Directives pour le travail 524\_escape : Réaliser une énigme électronique d’«Escape Game»

# INTRODUCTION

* En équipe de 3 personnes.
* Réaliser une énigme électronique « d’Escape Game » à 3 étapes avec le ou les logiciels de votre choix (TouchDesigner, Max, Unity, Reaper, Web, etc).
* Concevoir un Puzzle électronique à au moins 3 étapes.

# Électronique

* L’électronique doit tenir dans un boîtier. L’électronique doit aussi être cachée. Utiliser du carton. Vous êtes en train de réaliser une maquette (même pas un prototype). Le projet doit juste survivre à sa présentation.
* Le projet doit intégrer un capteur qui n’a pas encore été vu en classe.
* Vous pouvez échanger des capteurs avec d’autres équipes.

# MUTLIMÉDIA

* Il doit avec des sons ponctuels et des indicateurs visuels (pixels ou écran) liés à l'interactivité. Voici des exemples :
  + Lorsqu’on appuie sur un bouton
  + Lorsqu’on tourne un potentiomètre ou encodeur
  + Lorsque notre main est à la bonne hauteur
  + Lorsque que l’utilisateur arrive devant l’installation
  + Lorsque l’utilisateur éclaire un endroit
* Il doit aussi avoir des sons et des indicateurs visuels (pixel ou écran) qui identifient lorsque l'état du puzzle change et lorsque l'utilisateur a réussi le défi ou lorsqu’il échoue.

# RÉINITIALISATION

* Si jamais l’utilisateur échoue, le puzzle doit pouvoir se réinitialiser automatiquement.
* Si jamais l’utilisateur réussit, le puzzle doit pouvoir se réinitialiser automatiquement avec un délai **ou** manuellement.