

Myszomobile

2010/2011

Drużyna:

Magda Wasiukiewicz, Rafał Stencel, Tomasz Skoczylas, Ignacy Urbańczyk, Michał Zydek, Maksymilian Kozłowski, Piotr Polakiewicz

Trenerzy:

Dorota Hazuka-Furgalska, Szymon Grocholski, Paweł Romanowski

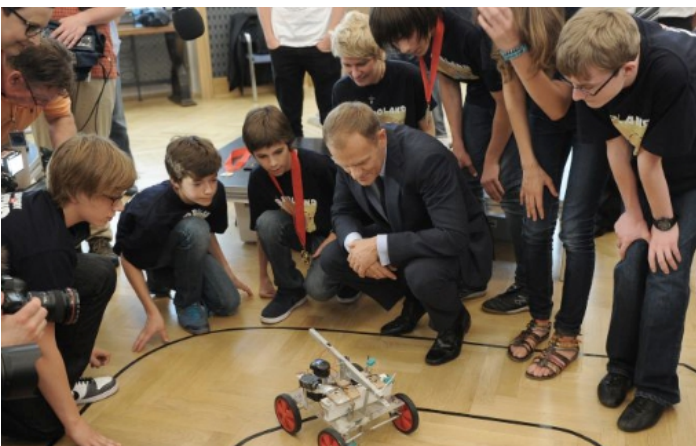
Nagrody:

- Nagroda Ranatra Fusca na World Finals 2011 na Maryland State University



Problem 1 - „Chwila dla Myszomobila” („Extreme Mousemobiles”)

Drużyna zaprojektuje, skonstruuje i uruchomi jeden lub więcej pojazdów, dla których jedynym źródłem energii napędowej będą pułapki na myszy. Poruszając się po wyznaczonym polu, Myszomobile spróbują pokonać sześć różnorodnych wyzwań. Dwa z nich zespół wymyśli sam, a pozostałe wybierze spośród następujących możliwości: podróż przez tunel, podróż do celu, dostawa przesyłki, zmiana kierunku podróży, podniesienie flagi, uderzenie i przepchnięcie celu. Drużyna wplecie podróż Myszomobili w fabułę autorskiego przedstawienia, w którym jeden komentator będzie relacjonować wydarzenia na żywo, a drugi ubarwiać tę relację różnymi dygresjami. Nacisk twórczy w zadaniu położony był na oryginalność napędu myszomobili, oryginalność wykonywanych przez nie zadań oraz dostosowanie myszomobila do konkretnego zadania w zakresie projektu i działania technicznego.



Uzasadnienie Ranatry:

Drużyna z Ośrodka DAMB z Gdańska stworzyła rozwiązanie opierające się na sekwencyjności, czyli ponownym ładowaniu pułapek na myszy. Pojazd to rodzaj drezyny poruszającej się na kołach, napędzanej trzema pułapkami. Rozwiązanie zawierało w sobie elementy mechaniki i elektroniki, a sekwencja ruchów została zapisana w stworzonym przez drużynę programie komputerowym

sterującym 4 przełącznikami krańcowymi, które kontrolowały ruch pojazdu oraz silnikiem od wiertarki, który naciągał pułapki na myszy.