

Roboti disain

Meeskond:
Hindamislaud:

Juhised: Märgista iga oskusvaldkonna all selgelt see kast, mis kirjeldab meeskonna saavutusi kõige paremini. Kui meeskonna puhul antud oskused üldse ei avaldu, märgi „X“ esimesse lahtrisse Ei Näidatud (EN). Palun kirjuta juurde võimalikult palju kommentaare - nii tunnustad iga meeskonna rasket tööd ja aitad neil oma oskusi täiendada. Kui oled hinnangulehe täitnud, palun ringita lehe allosas meeskonna kõige tugevam külj/küljed.

	Algaja	Arenev	Täidetud	Eeskujulik	
Mehhaaniline disain	Vastupidavus Vastupidavus Selge struktuuriline terviklikkus; võime võistlusolukorras vastu pidada				
	E N	üsna habras; laguneb tihti	sagedased või olulised rikked/vajadused parandada	harvad rikked/vajadused parandada	püsiv konstruktsioon; mitte ühtegi vajadust parandada
	Mehaaniline efektiivsus Elementide ja aja ökonoomne kasutus; lihtne parandada ja muuta				
	E N	Üleliigselt elemente või liigne ajakulu remondiks/muutmiseks	ebaefektiivsed elemendid või ajakulukas remont/muutmine	sobiv elementide kasutus ja ajakulu remondiks/muutmiseks	efektiivsemaks tehtud elementide kasutus ja aeg remondiks/muutmiseks
	Mehhaniseeritus Roboti mehhaaniline võimekus ülesandeid sobiva kiiruse, jõu ja täpsusega täita (ülesannete käivitamine ja täitmine)				
E N	kiiruse, jõu ja täpsuse probleemid enamikes ülesannetes	kiiruse, jõu ja täpsuse probleemid mõnedes ülesannetes	sobiv kiirus, jõud ja täpsus enamikes ülesannetes	sobiv kiirus, jõud ja täpsus kõikides ülesannetes	
Märkmed					
Programmeerimine	Programmeerimise kvaliteet Programmid on ülesannete täitmiseks sobilikud ja saavutaksid mehhaaniliste vigade puudumisel järjepidevaid tulemusi				
	E N	ei saavuta eesmärki JA ei ole järjepidev	ei saavuta eesmärki VÕI ei ole järjepidev	saavutab korduvalt eesmärki	saavutab iga kord eesmärki
	Programmeerimise efektiivsus Programmid on modulaarsed, efektiivsemaks tehtud ja mõistetavad				
	E N	liiga palju koodi ja raskesti mõistetav	ebaefektiivne kood, mille mõistmine nõuab pingutust	sobilik kood ja lihtne mõista	efektiivsemaks tehtud kood ja kõigile lihtsasti mõistetav
	Automaatika/navigeerimine Roboti sihipärane liikumine andurite või mehhaanilise tagasiside abil (minimaalse juhipoole sekkumise ja/või programmide ajastamisega)				
E N	sagedane juhipoole sekkumine, et robotit sihtida JA ära tuua	sagedane juhipoole sekkumine, et robotit sihtida VÕI ära tuua	robot liigub/käitub korduvalt nii nagu plaanitud, kui juht aeg-ajalt sekkub	robot liigub/käitub iga kord nii nagu plaanitud juhipoole sekkumiseta	
Märkmed					
Strateegia ja innovatsioon	Disaini protsess Võime parendustükleid arendada ja selgitada, kui otsitakse alternatiive, katsetatakse valikuid ja täiendatakse disaini (käib nii programmeerimise kui ka mehhaanilise disaini kohta)				
	E N	korraldus JA selgitused vajavad täiustamist	korraldus VÕI selgitused vajavad täiustamist	süsteemaatiline ja hästi selgitatud	süsteemaatiline, hästi selgitatud ja hästi dokumenteeritud
	Ülesannete strateegia Võime meeskonna mängustrateegiat selgelt määratleda ja kirjeldada				
	E N	puuduvad selged eesmärgid JA selge strateegia	puuduvad selged eesmärgid VÕI selge strateegia	selge strateegia saavutamaks meeskonna selgeid eesmärgid	selge strateegia sooritamaks enamikke/kõiki missioone
	Innovatsioon Uute, unikaalsete või ootamatute kasulike lahenduste loomine (n.t. disainis, programmeerimises, strateegias või rakendustes) soovitud ülesannete sooritamiseks				
E N	originaalsed lahendused, millel pole lisaväärtust või potentsiaali	originaalsed lahendused, millel on veidi lisaväärtust või potentsiaali	originaalsed lahendused potentsiaalse lisaväärtusega	originaalsed lahendused, millel on märkimisväärne lisaväärtus	
Märkmed					
Tugevad küljed: Mehhaaniline disain Programmeerimine Strateegia ja innovatsioon					