



RoboMission

Küçük Yıldızlar Oyun Kuralları

Sezon 2026



Robot Rock Yıldızı



WRO Learn, öğrencilere, koçlara ve hakemlere ücretsiz dersler ve destekleyici materyaller sunar – wro-learn.org adresindeki WRO Öğrenme platformunu inceleyin.



WRO International Premium Ortakları

WRO Uluslararası Altın Ortakları



İçindekiler

1. Giriş	3
2. Oyun Alanı	3
3. Oyun Nesneleri, Konumlandırma ve Rastgelelik	4
3.1 Amfiyi hoparlörlere bağlama	8
3.2 Gösteri hazırlığı	9
3.3 Şarkıyı çal	11
3.4 Bonus puan	13
4. Puanlama Tablosu	14
5. WRO Learn: Size yardımcı olacak ücretsiz platform!	15

1. Giriş

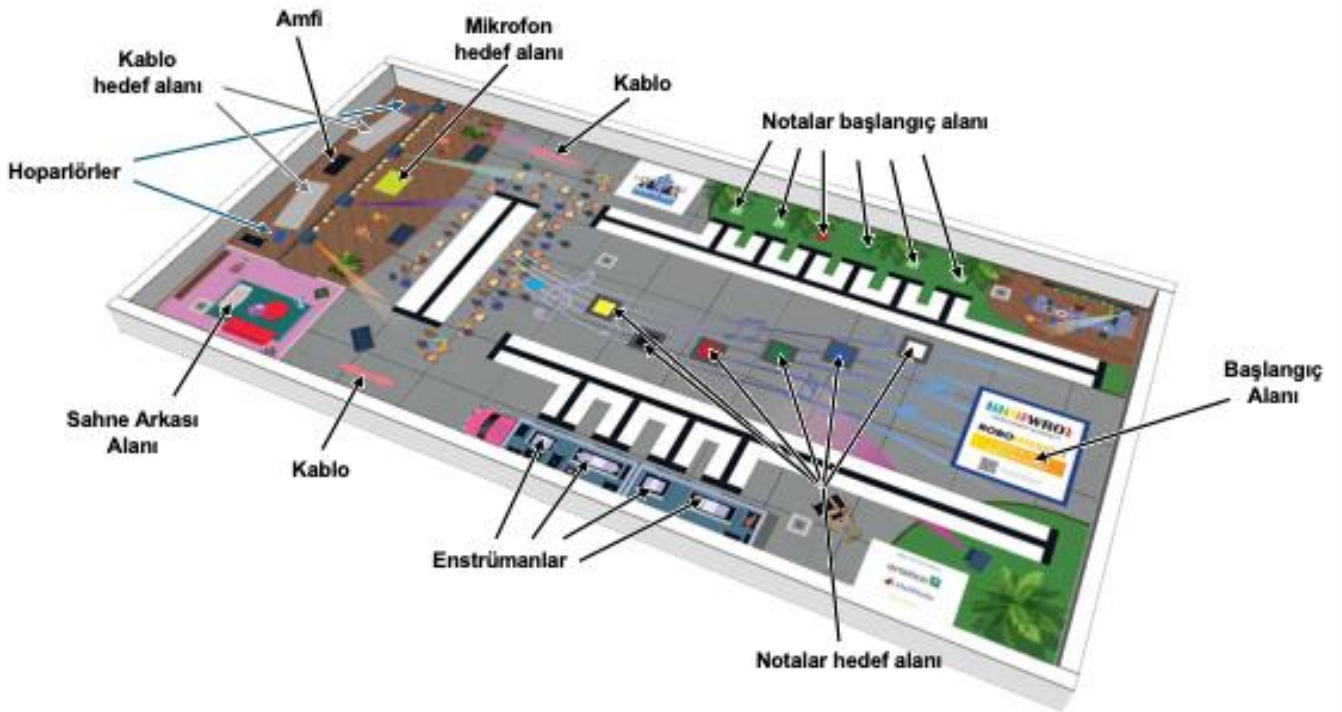
Yılın en büyük müzik festivaline hoş geldiniz! Sahne neredeyse hazır, ışıklar yanıyor ve seyirciler konserin başlamasını sabırsızlıkla bekliyor. Ancak müzik başlamadan önce sanatçıların özel bir yardımcıya ihtiyacı var: Robotunuz!

Oyun alanının her yerinde müzik aletleri, notalar, mikrofonlar ve kablolar konser için kurulmayı bekliyor. Robotunuzun görevi, rock gruplarının çalmaya başlaması için tüm bu ekipmanları doğru yerlere taşımaktır.

Sizin yardımıyla festival ritim, dans ve eğlence dolu muhteşem bir gösteriye hazır olacak. Robotunuzu gerçek bir **Robot Rock star** yapmaya hazır mısınız?

2. Oyun Alanı

Aşağıdaki görsel oyun alanını ve farklı bölgeleri göstermektedir.

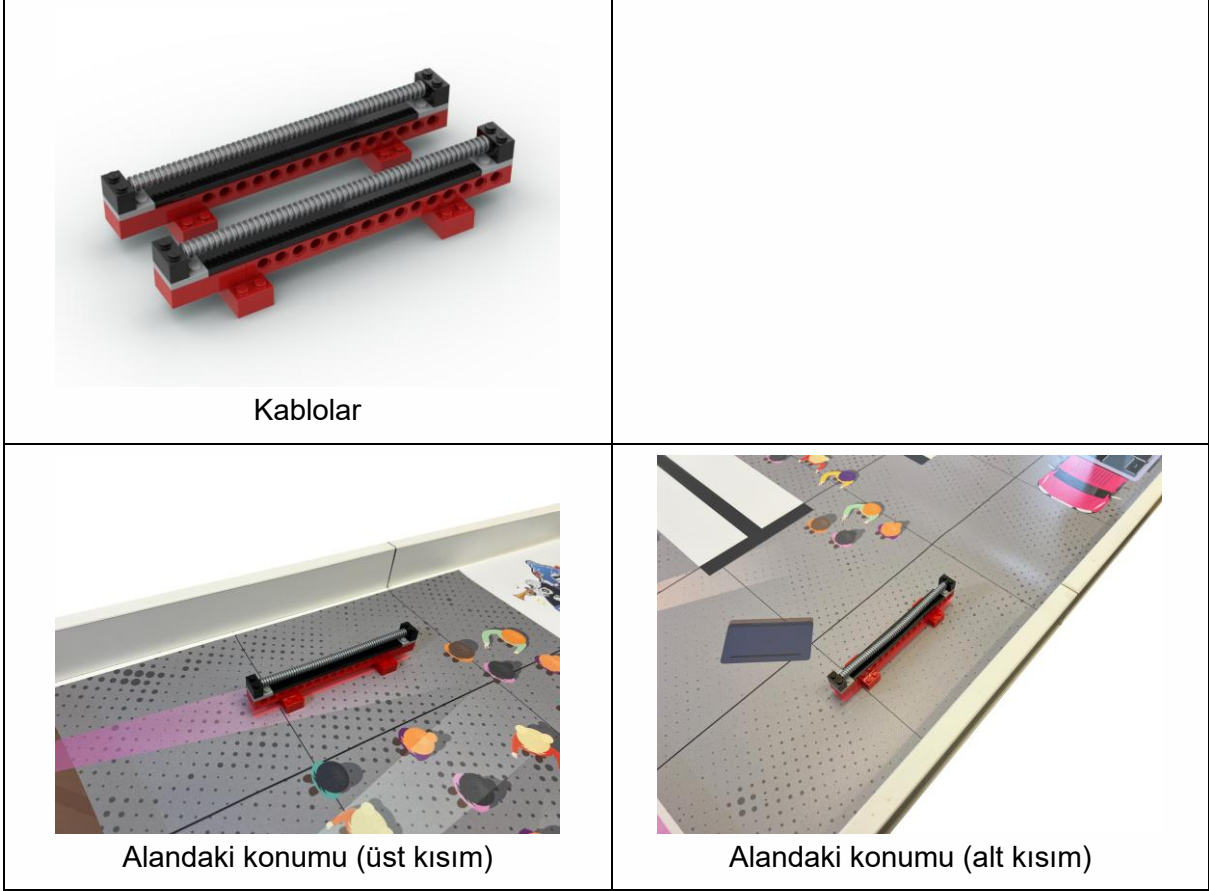


Masa oyun matından büyükse, mat başlangıç alanına (sağ taraf) yakın olan kısa kenara dayalı olarak yerleştirilir, diğer yönde de ortalanır.

3. Oyun Nesneleri, Konumlandırma ve Rastgelelik

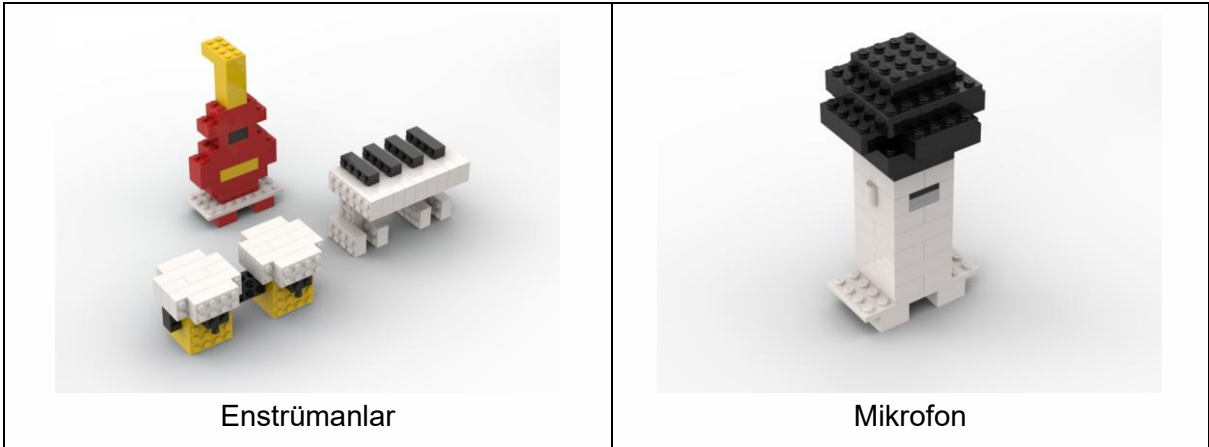
Kablolar

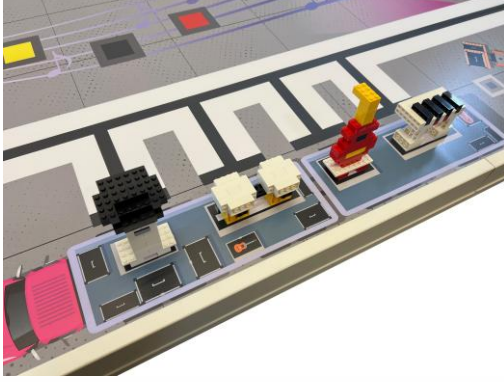
Oyun alanında **2 adet kablo** bulunmaktadır. Kablolar, oyun alanının sol tarafındaki sahneye yakın olacak şekilde, alanın üst ve alt kısımlarında konumlandırılmıştır.



Enstrümanlar & mikrofon

Oyun alanında **3 adet enstrüman (1 gitar, 1 klavye, 1 konga)** ve **1 adet mikrofon** bulunmaktadır. Bu objelerin başlangıç konumları, oyun alanının alt kısmındaki kamyonun içindedir.





Alandaki başlangıç konumları
(her zaman görseldeki yönlerde olmalıdır)

Notalar

Oyun alanında **farklı renklerde ve şekillerde 6 adet nota** (1 kırmızı, 1 mavi, 1 yeşil, 1 sarı, 1 beyaz, 1 siyah) bulunmaktadır. Notaların tabanları birbirinin aynıdır. Başlangıç konumları oyun alanının üst kısmındadır (başlangıç konumlarıyla ilgili ayrıntılı bilgi için rastgelelik bölümüne bakınız).



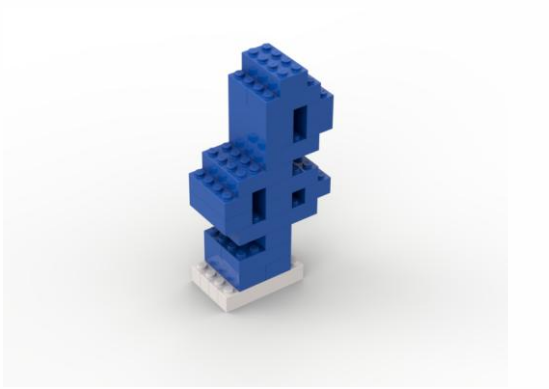
Notalar



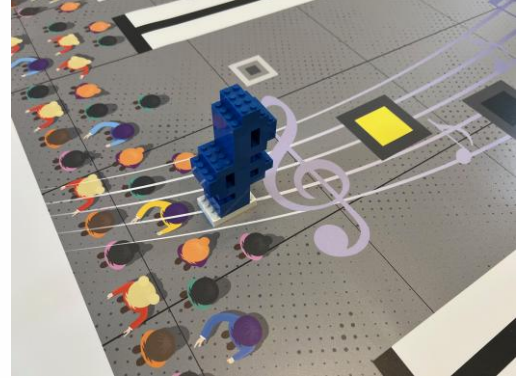
Alandaki başlangıç konumları
(her zaman görseldeki yönlerde olmalıdır)

Sol Anahtarı

Oyun alanında bir adet **sol anahtarı (mavi)** bulunmaktadır. Sol anahtarı, oyun alanının sol tarafında, nota çizgilerinin başlangıcında ve orta kısımda bulunan turkuaz alanda yer alır. (Sol anahtarı, nota çizgilerinin başına konan, tiz ve bas sesleri gösteren müzik işaretidir.)



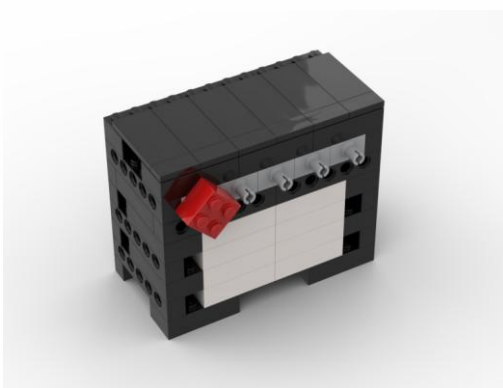
Sol Anahtarı



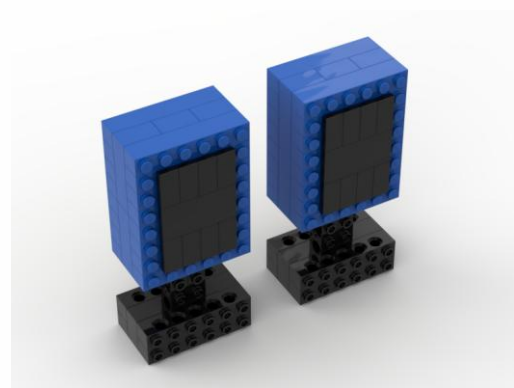
Alandaki başlangıç konumu
(her zaman görseldeki yönde olmalıdır)

Amfi ve hoparlörler

Oyun alanında **2 hoparlör ile birlikte 1 adet amfi** bulunmaktadır. Başlangıç konumları, oyun alanının sol tarafındaki sahne üzerindedir. Amfi başlangıç alanı siyah ve ortadadır, hoparlörlerin başlangıç alanları amfinin solu ve sağına bulunan mavi alanlardır.



Amfi



Hoparlör



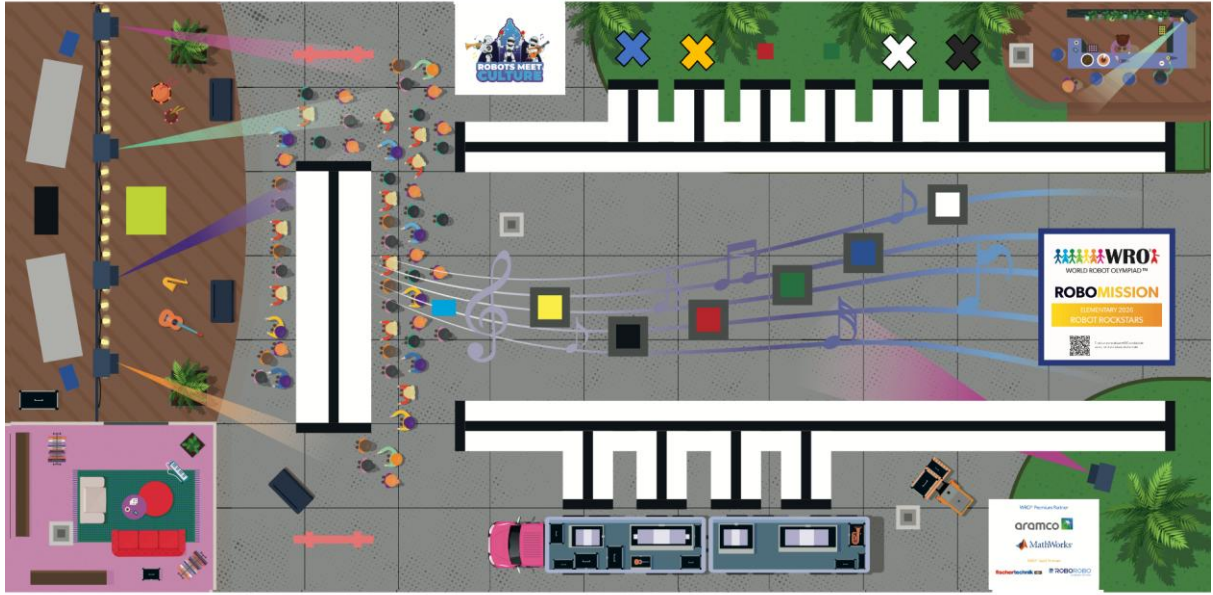
Alandaki başlangıç konumları
(her zaman görseldeki yönlerde olmalıdır)

Rastgelelik Özeti

Oyun alanında, aşağıdaki objeler **her turda rastgele** yerleştirilir:

- **Dört nota (siyah, beyaz, sarı, mavi)**, oyun alanının üst kısmındaki dört açık yeşil kareye rastgele yerleştirilir. Yeşil ve kırmızı notaların konumları rastgele değildir, her zaman aynıdır.

Aşağıda olası rastgele yerleşim **örneklerinden biri** gösterilmektedir (yalnızca rastgele yerleştirilen objeler işaretlenmiştir, yeşil ve kırmızı notaların yerleri her zaman aynıdır).



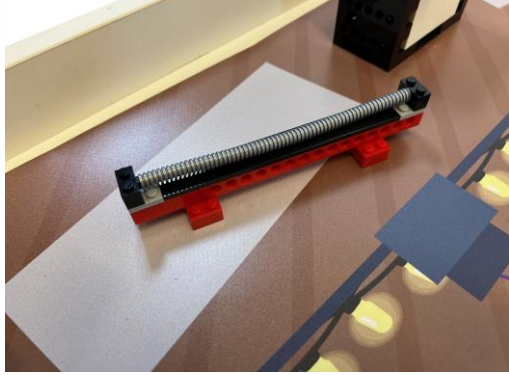
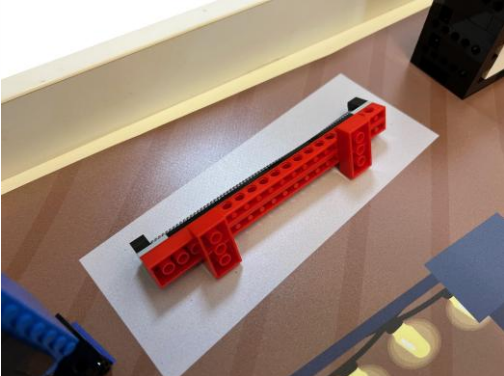
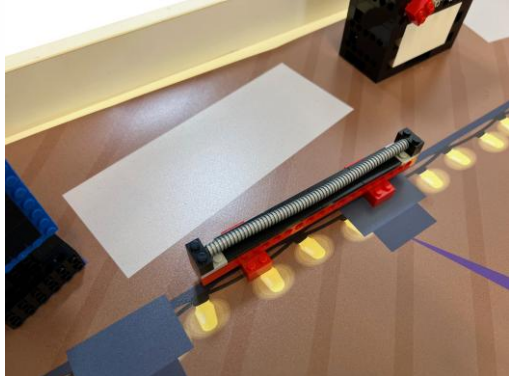
Robot Görevleri

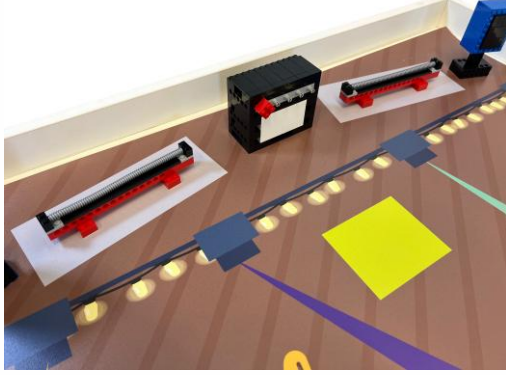
3.1 Amfiyi hoparlörlere bağlama

Sahnedeki amfi, hoparlörlere henüz bağlanmamış durumda. Kabloları, hoparlörler ve amfi arasındaki gri alanlara yerleştirdiğinizden emin olun.

- “Tamamen içinde” tanımı: Tamamen terimi, oyun nesnesinin yalnızca ilgili alanla temas etmesini ve mat üzerindeki diğer alanlarla hiçbir temasının olmamasını ifade eder. (Temas ilişkisinde oyun nesnesinin mat ile teması dikkate alınır, izdüşüm dikkate alınmaz.)
- Her bir alanda sadece tek bir kablodan puan alınır. (Örneğin: Kablolardan biri tamamen içeride, diğer kablo kısmen içeride ise 15 puan alınır).

	Her biri	En fazla
Kablo gri alanın <u>tamamen içinde</u> , düz ve dik konumda	15	30
Kablo gri alanın <u>kısmen içinde</u> ya da düz ve dik konumda değil	5	

 15 puan (alanın tamamen içinde, düz ve dik konumda)	 5 puan (alanın kısmen içinde)
 5 puan (alanın tamamen içinde ancak düz ve dik konumda değil)	 0 puan (alanın içinde değil)



30 puan

(her iki kablo da alanın tamamen içinde, düz ve dik konumda)

3.2 Gösteri hazırlığı

İyi bir gösteri için enstrümanlara ve mikrofona ihtiyaç vardır. Gösteriye başlamak için her şeyi hazırladığınızdan emin olun.

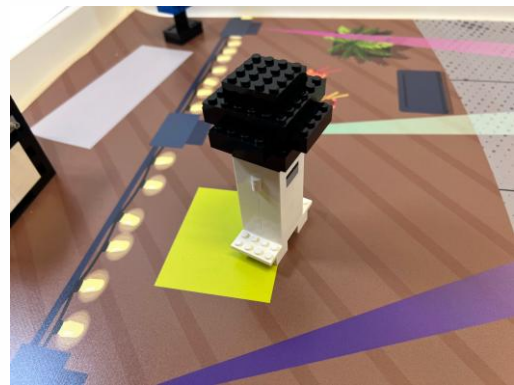
- “Tamamen içinde” tanımı: Tamamen terimi, oyun nesnesinin yalnızca ilgili alanla temas etmesini ve mat üzerindeki diğer alanlarla hiçbir temasının olmamasını ifade eder. (Temas ilişkisinde oyun nesnesinin mat ile teması dikkate alınır, izdüşüm dikkate alınmaz.)

Mikrofon	Her biri	En fazla
Mikrofon hedef alanın* <u>tamamen içinde</u> , düz ve dik konumda	20	20
Mikrofon hedef alanın <u>kısmen içinde</u> ya da düz ve dik konumda değil	10	



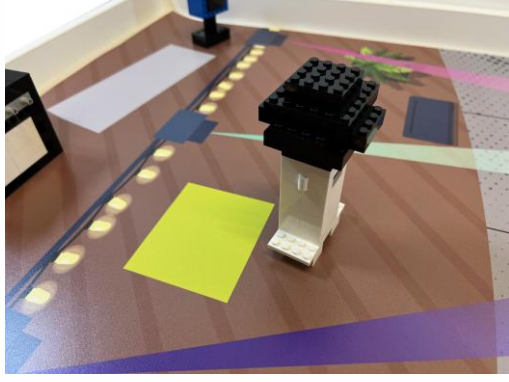
20 puan

(alanın tamamen içeride, düz ve dik konumda)

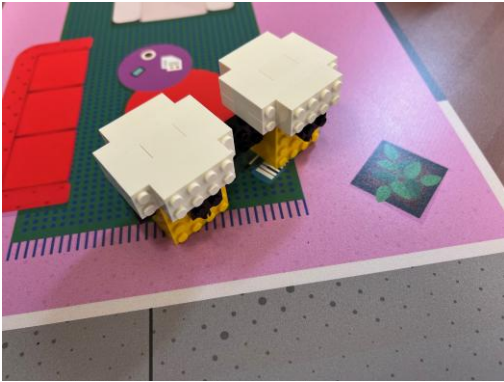
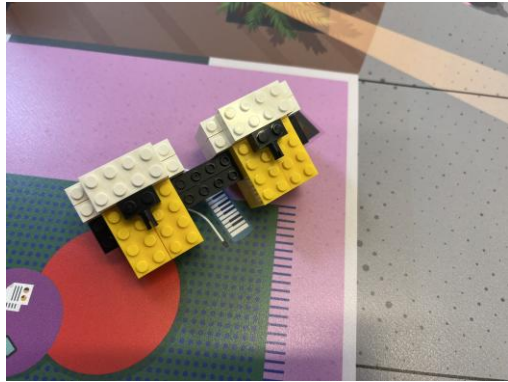
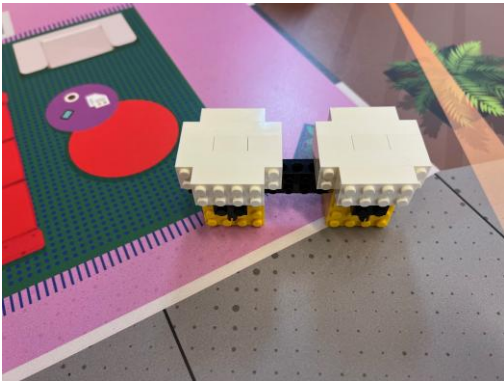


10 puan

(alanın kısmen içinde)

 10 puan (alanın kısmen içinde, düz ve dik konumda değil)	 0 puan (alanın içinde değil)
---	--

* Mikrofonun hedef alanı, sahnedeki açık yeşil alandır.

Enstrümanlar	Her biri	En fazla
Enstrüman <u>tamamen</u> sahne arkası alanının* içinde	15	45
	15 puan (alanın tamamen içinde)	
	15 puan (alanın tamamen içinde)	
	0 puan (alanın tamamen içinde değil)	
	0 puan (alanın içinde değil)	



45 puan
(tüm enstrümanlar alanın tamamen içinde)

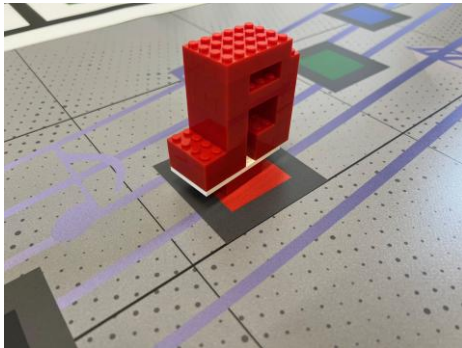
* Sahne arkası alanı, sol alt köşede bulunan pembe alanı ifade eder; bu alan tüm mobilyaları kapsar ancak etrafındaki gri ve lacivert sınır bu alana dahil değildir. (Temas ilişkisinde oyun nesnesinin mat ile teması dikkate alınır, izdüşüm dikkate alınmaz.)

3.3 Şarkıyı çal

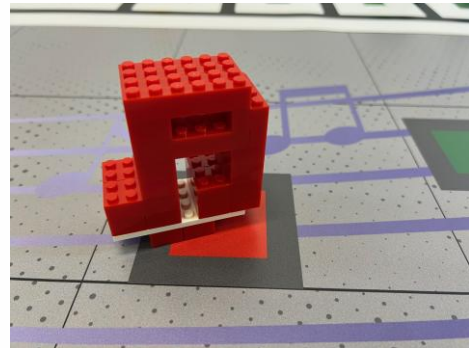
İyi bir konserin müziğe ihtiyacı vardır. Notaları, nota çizgilerinin (portelerin) üzerine yerleştirerek şarkıyı çalın.

- “Tamamen içinde” tanımı: Tamamen terimi, oyun nesnesinin yalnızca ilgili alanla temas etmesini ve mat üzerindeki diğer alanlarla hiçbir temasının olmamasını ifade eder. (Temas ilişkisinde oyun nesnesinin mat ile teması dikkate alınır, izdüşüm dikkate alınmaz.)

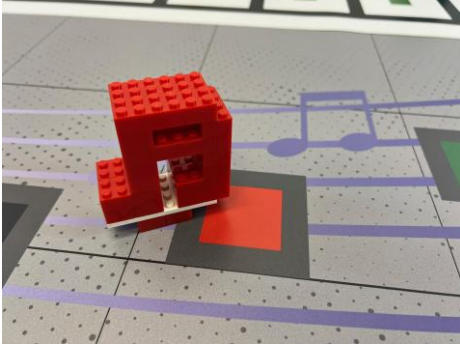
	Her biri	En fazla
Nota, karşılık gelen renkteki nota hedef alanının (gri kenarlık dâhil) tamamen içinde , düz ve dik konumda	20	120
Nota, karşılık gelen renkteki nota hedef alanının (gri kenarlık dâhil) kısmen içinde ya da düz ve dik konumda değil	10	



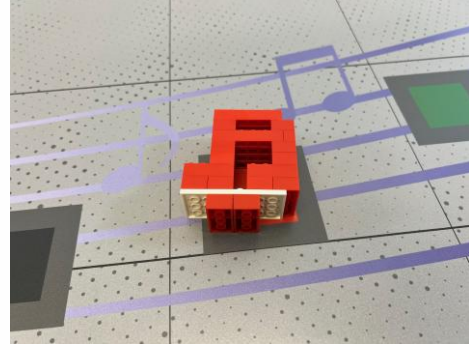
20 puan
(alanın tamamen içeride, düz ve dik konumda)



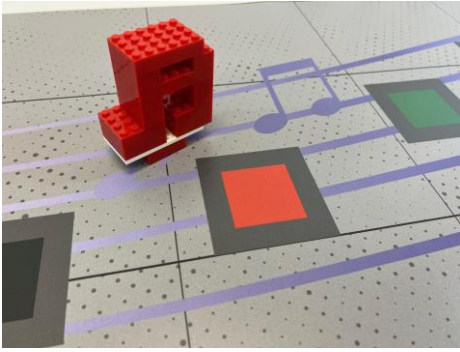
20 puan
(alanın tamamen içeride, düz ve dik konumda)



10 puan
(alanın kısmen içinde)



10 puan
(alanın kısmen içinde, düz ve dik konumda değil)



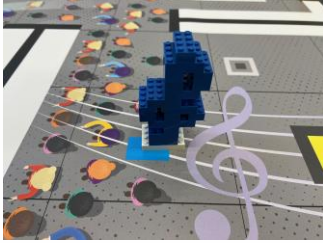
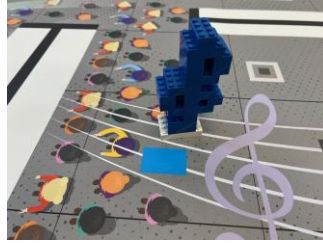
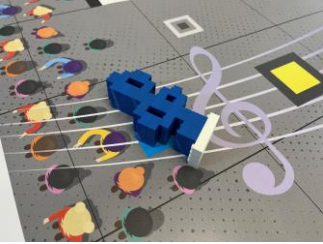
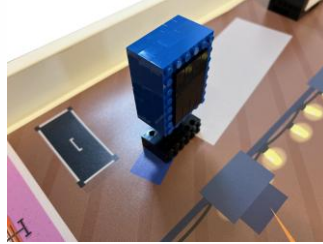
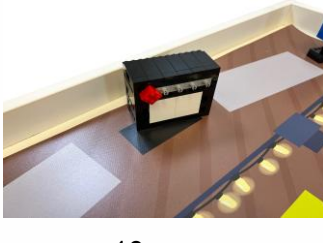
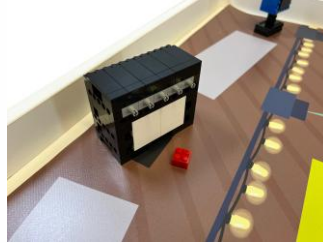
0 puan
(alanın içinde değil)

3.4 Bonus puan

Sahne çevresinde ve oyun alanında nesneleri hareket ettirirken dikkatli olun. Sol anahtarı, amfi ve hoparlörleri hareket ettirmeyin veya onlara zarar vermeyin.

- **“Zarar görmüş” tanımı:** Oyun nesnesinin, turun başlangıcındaki hâliyle birebir aynı olmamasına neden olan her durum zarar görmüş kabul edilir (örneğin, bir parçanın yerinden düşmesi).
- **“Hareket ettirilmiş” tanımı:** Eğer oyun nesnesi başlangıç konumuna temas etmiyorsa ve artık düz ve dik konumda değilse hareket ettirilmiş sayılır.

	Her biri	En fazla
Sol anahtarı zarar görmemiş ya da hareket ettirilmemiş	10	10
Hoparlör zarar görmemiş ya da hareket ettirilmemiş	10	20
Amfi zarar görmemiş ya da hareket ettirilmemiş	10	10

 10 puan (zarar görmemiş & hareket ettirilmemiş)	 10 puan (zarar görmemiş & hareket ettirilmemiş)	 0 puan (hareket ettirilmiş)
 0 puan (dik ve düz konumda değil)	 0 puan (zarar görmüş)	 10 puan (zarar görmemiş & hareket ettirilmemiş)
 0 puan (hareket ettirilmiş)	 10 puan (zarar görmemiş & hareket ettirilmemiş)	 0 puan (zarar görmüş)

4. Puanlama Tablosu

Takım numarası ve adı:

Tur:

Hakemler:

Masa:

Görevler	Her biri	En fazla	#	Toplam
1. Amfiyi hoparlöre bağlama				
Kablo gri alanın <u>tamamen içinde</u> , düz ve dik konumda	15	30		
Kablo gri alanın <u>kısmen içinde</u> ya da düz ve dik konumda değil	5			
2. Gösteri hazırlığı				
Mikrofon hedef alanın <u>tamamen içinde</u> , düz ve dik konumda	20	20		
Mikrofon hedef alanın <u>kısmen içinde</u> ya da düz ve dik konumda değil	10			
Enstrüman <u>tamamen</u> sahne arkası alanının <u>içinde</u>	15	45		
3. Şarkıyı çal				
Nota, karşılık gelen renkteki nota hedef alanının (gri kenarlık dâhil) <u>tamamen içinde</u> , düz ve dik konumda	20	120		
Nota, karşılık gelen renkteki nota hedef alanının (gri kenarlık dâhil) <u>kısmen içinde</u> ya da düz ve dik konumda değil	10			
4. Bonus puan				
Sol anahtarı zarar görmemiş ya da hareket ettirilmemiş	10	10		
Hoparlör zarar görmemiş ya da hareket ettirilmemiş	10	20		
Amfi zarar görmemiş ya da hareket ettirilmemiş	10	10		
En Fazla Puan		255		
Sürpriz Görev				
Toplam Puan				
Geçen Süre (saniye)				

5. WRO Learn: Size yardımcı olacak ücretsiz platform!

WRO Learn, robotik becerilerinizi geliştirmeniz için harika bir başlangıç noktası olan ücretsiz, küresel öğrenme platformumuzdur. İster robotik yolculuğuna yeni başlayan bir öğrenci olun, ister hazır materyaller arayan bir öğretmen ya da koç, WRO Learn ihtiyacınız olan her şeyi sunar.

RoboMission için mevcut kurslar:

- Robotiğe giriş
- WRO RoboMission becerileri

Hakemler için kurslar:

- RoboMission kategorisinde hakemlik nasıl yapılır?

Kaydolun, kurslara dalın ve her zamankinden daha hazırlıklı olun!

wro-learn.org

