

# CHANCEN-ANALYSE: EUROBOT 2014

Aufgaben	Angestrebte Punkte		Zeitaufwand /s (Handling)	Fahrwege / s (Zeit / Hindernisse)	Risiko durch Gegner	Flexibilität (Intelligente Strategie)	Entwicklungsaufwand / h		Fehleranfälligkeit
	ohne Bonus	mit Bonus					Mechanisch	Elektronisch	
Feuer	8	6	Kippen durch Kollision. In Feuer mit gegebener Ausrichtung fahren. Geringer Zeitaufwand.	Es bleiben nur wenige Feuer. Die Fahrwege sind klar definiert und kurz. Tisch verteilt. (grosse Fahrwege)	Der Gegner kann schneller sein und oder die gekippten Feuer drehen.	Nur sekundäre Arbeit, kann bei Zeitüberschuss abgehandelt werden.	Sehr gering. Bis sehr gross.	Bildverarbeitung nicht nötig. Aufwand kommt durch intelligente Strategie.	Wenn nur bekannte Feuerpositionen angefahren werden, geringe Fehleranfälligkeit.
			50	40			100	100	
Beeren	20	-8							
Mammout	8	0	Grundsätzlich zwei Positionen anfahren, werfen.	Kurze Fahrwege. Reserve eingebaut für den Fall eines Ausweichmanövers.	Wenn der Gegner schneller ist, kann die Wand schon besetzt sein. Wenn er auch wirft, Möglichkeit auf Bonus	Da nur ein Roboter, kann die Reihenfolge der Abwicklungen variieren	Vieles kann übernommen werden. Viele Test notwendig.		Ob die Bälle kleben bleiben, ist immer mit Glück verbunden.
			12	10			40	10	
Bilder	6	-	Anpressen, Auswerfen. Geringer Aufwand.	Fixe Position nahe der Höhle. Geringe Distanz.	Der Gegner kann den Zufahrtsweg sperren.	Da nur ein Roboter, kann die Reihenfolge der Abwicklungen variieren	Einfaches Handling, führt zu geringem Aufwand.		Eher gering.
			5	5			30	10	
Netz	6	-	Sehr geringer Zeitaufan. Auserhalb der 90 Sekunden	Hängt von der vorangehenden Aufgabe ab.	Keine Gegnereinwirkung	Da nur ein Roboter, kann die Reihenfolge der Abwicklungen variieren	Viele Versuche nötig.		Wurfbahn ist nur begrenzt kontrollierbar.
			2	3			50	10	
Sonstige Aufgaben	-	-							
Summe	48	6							
Total		54							

	Farbe	Spielzeit / s	Max. erreichbare Punkte	Entwicklungsaufwand / h
Roboter gross		95	14	260
Roboter klein		32	14	90
Total		127	28	350

<b>Bemerkung:</b> Entwicklungsgrad der Feuer-Aufgabe ist Schwerpunkt. Die Strategie fällt bei einem Scheitern der Navigations Teams.
--

spez. Punkte	0.220472441
spez. Aufwand	12.5