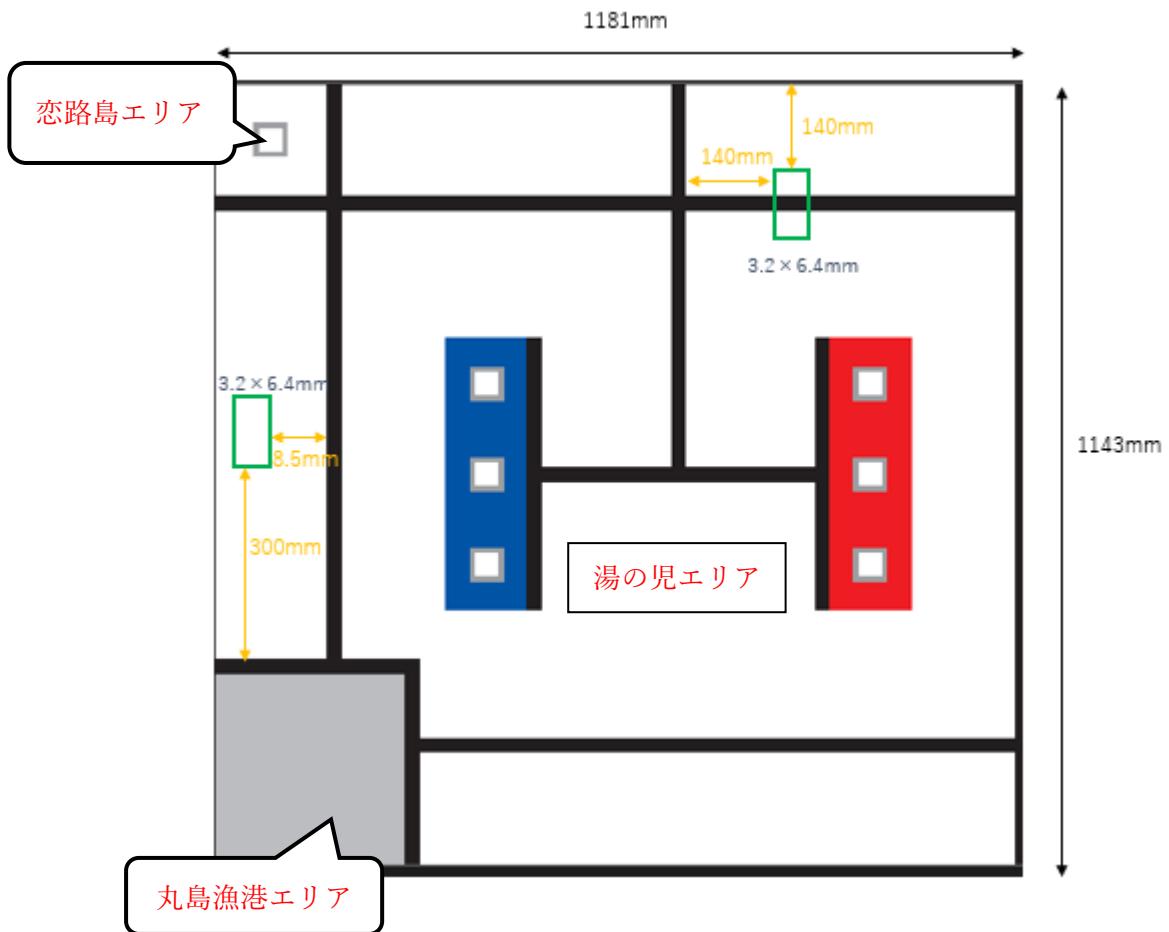


# みなまたロボットコンテスト ミッション内容

## テーマ：水俣の漁業

### ①大会コース

※緑枠部分は実際には鉛筆で書かれています。(センサー類が反応しないように)



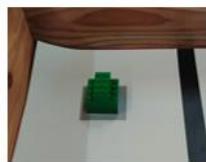
## ■オブジェクト

### ■オブジェクト

・水草ブロック



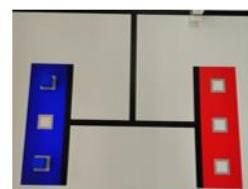
・設置場所



・太刀魚ブロック



・設置場所



四角い灰色の枠内に配置

青いエリア内の灰色の枠内に配置

配置場所は3つの内、真ん中を除いた場所

・漁船ブロック



・設置場所



ゲームフィールドの鉛筆で書かれた四角い枠内に配置

## ■各ミッション詳細

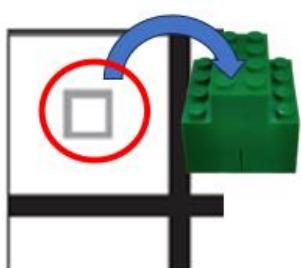
### ミッション①

#### 水草を取り除こう

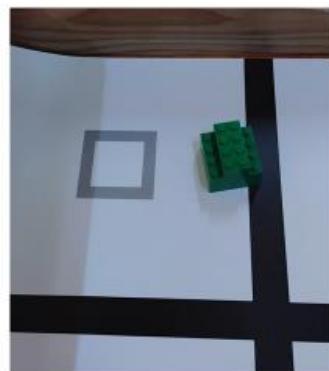
恋路島エリアの灰色枠から水草ブロックを移動させよう。

灰色枠から完全に出ていれば満点。

ブロックが灰色枠から一部だけしか出でていない場合は部分点になる。



例：灰色枠から完全に出てている

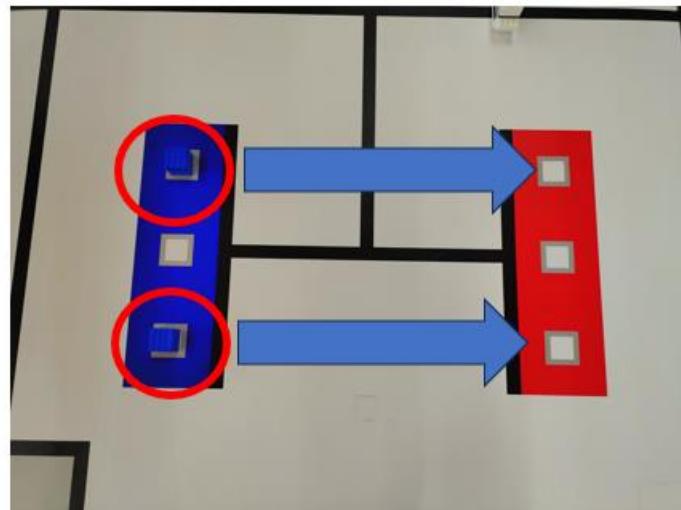


例：灰色枠から一部しか出でていない  
※ブロックの接地面で判定

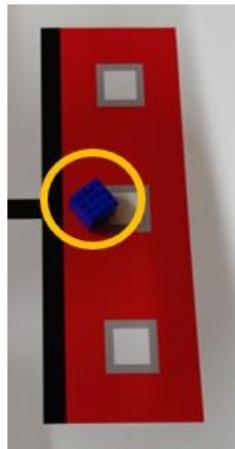


## ミッション② 太刀魚の水揚げを行おう

青いエリアにある太刀魚ブロックを赤いエリアに移動させよう。  
赤いエリアにブロックが完全に入っていれば満点。  
赤いエリアにブロックの一部が入っている場合は部分点になる。

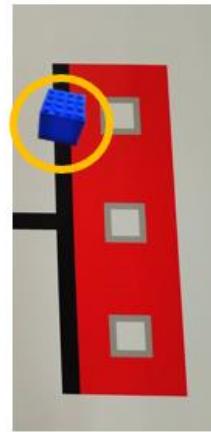


例：赤いエリアへ完全に入っている



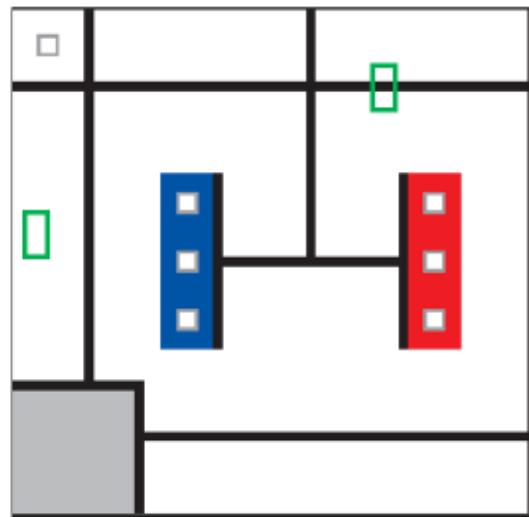
※赤いエリアに黒い線は  
含まれません  
※ブロックの接地面で判定

例：赤いエリアへ一部が入っている



### ミッション③ 他の漁船を避けよう

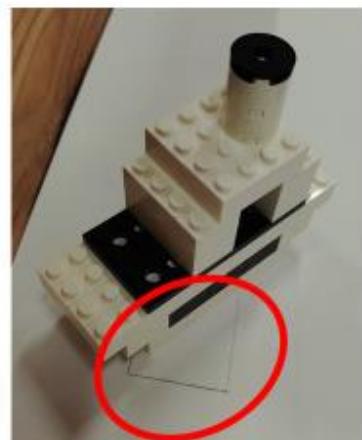
漁船ブロックにぶつからないようにしよう。  
鉛筆で書かれた枠（下図の緑枠）にブロックが完全に入っていれば満点。  
枠からブロックの一部が出ている場合は部分点になる。



例：枠内へ完全に入っている

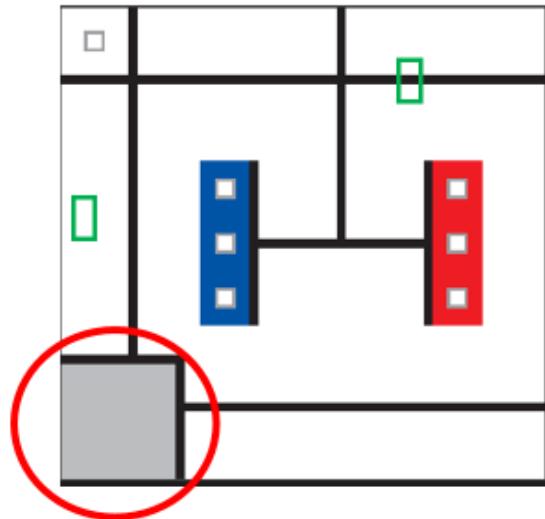


例：枠から一部が出ている  
※ブロックの接地面で判定



## ミッション④ 帰港

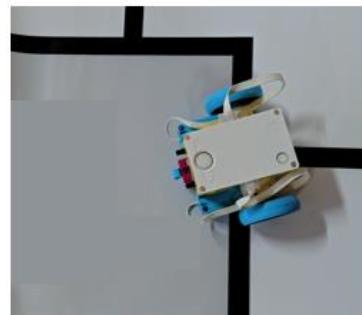
ロボットを丸島漁港エリア内で停止させよう。  
エリア内にロボット(コードも含める)が完全に入っていれば満点。  
エリア内にロボットの一部が入っている場合は部分点になる。



例：エリア内へ完全に入っている  
※周りの黒いラインも含める



例：エリア内へ一部が入っている  
※ロボットを真上からみて判定



### ■競技ミッションに得点内訳

得点は競技終了時点の状態で判断し集計を行う。

ミッション	項目	得点	最大	ミッション別最大点	
①	水草ブロックが灰色枠から完全に出ている	20	20	20	
①	水草ブロックが灰色枠から一部出ている	10			
②	太刀魚ブロックが赤エリアに完全に入っている	各20	40	50	
②	太刀魚ブロックが赤エリアに一部入っている	各10			
②	太刀魚ブロックが青エリアの灰色枠から完全に出ている	各5	10	20	
③	漁船ブロックが枠内へ完全に入っている	各10	20		
③	漁船ブロックが枠内から一部出ている	各5			
④	丸島漁港エリアにロボットが完全に入っている	10	10	10	
④	丸島漁港エリアにロボットの一部が入っている	5			
合計				100	