

De puzzel:

De vuilnisbakken zullen geopend worden via een code die via vorige opdrachten wordt gevonden. (Het eerste gedeelte van de code wordt toegestuurd door “De trein is altijd een beetje reizen”. Het laatste cijfer/ De laatste cijfers zal/zullen toegestuurd worden door “ ‘k ga meegaan”.)

De vuilbak mag ook enkel beschikbaar zijn wanneer er voldoende energie is. Hiervoor zullen er berichten ontvangen moeten worden van “Trappen maar!”.

De speler zullen aan de hand van scanplatformpjes op de vuilbak hun vuilnis kunnen scannen. als het juiste vuilnis op de juiste scanner wordt geplaatst (een scanner voor PMD, rest en papier en karton) en er wordt gedrukt op de bijhorende knop dan komt er op de lcd dat het afval juist gesorteerd werd, en dat het afval in de juiste vuilbak gegooid mag worden.

Daarnaast zullen er ook stukken “afval” te verdienen zijn bij de andere puzzels (“De trein is altijd een beetje reizen”)

Uiteindelijk zal het gewicht in de verschillende vuilnisbakken een code vormen. (Deze zal verstuurd moeten worden naar “Trappen maar!” en zal dienen om de deuren te openen.)

Implementatie:

Er zal 1 grote houten doos gemaakt worden die dienst zal doen als alle vuilnisbakken.

In deze bak zal alle elektronica van de vuilnisbakken vervat zitten.

Wij zullen deze doos vervaardigen aan de hand van de lasercutter.

In elk stuk afval zal een RFID-tag zitten.

Aan de bovenkant van deze bak zullen 3 gaten en scanplatformpjes zitten (PMD, papier en karton en restafval).

Wanneer de spelers een stuk afval willen weggooien moeten ze dit op het scanplatform leggen waar ze denken dat het vuilnis in hoort.

Vervolgens moeten de spelers op de bijpassende knop aan het bakje duwen.

De RFID-scanner van deze vuilbak zal het afval scannen op het platform en bepalen of dit al dan niet vuilnis is en of het vuilnis juist gesorteerd werd.

Wanneer er niks er niks op het platform ligt (Er werd geen ID gescand.) of wanneer het gescande object geen afval is wordt dit op de LCD afgebeeld . (Er werd geen ID gescand.)

Wanneer het afval verkeerd gesorteerd wordt klinkt er een foutgeluidje en gaat er een deel van de energiebuffer af. (Ook dit wordt afgebeeld op de lcd.)

Wanneer er een stuk afval correct gesorteerd wordt zal er een succesgeluidje klinken en zal er op de LCD afgebeeld worden dat het afval in de juiste bak gegooid mag worden.

Indien het afval alsnog in de verkeerde bak gegooid wordt dan wordt dit via de gewicht sensor gedetecteerd en bestraft. Indien er afval in de vuilbak gegooid wordt zonder dat er eerst gescand werd, dan wordt dit gedetecteerd door de gewicht sensor en bestraft.

(deze fout wordt gemeld door een foutgeluidje en een bericht op de lcd)

De gewicht-sensor bekijkt continu hoeveel gewicht er bij kwam en beeld dit af op de lcd.