
Space Workshop

Bewertungsbogen

NeXT Generation on Campus



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



INFORMATION
SYSTEM
TECHNIK



In diesem Wertungsbogen gibt es genauere Informationen, wie die Punkte im Wettkampf verteilt werden und worauf ihr vielleicht besonders achten solltet. Die Teams treten nacheinander an und haben drei Versuche pro Station. Vor dem Start muss einmal die bearbeitete Aufgabe genannt werden und ob Sensoren eingesetzt wurden. Zu Beginn der Aufgabe muss der Roboter an einer der markierten Startpositionen stehen. Für die Bearbeitung der Aufgabe muss die Station komplett verlassen werden. Wenn die Aufgabe nicht komplett gelöst werden konnte, gibt es Teilpunkte. Pro Aufgabe gibt es mindestens 0 Punkte. Wichtiger als die genauen Regeln ist aber natürlich der Spaß an der Technik und Fairplay. Falls es noch Unklarheiten bei der genauen Punktwertung gibt, einfach nachfragen. Mit dem Abschuss der Rakete endet der Wertungslauf. Es gewinnt das Team mit der höheren Punktzahl, bei Gleichstand geht das Team als Sieger hervor, dass weniger Versuche benötigt hat.

Aufgabe	Beschreibung	Punkte	Team	
			Black	Blue
Kommunikationsstation	Kommunikationsstation wird vollständig aufgestellt	4		
Roboter	Der Roboter wird befreit	6		
Gesteinsproben	Die Gesteinsproben werden mit einem Programm in korrekter Reihenfolge rot, rot, weiß eingesammelt	4		
	Die Gesteinsproben werden in falscher Reihenfolge eingesammelt	2		
Stromversorgung	Die Solarkollektoren werden komplett aufgefaltet	10		
	Die Solarkollektoren werden nur teilweise aufgefaltet	5		
Kommunikationssatellit	Der Kommunikationssatellit wird an der korrekten Position abgesetzt. Der Satellit darf in der Basis auf den Roboter gesetzt werden.	5		
Crew	Das Crew-Mitglied im weißen Anzug wird zur Basis gebracht	6		
Rakete	Die Rakete startet und öffnet die Raumstation	10		
	Die Rakete startet, erreicht aber nicht die Raumstation	5		

Tabelle 1: Punktwertung

Abzüge:			Black	Blue
	Eingriff während das Programm aktiv ist. Der aktuelle Versuch ist beendet	-10		
	Der Roboter verlässt das Spielfeld komplett	-3		
	Sachschaden! Objekte, die nicht zur Aufgabe gehören werden verschoben oder verändert. Ein Abzug pro Schaden.	-2		
Bonuspunkte:	Der Roboter kehrt am Ende des Versuchs vollständig in die Basis zurück. (Crew-Aufgabe ausgenommen)	2		
	Bei vollständig gelöster Aufgabe, sinnvoller Einsatz eines Sensors. Ein Bonus pro Sensor werdet kreativ ;)	4		
Summe:				
Versuche:				

Tabelle 2: Abzüge und Boni