



היער
הצעיר

מיני
מפתח



כוורת



מלכה
פולשת

◦ מיני מפתח במיקרוביום של היער הצעיר (עד שלושה): **20 נקודות לכל מין מפתח**
◦ **בונוס:** לפחות שלושה מיני מפתח נמצאים במיקרוביום של היער הצעיר והמלכה הפולשת
בצד השני של הזירה נפלה: **40 נקודות נוספות**

טכנאי תפקיד



כטכנאי, תפקידך הוא לתכנן ולהפעיל כלי רובוטי שמשיב את האיזון ליער הגשם. עלידי הבאת מיני מפתח למקומות שבהם הם נחוצים, תסייעו להביס את המינים הפולשים המאיימים על המערכת האקולוגית הזו.

כלי המפעיל:

מבנה רובוטי המורכב ממנוע בודד ומחיישן צבע, ונועד לשגר אסימונים לחלקים אחרים של הזירה.

משימה מודרכת:

באמצעות הכלי שלכם, שלחו מיני מפתח אל תוך המיקרוביום של היער הצעיר. כל מין מפתח שתכניסו למיקרוביום יחזק את בית הגידול. שלושה מיני מפתח משקמים את המיקרוביום. מין מפתח רביעי מגרש את המלכה הפולשת שבצד השני של זירת המשחק. (ראו משימה 01)

הערות למשימה:

במהלך האימון, ניתן לחבר את היער הצעיר לכוורת באותו חצי של זירת המשחק, אך במשחק המלא, יש לחבר את היער הצעיר לכוורת בצד השני של הזירה.

45521



45522



הנחיות:

1. מקמו את המנוע הבודד בכוורת בהתאם להנחיות בספר E2, ואת חיישן הצבע ביער הצעיר בהתאם להנחיות בספר E3.
2. חברו בין המנוע הבודד שבכוורת לבין חיישן הצבע שביער הצעיר, באמצעות כרטיס חיבור אחד.
3. חברו בין המנוע הבודד לבין חיישן הצבע של הכלי באמצעות כרטיס חיבור אחר.
4. מקמו את הכלי על שטיח המשחק בתוך **אזור הטכנאי**, כשהוא מכוון לעבר היער הצעיר.
5. הכניסו אסימון אחד של מין מפתח למסילה שבבסיס הכלי.
6. הפעילו את הכלי על ידי לחיצה על החלק שבו נמצא חיישן הצבע.
7. בעת הפעלתו, הכלי ישלים סיבוב אחד וישגר את מין המפתח.
8. בחנו את תוצאת השיגור. חזרו על שלבים 1 - 6, תוך התאמת הכיוון והמרחק שלכם לדיוק רב יותר.

עצה:



התאימו את התכנון שלכם כך שיבטיח יציבות ודיוק. שיגור מכוון היטב עשוי להיות בעל ערך רב יותר מאשר שיגור מהיר.