

Первая часть.

Задание №1.1.

Выберите правильный вариант ответа.

Датчик света нужен, что бы

- А) Различать чёрное и белое;
- Б) Находить препятствия;
- В) Выбивать кегли.

Ответ: __

Задание №1.2.

Выберите правильный вариант ответа.

Датчик расстояния нужен, что бы

- А) Различать чёрное и белое;
- Б) Находить препятствия;
- В) Ездить по линии.

Ответ: __

Задание №1.3.

Выберите правильный вариант ответа.

Соревнование, где нужно находить соперника и выталкивать его из круга называется

- А) Интеллектуальное сумо;
- Б) Кегельринг;
- В) Езда по линии;
- Г) Механическое сумо.

Ответ: __

Задание №1.4.

Выберите правильный вариант ответа.

В каком виде соревнований лучше использовать робота на гусеницах?

- А) Интеллектуальное сумо;
- Б) Кегельринг;
- В) Езда по линии;
- Г) Лабиринт.

Ответ: __

Задание №1.5.

Установите соответствия.

Установите соответствия между названием и деталью

1) Дважды изогнутая балка <i>Ответ: рисунок ___</i>	А) 
2) Штифт с крестовиной <i>Ответ: рисунок ___</i>	Б) 
3) 24-зубчатая шестеренка <i>Ответ: рисунок ___</i>	В) 
4) 3-х модульная балка <i>Ответ: рисунок ___</i>	Г) 
5) 8-модульная ось <i>Ответ: рисунок ___</i>	Д) 

Ответ:

1	2	3	4	5

Задание №1.6.

Установите соответствия.

Установите соответствия между названием соревнования и его кратким описанием

1) Лабиринт	А) Выбивание банок из круга;
2) Кегельринг	Б) Гонка на скорость;
3) Интеллектуальное сумо	В) Прохождение линии, лабиринта и кегельринга сразу;
4) Езда по линии	Г) Прохождение между стенок и поиск выхода по правилу правой руки в рамках одной попытки;
5) Большое путешествие	Д) Поиск и выталкивание соперника за пределы поля;

Ответ:

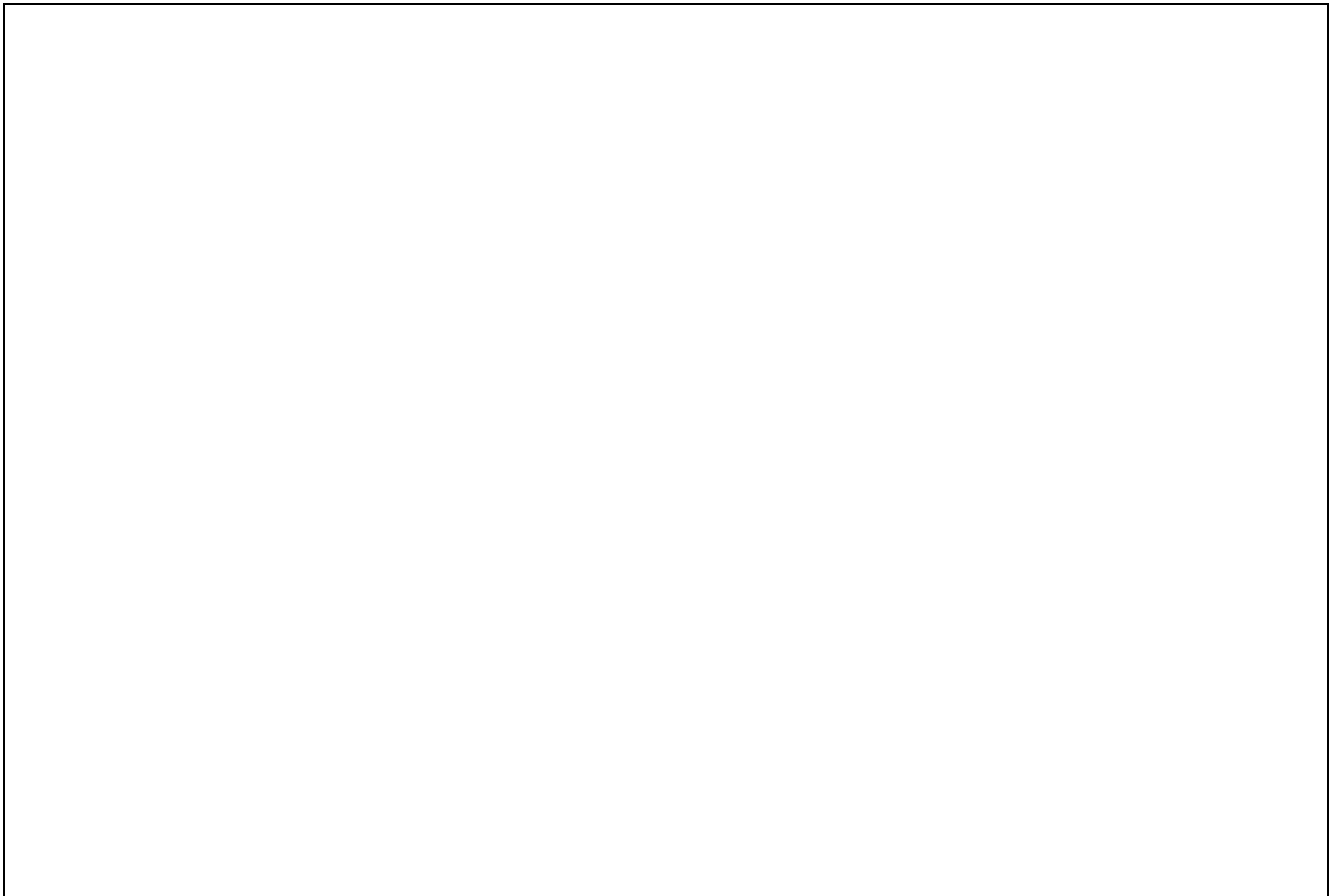
1	2	3	4	5

Третья часть.

Задание №3.1.

Напишите и/или нарисуйте последовательность действий в кегельринге

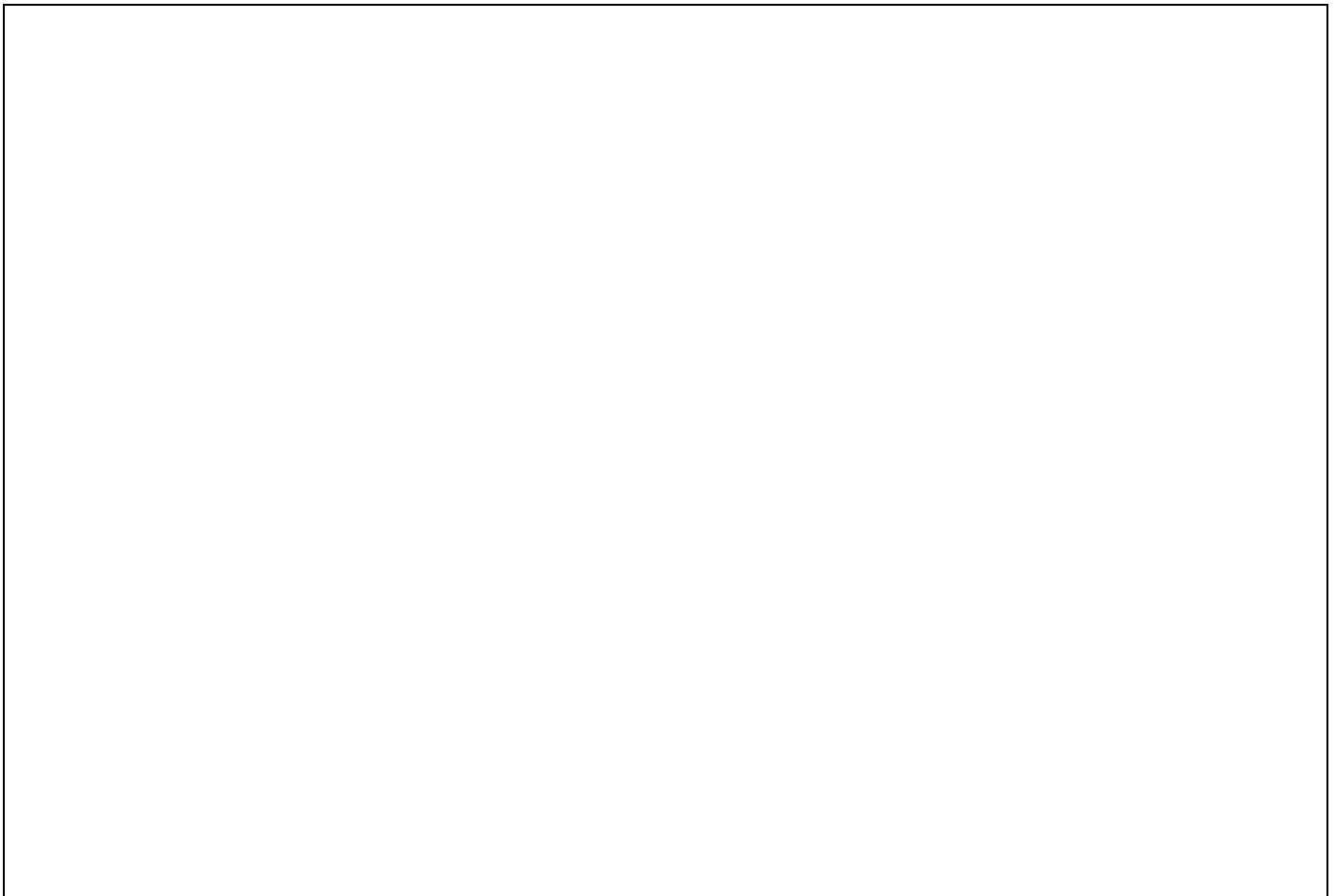
- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)
- 7)
- 8)
- 9)
- 10)
- 11)
- 12)
- 13)
- 14)
- 15)



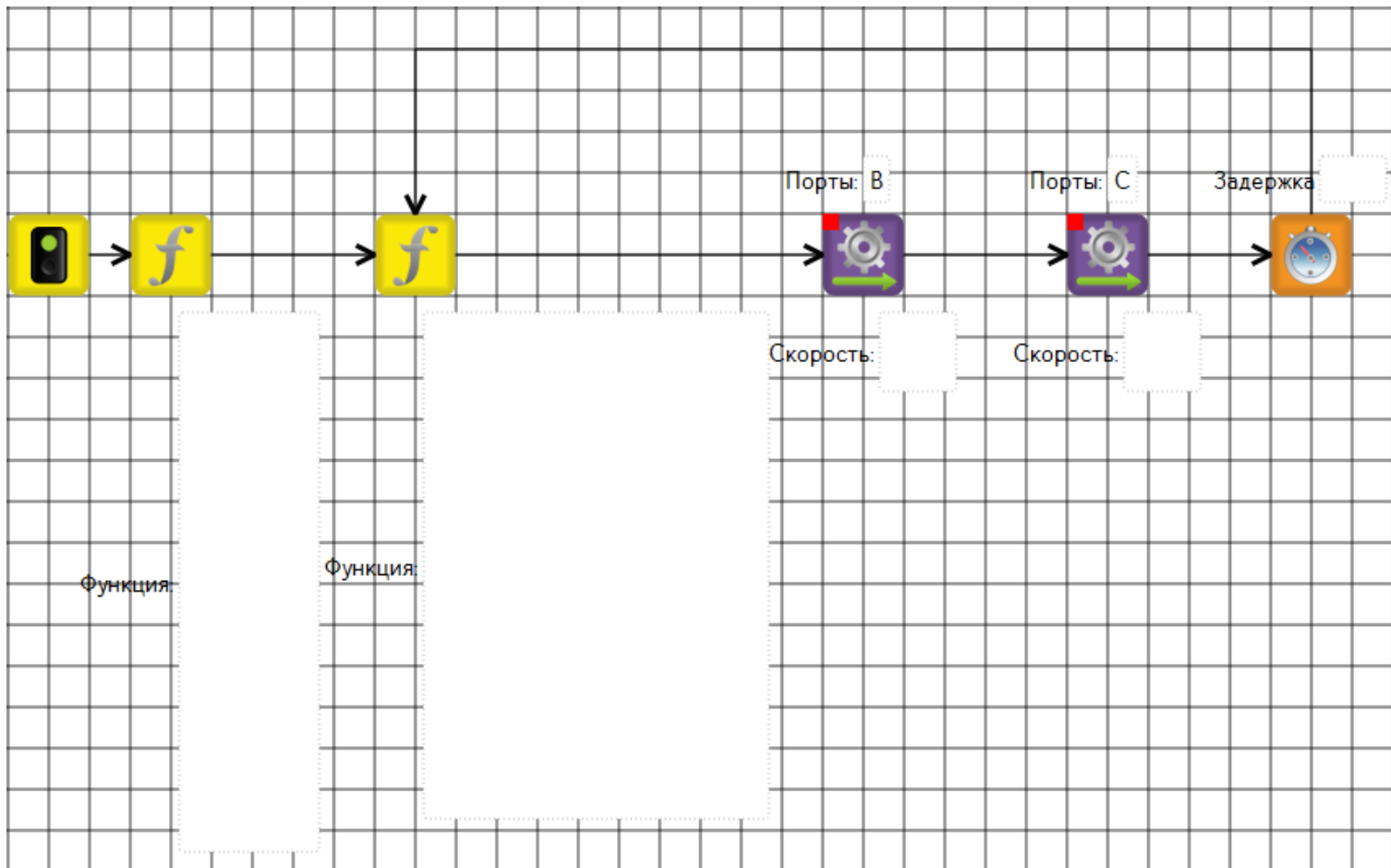
Задание №3.2.

Напишите и/или нарисуйте последовательность действий в интеллектуальном сумо

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)
- 7)
- 8)
- 9)
- 10)
- 11)
- 12)
- 13)
- 14)
- 15)



Задание №3.3



Заполните пропущенные куски программы в функциях, моторах и таймере

Результаты

(Заполняются преподавателем)

Часть	№ вопроса	Баллы
Первая	1.1	__/1
	1.2	__/1
	1.3	__/1
	1.4	__/1
	1.5	__/1
	1.6	__/2
	Всего:	__/7
Вторая	2.1	__/2
	2.2	__/2
	2.3	__/2
	2.4	__/4
	Всего:	__/10
Третья	3.1	__/6
	3.2	__/6
	3.3	__/6
	Всего:	__/18
Итого:		__/35