

Zabezpečení - Alarm u vstupních dveří

Rozezvoní se hned, jakmile někdo vkročí do dveří. Pokud mají ostatní vstup zapovězen, je jasné, že přišel nezvaný host.



❑ Základem jsou redstone hodiny. Tady použijeme dvě násypky nasměrované jedna do druhé a v nich jedna libovolná kostka.

❑ Za vstupní dveře natáhni vlákno mezi dvě uchycení nástražného drátu.

❑ Jakmile někdo projde, signál se přes zesilovač dostane horní cestou až ke kostce s tlačítkem. Ta se vypne a násypka tak bude odemčená - spustí se hodiny a tím i hudební blok.

❑ Stiskem tlačítka se kostka zase nabije a vypne tak louč nalevo. Alarm přestane cinkat a vše se vrátí do původního stavu.

Pravým klikem na hudební blok nastavíš tón. Zde je stupnice a počet potřebných pravých kliků (to jsou ty barevné čísla):

0	2	4		7	9		12	14	16		19	21		24			
F#	G#	A#		C#	D#		F#	G#	A#		C#	D#		F#			
1	3	5	6	8	10	11	13	15	17	18	20	22	23				
G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F				

Vyzkoušej dát pod hudební blok také různé materiály, některé úplně změni zvuk bloku:

Dřevo (basy), Písek (bubny), Sklo (paličky), Kámen (kopák), Zlato (zvonečky), Jíl nebo Medové plástve (píšťala), Hutný led (zvonkohra), Vlana (kytara), Kostní blok nebo železo (xylofon), Emerald (elektro zvuk), Balík slámy (benjo).

K zamyšlení:

- ★ Schovej celý mechanismus do podzemí nebo za nějakou stěnu.
- ★ Přidej ještě jeden hudební blok, aby alarm houkal dvěma tóny.

Zabezpečení - Trezor na vstupní kartu

Takový soukromý bankomat si můžeš postavit, aby k truhle měli přístup jen ti, co mají speciální kartičku s tajným heslem.



❑ Začneme stavbu čelní stěnou, kde bude zády otočený podavač a vedle něj tlačítko. Dveře budou pístové, takže je můžeme udělat třeba ze železných bloků.



❑ Za podavačem bude louč přilepená ze strany k bloku, do kterého má namířeno zesilovač. Za dalšími vodivými bloky umístí ještě lepivý píst a detektor změn. Píst, který posouvá dveře je také lepivý a bude vysunutý, protože ho napájí louč.



❑ K podavači přilep násypku. Ta bude mít $18+1+1+1+1$ kartiček s tajným heslem. Ty vytvoříš tak, že dáš do kovadliny prázdné listy papíru a pojmenuješ je.



❑ K hornímu pístu dveří dej ruditový blok a nad modrou kostku ještě jeden lepivý píst, který odsunutím ruditu otevře dveře.



❑ Nakonec ještě přidej střechu trezoru a za ní další lepivý píst s detektorem změn. Ten zas bude pomáhat zavřít zevnitř pomocí tlačítka nad truhlou.

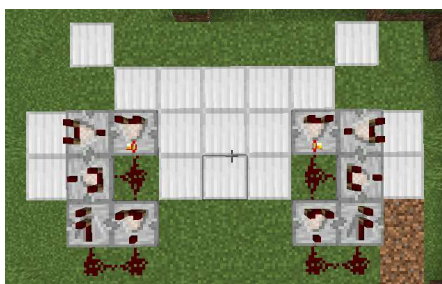
❑ Když do podavače vložíš kartičku stejnou, jako je v násypce za ním, porovnávač vydá dostatečně dlouhý signál na to, aby aktivoval okruh a dveře se otevřely.

❑ Nezapomeň celý systém uzavřít mezi stěny.

Zabezpečení - Trezor na kombinační zámek



Do trezoru se dostane jen ten, kdo zná správnou kombinaci, jak správně pootočit šípem v rámečku. Když jsou šípy nesprávně otočeny, truhly jsou za sklem. Při správné kombinaci písky sklo odsunou a přístup k truhlám je volný.



❑ Připrav okruhy z několika porovnávačů. Ty co povedou přes kostku k cedulkám přepni na odečítací režim (svítí tečka na špičce).

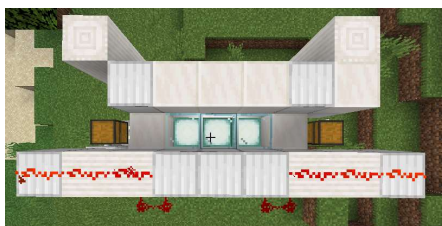


❑ Postavíme podstavec pro truhly a lampy, které budou svítit pod sklem. Na strany k porovnávačům dej také obyčejné truhlice. Do pravé dáme 7 stacků kostek, do levé jen 3 stacky. Podle toho jak moc je truhla plná, porovnávač vydá sílu signálu. Ta se odečte od signálu z rámečku a výsledek vyše svítící špička.



❑ Přidej stěny, truhly a sklo.

❑ Další vrstvu kostek postav podle obrázku.



❑ K poslední vrstvě přidej i lepidlo písky, které budou, díky loučím u truhel na stranách, vysunuty.



❑ Správná kombinace pro otevření trezoru by měla být, že pravý šíp ukazuje doprava dolů a levý šíp doleva dolů.

