

Défi n°6 : L'ouverture de la porte secrète

- défi équipe -

Contexte : Loli et son robot peuvent maintenant s'échapper du château. Pour cela, le robot doit tout d'abord appuyer sur le capteur correspondant à la couleur lue lors du défi n°5. Ensuite, il doit effectuer la combinaison spéciale de la rose des vents ... Pour cela, il doit se rendre sur la rose des vents, suivre scrupuleusement l'algorithme inscrit sur la Carte Programme trouvée dans la salle 1 et ... attendre l'ouverture de la porte pour avancer vers la dalle bleue n°6.

- Attention ! La porte ne sera ouverte que pendant 10 s !

À la fin du défi n°6, l'arbitre passe à la validation des actions suivantes :

Validation des missions du défi n°6 (choix multiples)	Points
V6.1 : Pendant le défi n°6, le robot s'est arrêté sur la rose des vents, orienté vers l'Ouest.	5
V6.2 : Pendant le défi n°6, le robot a effectué la combinaison spéciale de la rose des vents.	5
V6.3 : À la fin du défi n°6, le robot se trouve arrêté sur la dalle bleue n°6.	5
V6.3 : À la fin du défi n°6, le robot se trouve arrêté sur la dalle bleue n°6.	5

Si toutes les actions ne sont pas validées, l'équipe peut recommencer la validation de ce défi ou passer à un autre défi.

Si toutes les actions sont validées, l'arbitre l'annonce à l'équipe. Il passe maintenant à l'évaluation des bonus.

BONUS : Réaliser une combinaison spéciale (choix unique)	Points
CS3 : La combinaison spéciale réalisée est tirée au sort au début du défi et elle est programmée le jour même.	20
CS2 : La combinaison spéciale réalisée est issue de la mémoire du robot mais est tirée au sort au début de l'épreuve.	10
CS1 : La combinaison spéciale réalisée est présente dans le programme du robot au début de l'épreuve.	2
CS0 : le robot ne réalise pas la bonne combinaison.	0

L'arbitre vérifie que la combinaison réalisée correspond à la combinaison décrite sur la carte spéciale tirée au sort.

BONUS : Lumière de la connaissance (choix unique)	Points
TS1 : À la fin du défi n°6, La tablette des savoirs se trouve sur le robot.	5

L'arbitre vérifie que la tablette se trouve sur le robot.

BONUS : Nombre d'essais (choix unique)	Points
NE6.1 : Défi n°6 réalisé en 1 essai	5
NE6.2 : Défi n°6 réalisé en 2 essais	4
NE6.3 : Défi n°6 réalisé en 3 essais	3
NE6.4 : Défi n°6 réalisé en 4 essais	2
NE6.5 : Défi n°6 réalisé en 5 essais et plus.	1

Le temps est inscrit dans l'application automatiquement. Il est ajouté à titre indicatif.

T6.1 : Temps défi n°6	Temps indicatif du meilleur essai
------------------------------	-----------------------------------

L'arbitre peut annoncer à l'équipe le nombre de points.
Et l'équipe passe à la validation d'un autre défi.