

# TEKNOLOGI

Lagnavn:

Lagnummer:

**Forslag til spørsmål:**

- Hvordan testet dere roboten?
- Beskriv programmene deres. Fungerte de hver gang?
- Er programmene unike, eller endret dere noe som allerede finnes?
- Hva er strategien deres for å løse oppdragene på banen?
- Hva er innovativt med robotdesignet?
- Hvordan samarbeidet laget om designet på roboten?
- Hvordan samarbeidet laget om å teste roboten?
- Hvordan ble programmene utarbeidet av laget?

*Fri vurdering / notat / kommentar til laget (Noe positivt og konkret som laget kan ta med seg videre):*

# TEKNOLOGI

	0-2 poeng	3-5 poeng	6-8 poeng	9-10 poeng
Design	<b>Kvalitet. Robot som er designet for å beholde sin konstruksjon og har evnen til å stå i mot hinder i konkurransen</b> Ganske ømtålig; blir fort ødelagt	Hyppige eller signifikante feil/reparasjon	Sjelden feil/reparasjon	Holdbar konstruksjon, ingen reparasjon
	<b>Effektiv mekanikk. Design på roboten som er enkel å reparere, justere og håndtere av teknikere</b> Betydelig tid for å reparere/justere	Ineffektiv å reparere/justere	Passende tid for å reparere/justere	Perfekt tid for å reparere/justere
	<b>Mekanisering. Roboten og verktyrne er designet for å bevege seg med passende fart, styrke og presisjon</b> Ustabil på fart, styrke og presisjon på de fleste oppdrag	Ustabil på fart, styrke og presisjon på noen oppdrag	Passende balanse på fart, styrke og presisjon på de fleste oppdrag	Passende balanse på fart, styrke og presisjon på alle oppdrag
	<b>Programmerings kvaliteten. Programmet er passende til formålet laget har tenkt, og bør oppnå stabile resultater med mindre noe mekanisk oppstår</b> Oppnår ikke målet/målene OG er inkonsekvent	Oppnår ikke målet/målene ELLER er inkonsekvent	Bør oppnå målet gjentatte ganger	Bør oppnå målet hver gang
Programmering	<b>Programmerings effektivitet. Programmene er modulære</b> Unødvendig kode og vanskelig å forstå	Ineffektiv kode og utfordrende å forstå	Hensiktsmessig kode og lett å forstå	Strømlinjeformet kode og lett å forstå for hvem som helst
	<b>Automatisering / Navigasjon. Roboten er designet / konstruert for å bevege seg som tenkt ved å bruke mekanikk og / eller sensorer (med minimal bruk av tekinernes inngripen)</b> Hyppig avbrytelse av teknikere for å nå mål OG hente roboten	Hyppig avbrytelse av teknikere for å nå mål ELLER hente roboten	Roboten beveger seg som tiltenkt gjentatte ganger, men med noen avbrytelser av teknikere	Roboten beveger seg som tiltenkt hver gang, uten avbrytelser av teknikere
Strategi og innovasjon	<b>Designprosess. Arbeider systematisk med alternativer som man tester og forbedrer</b> Organisering OG forklaring trenger forbedring	Organisering ELLER forklaring trenger forbedring	Systematisk og godt forklart	Systematisk, godt forklart og godt dokumentert
	<b>Oppdragsstrategi. Lagets konkurransestrategi defineres og beskrives</b> Ingen klare mål OG ikke klar strategi	Ingen klare mål ELLER ikke klar strategi	Klar strategi for å oppnå godt definerte mål	Klar strategi for å oppnå de fleste/alle oppdrag
	<b>Innovasjon. Inspirerende, unike løsninger eller et helt nytt perspektiv.</b> Ingen originale detaljer	Noen originale detaljer som gir noen grad av økt verdi eller potensiale	Originale detaljer med potensiale til å gi signifikant økt verdi	Originale detaljer som gir signifikant økt verdi