



Roboter Design

von Paul, Mark, Alvin, Filip,
Jonah, Josephin und Sophia



Inhalt

- Strategie
- Grundmodel
- Anbauten
- Programm



Strategie

KEEP IT SIMPLE



**SCHEITERE
SCHNELL**



**ARBEITEN IN
ZWEIERTEAMS**



**ALLE BRINGEN
IDEEN EIN**



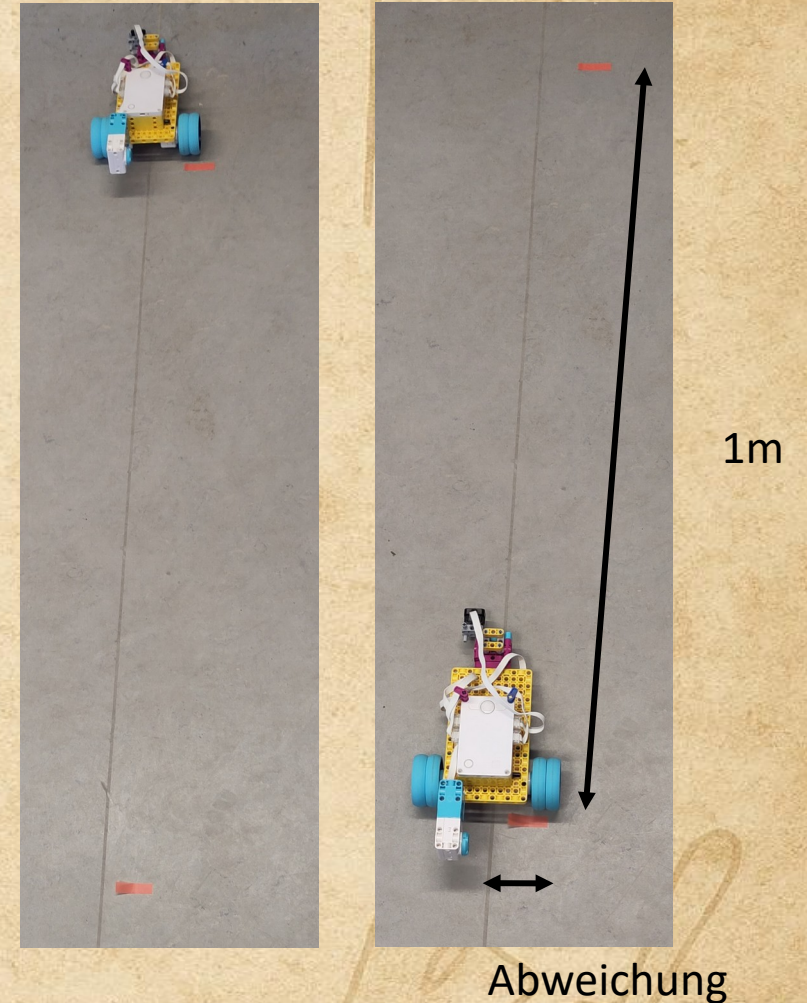
Strategie

- Bewertung der Aufgaben

Aufgabe	Tool	Schwierigkeitsgrad	Punkte
1 Oberfläche reinigen pinseln	Verlängerung Arm evtl. Abstandssensor	mittel	20
1 Oberfläche reinigen rausziehen	Greifarm oder Gabelstapler evtl. Abstandssensor	schwer	10
2 Landkarte enthüllen umklappen	gegenfahren	mittel	10
2 Landkarte enthüllen wegschieben	Hebel	schwer	10
2 Landkarte enthüllen rausziehen	Hacken	mittel	10
3 Grubenforscherin	Farbsensor, Hebel	mittel	30 Bonus 10
4 Vorsichtige Bergung	Greifer, Farbsensor	Mittel	30+10
5 Frühere Bewohner	Rausragende Stange/Hebel	Einfach	30
6 Schmiede	Gegen Rad fahren, Hebel evtl. Farbsensor	mittel	30
7 Schweres heben	Hebel Sensor	schwer	30
8 Silo	Hebel	schwer	30
9 Aktuelle Angebote Dach	gegenfahren	einfach	20
9 Aktuelle Angebote Sachen	Hebel	schwer	10
10 In die Waagschale werfen kippen	Hebel	mittel	20
10 In die Waagschale werfen ziehen erst die andere Aufgabe	Hebel mit Haken	Schwer/mittel	10
11 Angler Artefakte	Stange raus	mittel	30
12 Sandwegmachen	Hebel	mittel	20
12schiff anheben	gegenfahren	einfach	10
13 Statur rekonstruieren	Sensor, Hebel	schwer	30
14 Forum	Sensor, schieber	schwer	35
15 Fundstellenmakierung	Evl. Sensor, Schieber, Hebel	Leicht Schwer Mittel	30
23	13 Hebel/Hacken 8Sensorn		

Grundmodell

- Wettbewerb geradeaus fahren
Anforderung:
 - 2 Motoren
 - Farbsensor
 - 1 Motor für Hebel(hoch/runter)



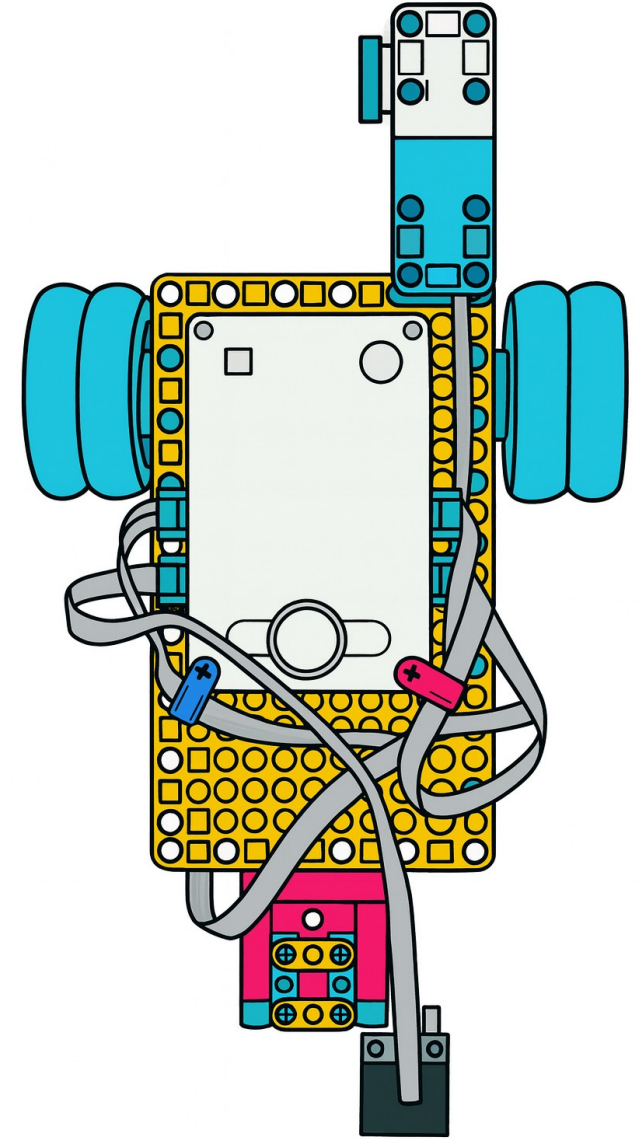
Grundmodell

- Wettbewerb geradeaus fahren



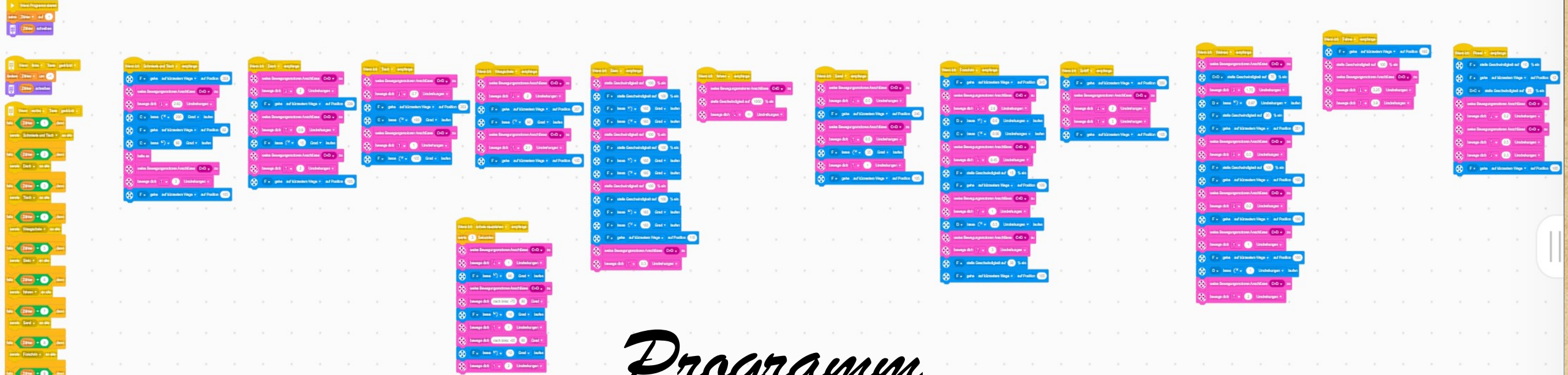
Gewinner Design:

- Zwillingräder
- Gute Gewichtsverteilung
- Großer Radabstand



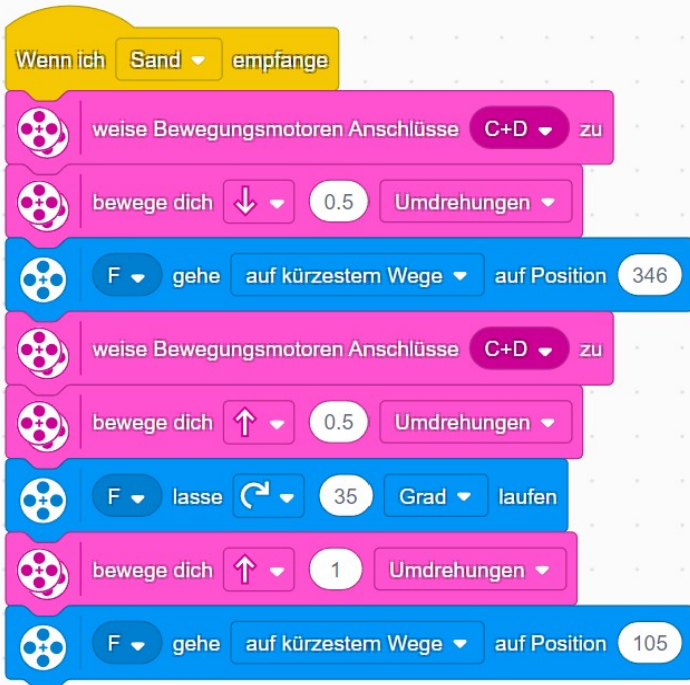
KI-Generiert(Copilot)

So wenn



Programm

So einfach wie möglich



Danke für Ihre Aufmerksamkeit

Fragen?

