









## FLL Smart Move Skor Tablosu

Görevler			Puan	Toplam
Çemberler		Base'deki çember adedi (0-11)	<input type="checkbox"/>	x 10 = <input type="text"/>
Uyari isaretleri		Dik duran uyari isaret sayisi (0-8)	<input type="checkbox"/>	x 10 = <input type="text"/>
Geçis isaretleri		Asagi inmis gecis isaret sayisi (0-4)	<input type="checkbox"/>	x 25 = <input type="text"/>
Sensor Duvarlari		Dik duran sensor duvari sayisi (Inmis olan gecis isaret sayisi ile) (0-4)	<input type="checkbox"/>	x 10 = <input type="text"/>
		Bütün sensor duvarlari devrilmis	<input type="checkbox"/>	40 <input type="text"/>
Carpisma test araci		Aracin kirmizi durdurucu tetigi dusmus	<input type="checkbox"/>	20 <input type="text"/>
Carpisma Test Mankeni		Test mankeni yarisma suresince aracin uzerinde duruyor	<input type="checkbox"/>	15 <input type="text"/>
Dört yolcu		Dört yolcuda yarisma sonunda yuvarlak hedef alani uzerinde duruyor. Araçla birlikte olmasi halinde aracin bir parcasi	<input type="checkbox"/>	10 <input type="text"/>
Robot bitis durumu		Robot'un bir parcasi hedef yuvarlagi uzerinde	<input type="checkbox"/>	25 <input type="text"/>
		Robot kopru uzerinde kirmizi bolgeye dokunuyor, mat'a dokunmuyor	<input type="checkbox"/>	25 <input type="text"/>
		Robot koprunun sari bölgesinde, mat'a dokunmuyor	<input type="checkbox"/>	20 <input type="text"/>

Toplam Skor

### Bonus islemler:

3 Gri cemberde base'demi?



Bir kirmizi cemberi base'e al (Hakem)



3 Kırmızı cemberde base'demi?



Istedigin bir renk cemberi base'e al (Hakem).



### Dokunma cezasi:

