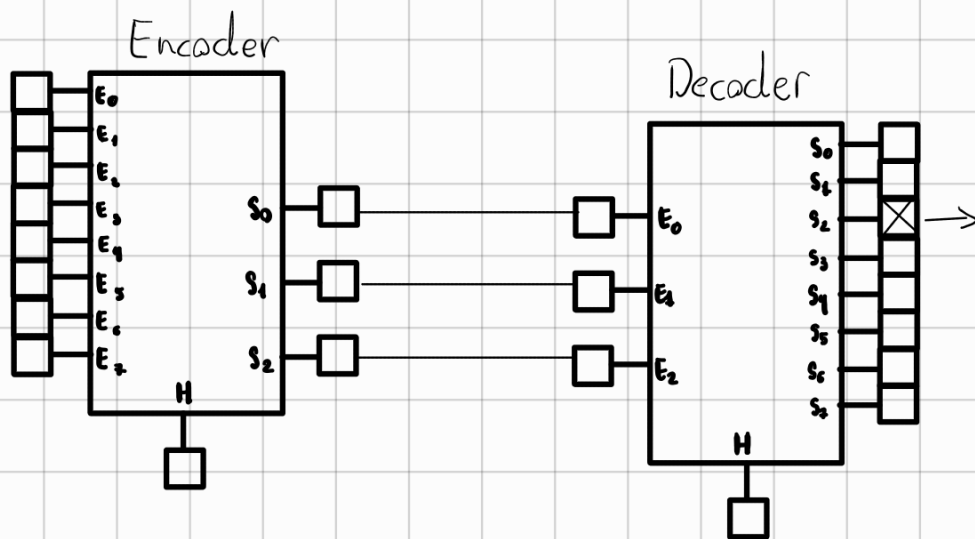


Juego Parcial N° 3



- El proyecto del parcial 3 consiste en un juego con características al escape Room.
- El jugador debe ingresar las entradas correctas para poder seguir al siguiente nivel.

Niveles Cada nivel posee un Circuito de lógica Combinatoria y distintos bloques para poder ingresar en la entrada.

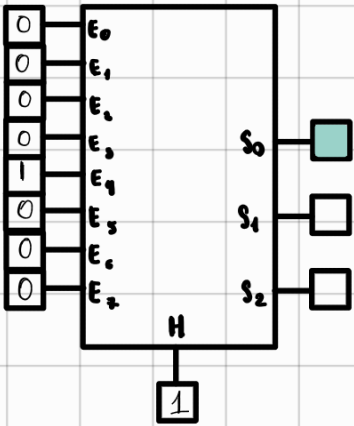
- Para recoger bloque, el jugador debe estar sobre el bloque y apretar "R".
- Para saltar el bloque vuelve a apretar "y".
- Cuando están todos los bloques en su lugar, presionar la moneda para ingresar la secuencia.

// Si se ingresa una secuencia incorrecta, resulta en una explosión, lo cual significa que se debe comenzar de vuelta el nivel.

Problemas de cada Nivel

Nivel 1

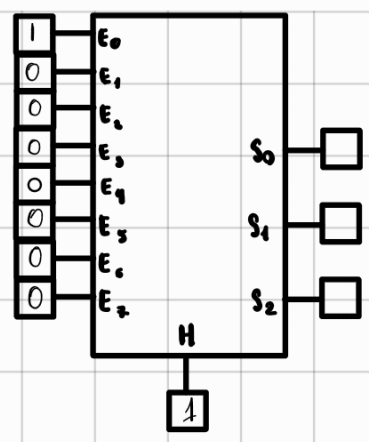
Se marcan las salidas deseadas, el jugador debe ingresar los Binarios correctos para cada entrada



E_0	E_1	E_2	E_3	E_4	E_5	E_6	E_7	S_0	S_1	S_2
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1

← Entrada Requerida

Nivel 2

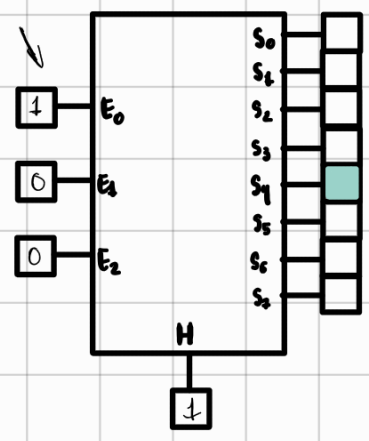


Notar, se puede ingresar la linea expresada en la tabla, o se puede setear el Habilitador a Cero(0).

E ₀	E ₁	E ₂	E ₃	E ₄	E ₅	E ₆	E ₇	S ₀	S ₁	S ₂
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1

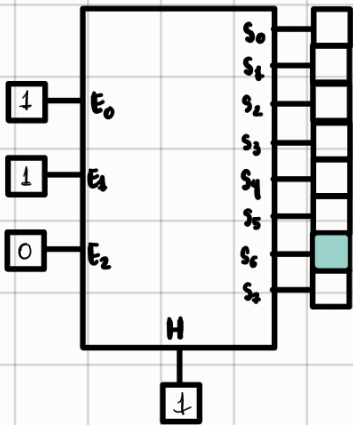
← Entrada Requerida

Nivel 3



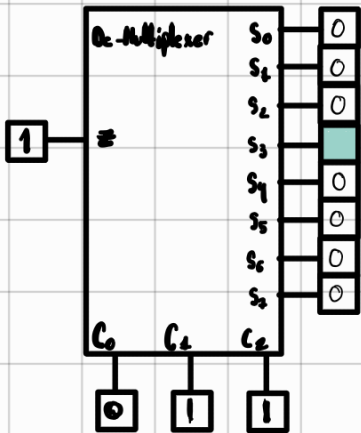
E ₀	E ₁	E ₂	S ₀	S ₁	S ₂	S ₃	S ₄	S ₅	S ₆	S ₇
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1

Nivel 4



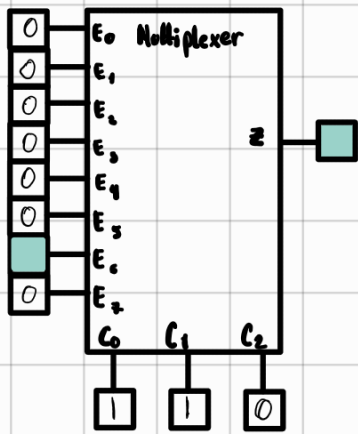
E_0	E_1	E_2	S_0	S_1	S_2	S_3	S_4	S_5	S_6	S_7
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1

Nivel 5



C	C_0	C_1	C_2	S_0	S_1	S_2	S_3	S_4	S_5	S_6	S_7
0	x	x	x	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1							
1	0	0	1		1						
1	0	1	0			1					
1	0	1	1				1				
1	1	0	0					1			
1	1	0	1						1		
1	1	1	0							1	
1	1	1	1								1

Nivel 6



C_0	C_1	C_2	Z
0	0	0	E_0
0	0	1	E_1
0	1	0	E_2
0	1	1	E_3
1	0	0	E_4
1	0	1	E_5
1	1	0	E_6
1	1	1	E_7