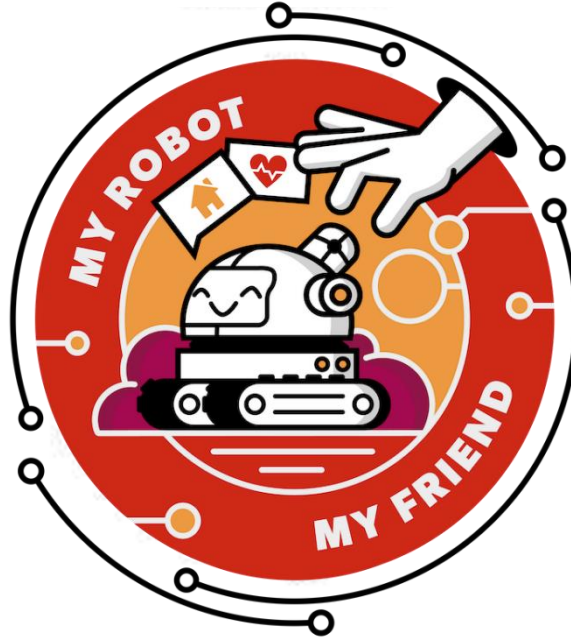




RoboMission

Gençler Oyun Kuralları
Sezon 2022



ARKADAŞIM ROBOT HASTA BAKICI ROBOT

Sürüm: 1 Aralık 2021

WRO International Premium Partner



İçindekiler

BÖLÜM BİR – OYUN AÇIKLAMASI.....	2
1. Giriş.....	2
2. Oyun Alanı.....	3
3. Oyun Nesneleri, Konumlandırma, Rastgele Yerleşim.....	4
4. Robot Görevleri	8
4.1 Çamaşır yıkayın	8
4.2 Bilgi: İşaretleme blokları.....	8
4.3 Odalara su götürün	8
4.4 Oyun oynayın.....	9
4.5 Robotu park edin.....	9
4.6 Bonus puan toplayın.....	9
5. Puanlama.....	10
6. Yerel, Bölgesel ve Uluslararası etkinlikler	16
BÖLÜM İKİ – OYUN NESNELERİNİN YAPIMI	17

BÖLÜM BİR – OYUN AÇIKLAMASI

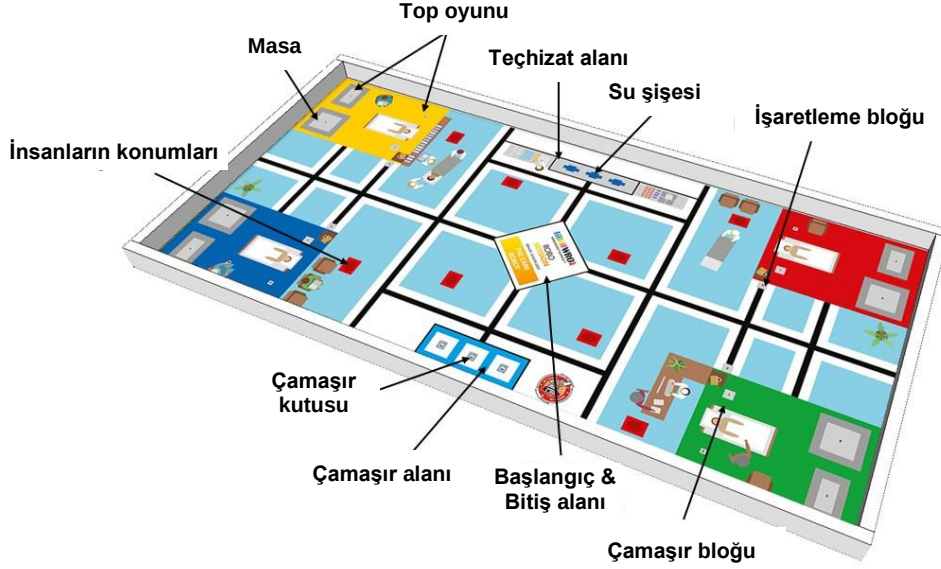
1. Giriş

Robotların gündelik hayatımızda bizi destekleyebileceği veya bize yardımcı olabileceği pek çok iş vardır. Robotlar bize örneğin bir müzede yaratıcı bir şekilde yön gösterebilir ya da bize sıkıcı veya zorlu görevlerde yardımcı olabilir.

Gençler klasmanında robot, bir hastanede bakım ve taşıma görevlerini üstlenecektir. Robot, kirli çamaşırları hastanenin çamaşır odasına götürmek, farklı odalara su taşımak, hastalarla oynamak gibi görevleri yerine getirecektir. Robotun aynı zamanda, hastane koridorlarında dolaşırken hemşirelere ve ziyaretçilere dikkat etmesi gerekir.

2. Oyun Alanı

Aşağıdaki şekil oyun alanının farklı bölgelerini göstermektedir.



Bazı bölgeler tanımlamak amacıyla numaralarla işaretlenmiştir. Hangi bölgelerin numaralandırıldığını anlamak için oyun matına bakın. Her oda için aşağıda listelenen beş bölge işaretlenmiştir.

- 1: Çamaşır bloğunun konumu
- 2: Oyun topunun konumu
- 3: Oyun filesinin konumu
- 4: Masanın konumu
- 5: İşaretleme bloğunun konumu

Masa oyun matından büyükse, matı masanın tüm kenarlarına göre ortalayın.

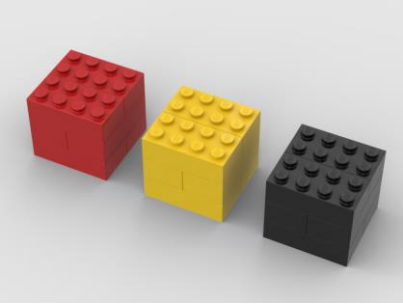
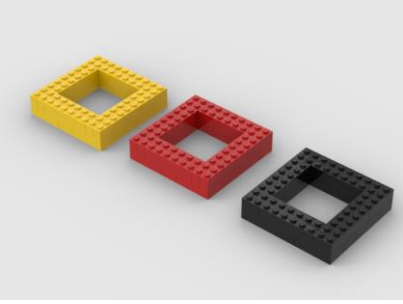
Masa ve oyun matı tanımlamaları ile ilgili daha fazla bilgi için WRO RoboMission Genel Kurallar Kural 6'yı gözden geçirin.

3. Oyun Nesneleri, Konumlandırma, Rastgele Yerleşim

Çamaşır blokları & çamaşır kutuları

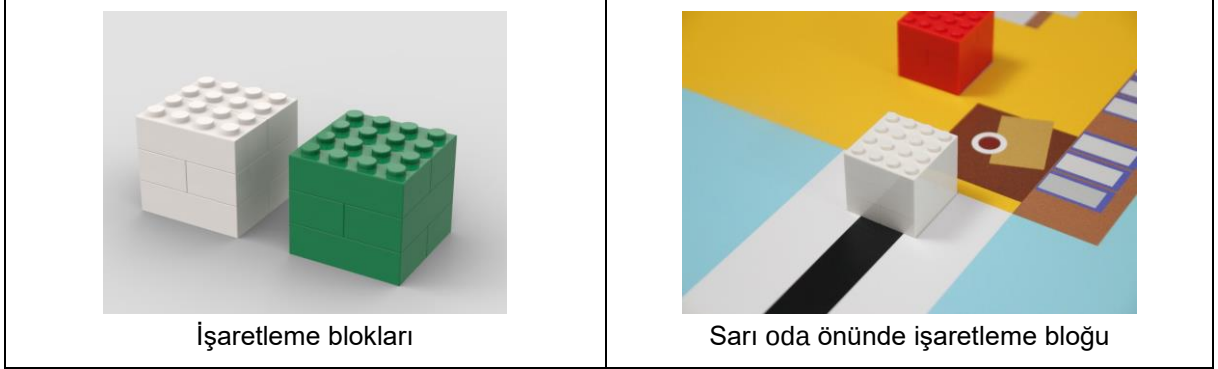
3 adet çamaşır bloğu (bir siyah, bir kırmızı, bir sarı) ve 3 adet çamaşır kutusu (bir siyah, bir kırmızı, bir sarı) mevcuttur. Bu nesneler aşağıdaki gibi yerleştirilecektir:

- 3 çamaşır bloğu her turda farklı odalardaki “1” ile işaretlenmiş 4 alana **rastgele** yerleştirilecektir.
- 3 çamaşır kutusu her turda çamaşır alanındaki gri karelere **rastgele** yerleştirilecektir.

	
Çamaşır bloğu	Siyah çamaşır kutusu mavi odada
	
Çamaşır kutusu	Çamaşır kutusunun muhtemel başlangıç yerleşimi

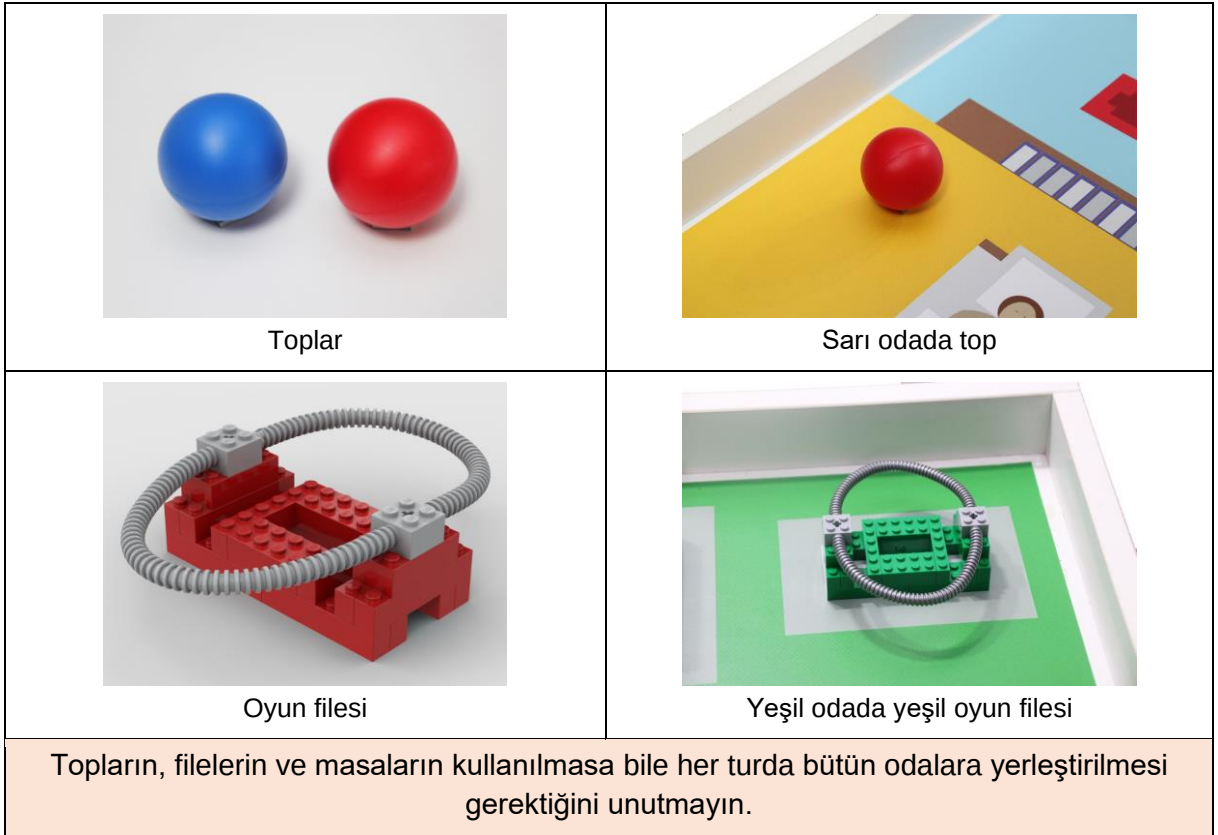
İşaretleme blokları

Sahada 4 adet işaretleme bloğu (iki beyaz, iki yeşil) bulunmaktadır. İşaretleme blokları her turda bir odanın önündeki “5” ile işaretlenmiş alanlara **rastgele** yerleştirilecektir. İşaretleme blokları hangi odalardaki görevlerin yapılacağını göstermek için kullanılır (oyun tanımına bakınız).



Oyun topu & oyun filesi

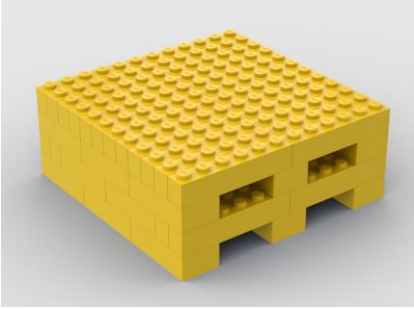
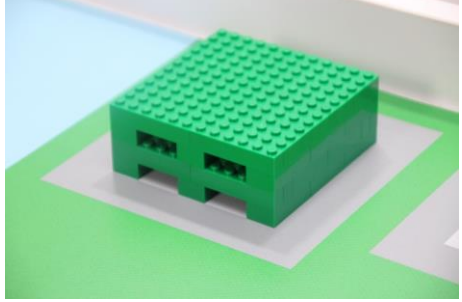
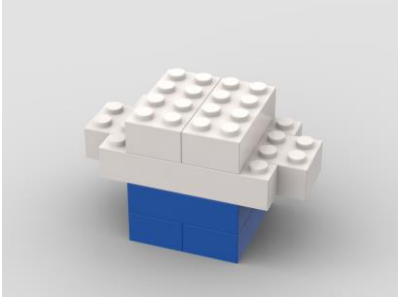
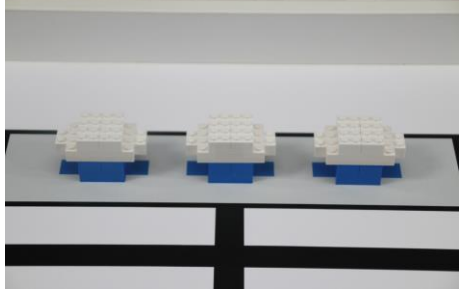
Bir oyun oynamak için kullanılan iki nesne bulunmaktadır: top ve oyun filesi. Oyun filesinin kırmızı, sarı, mavi ve yeşil renkleri bulunmaktadır ve bu renklerle eşleşen odalara yerleştirilmiştir. İki mavi ve iki kırmızı top bulunmaktadır; kırmızı toplar sarı ve yeşil odaya, mavi toplar ise mavi ve kırmızı odaya yerleştirilmiştir. Her top, odalardaki “2” ile işaretlenmiş alanlarda 2x2 LEGO plakası üzerine yerleştirilmiştir, oyun filesi ise kendisiyle aynı renkteki odalarda bulunan “3” ile işaretlenmiş alanlara yerleştirilmiştir.



Masa & Su

Oyun alanında 4 masa (bir kırmızı, bir mavi, bir yeşil, bir sarı) bulunmaktadır. Her masa eşleşen renkteki odada bulunan “4” ile işaretlenmiş alana yerleştirilmiştir.

Ek olarak, oyun alanında 3 adet su şişesi bulunmaktadır. Su şişeleri teçhizat alanındaki yerlerine yerleştirilmiştir.

	
Masa	Yeşil odada yeşil masa
	
Su şişesi	Teçhizat alanındaki su nesneleri Her su nesnesi alandaki şeklin gösterdiği yönde yerleştirilir.

İnsanlar

Sahada 6 insan bulunmaktadır (insanlar sarı, yeşil, kırmızı, mavi, beyaz ve siyah renkte nesnelerle sembolize edilmiştir). 6 insan sahadaki 8 kırmızı kareye **rastgele** yerleştirilmiştir.



Özetle rastgele yerleştirme

Aşağıdaki oyun nesneleri **her turda** oyun alanına rastgele yerleştirilir:

- “1” ile işaretlenmiş alandaki çamaşır blokları
- Çamaşır alanındaki üç karede bulunan çamaşır kutuları
- “5” ile işaretlenmiş alandaki işaretleme blokları
- 8 farklı karedeki insanlar

Diğer tüm nesneler (su, masa, oyun topu ve filesi) de her turda sahaya yerleştirilir, ama rastgele yerleştirme kuralı uygulanmaz.

4. Robot Görevleri

Daha iyi anlaşılması için görevler birden fazla bölümde açıklanacaktır.
Takım, görevleri hangi sırada yapacağına kendisi karar verebilir.

4.1 Çamaşır yıkayın

Hasta bakıcı robotun bir görevi de insanlara malzeme taşımada yardım etmektir. Bir hastanede robotlar her odadan kirli çamaşırları merkezi bir çamaşırhaneye taşıyabilirler. Robotun oyun alanındaki görevi budur. Robot oyun alanındaki 3 çamaşır bloğunu toplamalı ve çamaşır alanına getirmelidir. En yüksek puanlar, çamaşır blokları aynı renkteki çamaşır kutularına yerleştirildiğinde toplanır (Örneğin, kırmızı çamaşır bloğu kırmızı çamaşır kutusunun içinde).

Çamaşır kutuları başlangıçtaki yerlerinde kalmak zorunda değildir. Yani robot çamaşır bloklarını kutulara yerleştirirken kutuları biraz yerinden oynatabilir. Ancak oyun sonunda çamaşır kutularının tamamen çamaşır alanı içinde olması önemlidir.

4.2 Bilgi: İşaretleme blokları

Sonraki iki görev için **oyun başında** her odanın önündeki **işaretleme bloklarının konumuna** dikkat edilmesi önemlidir (konumlarına göz attıktan sonra blokların yeri değiştirilebilir). İşaretleme bloklarının konumu aşağıdaki durumları belirler:

- **Odanın önünde beyaz blok var:** Bu odada masa üstüne bir su şişesi yerleştirilmelidir. Robot yanlış odaya su şişesi götürürse ceza puanı verileceğini unutmayın.
- **Odanın önünde yeşil blok var:** Bu odada robot oda sakini ile bir oyun oynamalıdır. Puan sadece robot işaretlenmiş odada oyun oynarsa verilecektir.

4.3 Odalara su götürün

Bir hastanede her odada yatış yapan hastanın yeterli içme suyuna sahip olması önemlidir. Bu yüzden, hasta bakıcı robotun farklı odalara her gün su götürme görevi bulunmaktadır. Ama robot sadece su ihtiyacı olan odalara su götürmeye dikkat etmelidir.

Robot, suları teçhizat alanından alarak bu suları doğru odalara götürmelidir (doğru odalar önlerindeki beyaz blok ile işaretlenmiştir). Su doğru odadaysa puan verilecektir, en yüksek puan, su şişesi masa üzerinde doğru şekilde duruyorsa verilecektir. Her oda için en fazla bir su şişesi sayılacaktır, teçhizat alanında sadece bir yedek su şişesi bulunmaktadır.

Sahada 3 su şişesi olduğunu ama robotun sadece 2 su şişesine ihtiyacı olduğunu unutmayın. Üçüncü su şişesi yedek olarak öngörülmüştür.

4.4 Oyun oynayın

Hasta bakıcı robotun başka bir görevi de hastanedeki insanlarla oyun oynamak olabilir. Ama tabii ki, herkesle her gün oyun oynayacak sayıda robot bulunmamaktadır. Bu yüzden robot sadece yeşil işaretleme bloğu ile işaretlenmiş odalarda oyun oynamalıdır.

Doğru odada (önündeki yeşil blokla işaretlenmiş) oyun oynamak için robot topu kaldırarak oyun filesi içine yerleştirmelidir (topun rengi önemli değildir). Oyun topu sadece oyun filesine temas ediyor ve oyun sahasına temas etmiyorsa tam puan verilecektir.

4.5 Robotu park edin

Son olarak, robot başlangıç & bitiş alanına dönmelidir. Görev, robot Başlangıç & Bitiş alanına döndüğünde, durduğunda, robotun şasesi tamamen (üstten bakıldığında) Başlangıç & Bitiş alanının içindeyken (kablolar Başlangıç & Bitiş alanı dışında olabilir) tamamlanır.

4.6 Bonus puan toplayın

Hastane içinde dolaşırken robotun etrafındaki her şeye dikkat etmesi önemlidir. Kapılara, merdivenlere ve tabii ki biz – insanlara. Bu yüzden robot, alandaki insanlara müdahale etmemeye özen göstermelidir.

Alandaki insan nesneleri hareket ettirilmediğinde veya zarar görmediğinde bonus puan verilecektir. Ek olarak, oyun fileleri ve masalar hareket ettirilmediğinde ve zarar görmediğinde de bonus puan verilecektir.

5. Puanlama

Puanlama için tanımlamalar

“**Tamamen**” oyun nesnesinin sadece bahsedilen alana temas etmesi anlamına gelir (siyah çizgiler dahil değildir).

Görevler	Her biri	Toplam
Çamaşır yıkama		
Çamaşır bloğu tamamen çamaşır alanında ama bir çamaşır kutusu içinde veya üstünde değil	6	18
Çamaşır bloğu rengi ile eşleşmeyen bir çamaşır kutusu içinde ve çamaşır kutusu hala çamaşır alanının tamamen içinde	10	30
Çamaşır bloğu rengi ile eşleşen bir çamaşır kutusu içinde ve çamaşır kutusu hala çamaşır alanının tamamen içinde	16	48
Odalara su götürme (oda önünde beyaz blok, oda başına en fazla bir tane sayılır)		
Su odanın tamamen içinde ama masa üstünde değil	6	12
Su nesnesi kısmen veya tamamen, işaretleme bloklarıyla işaretlenmiş yanlış bir odanın içinde	-6	-12
Su nesnesi doğru oda içindeki masanın üstünde, ayakta durmuyor , zarar görmemiş ve masa hala gri alan içinde	10	20
Su nesnesi doğru oda içindeki masanın üstünde, ayakta duruyor , zarar görmemiş ve masa hala gri alan içinde	14	28
Oyun oyna (oda önünde yeşil blok)		
Top oyun filesi içinde (file başına bir top sayılır)	13	26
Robotu park et		
Robot başlangıç & bitiş alanında durur (sadece bonus olmayan diğer puanlar verildiğinde sayılır)		13
Bonus puan topla		
Hareket ettirilmemiş veya zarar görmemiş insan başına	4	24
Hareket ettirilmemiş veya zarar görmemiş oyun filesi başına	2	8
Hareket ettirilmemiş veya zarar görmemiş masa başına	2	8
En yüksek puan		155

Puan Kağıdı

Takım Adı: _____

Tur: _____

Görevler	Her biri	En yüksek	#	Toplam
Çamaşır yıkama				
Çamaşır bloğu tamamen çamaşır alanında ama bir kutu içinde veya üstünde değil	6	18		
Çamaşır bloğu rengi ile eşleşmeyen bir çamaşır kutusu içinde ve çamaşır kutusu hala çamaşır alanının tamamen içinde	10	30		
Çamaşır bloğu rengi ile eşleşen bir çamaşır kutusu içinde ve çamaşır kutusu hala çamaşır alanının tamamen içinde	16	48		
Odalara su götürme (oda önünde beyaz blok, oda başına en fazla bir tane sayılır)				
Su odanın tamamen içinde ama masa üstünde değil	6	12		
Su nesnesi kısmen veya tamamen, işaretleme bloklarıyla işaretlenmiş yanlış bir odanın içinde	-6	-12		
Su doğru oda içindeki masanın üstünde, ayakta durmuyor , zarar görmemiş ve masa hala gri alan içinde	10	20		
Su doğru oda içindeki masanın üstünde, ayakta duruyor , zarar görmemiş ve masa hala gri alan içinde	14	28		
Oyun oyna (oda önünde yeşil blok)				
Top oyun filesi içinde (file başına bir top sayılır)	13	26		
Robotu park et				
Robot başlangıç & bitiş alanında durur (sadece bonus olmayan diğer puanlar verildiğinde sayılır)		14		
Bonus puan topla				
Hareket ettirilmemiş veya zarar görmemiş her bir insan için	4	24		
Hareket ettirilmemiş veya zarar görmemiş her bir oyun filesi için	2	8		
Hareket ettirilmemiş veya zarar görmemiş her bir masa için	2	8		
En yüksek puan		155		
Sürpriz Kural				
Bu turdaki toplam puan				
Saniye olarak süre				

Takım imzası

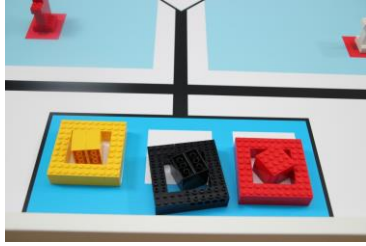
Hakem imzası

Puanlama Yorumları

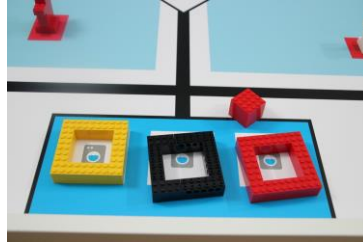
Çamaşır bloğu tamamen çamaşır alanında ama bir kutunun içinde veya üstünde değil → her biri 6 puan

Çamaşır bloğu rengi ile eşleşmeyen bir çamaşır kutusu içinde ve çamaşır kutusu hala çamaşır alanının tamamen içinde → her biri 10 puan

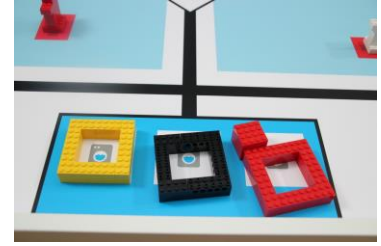
Çamaşır bloğu rengi ile eşleşen bir çamaşır kutusu içinde ve çamaşır kutusu hala çamaşır alanının tamamen içinde → her biri 16 puan



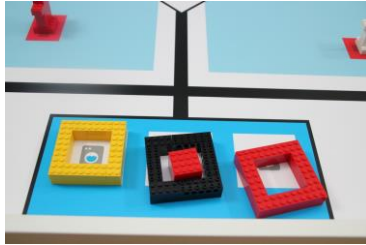
48 puan (3x16 puan), her çamaşır bloğu doğru çamaşır kutusu içinde, kutunun çamaşır alanı içinde yerinden oynamış olması sorun değil



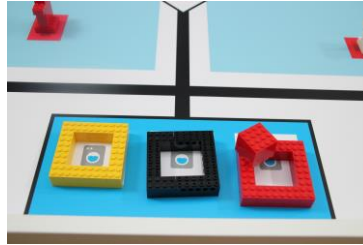
0 puan, blok tamamen çamaşır alanı içinde değil



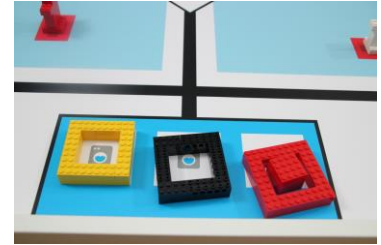
6 puan, blok çamaşır alanı içinde ama bir kutu içinde değil (kutunun çamaşır alanı içinde olması veya olmaması önemli değil).



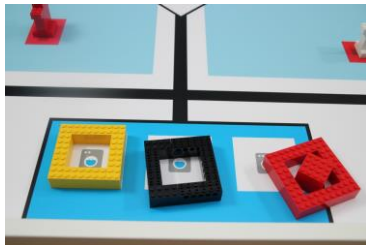
10 puan, blok alan içinde ama rengi ile eşleşmeyen bir kutu içinde.



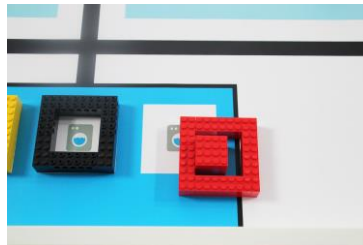
6 puan, blok alan içinde ama bir kutunun içinde değil.



16 puan, blok rengi ile eşleşen çamaşır kutusunun içinde.

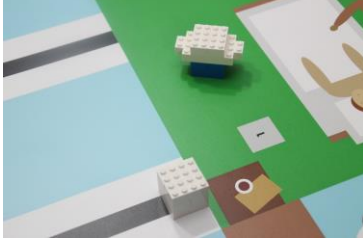


0 puan, çamaşır kutusu ve blok artık çamaşır alanı içinde değil.

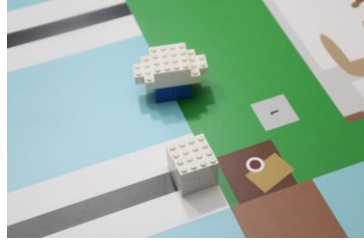


0 puan, blok hala alan içinde olsa da bu durumda kutunun alan içinde olması önemlidir.

Su nesnesi odanın tamamen içinde ama masa üstünde değil → her biri 6 puan

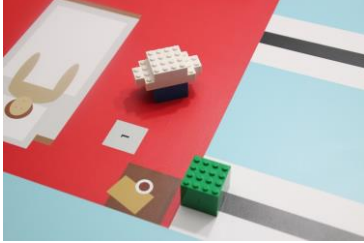


6 puan, beyaz işaretleme bloğu olan bir odada.



0 puan, odanın tamamen içinde değil.

Su nesnesi kısmen veya tamamen, işaretleme bloklarıyla işaretlenmiş yanlış bir odanın içinde → her biri -6 puan



-6 puan, su nesnesi yanlış odada (yeşil işaretleme kutusu olan oda)

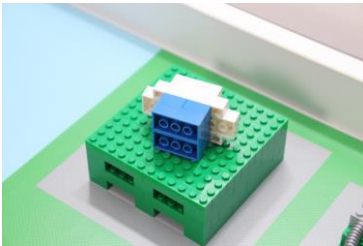


-6 puan, su nesnesi kısmen yanlış odada.

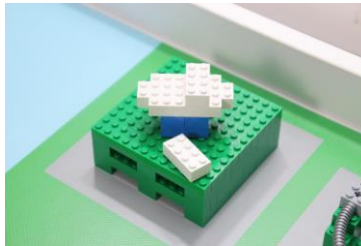


-6 puan, su nesnesi yanlış odadaki masa üzerinde.

Su nesnesi doğru oda içindeki masanın üstünde, ayakta durmuyor, zarar görmemiş ve masa hala gri alan içinde → her biri 10 puan



10 puan



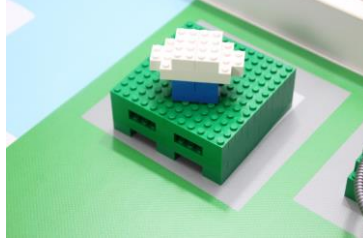
0 puan

Aşağıdaki doğru masa yerleşimlerine bakmayı unutmayın. O durumlar bu kuralda da geçerlidir.

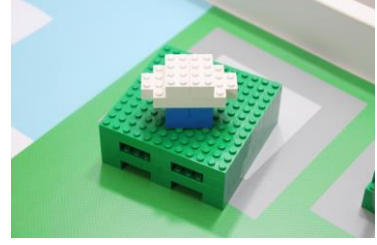
Su nesnesi doğru oda içindeki masanın üstünde, ayakta duruyor, zarar görmemiş ve masa hala gri alan içinde → her biri 14 puan



14 puan

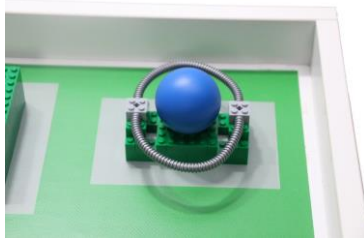


14 puan, masa gri alan içinde hareket ettirilmiş.

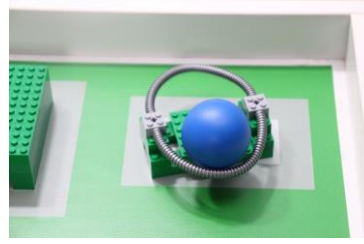


0 puan, masa gri alan dışına hareket ettirilmiş.

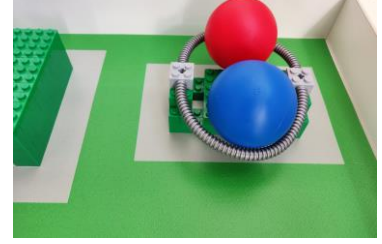
Top oyun filesi içinde (file başına bir top sayılır) → her biri 13 puan



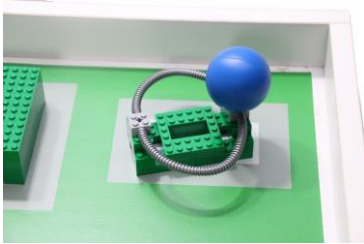
13 puan



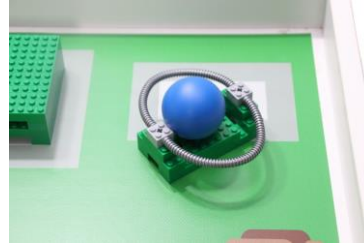
13 puan, oyun filesi gri alan içinde hareket ettirilmiş.



13 puan, file başına yalnızca bir top sayılmaktadır.

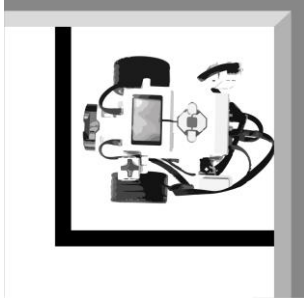


0 puan, top file içinde değil.



0 puan, file gri alanın dışına hareket ettirilmiş.

Robot başlangıç & bitiş alanında durur (sadece bonus olmayan diğer puanlar verildiğinde sayılır) → 13 puan



Robotun izdüşümü tamamen başlangıç/bitiş alanı içinde.



Robotun izdüşümü tamamen içeride, kablolar dışarıda. Bu durum kabul edilir.

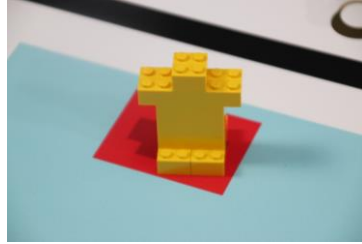


Robotun izdüşümü başlangıç/bitiş alanı içinde değilse **puan verilmez.**

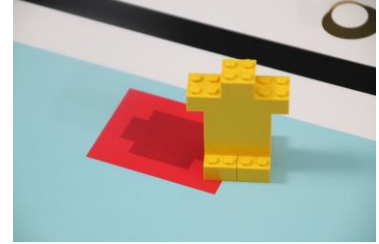
Hareket ettirilmemiş veya zarar görmemiş insan başına → her biri 4 puan



4 puan



4 puan, sadece alan içinde hareket ettirilmiş.



0 puan, alan dışına hareket ettirilmiş.



0 puan, zarar görmüş.

Oyun filesi ve masa ile ilgili bonus puanlar için fotoğraflarda gösterilen insan nesneleri ile aynı puanlama yorumlamaları geçerlidir.

6. Yerel, Bölgesel ve Uluslararası etkinlikler

WRO turnuvaları yaklaşık 90 ülkede gerçekleşmekte. Her ülkede takımları farklı bir karmaşıklık düzeyi beklediğini biliyoruz. Bu dokümandaki kurallar uluslararası WRO etkinlikleri için kullanılacaktır. Bu, en iyi çözümlere sahip takımların katıldığı turnuvarın son aşamasıdır. Bu yüzden oyun kuralları zorludur.

WRO, tüm katılımcıların turnuvalarda iyi bir deneyime sahip olması gerektiğini düşünüyor. Daha az deneyime sahip takımlar da puan kazanmalı ve başarılı olmalıdır. Bu, öğrencilerin gelecekteki eğitimleri ile ilgili seçimleri için önemli olan teknik becerilerini geliştirme konusundaki özgüvenlerini arttıracaktır.

Bu nedenle WRO Derneği, ülke partnerlerine, kuralları kendi ülkelerindeki etkinliklere uyarlamak isteyip istemediklerine karar vermelerini tavsiye ediyor. Tüm katılımcıların olumlu bir deneyim yaşaması için ülke partnerleri yerel, bölgesel ve ulusal etkinlikler için görevleri kolaylaştırabilirler. Ülke partnerleri kendi seçimlerini yapabilir, bu şekilde her turnuvayı kendi özel koşullarına ve fikirlerine göre uyarlayabilirler. Burada görevleri kolaylaştırmak için bazı fikirler sunuyoruz.

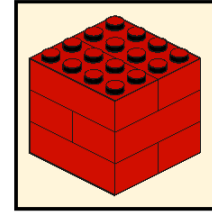
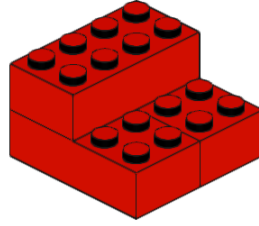
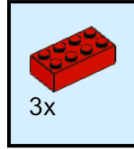
Görevleri kolaylaştırmak için fikirler:

- Çamaşır kutularını rastgele yerleştirmeyin
- İşaretleme bloklarını rastgele yerleştirmeyin
- İnsanları rastgele yerleştirmeyin ve/ya sahaya daha az insan yerleştirin
- Oyun başlamadan önce su şişeleri robot üzerine yerleştirilebilir

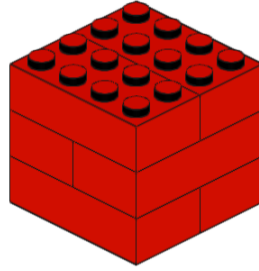
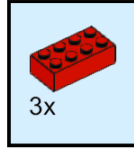
BÖLÜM İKİ – OYUN NESNELERİNİN MONTAJI

Çamaşır Bloğu (renk başına 1 adet, toplamda 3)

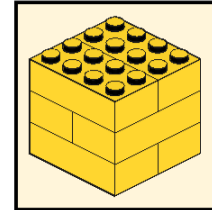
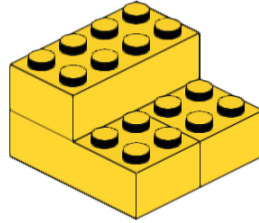
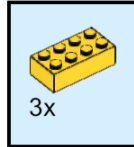
1



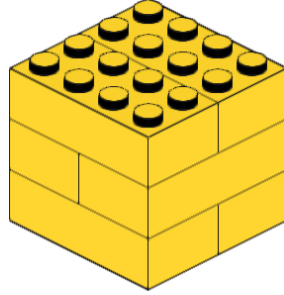
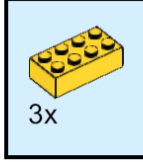
2



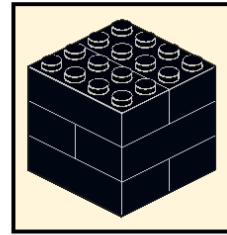
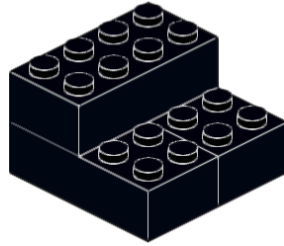
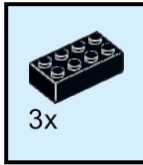
3



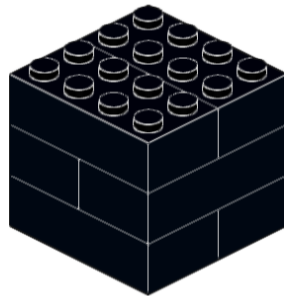
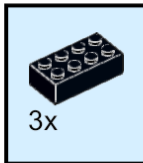
4



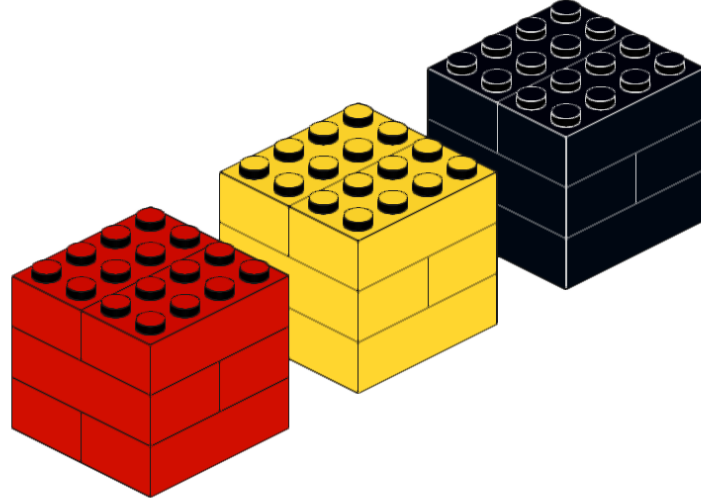
5



6

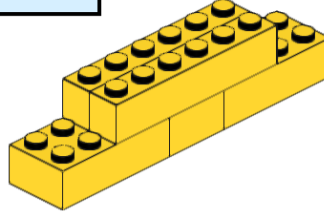
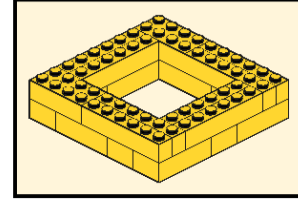
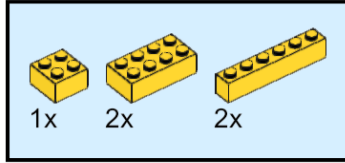


7

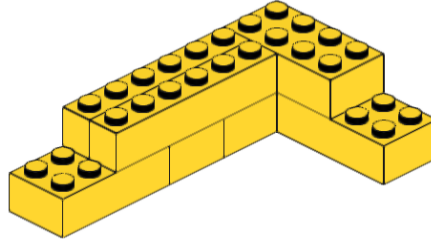
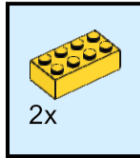


Çamaşır sepeti (renk başına 1 adet, toplamda 3)

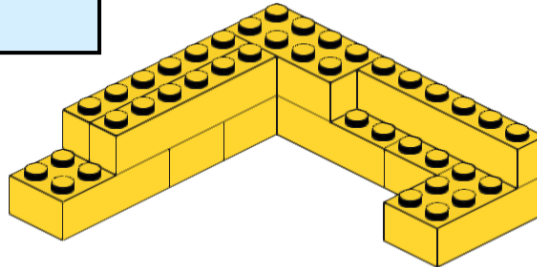
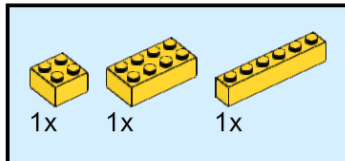
1



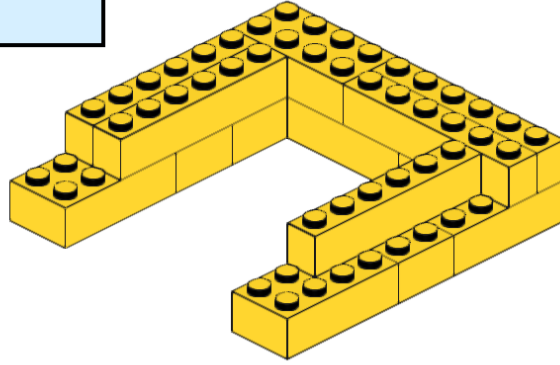
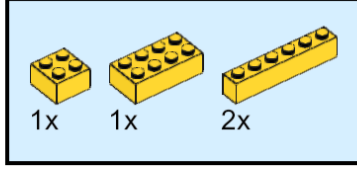
2



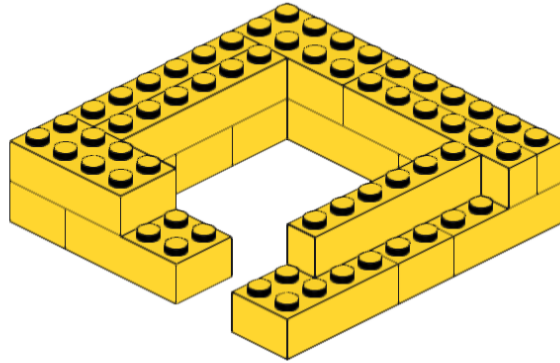
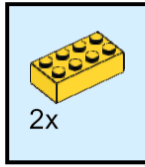
3



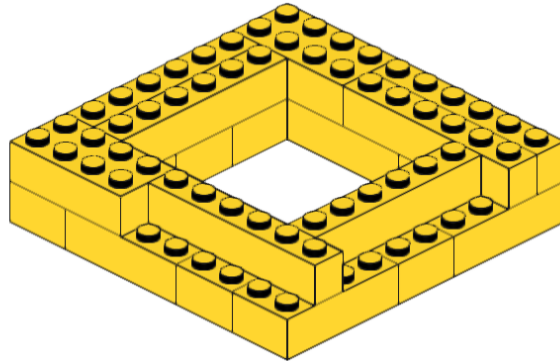
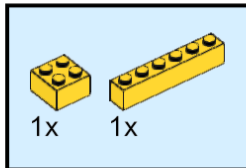
4



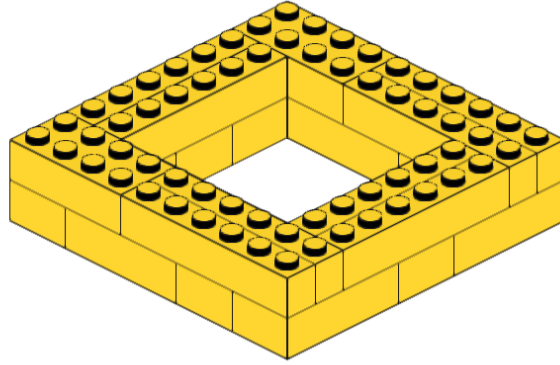
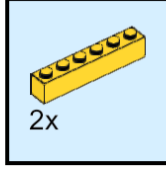
5



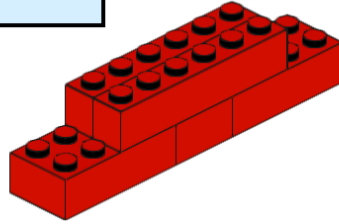
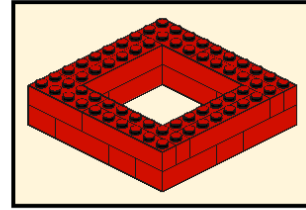
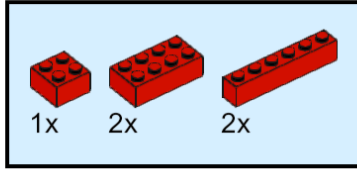
6



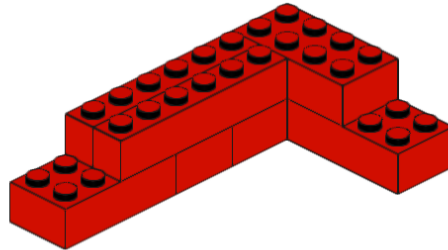
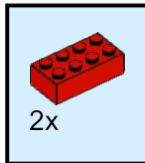
7



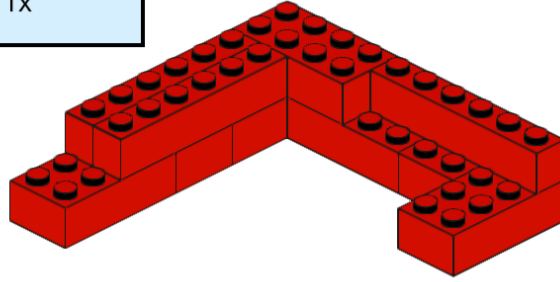
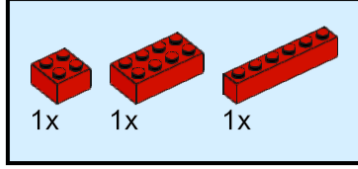
8



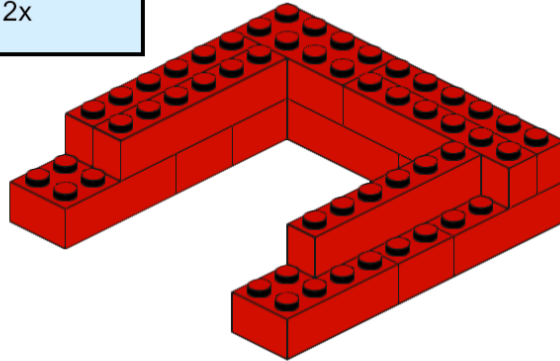
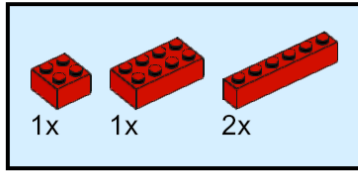
9



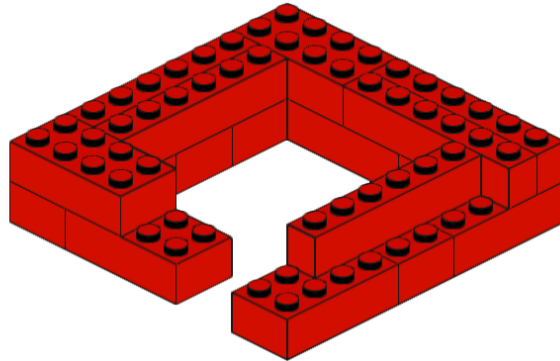
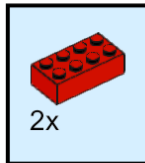
10



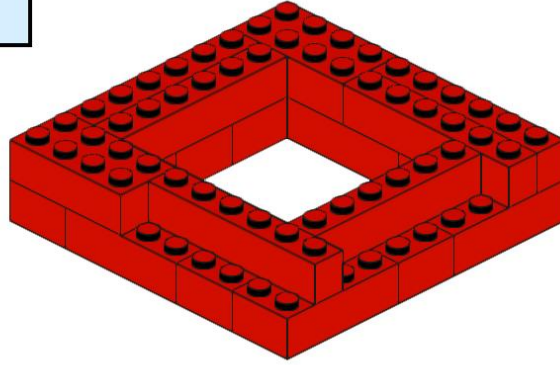
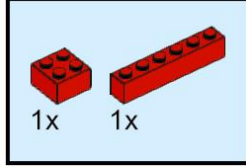
11



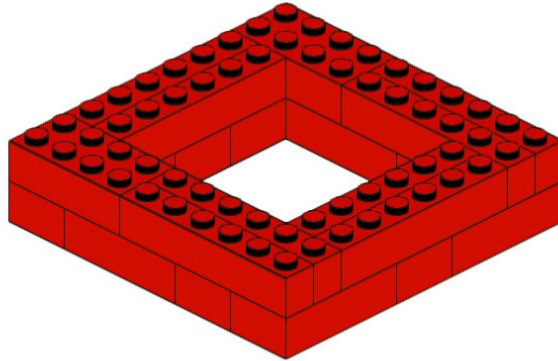
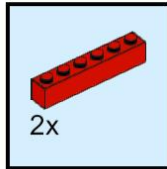
12



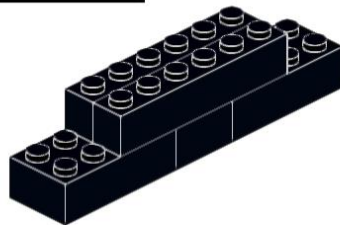
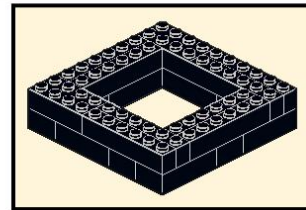
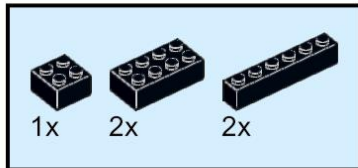
13



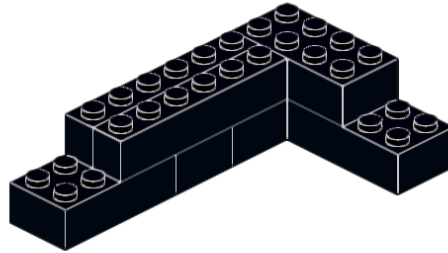
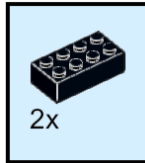
14



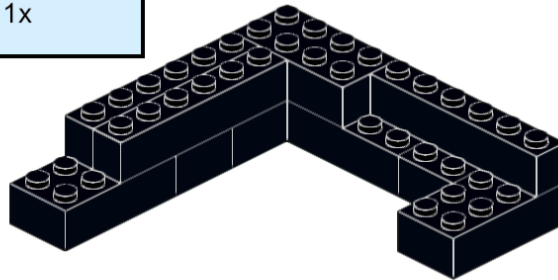
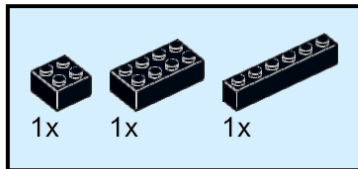
15



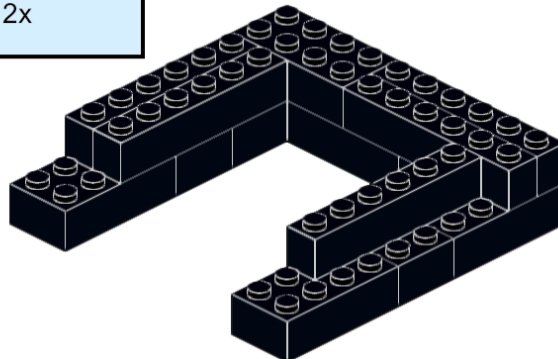
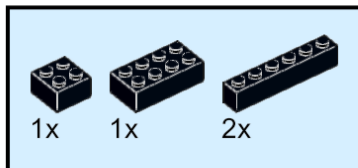
16



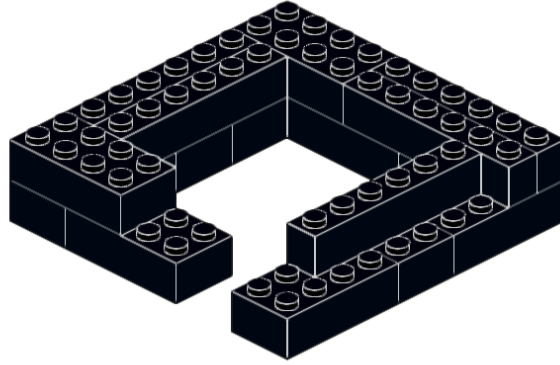
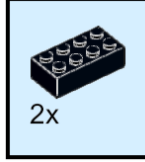
17



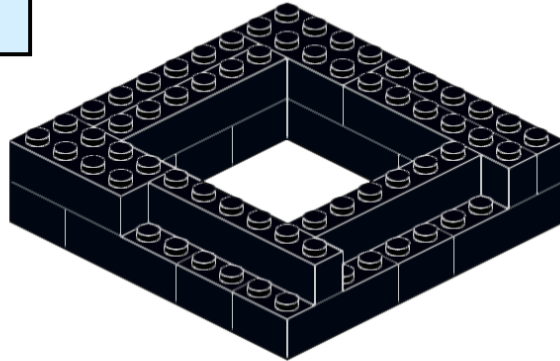
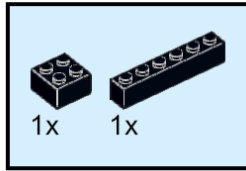
18



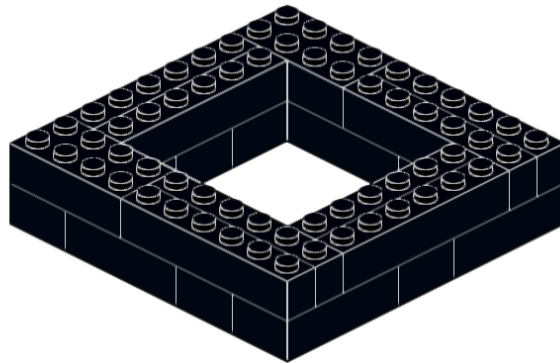
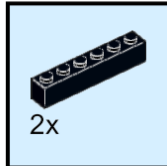
19



20

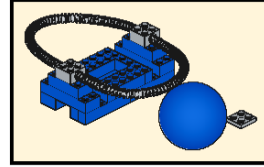
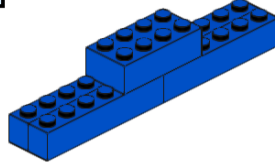
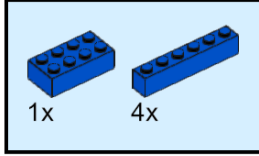


21

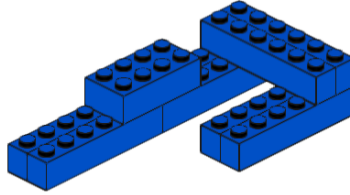
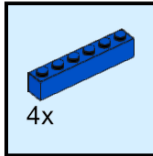


Oyun filesi & oyun topu (renk başına 1 adet, toplamda 4)

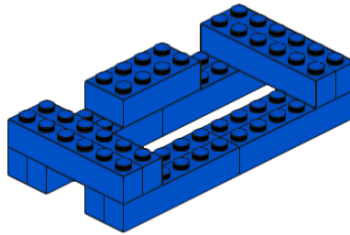
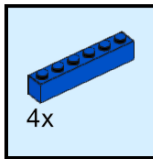
1



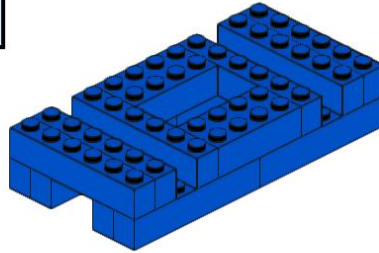
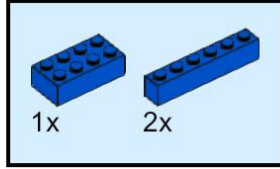
2



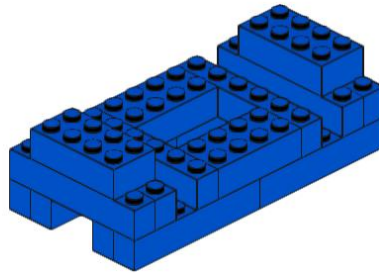
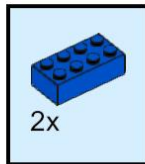
3



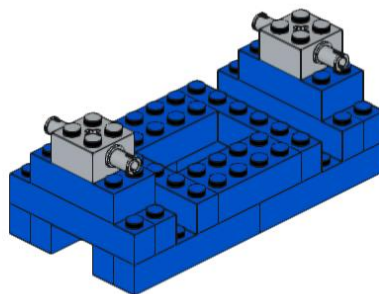
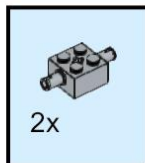
4

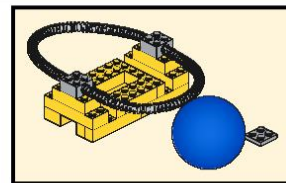
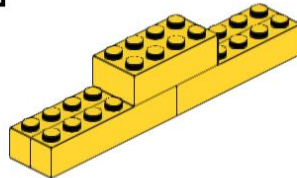
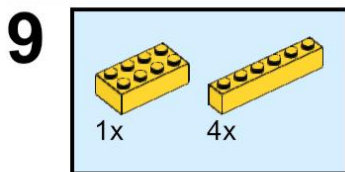
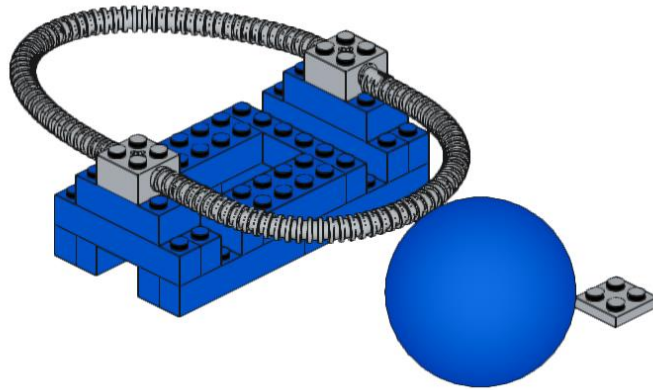
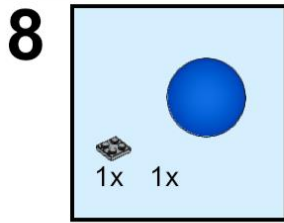
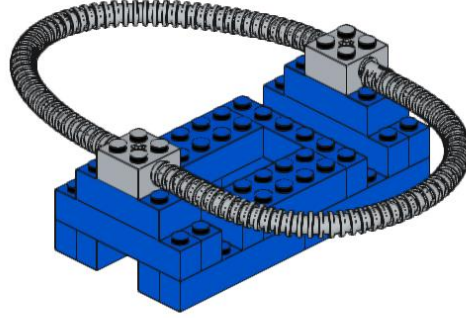
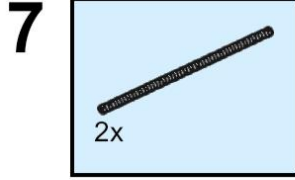


5

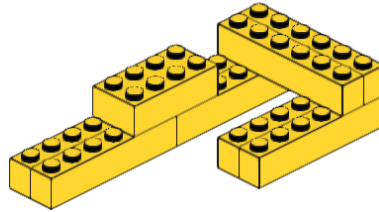
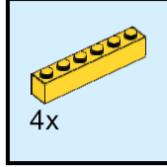


6

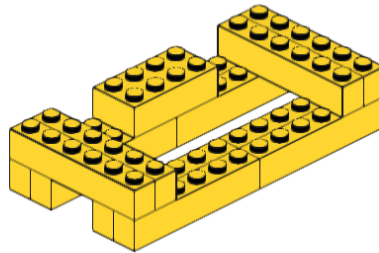
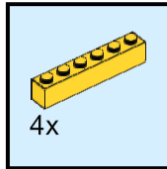




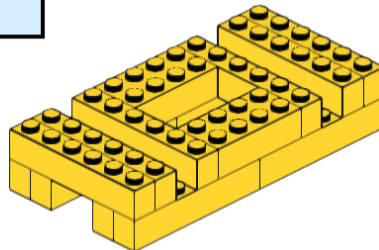
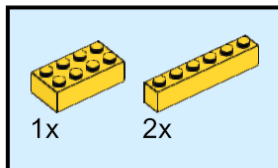
10



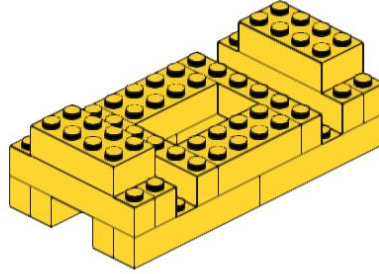
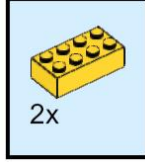
11



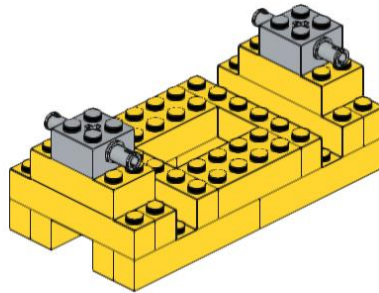
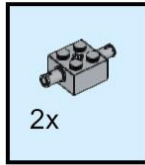
12



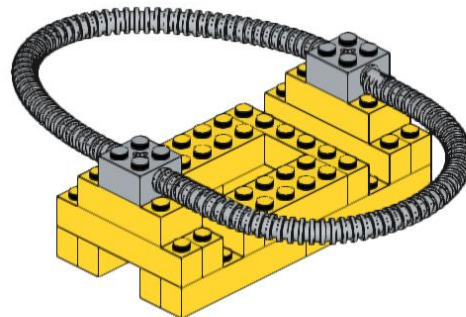
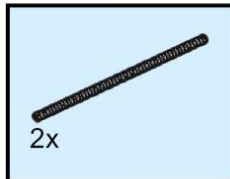
13



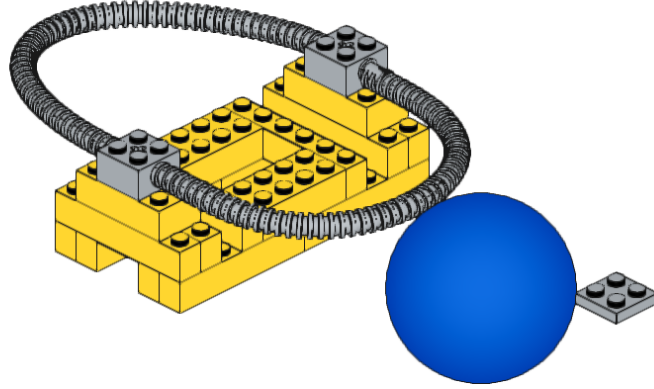
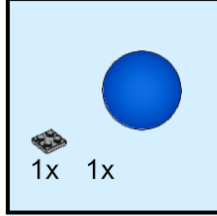
14



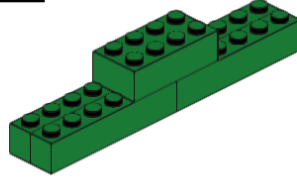
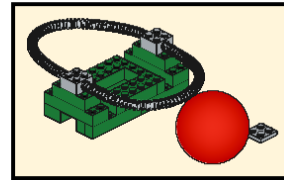
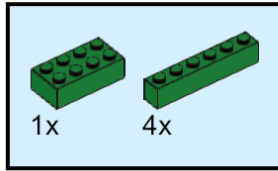
15



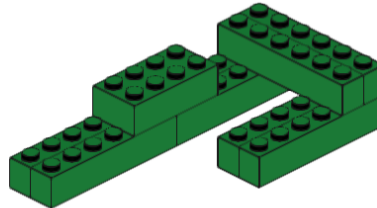
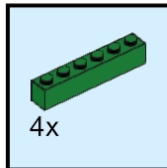
16



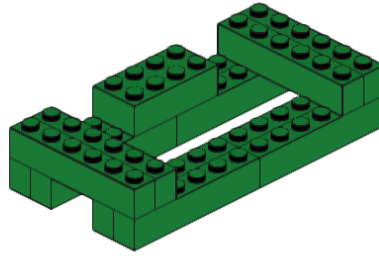
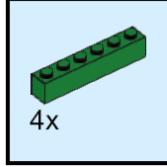
17



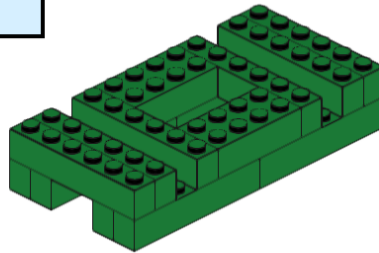
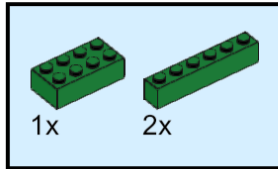
18



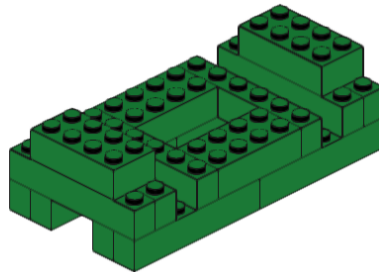
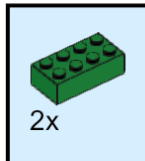
19



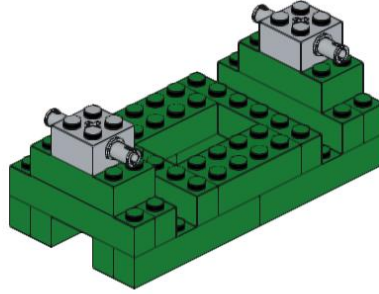
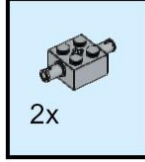
20



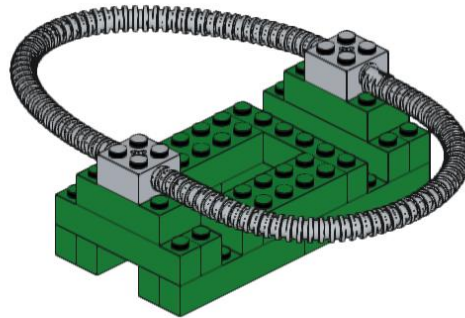
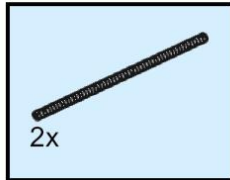
21



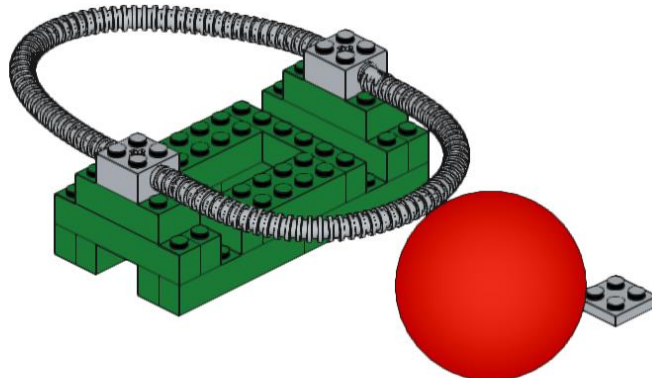
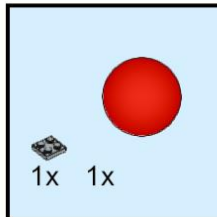
22



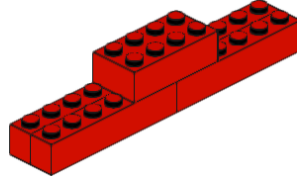
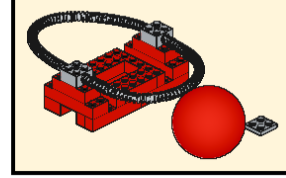
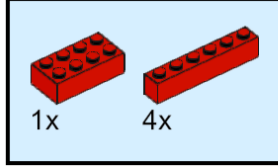
23



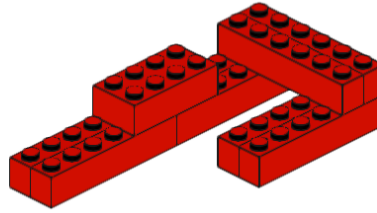
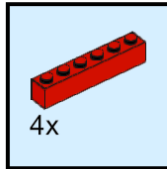
24



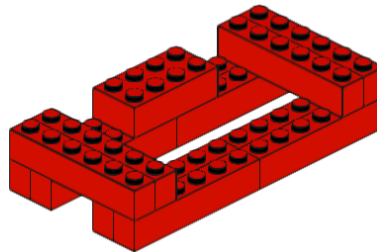
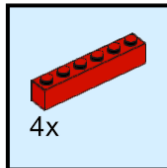
25



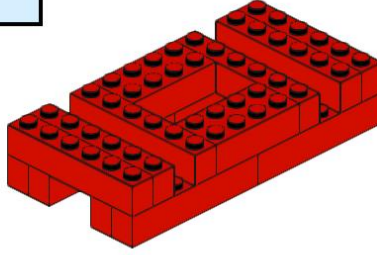
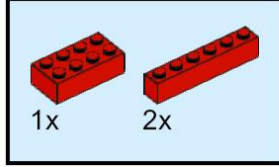
26



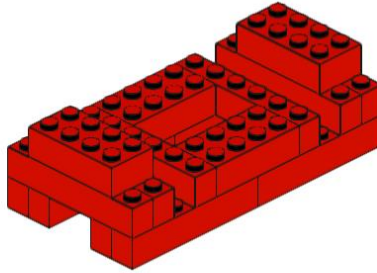
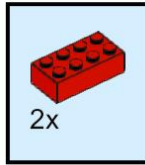
27



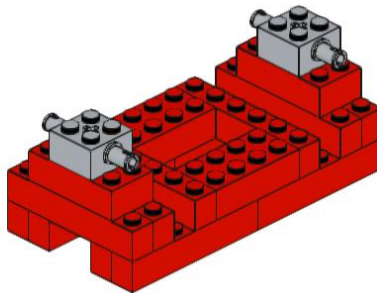
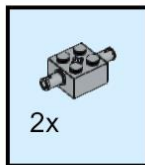
28



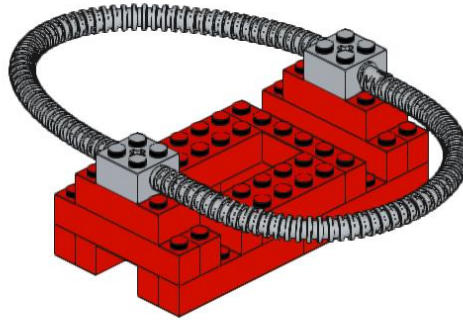
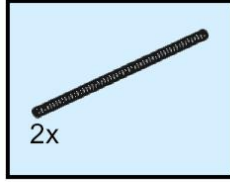
29



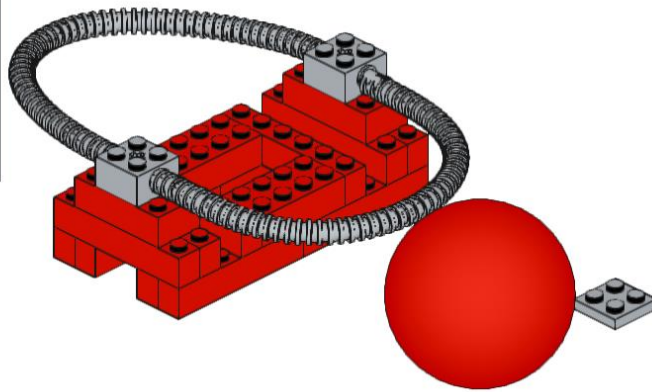
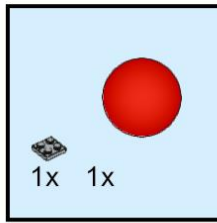
30



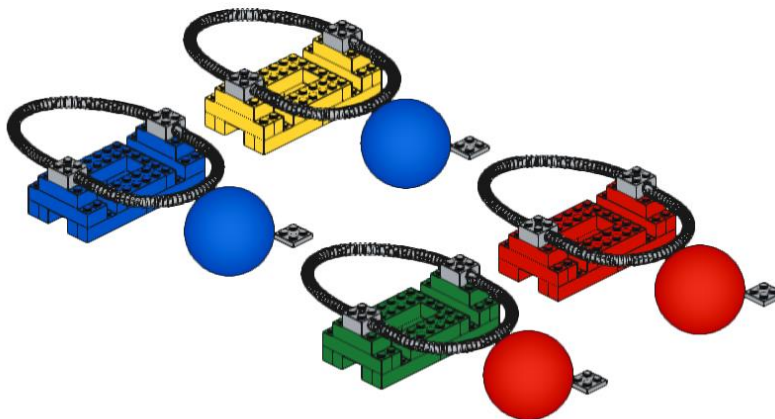
31



32

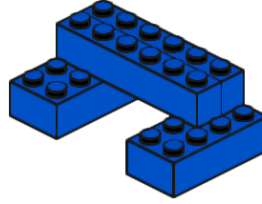
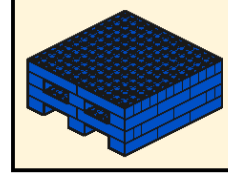
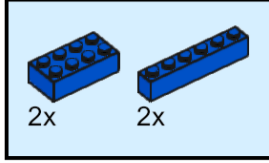


33

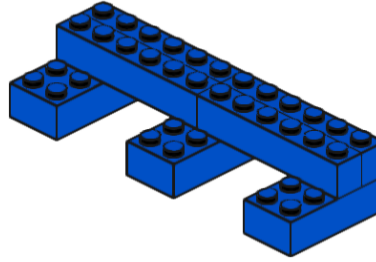
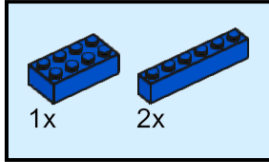


Masa (renk başına 1 adet, toplamda 4)

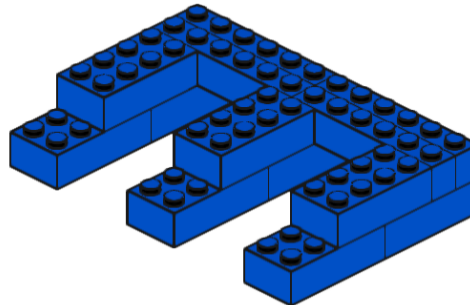
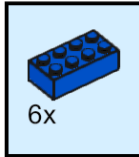
1



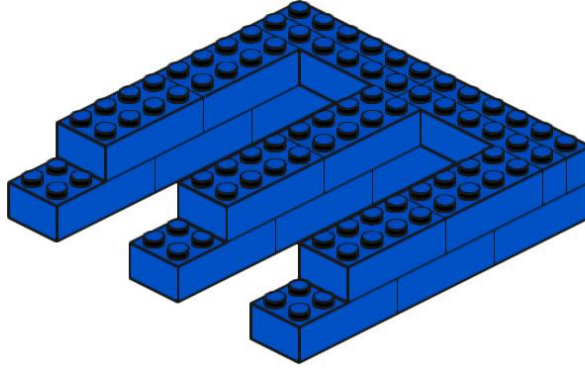
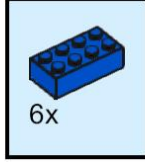
2



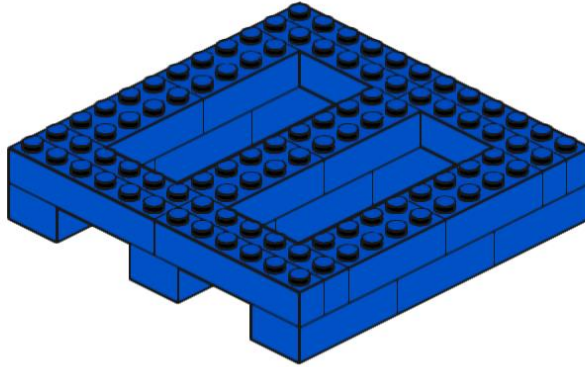
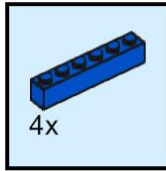
3



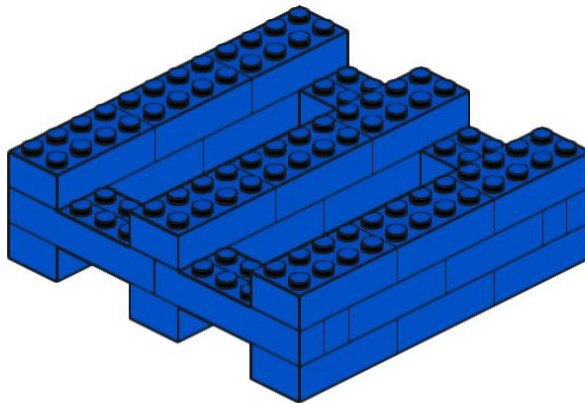
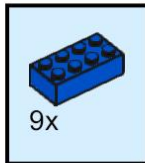
4



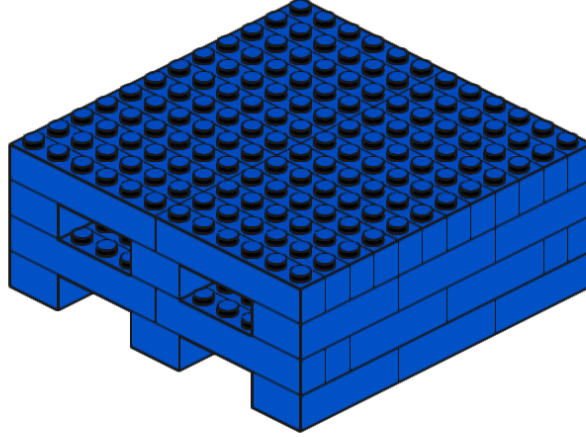
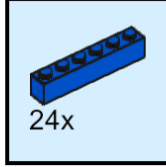
5



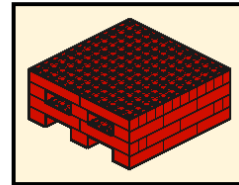
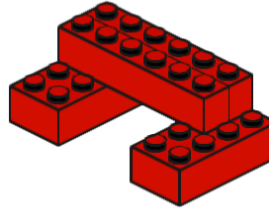
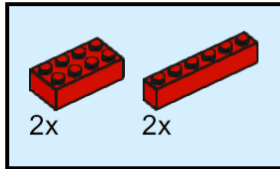
6



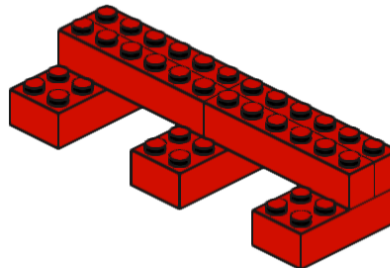
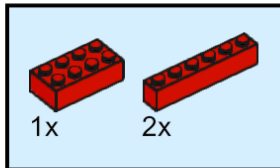
7



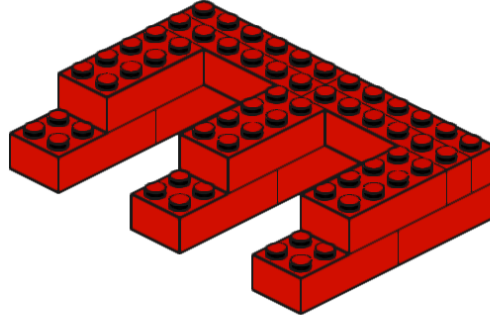
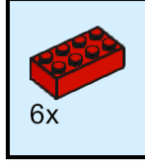
8



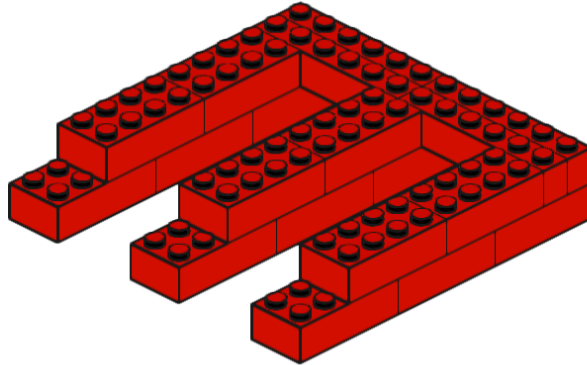
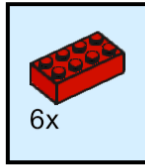
9



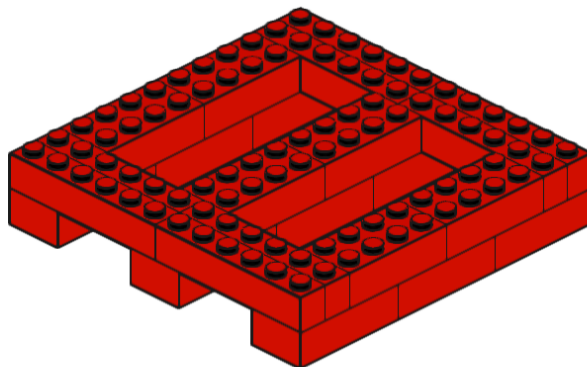
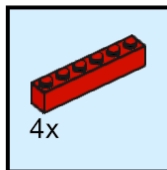
10



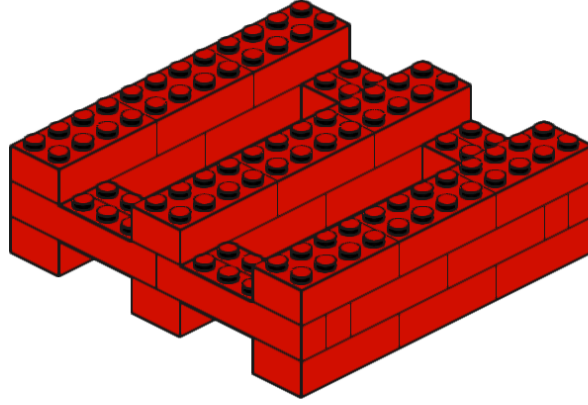
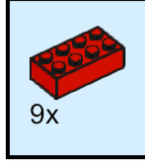
11



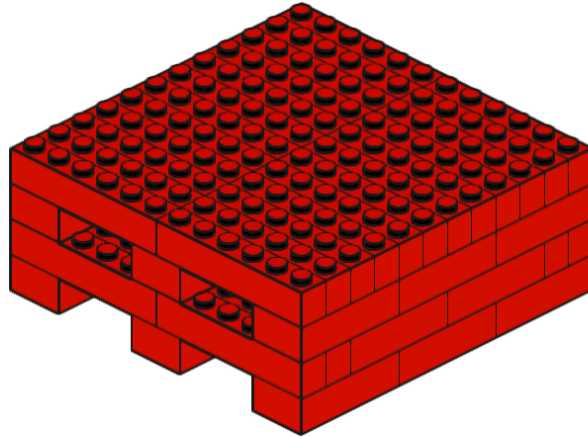
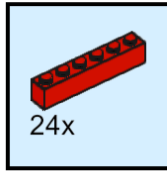
12



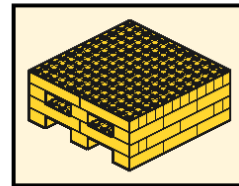
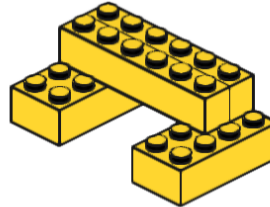
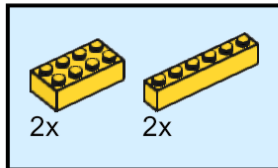
13



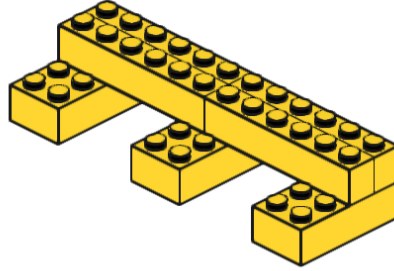
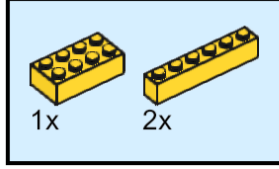
14



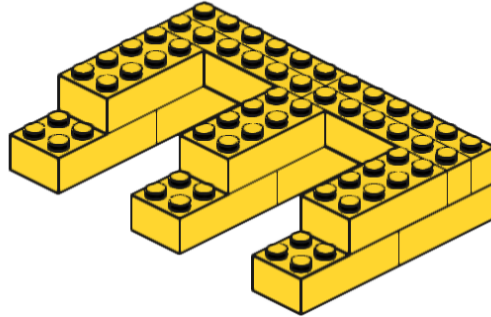
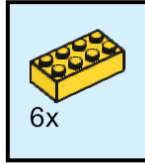
15



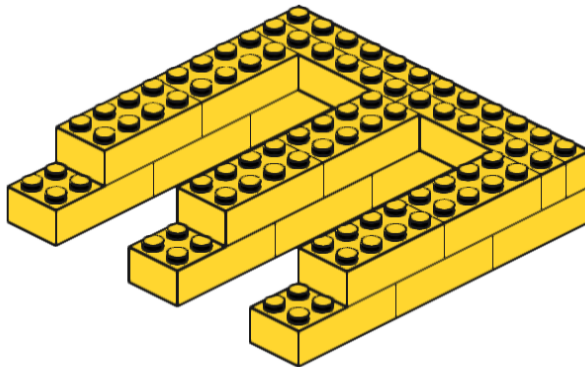
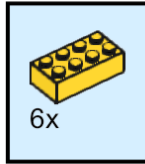
16



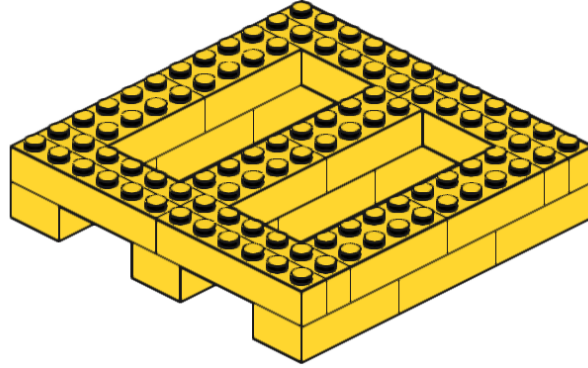
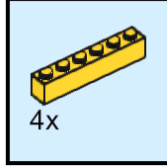
17



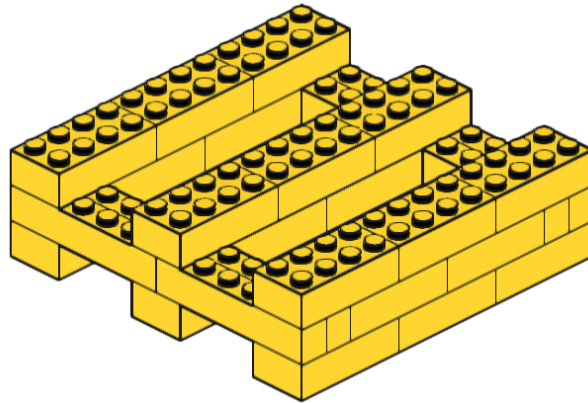
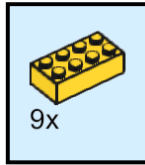
18



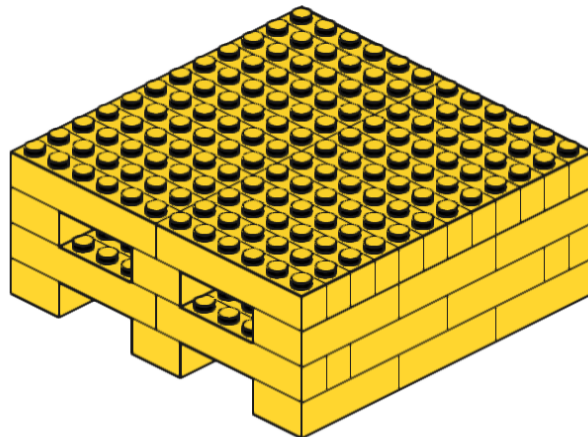
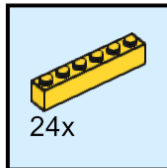
19



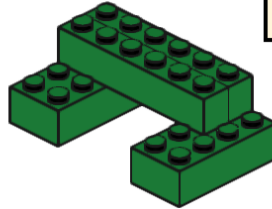
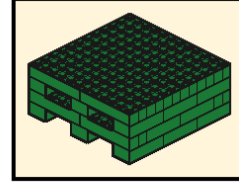
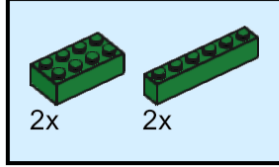
20



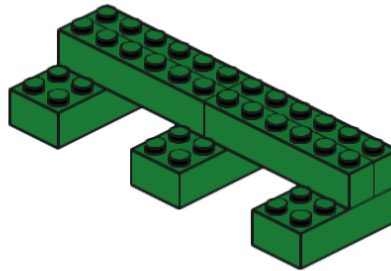
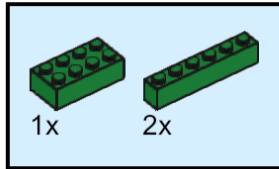
21



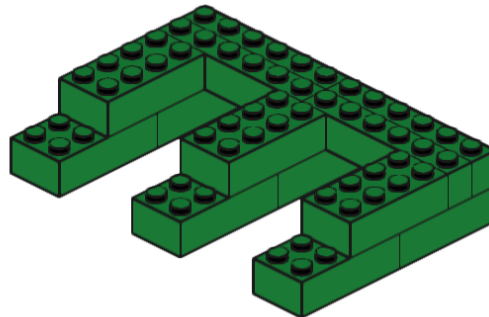
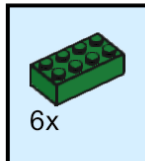
22



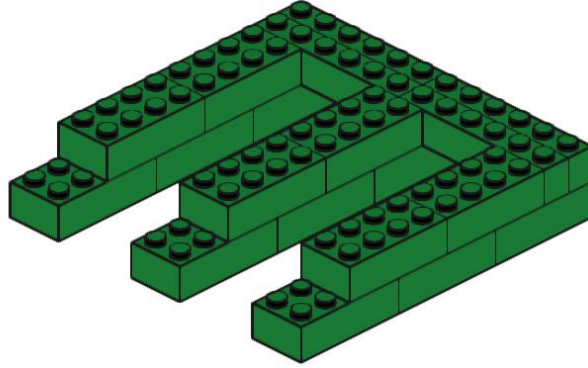
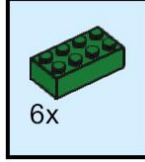
23



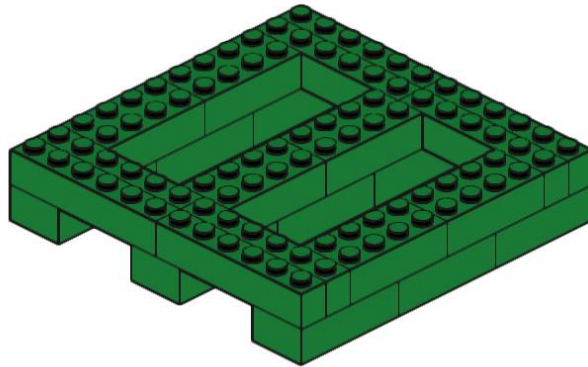
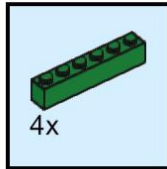
24



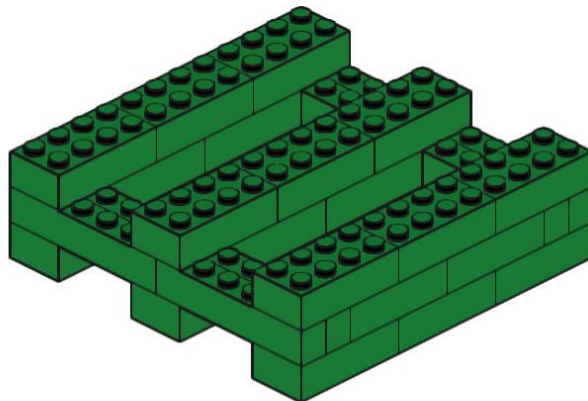
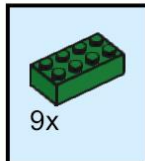
25



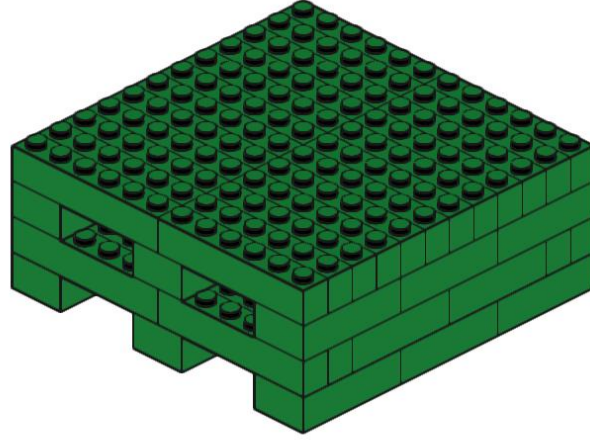
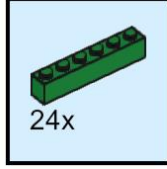
26



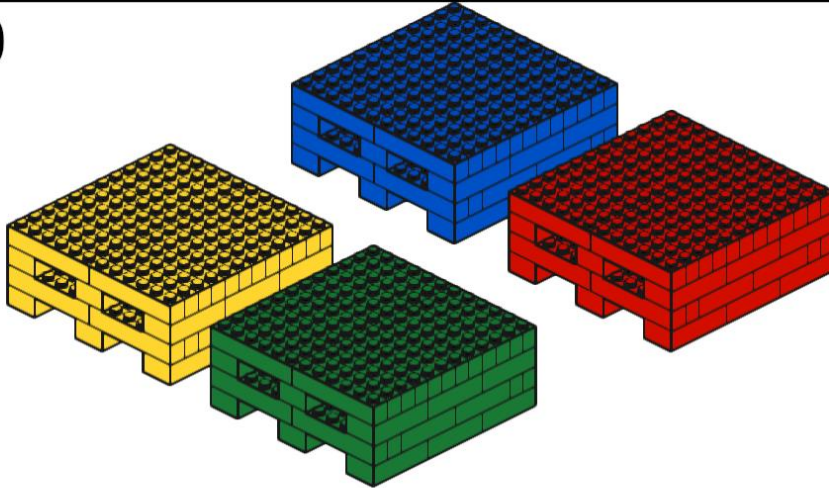
27



28

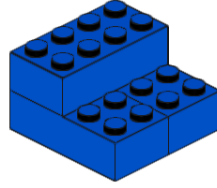
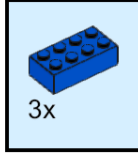


29

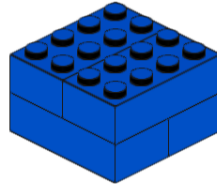
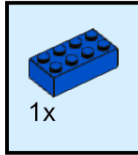


Su şişesi (3 adet)

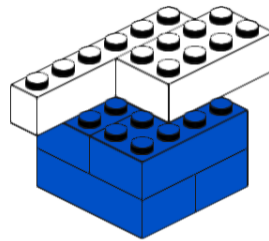
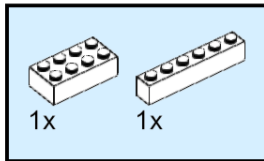
1



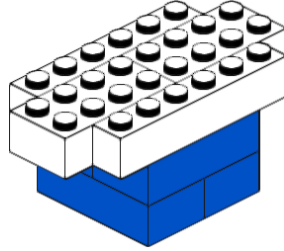
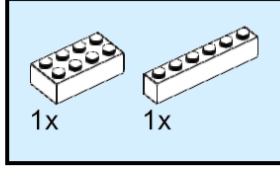
2



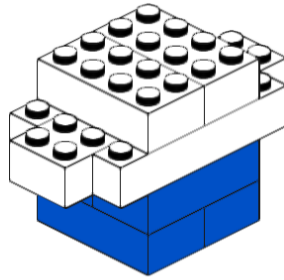
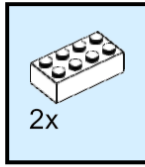
3



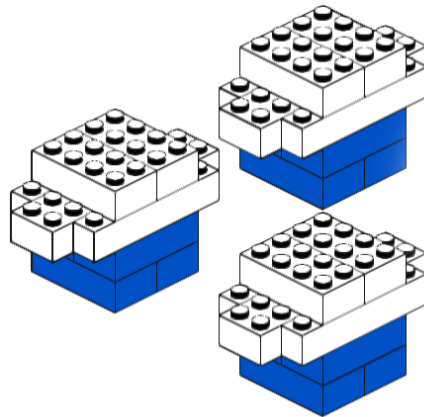
4



5

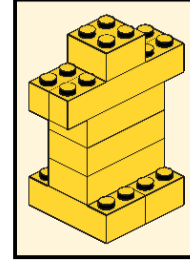
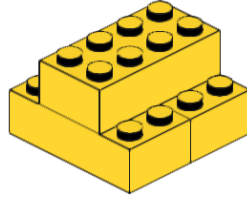
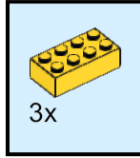


6

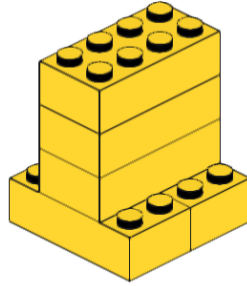
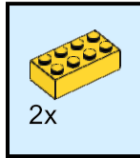


Kişi nesnesi (renk başına 1 adet, toplamda 6)

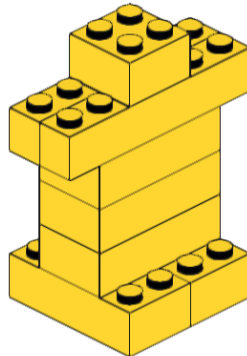
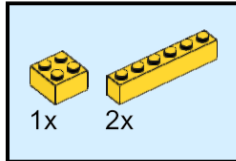
1



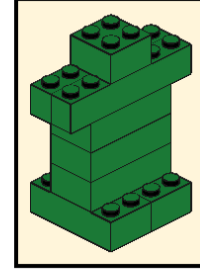
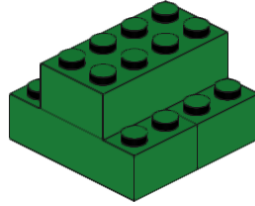
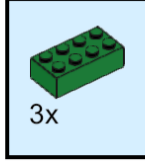
2



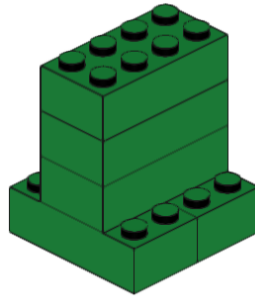
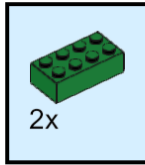
3



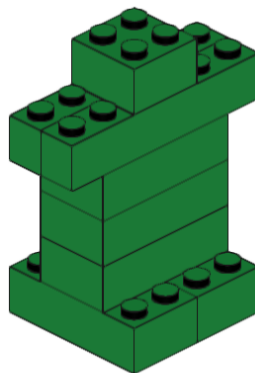
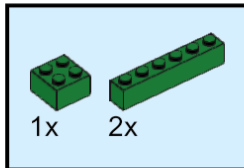
4



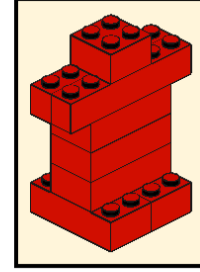
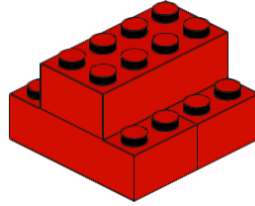
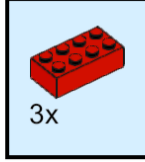
5



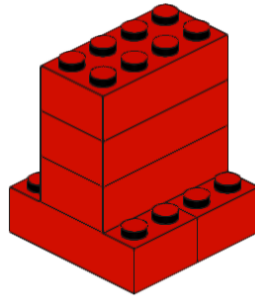
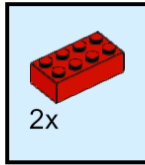
6



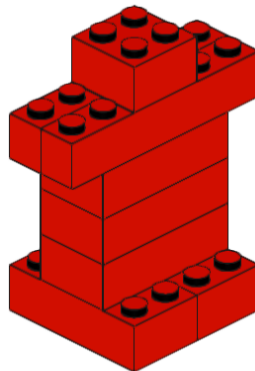
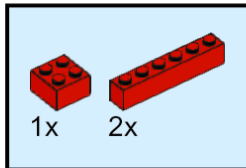
7



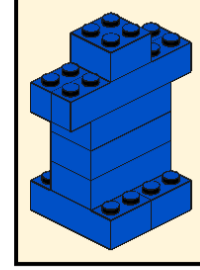
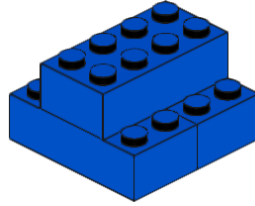
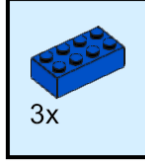
8



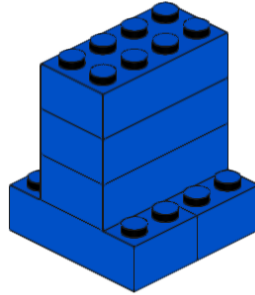
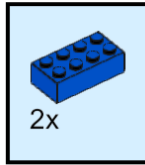
9



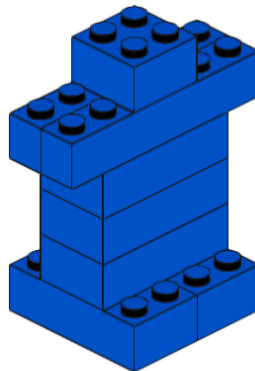
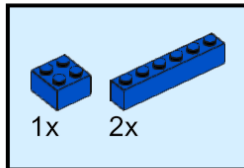
10



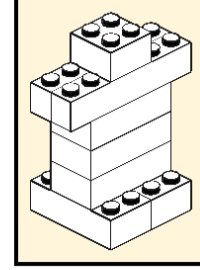
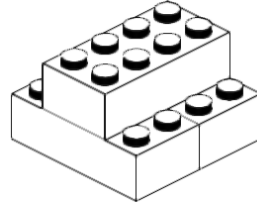
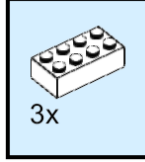
11



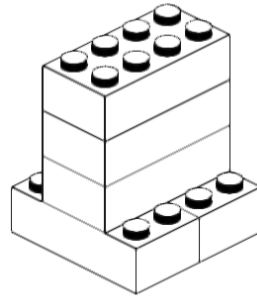
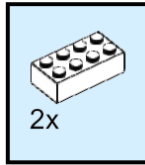
12



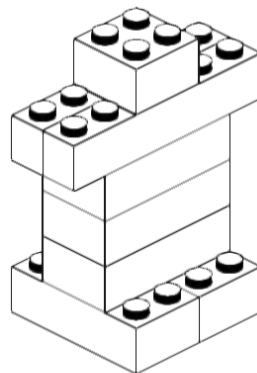
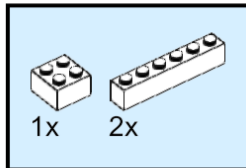
13



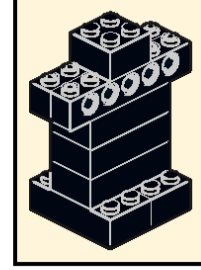
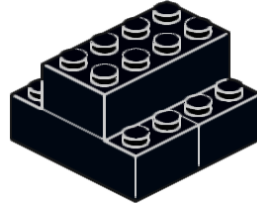
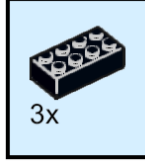
14



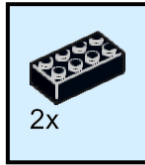
15



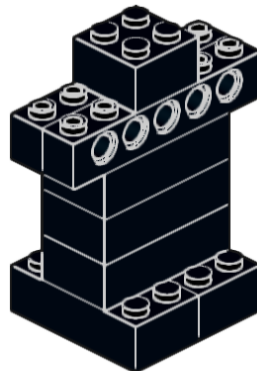
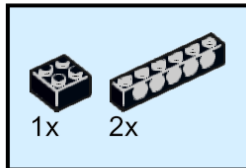
16



17



18



19

