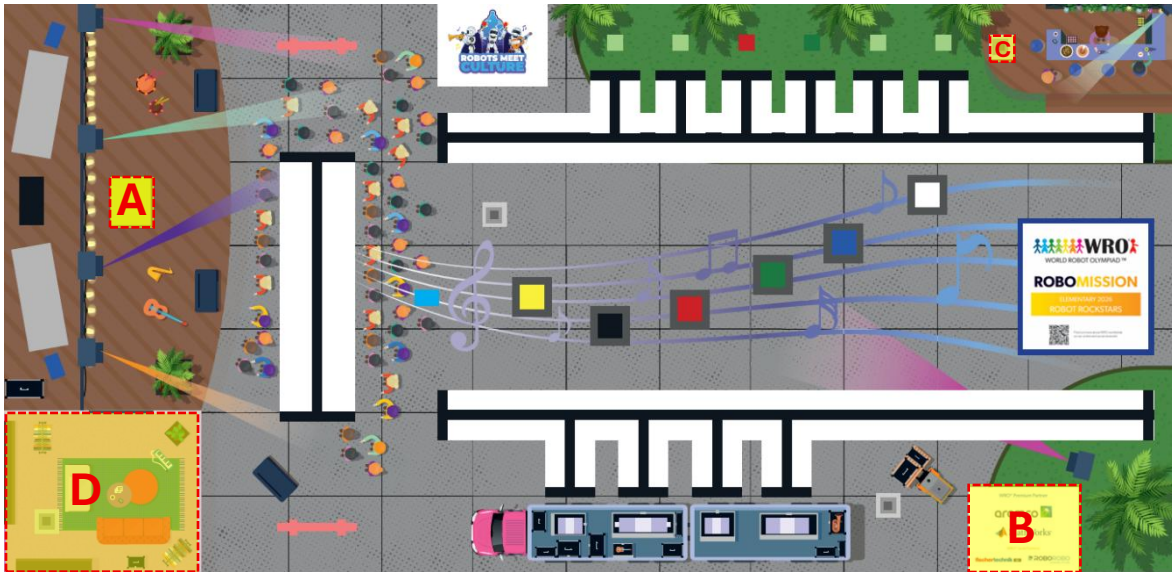


ՏԱՐԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ԽՈՒՄԲ ՕՐՎԱ ՄԱՐՏԱՀՐԱՎԵՐ



Առաջադրանք 1 (20/40 միավոր): Խաղադաշտում կա 2 մալուխ: Դրանց դիրքերը գտնվում են բեմի մոտ՝ խաղադաշտի վերին և ստորին հատվածներում: Ռոբոտը պետք է տեղափոխի դրանք մեկնարկի տարածք: Թիմը կստանա առավելագույն միավորներ, եթե մալուխները ամբողջական/չկոտրված վիճակում գտնվեն համապատասխան տարածքում (կապույտ գույնի եզրագիծը այդ տարածքի մասն է):

Առաջադրանք 2 (30/60 միավոր): Խաղադաշտում կան կապույտ և դեղին նոտաներ, որոնք երրորդ խաղափուլից (run) առաջ պատահականության սկզբունքով տեղադրվում են նոտաների մեկնարկային տարածքի կարմիր և կանաչ տարածքներում: Ռոբոտը պետք է տեղափոխի դեղին նոտան A տարածք, իսկ կապույտ նոտան՝ B տարածք: Թիմը կստանա առավելագույն միավորներ, եթե նոտաները ամբողջական/չկոտրված վիճակում հավելն համապատասխան տարածքներին:

Առաջադրանք 3 (15/15 միավոր): Խաղադաշտում կա ևս մեկ կարմիր գույնի նոտա, որը գտնվում է C տարածքում: Ռոբոտը պետք է տեղափոխի կարմիր նոտան D տարածք: Թիմը կստանա առավելագույն միավոր, եթե այն ամբողջական/չկոտրված վիճակում գտնվի համապատասխան տարածքում (սպիտակ/մոխրագույն եզրագիծը այդ տարածքի մասն է):

Միավորների հաշվարկի թերթիկ - ՏԱՐԲԱԿԱՆ

Թիմի անվանումը _____ Խաղափուլ _____

Առաջադրանք	Միավոր	Առավելագույնը	#	Ընդհանուր
Մալուխները տանել համապատասխան տարածք				
Մալուխը <u>ամբողջությամբ</u> գտնվում է <u>համապատասխան</u> տարածքում	20	40		
Նոտաները տանել համապատասխան տարածք				
Կապույտ/Դեղին նոտան <u>ամբողջական/չկտրված</u> վիճակում <u>հավում է</u> համապատասխան տարածքին	30	60		
Կարմիր նոտան <u>ամբողջական/չկտրված</u> վիճակում <u>գտնվում է</u> համապատասխան տարածքում	15	15		
Առավելագույն միավոր		115		
Խաղափուլի ընդհանուր միավորը				
Ժամանակը վայրկյաններով				

Ստորագրություն, թիմ

Ստորագրություն, դատավոր

ԿՐՏԱԵՐ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ԽՈՒՄԲ ՕՐԿԱ ՄԱՐՏԱՀՐԱՎԵՐ



Առաջադրանք 1 (25/100 միավոր): Խաղադաշտում կան 4 գոյնի՝ կարմիր, կանաչ, կապույտ և սև, այցելուներ, որոնք գտնվում են դաշտի ներքևի ձախ անկյունի համապատասխան գոյնի տարածքներում՝

- կարմիր այցելուն՝ **կարմիր տարածքում**,
- կանաչ այցելուն՝ **կանաչ տարածքում**,
- կապույտ այցելուն՝ **կապույտ տարածքում**,
- սև այցելուն՝ **սև տարածքում**:

Կան նաև 1-4 համարակալմամբ չորս գոյնի՝ կարմիր, կանաչ, կապույտ և սև, արտեֆակտներ, որոնք երրորդ խաղափուլից (run) առաջ պատահականության սկզբունքով տեղադրվում են համապատասխան համարակալմամբ դիրքերում: Արտեֆակտների գոյնը ցույց է տալիս այցելուների տեղափոխման տարածքները՝

- Կարմիր գոյնի այցելուի տեղափոխման տարածքը որոշվում է 1 դիրքում գտնվող արտեֆակտի գոյնով,
- Կանաչ գոյնի այցելուի տեղափոխման տարածքը որոշվում է 2 դիրքում գտնվող արտեֆակտի գոյնով,
- Կապույտ գոյնի այցելուի տեղափոխման տարածքը որոշվում է 3 դիրքում գտնվող արտեֆակտի գոյնով,
- Սև գոյնի այցելուի տեղափոխման տարածքը որոշվում է 4 դիրքում գտնվող արտեֆակտի գոյնով:

Արտեֆակտների գոյներին համապատասխան տարածքները ներկայացված են հետևյալ աղյուսակում՝

Արտեֆակտի գոյն	Այցելուի տեղափոխման տարածք
Կարմիր	A
Կանաչ	B
Կապույտ	C
Սև	D

Թիմը կստանա առավելագույն միավորներ, եթե այցելուները ամբողջական/չկոտրված գտնվեն համապատասխան տարածքներում:

Առաջադրանք 2 (10/20 միավոր): Խաղադաշտում կա 2 կարմիր աշտարակ, որոնք գտնվում են E և F տարածքներում: Ռոբոտը պետք է տեղափոխի դրանք մեկնարկի տարածք: Թիմը կստանա առավելագույն միավորներ, եթե աշտարակները ամբողջական/չկոտրված վիճակում և ուղղահայաց (upright) դիրքով գտնվեն համապատասխան տարածքում (կապույտ գույնի եզրագիծը այդ տարածքի մասն է):

Միավորների հաշվարկի թերթիկ - ԿՐՏԱՆԵՐ

Թիմի անվանումը _____ Խաղափուկ _____

Առաջադրանք	Միավոր	Առավելագույնը	#	Ընդհանուր
Տեղափոխել այցելուներին				
Այցելու ամբողջական/չկոտրված վիճակում գտվում է համապատասխան տարածքում	25	100		
Տեղափոխել աշտարակները				
Աշտարակ ամբողջական/չկոտրված վիճակում և ուղղահայաց (upright) դիրքով գտնվում է համապատասխան տարածքում	10	20		
Առավելագույն միավոր		120		
Խաղափուկի ընդհանուր միավորը				
Ժամանակը վայրկյաններով				

Ստորագրություն, թիմ

Ստորագրություն, դատավոր

ԱՎԱԳ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ԽՈՒՄԲ ՕՐՎԱ ՄԱՐՏԱՀՐԱՎԵՐ



Առաջադրանք 1 (5/60 միավոր): Խաղաղաշտում կան 4 գույնի՝ սպիտակ, կանաչ, կապույտ և դեղին, խճապատկերի սալիկներ, որոնցից երրորդ խաղափուլից (run) առաջ պատահականության սկզբունքով ընտրվում են երկու տարբեր գույնների սալիկներ: Ընտրված գույնների մեկական սալիկ պատահական հերթականությամբ տեղադրվում է A և B տարածքներում: A և B տարածքներում տեղադրված սալիկների գույները որոշում են, թե որ գույնների սալիկները պետք է օգտագործվեն խճանկարի հավաքման համար: Ռոբոտը պետք է A և B տարածքներում գտնվող սալիկների գույներին համապատասխան բոլոր սալիկները տեղադրի խճանկարի շրջանակում: Թիմը կստանա առավելագույն միավորներ, եթե ընտրված երկու գույնների բոլոր 12 սալիկները ամբողջական/չկոտրված վիճակում հավեն խճանկարի շրջանակի հատակին:

Առաջադրանք 2 (4/48 միավոր): Ռոբոտը պետք է մնացած երկու գույններին համապատասխանող բոլոր սալիկները խաղաղաշտի ծախ հատվածից տեղափոխի աջ կողմում գտնվող համապատասխան գույնի ցեմենտի պահեստային տարածքներ: Թիմը կստանա առավելագույն միավորներ, եթե մնացած երկու գույնների բոլոր 12 սալիկները ամբողջական/չկոտրված վիճակում գտնվեն համապատասխան գույնի պահեստային տարածքներում:

Առաջադրանք 3 (12/12 միավոր): Խաղաղաշտի ստորին հատվածում գտնվում է ցեմենտի տարան: Ռոբոտը պետք է ցեմենտի տարան տեղափոխի աջ կողմում գտնվող այն գույնի ցեմենտի պահեստային տարածք, որը համապատասխանում է A տարածքում տեղադրված խճանկարային սալիկի գույնին: Թիմը կստանա առավելագույն միավոր, եթե ցեմենտի տարան ամբողջական/չկոտրված վիճակում գտնվի համապատասխան գույնի պահեստային տարածքում:

Միավորների հաշվարկի թերթիկ - ԱՎԱԳ

Թիմի անվանումը _____ Խաղափուկ _____

Առաջադրանք	Միավոր	Առավելագույնը	#	Ընդհանուր
Խճանկարի հավաքում				
Խճապատկերի սալիկը ամբողջական/չկտրված վիճակում հավելում է խճանկարի շրջանակի հատակին	5	60		
Սալիկների պահեստավորում				
Խճապատկերի սալիկը ամբողջական/չկտրված վիճակում գտնվում է համապատասխան գույնի պահեստային տարածքում	4	48		
Ցեմենտի տարայի տեղափոխում				
Ցեմենտի տարան ամբողջական/չկտրված վիճակում գտնվում է համապատասխան գույնի պահեստային տարածքում	12	12		
Առավելագույն միավոր		120		
Խաղափուկի ընդհանուր միավորը				
Ժամանակը վայրկյաններով				

Ստորագրություն, թիմ

Ստորագրություն, դատավոր