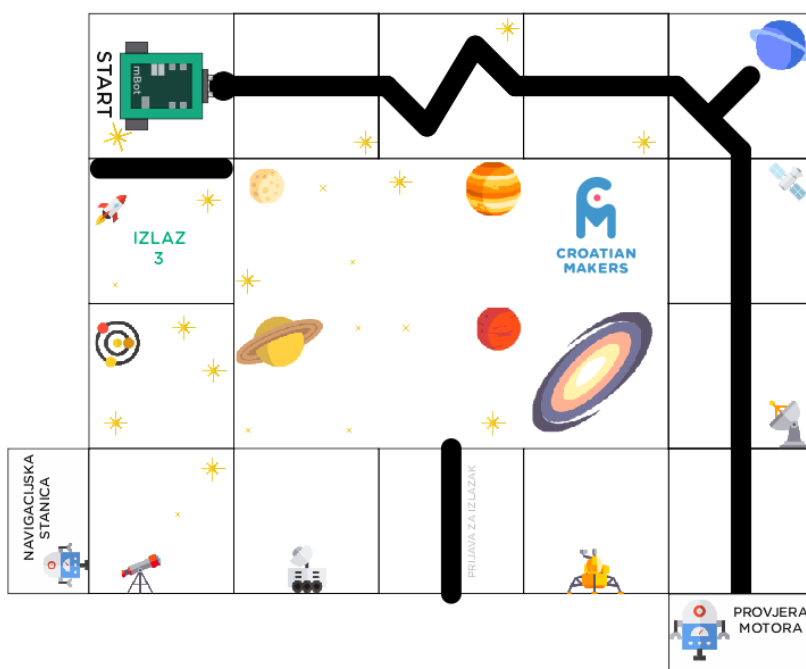


Robot je nakon lansiranja u 1. kolu Lige krenuo u svoju svemirsku misiju. **Zadatak robota u 2. kolu je da na obližnjoj svemirskoj postaji provjeri ispravnost rada svojih motora te preuzme novu mapu s rutom koja će ga voditi prema udaljenom planetu u nastavku putovanja svemirom.**

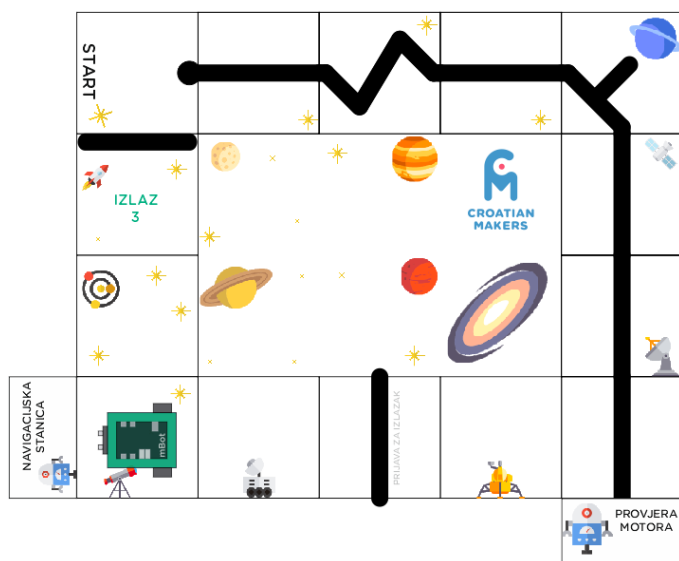
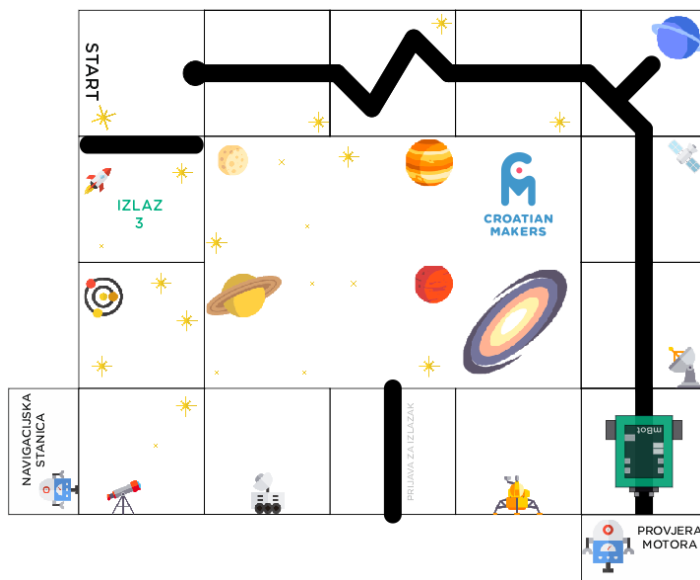
Robot na početku treba biti postavljen na poziciju START kako je prikazano na slici da s oba senzora za praćenje linije bude na crnoj crti. Pritiskom na tipkalo na robotu ili bilo koju tipku na daljinskom upravljaču robot pali plava svjetla i zasvira melodiju u trajanju od barem 1 sekunde. **Za ispravno pokretanje robota natjecatelj osvaja 19 bodova. Za paljenje plavog svjetla natjecatelj osvaja 21 bod te za odsviranu melodiju 32 boda.**



Robot nakon odsvirane melodije robot kreće s vožnjom praćenjem crte prema stanici za provjeru rada motora. **Ako robot praćenjem crte stigne do stanice za provjeru rada motora, natjecatelj osvaja 42 boda.** Dok vozi prema stanici, proći će pokraj plavog planeta koji mu se nalazi s lijeve strane, no nema vremena skrenuti prema njemu. Ako robot skrene prema plavom planetu, izgubit će na vremenu te potrošiti dio goriva, no može nastaviti s vožnjom.

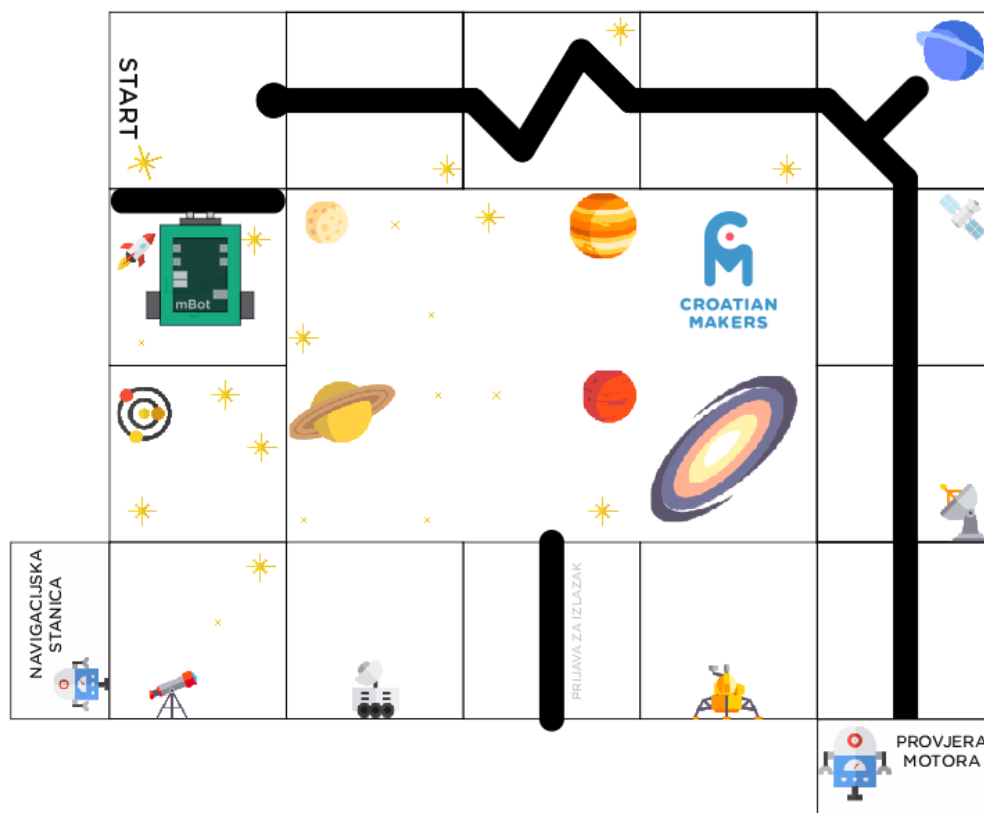
Kad se robot približi stanici za provjeru rada motora, ultrazvučnim senzorom je može detektirati te se ispred nje zaustaviti kako je prikazano na slici (sa sva tri kotača unutar kvadrata). **Za tu radnju natjecatelj osvaja 43 boda.**

Kad se robot zaustavi, pali zelena svjetla na 2 sekunde kao znak provjere rada motora. **Za paljenje zelenog svjetla natjecatelj osvaja 21 bod.** Nakon što robot provjeri da mu oba motora ispravno rade, mijenja boju svjetla u plavu, zakreće se udesno i krene prema navigacijskoj stanici kako bi preuzeo mapu za nastavak putovanja. **Za promjenu svjetla u plavu boju natjecatelj osvaja 21 bod, a za zakretanje udesno 30 bodova.**



Robot se pomoću ultrazvučnog senzora ispred stanice zaustavlja, kako je prikazano na slici (sa sva tri kotača unutar kvadrata). **Za vožnju do stanice i zaustavljanje ispred nje natjecatelj osvaja 37 bodova.** U stanici kreće preuzimanje mape koje traje 3 sekunde. Dok robot preuzima i pohranjuje mapu, ukupno 3 puta upali i ugasi žuta svjetla tako da pola sekunde svjetla budu upaljena te pola sekunde ugašena. **Za svjetlosnu signalizaciju preuzimanja mape natjecatelj osvaja 34 boda.** Nakon što je mapa preuzeta, robot pali zelena svjetla. **Za tu radnju natjecatelj osvaja 21 bod.**

Nakon paljenja zelenog svjetla, robot se zakreće udesno prema IZLAZU 3 i vozi prema njemu te se na kraju se zaustavlja na crnoj crti kako je prikazano na slici (sa svim kotačima unutar kvadrata IZLAZA 3). **Za zakretanje prema izlazu 3 natjecatelj osvaja 25 bodova, a za ispravno zaustavljanje 32 boda.** Nakon zaustavljanja robot pali lijevu diodu crvenim, a desnu žutim svjetlom. **Za tu radnju natjecatelj osvaja 22 boda.**



Mjerenje vremena vožnje počinje pritiskom na tipkalo ili na daljinskom upravljaču, a prestaje kad robot upali crveno i žuto svjetlo na IZLAZU 3. **Vrijeme se mjeri u sekundama i zaokružuje na jednu decimalu.**

Putem, dok se robot kreće natjecatelj skuplja bodove. Dopusšteno je da robot za vrijeme vožnje izađe sa staze samo s jednim kotačem (robot ima 3 kotača). Ako robot tijekom vožnje izađe s dva ili tri kotača van staze, vožnja se prekida i natjecatelj osvaja one bodove koje je do tada skupio. Maksimalan broj bodova u 2. kolu Lige ove školske godine iznosi **400**.

Natjecatelji se rangiraju prema ukupnom broju bodova, a oni s istim brojem bodova prema vremenu u kojem su došli do kraja staze.