

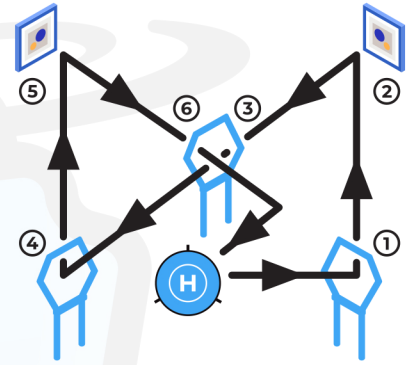
ПРИМЕРИ

Мисија 1. Управљати дроном уз помоћ “Tello app”, проћи кроз дате препреке, направити одговарајуће слике и слетети на означено место. Шема полигона је дата на слици - Мисија 1.

Бодовање: препрека 1 (кроз препреку) - 15 поена, препрека 2 (слика) - 10 поена, препрека 3 (кроз препреку) - 15 поена, препрека 4 (кроз препреку) - 15 поена, препрека 5 (слика) - 10 поена, препрека 6 (кроз препреку) - 15 поена, слетање (на означено место) - 20 поена (10 поена ако је неки део ван означеног места).

Време: прво место 30 поена, друго место 20 поена, треће место 10 поена.

Поени за време се не добијају уколико не прођете све препреке успешно. Уколико дође до пада, учесник има право да настави од дате препреке (губи поене који се додељују на тој препреци и нема право на поене који се додељују за време). Такмичар управља дроном са једног места.



Мисија 1.

ПОЕНИ ЗА ПРЕПРЕКЕ

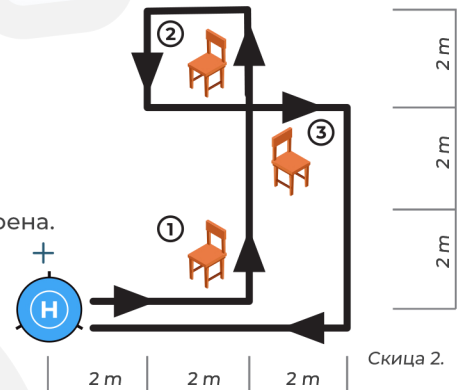
ВРЕМЕ И ПОЕНИ

УКУПНО ПОЕНА

Мисија 2. У програмском језику Python направити програм уз помоћ којег ће дрон имати путању као на слици Мисија 2.

Бодовање: за сваку пређену препреку 15 поена, слетање (на означено место) - 20 поена (10 поена ако је неки део ван означеног места).

Код/прогам се проверава пре самог лета и додељују поени за: употреба варијабли - 20 поена, дрон окренут (камера) у смеру кретања дрона 20 поена.



Скица 2.

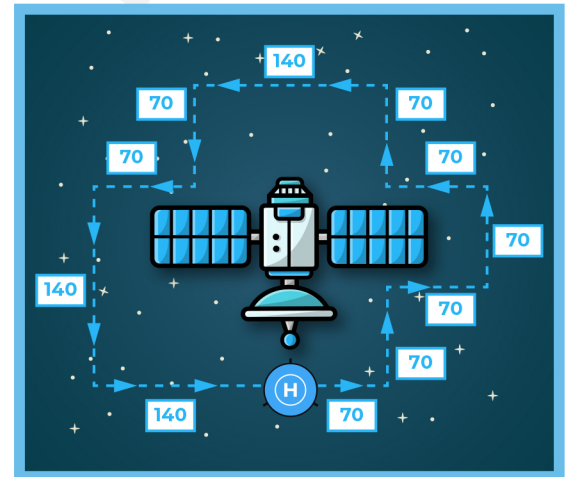
ПОЕНИ ЗА КРЕТАЊЕ

ВАРИЈАБЛЕ И СМЕР

УКУПНО ПОЕНА

Мисија 3. Према слици, направити програм који прави симулацију кретања дрона у програмском језику DroneBlocks.

Бодовање: тачно кретање дрона до 55 поена (за сваку трасу по 5 поена). Код/прогам се проверава пре самог лета и додељују поени за: употреба варијабли - 20 поена, дрон окренут (камера) у смеру кретања дрона 20 поена. Слетање (на означено место) - 20 поена (10 поена ако је неки део ван означеног места).



Мисија 3.

ПОЕНИ ЗА КРЕТАЊЕ

ВАРИЈАБЛЕ И СМЕР

УКУПНО ПОЕНА

УКУПНО ПОЕНА

ШКОЛА