

## Document utilisateur

Objectif : Réaliser un jeu de taquin qui une fois résolu délivre un code morse utile pour l'énigme suivante. De plus, une fois résolu une clef est délivrée.

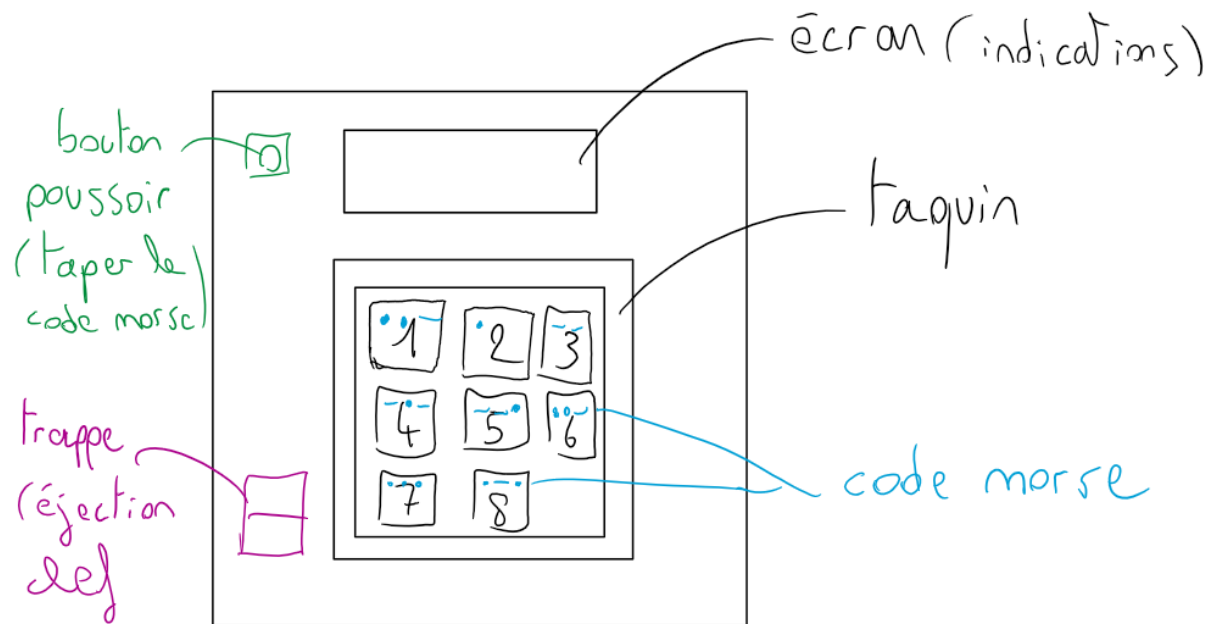
- Le jeu se résout comme un jeu de taquin classique.
- Ce jeu de taquin est en format 3x3, il est alors composé de 8 pièces numérotées de 1 à 8 et une place libre.
- Au début le jeu est dans le désordre. Le joueur doit habilement faire coulisser les pièces dans les places vacantes successives afin de mettre les cases dans le bon ordre (de 1 à 8 dans le sens de lecture).
- Si le joueur est bloqué, donc au bout de 5 min de jeu sans succès, il aura accès à des indices qui lui seront fournis à partir d'un écran.
- Enfin une fois le puzzle résolu, le joueur gagnera une clef qui lui sera indispensable pour réussir l'escape game.
- Il serait envisageable de faire le code morse, révélé par le plateau de taquin, sur un bouton presseur (pourquoi pas associé à un son) pour déclencher l'apparition de la clef.

Du côté du maître du jeu :

Le maître du jeu est celui qui remettra le jeu dans le désordre suivant les instructions données : (comment allons-nous procéder pour remettre le jeu dans le désordre)

## Conception technique

### Vue du dessus



### Vue de l'intérieur du cube / Version caméra (

