Indledning

Robocup projektet går ud på at kontruere og programmere en robot, til at komme igennem en given bane. Banen har et pointsystem, som to dommere står for. Point får man, for alt fra at gennemfører en forhindring, spille musik, have et godt og flot design til at komme hurtigst i mål. Til dette projekt er der udleveret et Lego Mindset og et programmeringsprogram. I Lego Mindsættet er der alt fra en cpu til legoklodser. Målet for gruppen at komme bedst muligt igennem banen, med mest mulige point. Det sker ved at analysere banen og det udleverede matriale grundigt. For herefter at lave den bedst mulige plan/taktik for at vinde robocup!

Prioritering af forhindringer:

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.