

# POST PRODUCTIE

Las Sombras De La Noche

Docent

Tim De Paepe

Studenten

Aleyna Uzunçam

Bram Van Doren

Femke Steeman

Iris Maenhout

Menno Coppens d'Eeckenbrugge

Rhanna Coopman

Sam Van der Plaetsen

Sébastien Daled-Rosseel

Wouter Tack

# Inhoudsopgave

Technisch Plan	04
Challenge 1	05
Challenge 2	09
Challenge 3	12
Challenge 4	15
Challenge 5	20
Scherm	23
Audio	25
Computer	26

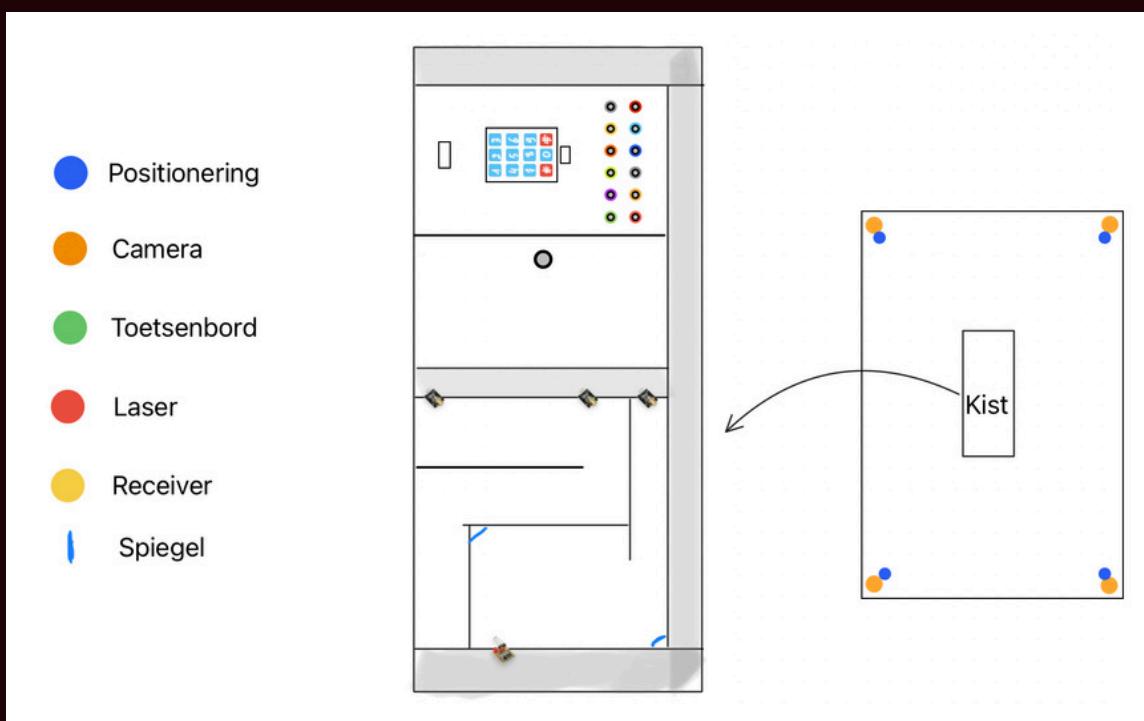


Camera	28
Tips	29
Decoratie	31
Nieuwe Game	32
Reset Game	33
Game Script	34
Credits	35



# Technisch Plan

## Escape Room Box



# Challenge 1

## Jeugo de manos 🤝

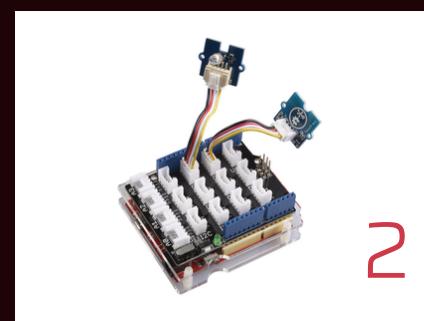
Challenge 1 bevindt zich grotendeels aan de voorkant van de kist, er zijn 4 pijlen aanwezig aan de voorkant die dienen om een combinatie in te geven via de touchsensoren die in de pijlen zitten. Het magnetisch slot bevindt zich aan de binnenwand van de voorkant en zorgt ervoor dat de kist niet direct open kan. Naast het slot is er ook een kleine buzzer aanwezig om zo te interactie te geven wanneer een speler een touchsensor aanraakt.

## Installatie

Er zijn voor deze challenge 3 stappen die je moet volgen om ze correct te installeren.

### Touchsensoren connecteren

Hiervoor heb je 4 grove touchsensoren nodig, 4 grove draden [Foto 1 & 2] en een arduino met een grove base shield. Je zorgt er eerst voor dat er 4 gaten in de voorkant van de kist zijn (één voor links, één voor rechts, één voor boven en één voor onder), als dit niet het geval is, boor je ze er nog in met een diameter ten grootte van een grove draad. Je verbindt de grove draden met de touchsensoren en dan stop je het einde door de voorkant zodat het aan de binnenwand komt van de kist. Hierna verbind je het einde van de draad met de juiste positie [zie code] op de grove base shield.

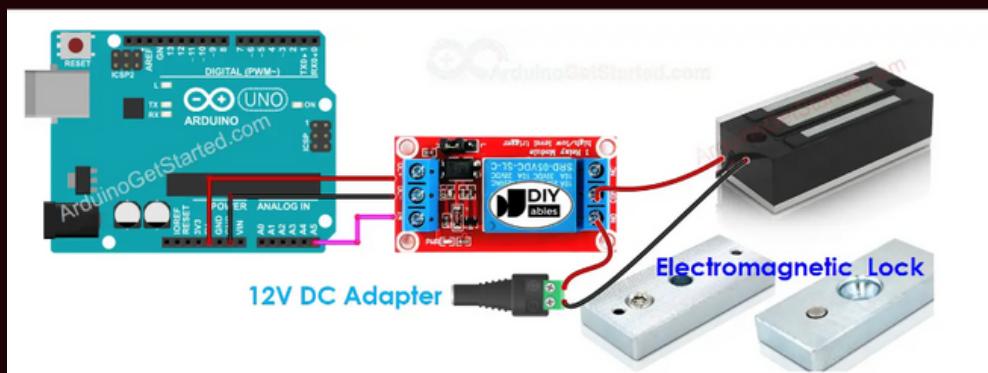


## Code aanpassingen

```
const int TouchPinUp = 2;
const int TouchPinDown = 3;
const int TouchPinLeft = 4;
const int TouchPinRight = 6;
```

## Installeer het magnetisch slot

Voor deze stap heb je een magnetisch slot, een 5 V relay en een 12V DC Power Jack + adapter. Verbindt de kabels zoals hieronder. Bij ons project hebben we gekozen om een grove kabel te gebruiken voor de verbinding van relay met arduino, hiervan hebben we de gele draad weggedaan en dan de grove draad verbonden met A3 op de grove base shield.



## Installeer de buzzer

De grove buzzer is zeer handig voor de spelers om te weten wanneer een touchsensor aangeraakt is. Verbindt deze buzzer met D7 op de grove base shield en maak dat deze goed hoorbaar is voor de spelers als de kist dicht is door bijvoorbeeld een extra gat te boren.

## Power Supply

Voor het magnetisch slot hebben we een verdeelstekker voorzien om daar je adapter in te doen en zo stroom te geven aan je slot. Voor de Arduino zelf hebben we een powerbank gebruikt maar dit kan ook door gebruik te maken van de verdeelstekker.

## Code aanpassingen

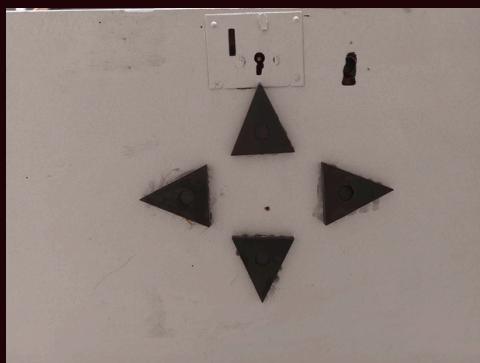
```
● ● ●

// WiFi
const char *ssid = "WOT"; // Enter your WiFi name
const char *password = "enterthegame"; // Enter WiFi password

// MQTT Broker
const char *mqtt_broker = "192.168.50.107"; // Enter IP Broker
const int mqtt_port = 1883;
```

## Behuizing

De behuizing voor deze challenge zijn 4 pijlen die door een 3D-printer gemaakt zijn, deze zijn aangebracht bovenop de touchsensoren en in ons geval vastgelijmd. Je kan er ook voor kiezen om een design te maken waarbij je de pijlen kan vastschroeven.

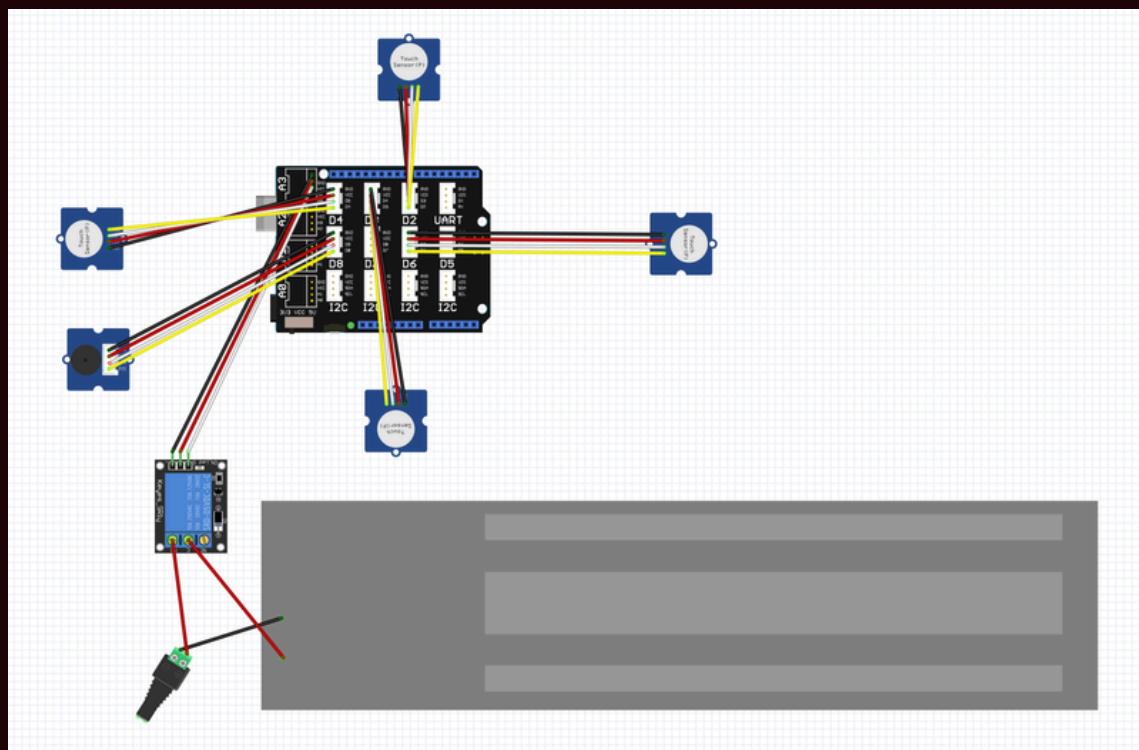


## Mogelijke problemen

Het kan voorkomen dat het magnetisch slot niet sterk genoeg is waardoor de spelers de kist kunnen opentrekken, dit kan opgelost worden door een andere adapter te gebruiken met meer Ampère.

## Inventaris

- Arduino Uno Wifi
- Grove base shield
- 4x grove touch sensoren
- grove buzzer
- 12V magnetisch slot
- 12V DC Power Jack
- 12V adapter (2.1mm X 5.5mm Plug)
- Power bank



# Challenge 2

## Navegación a Ciegas 🚨

### Installatie

Zoals reeds vermeld bestaat de kist uit twee delen. Voor challenge 2 wordt enkel de linkerkant gebruikt. Je begint best met de lasers en receiver aan de juiste draden te koppelen.

#### Laser Receiver Module

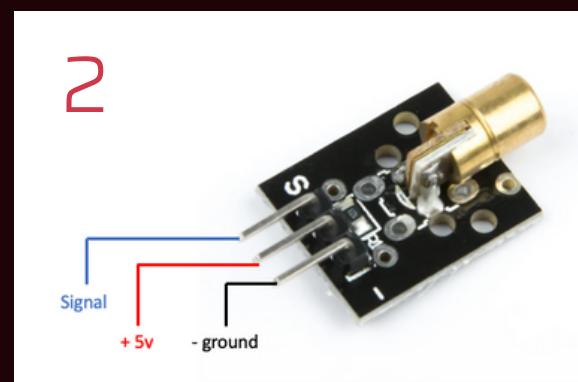
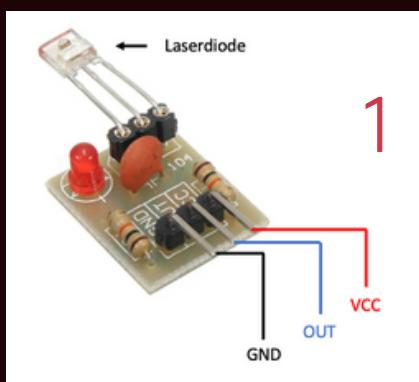
De laser receiver module [foto 1] moet links geplaatst worden. Je moet ervoor zorgen dat je de laserdiode volledig door het gat duwt. Het is de bedoeling dat de laserdiode schuin naar boven wordt gericht. Om ervoor te zorgen dat de receiver niet los kan komen, is het aangeraden om ducktape langs de binnenkant van de wand op de receiver te plakken.



Plak ook een stukje ducktape op de bekabeling om te voorkomen dat deze zou loskomen.

#### Laser modules

De drie laser modules [foto 2] moeten in het midden aan de linkerwand op de houder komen, de volgorde is niet van belang. De bekabeling moet dan worden weggewerkt achter de valse wanden.



## Power Supply

Om de lasers en receiver van stroom te kunnen voorzien moet de bedrading uit komen aan de linkerwand. Achter deze wand moet een Power Supply komen. Deze voorziet de stroom van zowel de lasers als receiver. Er is een verdeelstekker voorzien waar je de Power Supply kan insteken.

Aansluiting: In V- steek je 2 kabels namelijk; 1 kabel van de Arduino GND naar V- en 1 kabel van de wago (bevat alle negatieve spanningen) naar V-. in V+ steek je de kabel van de wago (bevat alle positieve spanningen) naar V+. [Foto 3]



Plak ook een stukje ducktape op de bekabeling op de Arduino om te voorkomen dat deze los zou komen. [Foto 4 & 5]

## Arduino

De Arduino wordt best geplaatst in de voorwand van de kist. Deze wordt van stroom voorzien aan de hand van een powerbank die daarbij wordt geplaatst. Eens de Arduino stroom krijgt wordt de code automatisch gestart.

## Code aanpassingen

```
● ● ●

// WiFi
const char *ssid = "WOT"; // Enter your WiFi name
const char *password = "enterthegame"; // Enter WiFi password

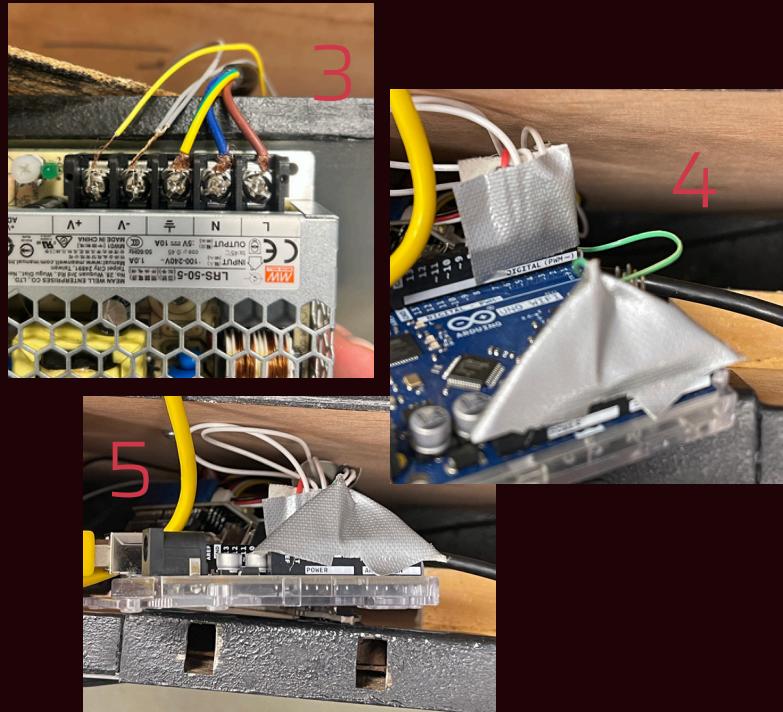
// MQTT Broker
const char *mqtt_broker = "192.168.50.107"; // Enter IP Broker
const int mqtt_port = 1883;
```

```
● ● ●

const int DETECT = 5;
const int LASER = 2;
const int LASER2 = 4;
const int LASER3 = 3;
const int resetPin = 7;
```

## Inventaris

- Arduino Uno Wifi
- 3x Laser Module
- 1x Laser Receiver Module
- Spiegels
- Power Supply
- USB-A naar USB-B kabel
- Powerbank
- Blacklight
- Alarm Sound
- Morse Code Sound



## Bestanden

Las Sombras De La Noche - Google Drive

<https://drive.google.com/drive/folders/18iguqRvZ8VJ1kp8mG2PmrK0dNEbkpwW>

## Mogelijke problemen

- De Laser Receiver mag niet rechtstreeks in licht worden geplaatst, anders wordt er zogezegd een laser straal gedetecteerd.
- Spelers gebruiken te veel spiegels waardoor de laserstraal afzwakt. Hierdoor kan het zijn dat de laserstraal niet wordt gedetecteerd.

### **Wat als de Laser Receiver kapot is?**

Deze kan je direct vervangen en terug in het component plaatsen. Om te voorkomen dat deze snel los komt kan je deze solderen.

# Challenge 3

## Te estoy observando

De 4 cameradozen hangen elk in een hoek op ooghoogte van de spelers. Elke cameradoos zit in een stekker om de Arduino van stroom te voorzien. De lasergun bevindt zich in de rugzak die een van de spelers bij heeft bij het binnentreden van de escape-roomruimte.

## Installatie

### Cameraloek

Door middel van dubbelzijdige tape aan de achterkant van elke doos te bevestigen kleef je deze tegen de muur, liefst op een muur/plaats waardoor de muur niet door wordt beschadigd. Deze vier dozen zouden een voeding moeten krijgen van 12V.

### IR-geweer

In de print van de lasergun kan er een batterij ingeplugged worden. Vanaf deze ingeplugged is, werkt de lasergun.

### Code aanpassingen - Arduino Camera & ESP32 Camera

```
● ● ●

// WiFi
const char *ssid = "WOT"; // Enter your WiFi name
const char *password = "enterthegame"; // Enter WiFi password

// MQTT Broker
const char *mqtt_broker = "192.168.50.107"; // Enter IP Broker
const int mqtt_port = 1883;
```



## Inventaris

- 4x Cameradoos met elk geïntegreerde Arduino inclusief IR receiver, ESP32 camera component en LED component
- Lasergun (Arduino nano, microswitch, IR emitter) met 9V batterij
- Rugzak
- (Duct) Tape
- 4 Arduino USB-kabels

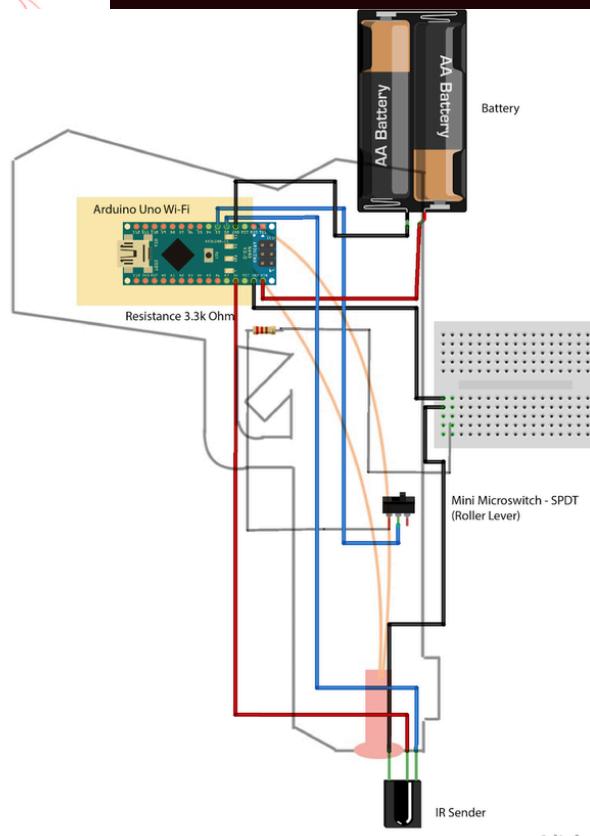
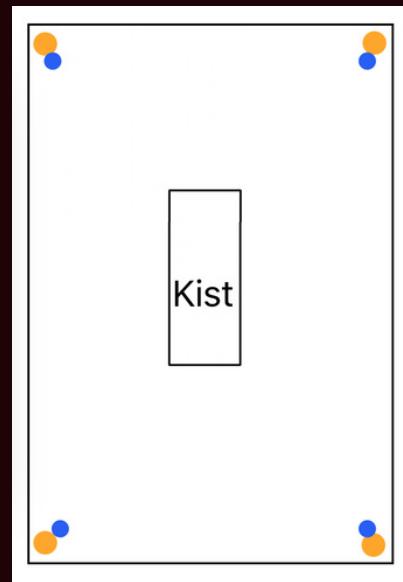
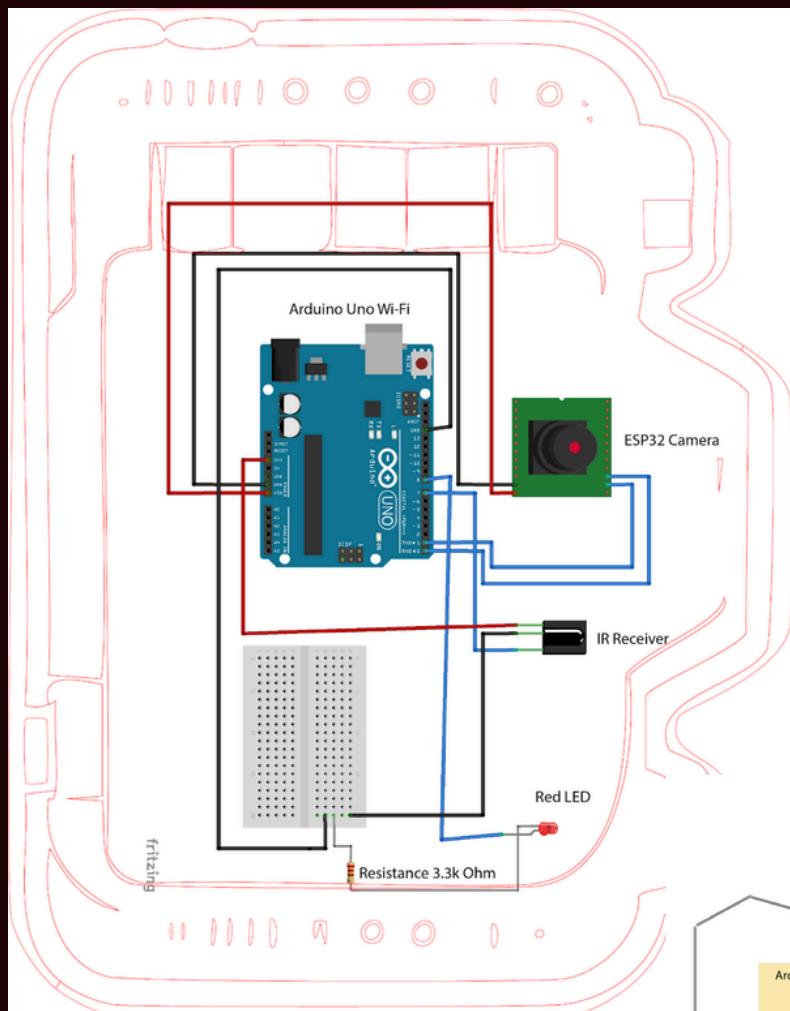
## Bediening

Alle props van challenge 3 gebruiken het plug & play principe. Voor de lasergun dien je een batterij te connecteren en dan is het gebruiksklaar. Alsook de 4 cameradozen, namelijk simpelweg de Arduino USB kabels aansluiten in een stopcontact. Tenslotte heeft de tablet ook enkel een batterij nodig om te werken.

## Mogelijke problemen

- De router niet werkt, problemen met ip adressen.
- IR-signaal werkt niet dat laser gun stuurt.
- Connectie tussen arduino en raspberry Pi werkt niet of niet volledig.
- Te weinig volt voor batterij IR-geweer.
- Connectie Raspberry Pi met sound is er niet.

## Schema



# Challenge 4

## Código de luz negra 12 34

Challenge 4 zit aan de rechterkant van de kist. Het bestaat uit een kluis met een handvat, een paneel met scherm, keypad en sockets die verbonden kunnen worden met audiokabels. Onder het paneel zitten twee arduino's die via MQTT met elkaar communiceren. De ene Arduino bestuurt de kabels, de andere Arduino de keypad, het scherm en het magnetisch slot. De Arduino's worden gepowered met powerbanks. Het magnetisch slot is aan de binnenkant van het kluisgedeelte gemonteerd. Het wordt gepowered via een 12V DC adapter met een DC power jack als opzetstuk.

## Installatie

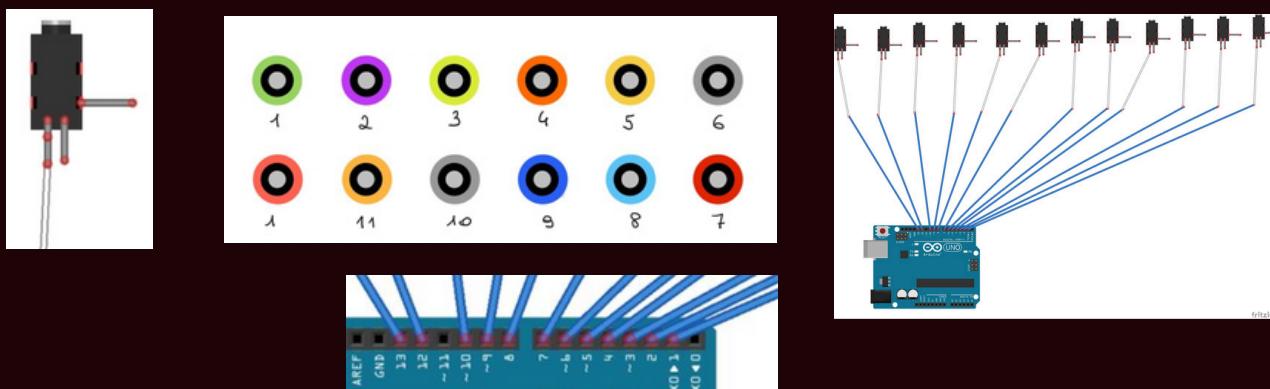
### Sockets

Zorg dat de sockets goed vastzitten in de voorziene openingen.



Lijm de sockets vast zodat ze niet kunnen loskomen tijdens het spel.

Verbind de linkse pin van de socket via de quick connect kabel (witte kabel) [Foto 1] met een male-to-male kabel (blauwe kabel) aan de juiste pin (volgens onderstaande afbeelding) van de Arduino. Herhaal dit voor alle sockets.



## Scherm

Verbind het scherm met female-to-male kabels aan de correcte pinnen van de ene Arduino.

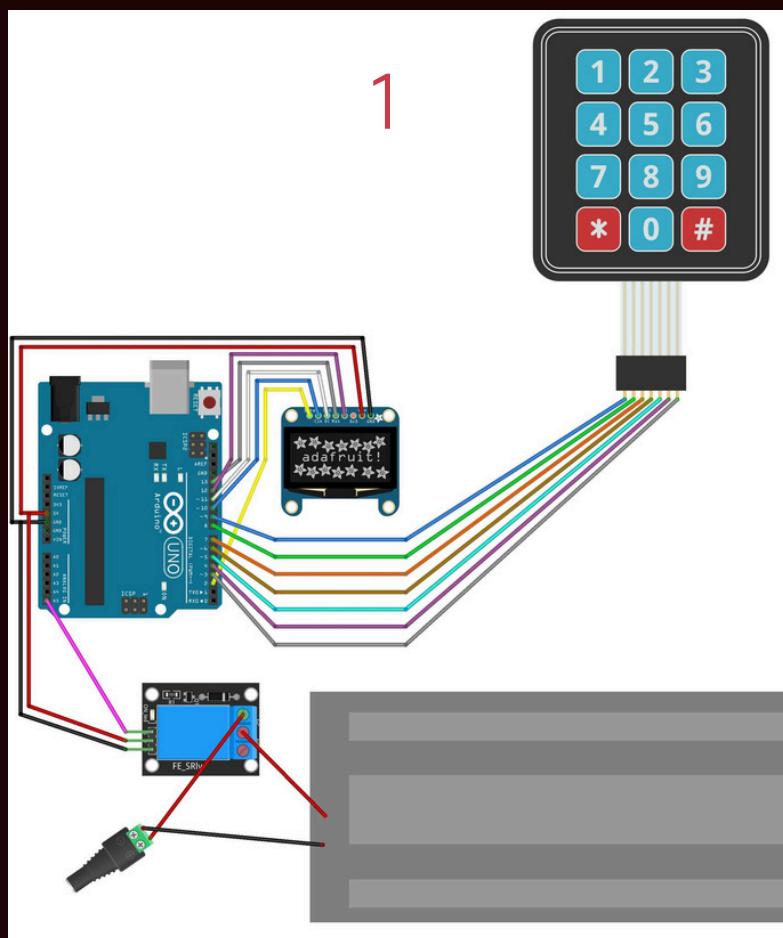
## Keypad

Verbind de keypad met de male-to-male kabels aan de correcte pinnen van de tweede Arduino.

## Het Slot

Bevestig het eerste deel van het magnetisch slot aan onderkant van het deksel van de kluis in de kist [Foto 2 & 3].

Maak vervolgens het andere gedeelte van het slot vast aan de rechter zijwand aan de binnenkant van de kluis [Foto 4]. Nu kan je het handvat er op draaien. Verbind de Power Supply met de relay en het slot. Verbind vervolgens de Arduino met deze relay. Steek de kabel van het slot in het stopcontact en test dat de kluis goed sluit.



## Code Aanpassingen

## Kabels

## Keypad

```
// Define the complete code to unlock
const String completeCode = "8753";

// MQTT
const char* ssid = "WOT";
const char* password = "enterthegame";
const char* mqttServer = "192.168.50.107";
const int mqttPort = 1883;
const char* ArduinoID = "prop4/arduinoButtons";
```

## Inventaris

- 2x Arduino Uno Wifi
- 2x Powerbank
- 20x Male to male jumper wires
- 8x Male to female jumperwires
- 1x Electromagnetic slot
- 1x 12V DC adapter
- 1x DC power jack (opzetstuk)
- 1x Relay
- 1x OLED scherm (128x64)
- 12x Jack socket female
- 12x Jack kabel
- 12x Quick connect kabels
- 2 planken hout
- 6x Vijzen
- 2x Scharnieren
- 1x Keypad (groote: 3x4)
- 1x UV zaklamp
- 1x Blacklight stift

## Bediening

Zorg dat alle kabels uitgetrokken zijn, uitgezonderd de oranje en de donkerblauwe sockets.

Rechts naast het paneel met het scherm, de keypad en de sockets is er een paneel dat kan losgeschroefd worden. De 2 USB kabels zijn verbonden met de Arduino's en moeten in de powerbanks gestoken worden. De stekker is aan het magnetisch slot verbonden en moet in het stopcontact aan de linkerkant van de kist gestoken worden.

## Mogelijke problemen

### Slot sluit niet

Controleer of het slot goed gesloten is wanneer je het spel herstart. Als het niet zo is is het slot niet goed gealigneerd. Schroef in dat geval het handvat los zodat het metalen blok losser komt. Zorg dat het goed stevig op het magnetisch slot staat en schroef het in die positie weer vast.

### Wat doen bij een component dat kapot is

Controleer eerst of alle kabels nog verbonden zijn. Zo ja, vervang het kapotte component.

Is er een probleem met het slot, controleer dan eerst of de twee onderdelen goed op elkaar zitten. Controleer of de stroomkabel de juiste stroomsterkte heeft (12 Volt, 2 Ampère). Controleer of alle onderdelen nog goed verbonden zijn. Als het dan nog niet werkt, is er een component kapot.

Is er een Arduino kapot, vervang het door een andere en upload de juiste code. Zorg dat je alle kabels in dezelfde pinnen steekt.

# Challenge 5

## La escapada definitiva ⏳

### Installatie

Code aanpassingen: app.py & mqtt.py

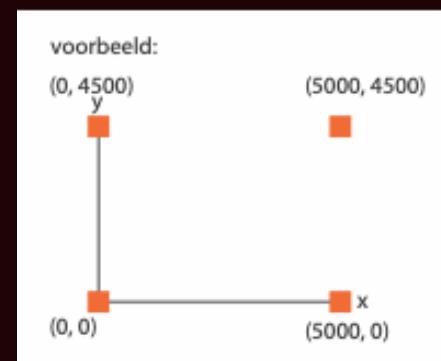
```
● ● ●  
  
// WiFi  
const char *ssid = "WOT"; // Enter your WiFi name  
const char *password = "enterthegame"; // Enter WiFi password  
  
// MQTT Broker  
const char *mqtt_broker = "192.168.50.107"; // Enter IP Broker  
const int mqtt_port = 1883;
```

### Pozyx

Pozyx wordt gebruikt in deze challenge, hierbij heb je 4 anchors nodig en 1 tag. De uitleg van wat er met tag moet gebeuren wordt beschreven bij het scherm aangezien de tag in het scherm zit.

#### **Uitleg Pozyx anchors:**

De 4 anchors moet je in iedere hoek van de ruimte hangen op 2 meter hoogte. Eenmaal alle Pozyx anchors ophangen zul je de juiste afstand moeten afmeten van iedere anchor. Iedere anchor heeft zo zijn x en y coördinaat. Je kan de anchors identificeren met een code die er is opgeplakt. De afmeting wordt gedaan in millimeters.



## Stappenplan

- Hang de 4 anchors in iedere hoek.
- Pak een anchor dat je als coördinaat (0, 0) zal gebruiken
- Meet vanaf dat punt de andere anchors hun positie in millimeter
- Ga naar <https://app.pozyx.io>, hier zal je een account moeten maken en een "setup" moeten maken.
- Ga naar setup -> rollout -> anchor coordinates, daar vul je jouw coördinaten in die je hebt opgemeten in.
- Nu is alles voor de anchors klaar.

Meer info altijd te vinden op <https://docs.pozyx.io/creator/>

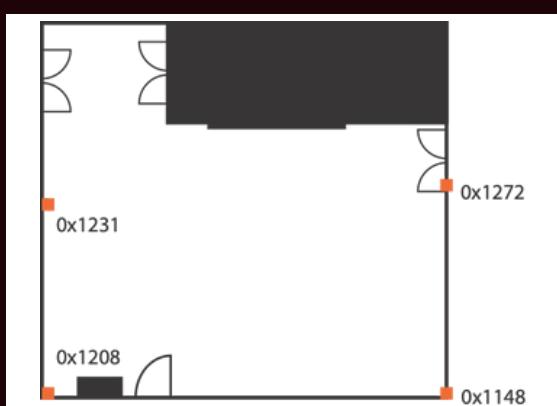
### Referentie nummer 4 anchors:

- 0x1208
- 0x1148
- 0x1231
- 0x1272

### Coördinaten:

- |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| • 0x1208: | • 0x1148  | • 0x1231  | • 0x1272  |
| ◦ X: 0    | ◦ X: 8760 | ◦ X: 0    | ◦ X: 8760 |
| ◦ Y: 0    | ◦ Y: 0    | ◦ Y: 5230 | ◦ Y: 5990 |
| ◦ Z: 2000 | ◦ Z: 2000 | ◦ Z: 2000 | ◦ Z: 2000 |

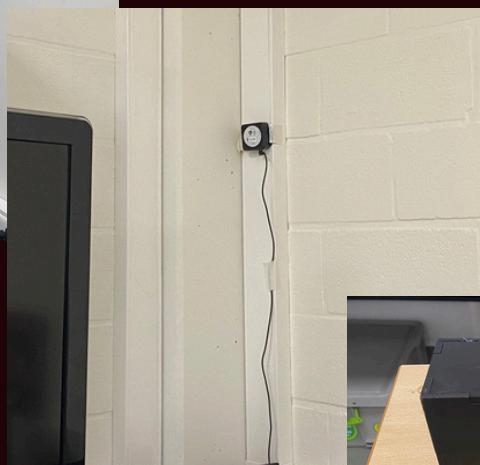
### Oriëntatie anchors:



## Inventaris

- 1x Raspberry pi screen
- 1x Raspberry pi 4
- 1x Pozyx tag
- 4x Pozyx anchor
- 1x powerbank (20.000 mAh)
- 1x USB-a naar USB-c (power bank -> Raspberry Pi 4)
- 1x USB-a naar USB-a (Raspberry Pi 4 -> Raspberry Pi anchor)
- 1x USB-a naar USB-micro (power bank -> Raspberry Pi screen)

## Foto's



# Het scherm

## Challenge 3, Challenge 5, tips

Het scherm wordt meegegeven in de rugzak aan de spelers bij het starten van de escape box. Het scherm is omhelst met een box waarin de Pozyx tag, powerbank en de Raspberry zitten. Je kan het scherm op 2 manieren stroom geven:

- Je geeft stroom aan de Raspberry en verbind dan de 5V en ground kabel van de Raspberry naar het scherm.
- Als de powerbank 2x een 5v output heeft kan je ook het scherm stroom geven rechtstreeks van de powerbank (Raspberry Pi 4 -> usb-c, scherm -> usb-micro)

Het scherm wordt gebruikt voor zowel challenge 3 en challenge 5.

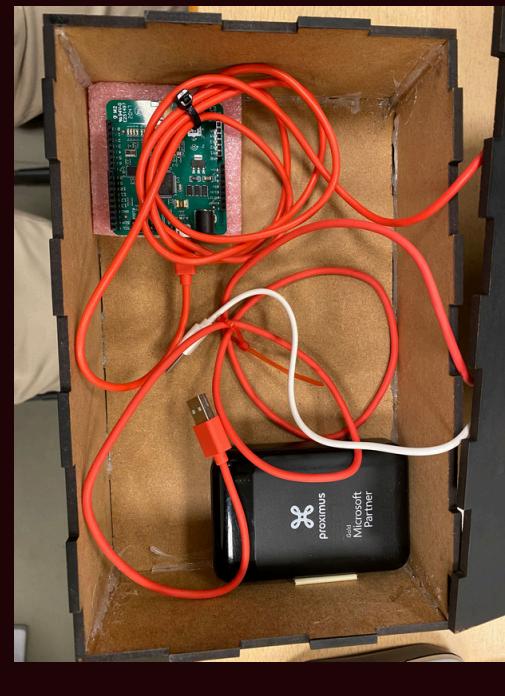
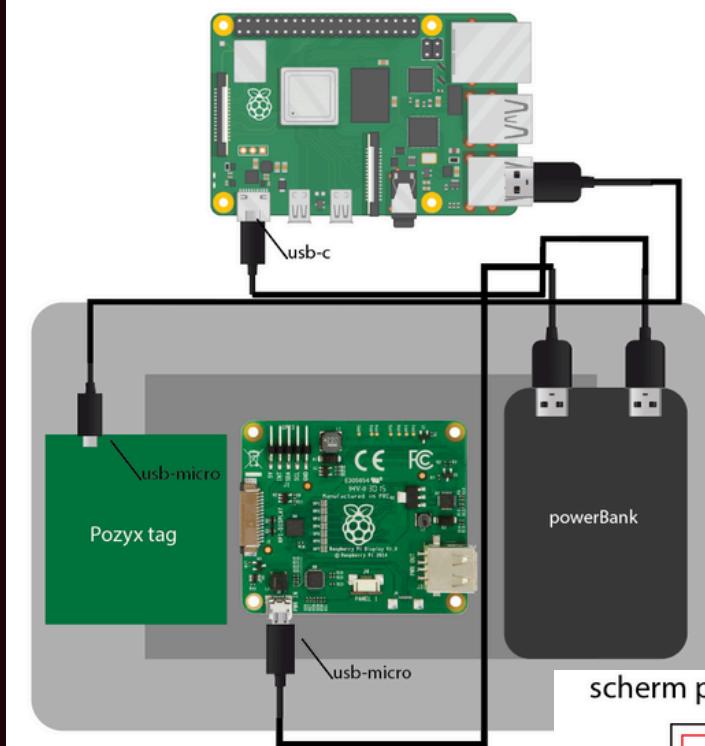
Voor challenge 3 wordt er gebruik gemaakt van het scherm om de camera feeds weer te geven die op dat moment in de ruimte zitten. Als de spelers bij challenge 3 zijn aangekomen moeten ze de camera's één voor één afschieten, wanneer er een camera wordt afgeschoten wordt dit ook weergegeven op het scherm door een broken image op de feed te zetten. Eenmaal alle camera's zijn afgeschoten zal het scherm weer zwart worden.

Voor challenge 5 krijgen de spelers een "blueprint" te zien met een rood pad op en een bol die hun locatie in de ruimte toont. Om deze challenge op te lossen moeten ze het hele pad afleggen zonder er maar ook één keer van af te wijken, als ze ervan af gaan moeten ze weer van het begin starten. Als de challenge is opgelost komt er een scherm op dat hun de code geeft voor een kluisje open te doen met een sleutel erin voor de deur.

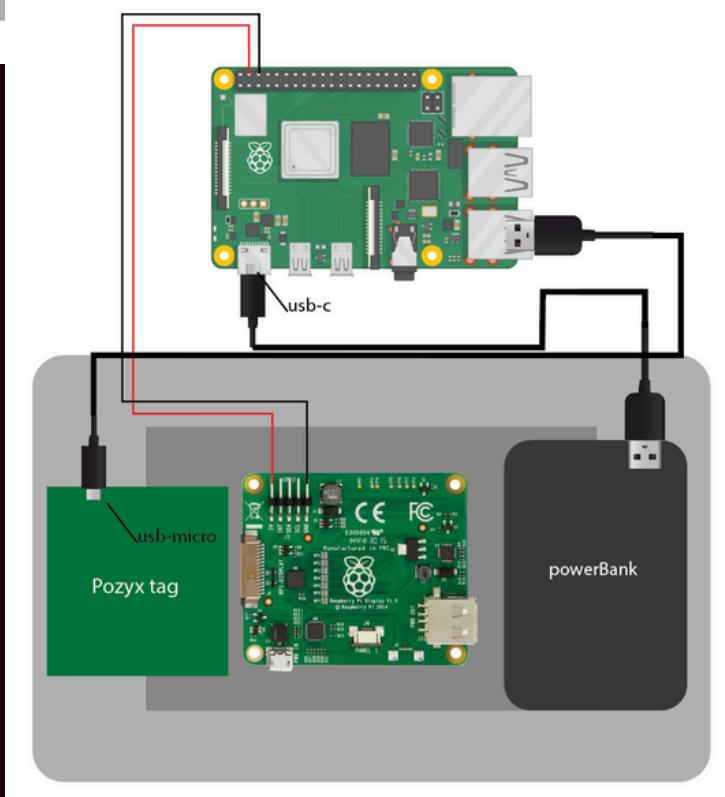
Ook wordt het scherm gebruikt om tips weer te geven en kunnen de kandidaten ook met een knop een hint vragen.

## Schema & Foto's

scherm poweren met power bank



scherm poweren met raspberry pi 4



# Audio BOX

In de middelste wand van de kist bevindt zich een box die wordt gebruikt als geluidsbron voor elke challenge. Het is verbonden aan een Raspberry Pi en de code runt automatisch wanneer de Raspberry Pi in het stopcontact wordt gestoken.

## Code aanpassingen

```
# WiFi
ssid = "WOT"
password = "enterthegame"

# MQTT Broker
mqtt_broker = "192.168.50.107"
mqtt_port = 1883
```

## Challenge 2

Bij Challenge 2 is audio cruciaal om de challenge te kunnen oplossen. Na dat de Laser Receiver een signaal ontvangen heeft door een Laser Module zal een morse code worden afgespeeld.

# Computer

## MQTT

De computer is één van de belangrijkste schakels in de escape room, het zorgt ervoor dat heel de escape room samenhangt en alles van apparatuur verbonden is met elkaar. Wij hebben dit gedaan met een MQTT protocol namelijk Mosquitto die verbonden is met onze server en de server is dan verbonden met ons dashboard via sockets zodat we alles kunnen beheren van IOT-apparatuur. Iedereen kan dit opzetten op zijn computer, maar er zijn wel enkele stappen die belangrijk zijn in dit proces. Om dit op te zetten ga je als volgt te werk.

### Mosquitto opzetten

Download Eclipse Mosquitto :

<https://mosquitto.org/>

Ga naar je mosquitto folder en open mosquito.conf.



Als dit niet lukt kan je ook een nieuwe config file aanmaken met de code die je neemt uit mosquito.conf en dan de twee commands toevoegen.

Voeg deze twee commands toe.

```
listener 1883  
allow_anonymous true
```

Ga in je terminal naar de mosquitto map en run deze command.

```
mosquitto -c mosquito.conf -v
```

## Server opzetten

```
git clone https://github.com/woutertack/wot-2.git
cd /server
npm install
npm run dev
```

## Dashboard opzetten

```
git clone https://github.com/woutertack/wot-2.git
```



Enkel nodig als het bij de server nog niet uitgevoerd is.

```
cd /server
npm install
npm run dev
```

The screenshot shows the 'Escape Room Dashboard' with a timer at 00:00. It features five challenges: Challenge One, Challenge Two, Challenge Three, Challenge Four, and Challenge Five. Each challenge has a 'Start' button and a list of actions. Below the challenges is a 'Hint Options' section with three buttons: 'Je kan maar 1 hint krijgen om de 5 min', 'Hint 1', 'Hint 2', and 'Hint 3'. Underneath is a 'Custom Hint' input field with a 'Send Hint' button. At the bottom, there is a 'Hint messages' section.

Challenge	Action 1	Action 2	Action 3	Action 4	Action 5
Challenge One	Start	Restart device(s)			
Challenge Two	Start	Restart device(s)	Play Alarm	Play Morse Code	Stop Sound
Challenge Three	Start	Restart device(s)	Restart camera 1	Restart camera 2	Restart camera 3
Challenge Four	Start	Restart device(s)			Restart camera 4
Challenge Five	Start	Restart device(s)	Prop 5 index page	Prop 3 index page	prop 3 dashboard page
					black page

# Camera

## Escape Room

Er is standaard 1 camera aanwezig in de kamer, deze zal ergens bovenaan hangen voor de kist zodat we een overzicht zullen hebben van de spelers als ze de challenges oplossen in de kist.

Deze camera is een webcam die verbonden is aan een Raspberry Pi. In ons geval gebruiken we voor de camera en de countdown dezelfde Raspberry Pi. Als de camera opgestart is kan je via het ip-adres en vervolgens poort 8081 de livestream volgen.

Bij ons is dit <http://192.168.50.205:8081/>

Opstarten camera

```
sudo reboot
```

```
sudo motion
```

```
sudo service motion restart
```

(optioneel als het niet lukt, hierna doe je nog eens sudo motion)

# Tips

## Via scherm

De tips worden weergegeven op de tablet die mee wordt gegeven in de rugzak van de spelers. Als speler kan je zelf aan de hand van een knop rechtsboven op het scherm vragen voor een hint. Dit wordt dan ontvangen op het dashboard. Er kan een tip worden weergegeven. Er zijn er al een paar voorbereidt maar je hebt ook de mogelijkheid om een eigen tekst door te sturen.

### Challenge 1

Op papier verstopt, in een boekje klein.  
De modelnaam van de kluis, welke hoort het te zijn?  
10 pagina's, een reis door herinneringen.  
Zoek de match, laat de puzzel binnendringen.

Vooraan, verstopt als een schat.  
De code die aanrakingen zachtjes vat.  
Donkere geheimen, onthuld met een lamp,  
Pijltjes verschijnen, en ontrafelen het verband.

### Challenge 2

Een kist vol geheimen, spiegels weerkaatsen licht.  
Herstel de laserstraal, doe het snel, doe het gericht.  
Strategisch navigeren, het doolhof ontvouwt,  
Leid de straal naar huis, de stilte hertrouwt.

Alarm stopt abrupt, een audiofragment weerklinkt.  
Morsecode fluistert, een boodschap die klinkt.  
In het boekje, de sleutel tot het mysterie.  
Vertaal de code, ontcijfer met precisie.

## Challenge 3

In een rugzak, een tablet vol pracht.  
Onthult een scherm, in deze spannende nacht.  
Een pincode, als oplossing verkregen,  
De camerabeelden ontgrendeld, niets houdt jullie nog tegen.

Een infraroodzender, een speciaal geweer.  
Richten en schieten, net als een speer.  
Eén camera per keer, met focus en teamwork gaat het vooruit,  
Het juiste aantal, zo schakel je deze uit.

## Challenge 4

Haast en spoed is zelden goed.  
Combineer eerst alle kabels goed.

Zie je de lichtjes branden.  
Heb je de juiste connectie in handen.

Een zachte gloed verraat een code, zo subtiel.  
Zoek een raadsel, niet met het blote oog te zien.

## Challenge 5

Een doolhof van gangen, een opengebroken kluis.  
De weg naar vrijheid is smal en nog ver van huis.  
Met een gps in hand, de locatie onthuld.  
Op het scherm hun route, met uitdagingen gevuld.

De deur bewaakt de vrijheid, met een code verzegeld.  
Een pad af te leggen, voor de buit is verdeeld.

# Decoratie

## Kist

- Kaders Koningin Spanje en plattegrond kluis
- Tapijt onder de kist
- Led verlichting onder de kist
- Led verlichting aan muur van de kaders
- Lamp/spot boven de kist



# Nieuwe Game

## Setup

Hieronder zullen we kort uitleggen hoe we een nieuw spel starten en wat de speler allemaal als info zal krijgen voor ze aan het spel beginnen. Ook zullen we kort uitleggen hoe je de apparatuur moet resetten voor een nieuw spel.

Als eerste verwelkomen we de spelers buiten aan de escape room. Hier zal er een scherm aanwezig zijn waar wij een filmpje zullen tonen over het verhaal achter de escape room en wat het doel is van deze escape room. Hierna krijgen ze allemaal een casa de papel/rood kostuum toegediend om zich zoveel mogelijk in te leven in het verhaal. Eenmaal ze dit aan hebben krijgen ze ook een rugzak met spullen. Als dit allemaal gedaan is mogen de spelers in de kamer en wordt het slot van de kamer op slot gedaan.

## Bestanden

Las Sombras De La Noche - Google Drive

<https://drive.google.com/drive/folders/18iguqRvZ8VJ1kp8mG2Pmrk0dNEbkpwW>

## Benodigdheden

- Notitieboekje ( met kluizen en morse code in)
- Spiegels
- Blacklight
- Tablet ( Raspberry Pi)

# Reset Game

## Setup

Als je de escape room opnieuw wil instellen voor gebruik moeten er enkele stappen ondernomen worden.

Check eerst of alle powerbanks nog genoeg opladen zijn.

Maak dat de client, server en mosquitto aan het runnen zijn.

Klik op de knop “Restart all arduino’s” op het dashboard, dit zal al het apparatuur van de challenges herstarten.

Zorg ervoor dat alles klaar ligt bij de challenges. Je kan apparatuur testen door op de “start”-knop te klikken van de challenge zelf.

- Zorg dat het magnetisch slot goed dicht is.
- Check of lasers aanliggen.
- Controleer of camera's goed staan en aanliggen.
- Controleer of het geweer & tablet werkt.
- Alle kables zijn uit de sockets en scherm ligt aan.
- Kijk of de camera aan het lopen is, als dit niet het geval is voer deze commands uit.

`sudo reboot, sudo motion`

`sudo service motion restart`

`--> (optioneel als het niet lukt, hierna doe je nog eens sudo motion)`

- Restart de countdown timer, dit doe je door in de terminal van de Arduino die verbonden is met het scherm van de timer deze twee commands te doen.

`source venv/bin/activate`

`python3 Documenten/timer/timer2.py`

Als laatste stap kan je het spel starten door op de “start”-knop te klikken bovenaan.

# Game Script

30 minuten

VAN	TOT	CHALLENGE
00:00	04:00	Jeugo de manos 🤝
04:00	10:00	Navegación a Ciegas 🚣
10:00	16:00	Te estoy observando 🕯️
16:00	23:00	Dividend per share
23:00	30:00	La escapada definitiva ⏳

# Credits

## Contact

ALEYNA UZUNÇAM  
+32 489 90 04 47  
[ALEYNA-UZUNCAM@HOTMAIL.BE](mailto:ALEYNA-UZUNCAM@HOTMAIL.BE)

BRAM VAN DOREN  
±32 479 18 11 67  
[BRAMVANDOREN1@HOTMAIL.COM](mailto:BRAMVANDOREN1@HOTMAIL.COM)

FEMKE STEEMAN  
+32 32 472 46 57 44  
[STEEMANFEMKE@GMAIL.COM](mailto:STEEMANFEMKE@GMAIL.COM)

IRIS MAENHOUT  
0489034493  
[IRISMAENHOUT@GMAIL.COM](mailto:IRISMAENHOUT@GMAIL.COM)

MENNO COPPENS D'EECKENBRUGGE  
+32 475287614  
[MENNO.COPPENS@TELENET.BE](mailto:MENNO.COPPENS@TELENET.BE)

RHANNA COOPMAN  
+32 479 498 223  
[RHANNA.COOPMAN@HOTMAIL.COM](mailto:RHANNA.COOPMAN@HOTMAIL.COM)

SAM VAN DER PLAETSEN  
[SAM19012000@GMAIL.COM](mailto:SAM19012000@GMAIL.COM)

SÉBASTIEN DALED-ROSSEEL  
+32 472 72 04 63  
[SEBA.DALED@TELENET.BE](mailto:SEBA.DALED@TELENET.BE)

WOUTER TACK  
+32 487 69 17 03  
[TACKWOUTER@HOTMAIL.COM](mailto:TACKWOUTER@HOTMAIL.COM)

QR CODE WEBSITE



WEB OF THINGS  
2023 - 2024