

# Instrukcije: Sef



Naziv resursa	Sef				
Opis	Ovaj resurs vam omogućava da napravite zagonetku u kojoj učesnici moraju da otvore sef tako što više puta okreću točkić prateći određeni redosled.				
Zahtevi za upotrebu	Nema.				
<b>Podešavanja</b>					
Skin	Ovo podešavanje vam omogućava da izaberete izgled sefa. Može da uzme sledeće vrednosti: „Standardni“, „Retro“ ili „Futuristički“.				
Akcija nakon rešavanja	Ovo podešavanje vam omogućava da izaberete radnju koja će se izvršiti nakon što je zagonetka rešena. Može uzeti sledeće vrednosti: <table border="1"><tr><td>Nijedna</td><td></td></tr><tr><td>Prikaži poruku</td><td>Ako je ova radnja izabrana, učesnicima će biti prikazana poruka kada otvore sef. Poruka se može prilagoditi pomoću „Poruka“ podešavanja.</td></tr></table>	Nijedna		Prikaži poruku	Ako je ova radnja izabrana, učesnicima će biti prikazana poruka kada otvore sef. Poruka se može prilagoditi pomoću „Poruka“ podešavanja.
Nijedna					
Prikaži poruku	Ako je ova radnja izabrana, učesnicima će biti prikazana poruka kada otvore sef. Poruka se može prilagoditi pomoću „Poruka“ podešavanja.				
Rešenje	Morate povezati ovaj resurs sa zagonetkom u escape sobi i navesti rešenje za tu zagonetku. Rešenje treba da se sastoji od niza celih brojeva, pozitivnih ili negativnih, razdvojenih tačka-zarezom ( ; ). Svaki broj predstavlja okret koji učesnici moraju da naprave na točkiću da bi otvorili sef. Prvi broj označava prvi okret, drugi broj predstavlja drugi okret i tako dalje. Apsolutna vrednost svakog broja označava položaj u koji se točkić mora pomeriti, dok znak određuje smer okretanja: znak plus (+) označava rotaciju u smeru kazaljke na satu, a znak minus (-) označava rotaciju suprotno od kazaljke na satu. Na primer, ako je navedeno sledeće rešenje: 30;45;-15 Da bi otvorili sef, učesnici moraju da okrenu točkić u smeru kazaljke na satu do položaja 30, zatim da nastave da ga okreću u smeru kazaljke na satu do položaja 45 i konačno da ga okrenu suprotno od kazaljke na satu do položaja 15				