

De Grootste Escaperoom



PUZZEL 1 | PROGRAMMEER DE AUTOMATISCHE PILOOT

OPDRACHT

Help Nikki haar automatische piloot opnieuw te programmeren, zodat haar boot om gebieden met zeegras heen vaart. Kom er met jouw groepje achter welke informatie mist in het algoritme en vind het juiste antwoord voor jullie onderdeel. Dit doe je met behulp van de informatie die je krijgt. Samen met de klas maken jullie een algoritme.

Jullie onderdeel is: [*]

DE GROOTSTE ESCAPEROOM

Programmeer de automatische piloot

Help Nikki haar automatische piloot opnieuw te programmeren, zodat haar boot om gebieden met zeegras heen vaart.

OPDRACHT
Kom er met jouw groepje achter welke informatie mist in het algoritme en vind het juiste antwoord voor jullie onderdeel. Dit doe je met behulp van de informatie die je krijgt.

1. ALS de diepte van de oceaانبodem <= 3 meter is
2. [*] het leefgebied is aan de kust OF koraalrif OF [!]
3. [*] de kleur van de zeebodem is [*] donkerblauw
4. DAN risico om zeegras te beschadigen
M(o, [...], m, d, s) en Rm = WAAR
5. ALS risico = WAAR, DAN wijzig koers om om zeegras heen te varen
6. ALS het percentage van de bedekking met zeegras >= 35%,
7. DAN verlaag de snelheid EN geef waarschuwing over laten vallen van het [?]

45

QR code

[*]

[!]

[?]

[^]

[.]

Antwoord

Antwoord

Antwoord

Antwoord

Antwoord

School Naam
Klas 08

Score
263 km

VERDER →

Bescherm het zeegras als de boot door ondiep water vaart

Gebruik de informatie van deze hand-out en gebruik het voorbeeld algoritme uit je digitale puzzelmateriaal om er achter te komen welke tekst het [*] symbool moet vervangen.

**Vermijd**

Als het mogelijk is, vermijd dan het varen door ondiep water. Wat ondiep water is hangt af van de grootte van je boot!

**Pas op**

Ondiep water vormt geen gevaar als het een zanderige ondergrond heeft. Doe een visuele check om te kijken of er planten en/of dieren leven.

**Motor uitzetten**

Als je zeegras ziet, maar er niet omheen kunt varen, zet dan je motor uit.

PUZZEL 2 | NAVIGEREN OP ZEE

OPDRACHT

Ontcijfer de posities die je vindt, om het juiste coördinaat op de kaart te vinden (bijvoorbeeld: Nikki's boot is in vak G6).

Sonar

Jouw team bedient Nikki's sonar. Je kunt deze bekijken met je mobiele telefoon. Gebruik de sonar om de locatie van de dolfijnen te bepalen!



WEETJE:
Een sonar werkt door middel van pulserende geluidsgolven die onder water omlaag worden gestuurd. Na het raken van een object zoals een vis, duiker of de bodem weerkaatsen deze pulsen terug naar het oppervlak.

Hoe lees je het sonarscherm?

- Elke stip op de sonar is een object onder water.
- Het midden van de sonar stelt de positie van Nikki's boot zelf voor: Dat is waar de geluidsgolven worden verzonden.
- Alles boven het midden bevindt zich voor de boot, alles eronder is achter de boot, links van het midden is links van de boot.
- Elke ring van de cirkel is een afstand van 4,63 km.



Vertaal de locatie van de dolfijnen naar de kaartcoördinaten.

1 vakje op de kaart is 5 nautische mijlen.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

Nikki's boot is in vak G6.

Dit alfabet laat internationaal afgesproken symbolen zien die je kunt gebruiken om berichten te verzenden naar mensen die verschillende talen spreken, onder alle omstandigheden waarin het lastig kan zijn om te communiceren.

