**Indledning**

RoboCup-projektet går ud på at konstruere og programmere en robot, til at komme igennem en given bane. Banen har et pointsystem, som skalerer efter hvor hård hver enkelt forhindring er. Point bliver givet, for alt, fra at gennemføre en forhindring, spille musik, have et funktionelt og flot design, til at komme hurtigst i mål. Til dette projekt er der udleveret et LEGO Mindstorm sæt og et programmeringsprogram, kaldet RobotC. Inkluderet i LEGO Mindstorm sættet er CPU’en til robotten, samt motorer, sensorer og div LEGO byggeklodser. Målet for gruppen er at gennemføre banen og alt efter, hvilke forhindringer der viser sig mest lukrative mht. risiko/point, vil det blive forsøgt at klare disse. Dette gøres ved at analysere banen og det udleverede materiale grundigt, for herefter at lægge den bedst mulige taktik for at vinde RoboCup 2015!

**Prioritering af rute**

At være den hurtigste er en af de lavere prioriteringer, da det handler ligeså meget om hvad konkurrenterne sigter efter. Men da det er et ønske, ligger denne ’’forhindring’’ bane for resten af gruppens mål.

Der satses på at alle batteriporte vil blive gennemført, da det er en del af den stribe, som skal følges.

At spille musik er nemme point, da man kan programmere robotten, til at gøre det imens den kører. Hvilket musiktema det bliver, er ikke afgjort. Tanken er at der skal spilles musik imens, der bliver kørt igennem en af de sværere forhindringer.

Det vigtigste mål for gruppen er blot at gennemføre.

Da det at præsentere robotten giver point, er planen at give den et tema, som for eksempel James Bond. Dette giver også anledning til at spille Jamen Bond toner, hvilket giver yderligere point. Med en endnu større chance for at score point på kreativitet. Dette er dog op til dommerne, men det bliver nævnt i præsentationen.

De lette point kommer af at have et kreativt design. Dette er en mindre prioritet, da det kan tage noget tid og fokus ligger på selve forhindringer og det at klare banen.