

Défi n°1 : La mélodie ensorceleuse

- défi équipe -

Contexte : Le robot Lo-li entre dans le château de Brainus. Un Minotaure lui bloque le passage. Le seul moyen de passer est de l'endormir avec de la musique. Le robot Lo-li a une idée : s'il ensorcelait ce monstre en jouant un morceau de musique ?

ACTIONS À PROGRAMMER : À partir de la dalle orange n°1, le robot Lo-Li doit :	<ul style="list-style-type: none">• se déplacer jusqu'au blason ;• jouer une mélodie ;• pousser ou soulever le Minotaure ;• se déplacer jusqu'à la dalle bleue n°1 ;• s'orienter vers l'Est de la table.
--	--

À la fin du défi n°1, l'arbitre passe à la validation des actions suivantes :

Validation des missions du défi n°1 (choix multiples)	points
V1.1 : Pendant le défi n°1, le robot s'arrête sur le blason pour jouer une musique.	5
V1.2 : À la fin du défi n°1, le Minotaure se trouve sur le robot.	5
V1.3 : À la fin du défi n°1, le robot se trouve arrêté sur la dalle bleue n°1.	5
V1.4 : À la fin du défi n°1, l'avant du robot est orienté vers l'Est.	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.

L'arbitre valide en fonction de la CARTE MUSIQUE et de ce qui a été entendu.

L'arbitre peut demander à ce que l'équipe montre son programme ou relance le robot afin d'entendre à nouveau la musique.

BONUS : Morceau de musique (choix unique)		points
MU4 :	<ul style="list-style-type: none">- Le morceau de musique entendu correspond à la « CARTE MUSIQUE ».- Il a été composé (programmé note par note) le jour même du défi.- Il dure au moins 10 secondes.	20
MU3 :	<ul style="list-style-type: none">- Le morceau de musique entendu correspond à la « CARTE MUSIQUE ».- Il a été enregistré et non programmé note par note le jour même du défi.- Il dure au moins 10 secondes.	16
MU2 :	<ul style="list-style-type: none">- Le morceau de musique entendu correspond à la « CARTE MUSIQUE ».- Il est issu d'un programme présent dans la mémoire du robot.- Il dure au moins 10 secondes.	12
MU1 :	<ul style="list-style-type: none">- Le morceau de musique entendu ne correspond pas à la « CARTE MUSIQUE ».- Il a été composé en classe (programmé note par note).- Il dure au moins 10 secondes.	8
MU0 :	<ul style="list-style-type: none">- Le morceau de musique entendu ne correspond pas à la « CARTE MUSIQUE ».- Il est issu d'un programme présent dans la mémoire du robot.	4

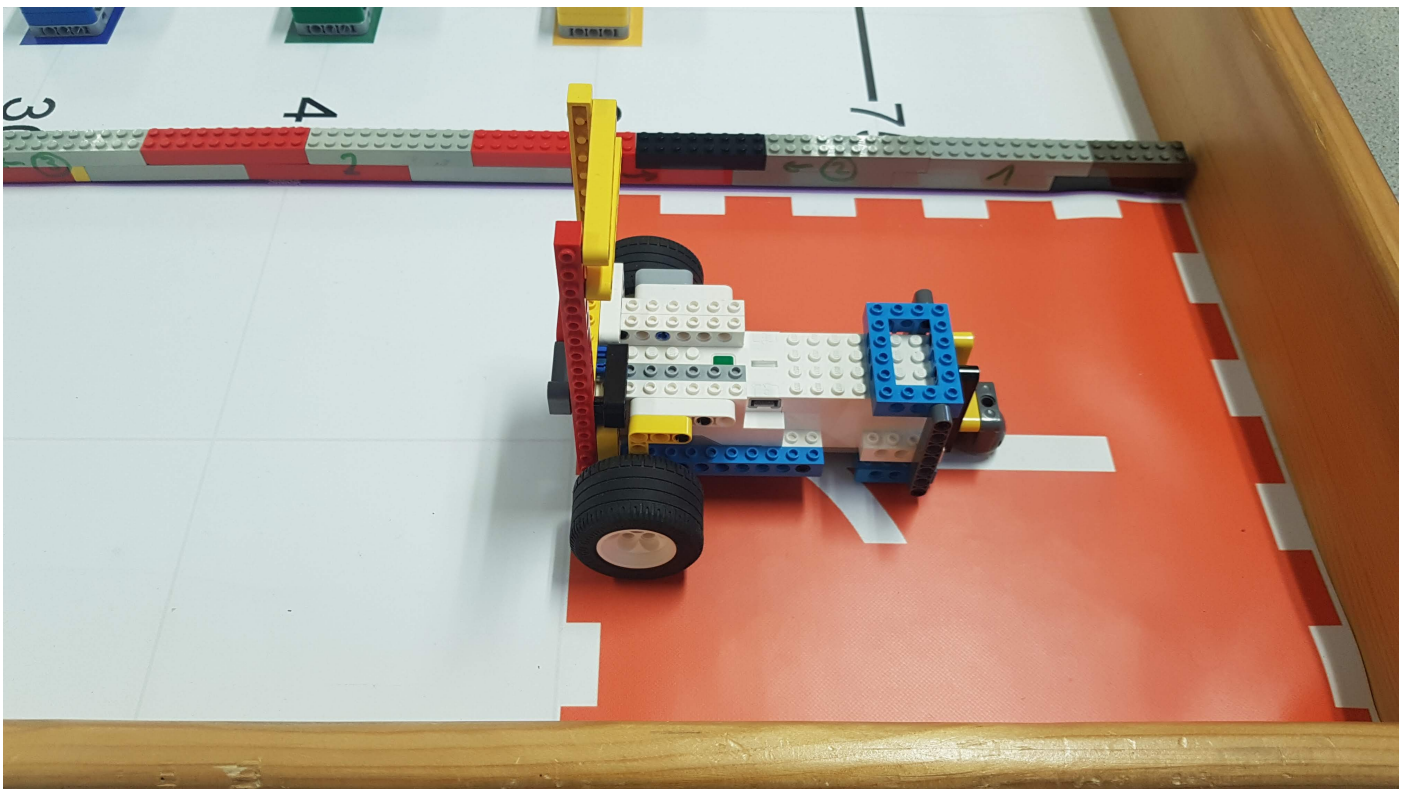
	- Il dure au moins 10 secondes.	
BONUS : Nombre d'essais (choix unique)		points
NE1.1 :	Défi n°1 réalisé en 1 essai.	10
NE1.2 :	Défi n°1 réalisé en 2 essais.	5
NE1.3 :	Défi n°1 réalisé en 3 essais.	3
NE1.4 :	Défi n°1 réalisé en 4 essais.	2
NE1.5 :	Défi n°1 réalisé en 5 essais et plus.	1

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

T1.1 :	Temps défi n°1	Temps indicatif du meilleur essai
---------------	----------------	-----------------------------------

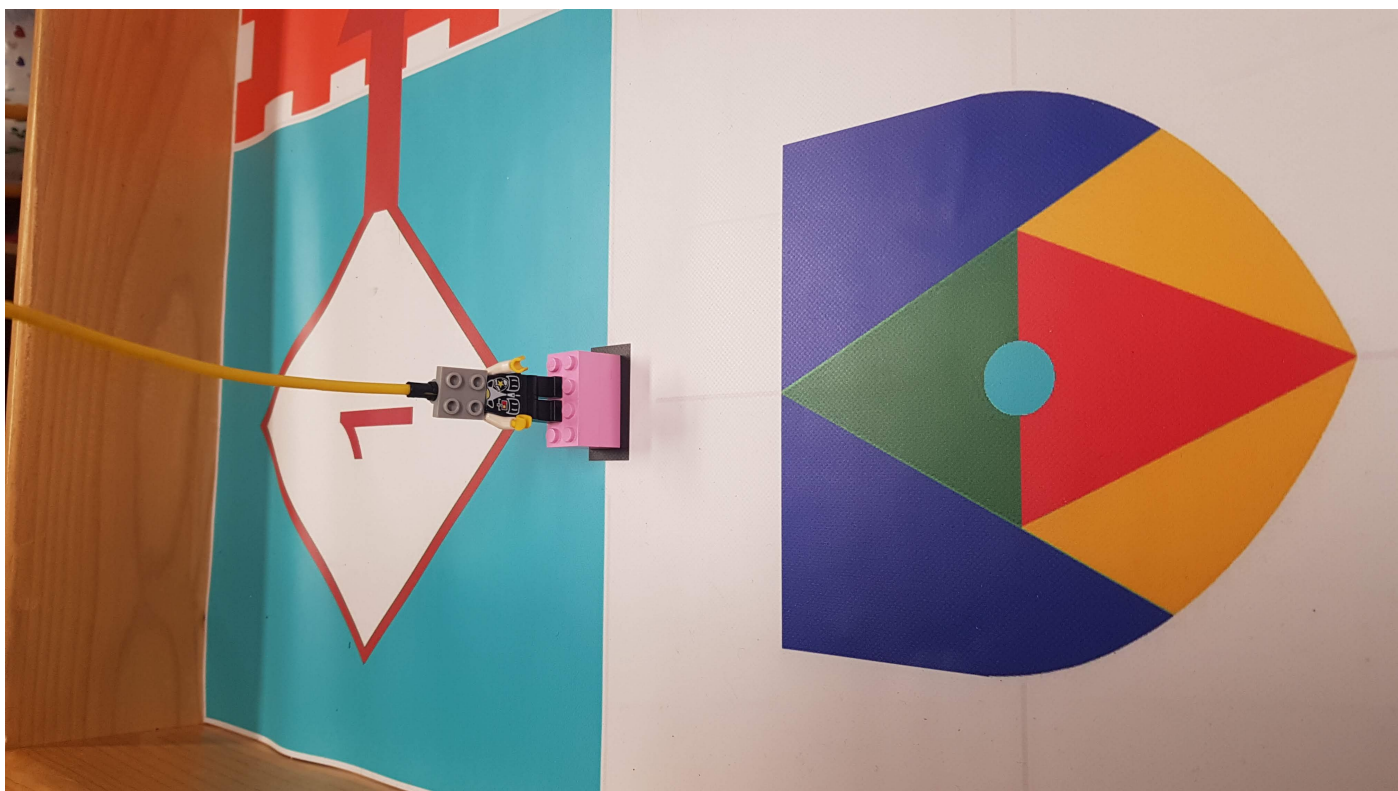
L'arbitre peut annoncer à l'équipe le nombre de points.
Et l'équipe passe à la validation d'un autre défi...

ACTIONS À PROGRAMMER :

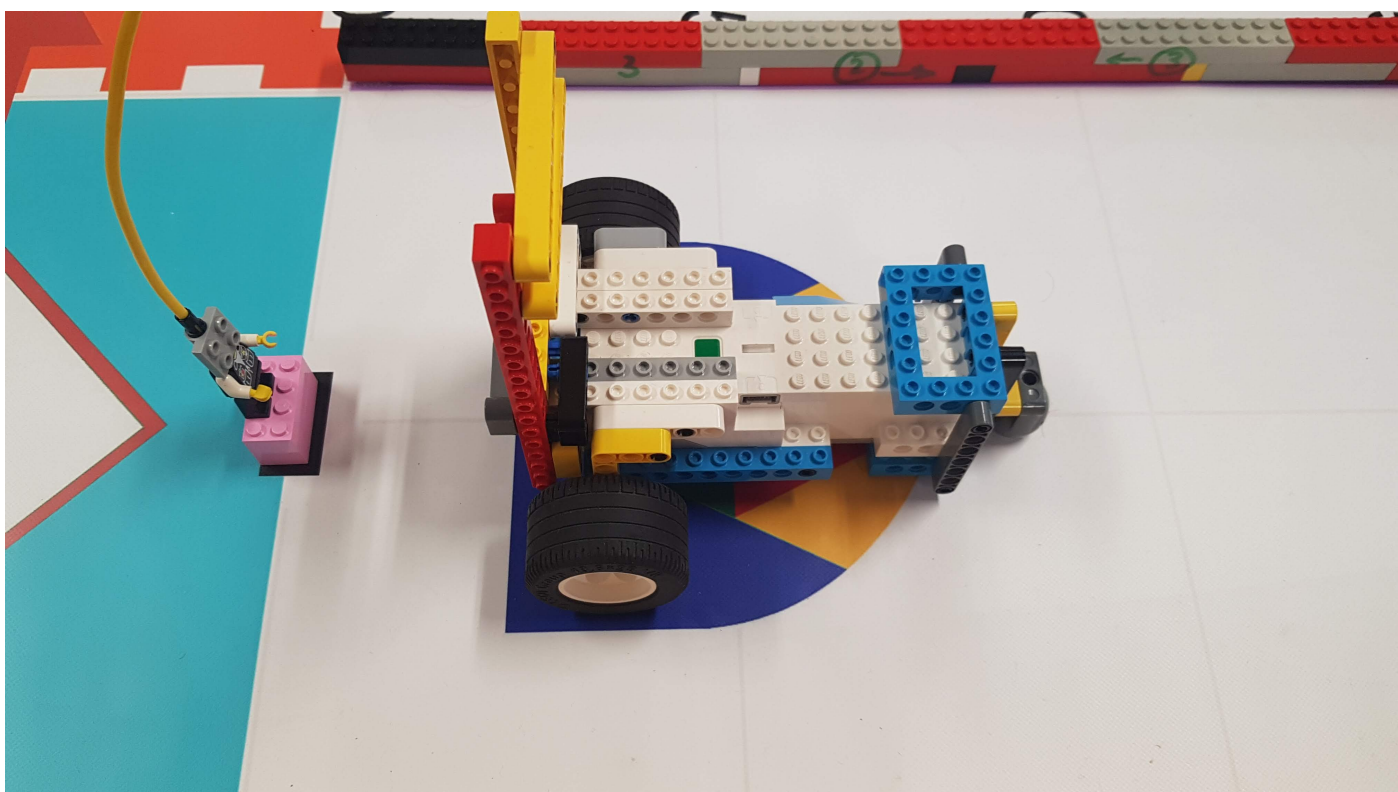


À partir de la dalle orange n°1, le robot Lo-Li doit :

1 - Se déplacer jusqu'au blason ;



2 - Jouer une mélodie ;



3 - Pousser ou soulever le Minotaure ;

4 - Se déplacer jusqu'à la dalle bleue n°1 ;

5 - S'orienter vers l'Est de la table.

