

チーム名：ワイルドラット

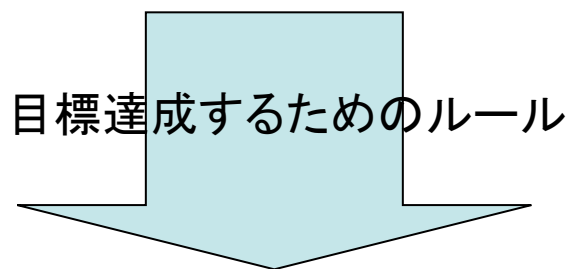
設計思想

競技開始から終了までを以下の4つに区切り、それぞれを、クラスとしてそれぞれ設計を行った。

- スタート
- ポール避け
- 障害物避け
- ドック格納

チーム目標

- 成果目標
 - 難易度4まですべてクリア
- 品質目標
 - 可読性の高いモデルの作成



- チーム内で定義の認識を統一する
- 言いたいことを言う
- チーム内で課題を共有する