



תחרות ריקוד רובוקאפ ג'וניור 2016 - טופס ניקוד ראיון הופעת במה

שם הקבוצה: \_\_\_\_\_ בי"ס: יסודי/חט"ב/תיכון \_\_\_\_\_ שופט: \_\_\_\_\_ חתימה \_\_\_\_\_

ניקוד	דוגמאות של כיצד ניתן להשיג ציונים גבוהים:	קטגוריה
/15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שימוש בשפות תוכנה תואמות לגיל</li> <li>• יכולת להסביר כיצד התוכנית עובדת ופעילות הגומלין בין החומרה והתוכנה</li> <li>• יצירת פתרונות תכנות חדשניים/יצירתיים</li> <li>• פיתוח ספריות</li> <li>• הסבר לגבי החלטות שנעשו ומגבלות כלשהן של התוכנה</li> </ul>	תכנות
/15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מימוש מערכות מכניות אמינות</li> <li>• מערכות מכניות מורכבות/חדשניות</li> <li>• יכולת להסביר כיצד עובדות המערכות המכניות</li> <li>• מנגנונים שפותחו עבור דיוק גבוה מאוד, או עבור מצבים 'קשים' מכאנית</li> <li>• שימוש נאות במפעילים, וקיימת הבנה מדוע הם נבחרו</li> </ul>	חומרה מכנית
/10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• האלקטרוניקה פותחה/נבנתה (יכולות בהתאם לגיל)</li> <li>• הבנה כיצד האלקטרוניקה עובדת</li> <li>• שימוש יצירתי בחיישנים/שילוב חיישנים</li> <li>• שימוש יצירתי בטכנולוגיות בכדי לעזור להופעה (למשל מצלמות, בקרי מהירות/בקרי מנוע, GPS, מיקרו בקרים שונים וכו')</li> <li>• הסבר לגבי החלטות שהתקבלו ומגבלות כלשהן של האלקטרוניקה</li> </ul>	חומרה אלקטרונית
/10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שימוש יעיל בתקשורת</li> <li>• הבנה כיצד עובדת התקשורת</li> <li>• פיתוח פרוטוקולי תקשורת</li> <li>• שימוש בחיישנים בכדי להשיג אינטרקציה בין רובוטים לרובוטים, למשל רובוטים שעוקבים אחרי רובוטים</li> <li>• שימוש בחיישנים בכדי לאפשר אינטרקציה בין רובוטים לאנשים</li> </ul>	תקשורת ואינטרקציה רובוטית
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• השופטים צריכים להיות משוכנעים שזוהי עבודה של התלמידים</li> <li>• מקוריות תוכנת וחומרת הרובוט (אין שימוש חוזר מתחרויות קודמות)</li> <li>• כל אחד מחברי הקבוצה מסוגל להסביר ולדון לגבי המעורבות הטכנית שלו/שלה ברובוט</li> </ul>	הפחתות (לפי שיקול דעת השופטים – עד ל 25 נקודות כל אחד)
/50		ניקוד כולל