijdslimiet geldt van 2 minuten.
- Er kunnen max 5 objecten worden gevonden
- Hoe meer objecten je hebt gevonden, des te hoger je score