

# TEKNIK

Lagets namn:

Lagets nummer:

## **FÖRSLAG PÅ FRÅGOR:**

- Varför ser roboten ut som den gör?
- Kan ni förklara hur något av programmen fungerar? Välj gärna det som du tycker bäst om.
- Hur lärde ni er att programmera?
- Hur bestämde ni i vilken ordning utgåvorna skulle komma ut? Varför valde ni den ordningen?
- Hur har handledaren följt upp med er under projektet?
- Löser ni flera uppdrag under en utflykt från basen?
- Vilka verktyg har roboten för att hjälpa er med att lösa robotuppgiften?
- Vilka sensorer har ni?

*Egna synpunkter/anteckningar/kommentarer till laget: (Något positivt och konkret som laget kan ta med sig vidare)*

# TEKNIK

	0-2 poäng	3-5 poäng	6-8 poäng	9-10 poäng
Design	<b>Kvalitet.</b> Ganska ömtålig; går lätt sönder	<b>Robot som är designad med hållbar konstruktion och har förmåga att klara hinder i tävlingen</b> Ofta förekommande eller allvarliga fel/reparationer	Sällan fel/reparationer	Hållbar konstruktion, inga reparationer
	<b>Effektiv mekanik.</b> Betydande tid för att reparera/justera	<b>Design på roboten som är enkel att reparera, justera och hantera av teknikerna</b> Otympig att reparera/justera	Rimlig tid för att reparera/justera	Optimal tid för att reparera/justera
	<b>Mekanisering.</b> Ostabil avseende hastighet, styrka och precision i de flesta uppdrag	<b>Robot och verktyg är designade för att röra sig med lämplig fart, styrka och precision för de avsedda uppdragen</b> Ostabil avseende hastighet, styrka och precision i några uppdrag	Väl avvägd balans mellan hastighet styrka och precision i de flesta uppdragen	Väl avvägd balans mellan hastighet, styrka och precision i alla uppdrag
	<b>Programmeringens kvalitet.</b> När inte önskat mål OCH är oförutsägbar	<b>Programmet är ändamålsenligt och bör uppnå stabila resultat om mekaniken inte fallerar.</b> När inte önskat mål ELLER är oförutsägbar	Bör uppnå målet upprepade gånger	Bör uppnå målet varje gång
Programmering	<b>Programmeringens effektivitet.</b> Överflödigt kod och svår att förstå	<b>Programmen är modulära, smidiga och begripliga</b> Ineffektiv kod och utmanande att förstå	ändamålsenlig kod och lätt att förstå	Elegant kod och lätt att förstå för vem som helst
	<b>Automatisering/ Navigation.</b> Frekventa avbrott av teknikerna för att nå mål OCH hämta hem roboten	<b>Roboten är designad/konstruerad för att röra sig som tänkt genom att använda mekanik och/eller sensorer (med minimala ingrepp av teknikerna)</b> Frekventa avbrott av teknikerna för att nå mål ELLER hämta hem roboten	Roboten rör sig som planerat upprepade gånger, men med några avbrott av teknikerna	Roboten rör sig som planerat varje gång, utan avbrott av teknikerna
	<b>Designprocess.</b> Organisering OCH förklaring behöver förbättras	<b>Arbetar cykliskt med olika alternativ som beaktas, testas och förbättras</b> Organisering ELLER förklaring behöver förbättras	Systematisk och väl förklarad	Systematisk och väl förklarad samt väl dokumenterat
Strategi och Innovation	<b>Uppdragsstrategi.</b> Inga tydliga mål OCH ingen tydlig strategi	<b>Lagets tävlingsstrategi definieras och beskrivs</b> Inga tydliga mål ELLER ingen tydlig strategi	Klar strategi för att uppnå väl definierade mål	Tydlig strategi för att uppnå de flesta/alla uppdrag
	<b>Innovation.</b> Inga originella detaljer	<b>Inspirationskällor, unika lösningar ur ett nyttoperspektiv</b> Originella detaljer som har potential och skapar något värde	Originella detaljer med potential att skapa signifikant värde	Originella detaljer som ger signifikant ökat värde