



# **KAKO ZAUSTAVITI BOMBU???**

**UPUTSTVO ZA “KEEP TALKING AND  
NOBODY EXPLODES”**

# 1. Sadržaj

1. Sadržaj .....	2
2. 0 igri .....	3
3. Kako pokrenuti igru? .....	4
4. MODULI .....	7
4.1 Modul: Simon Says .....	8
4.2 Modul: Taster .....	9
4.3 Modul: Lavirint .....	10
4.4 Modul: Dekoder .....	13
4.5 Modul: Šifra .....	14

## 2. 0 igri

Igra se sastoji od 2 igrača, jedan koji ima bombu pred sobom (deaktivator bombe) i drugi koji ima uputstvo (stručnjak).

Igrači imaju 3 minute da deaktiviraju bombu.

### 3. Kako pokrenuti igru?

Potrebno je provjeriti postavke za konekciju na WiFi mrežu za naša dva mikrokontrolera unutar bombe. Oba mikrokontrolera je potrebno spojiti na računar i promijeniti postavke konekcije u config.py file-ovima. Također po potrebi promijeniti MQTT broker na neki po vašoj želji. Nakon toga se mogu priključiti oba mikrokontrolera na neki izvor napajanja.

Sljedeći korak jeste postaviti MQTT panele na nekoj MQTT Dashboard aplikaciji. Ukoliko želite koristiti naš kreirani panel, skinite aplikaciju [IoT MQTT Panel](#), i u opciji Backup/Restore, restorati file pod imenom “KataneMQTTPanel.json”, i može se početi igrati.

MOBITEL PRISUTAN



Igra



POČNI IGRU



Vrijeme:



Dozvoljene greške



Broj grešaka



3

2

Riješeni moduli: 5



Status



Ukoliko ne želite koristiti naš panel,  
potrebno se pretplatiti na sljedeće topic-e.

Topic	Tip	Payload	Opis
katane/app_present	Button	1	Prisutnost mobitela
katane/game_start	Button	1	Početak igre
katane/game_over	Text		Kraj igre
katane/strikes	Text		Broj grešaka
katane/solved	Text		Broj riješenih modula
katane/game_state	JSON	max_strikes	Broj dozvoljenih grešaka
katane/time	Text		Potrošeno vrijeme

# 4. MODUL I

## 4.1 Modul: Simon Says

Modul se sastoji od 3 LED i 3 tipke, kako bi riješili ovaj modul, morate odigrati igru “Simon says” , što u biti znači da pratite šta god LED kažu da pritisnete. Pogriješite li sekvencu, napravili ste prekršaj. Ne možete unositi sekvencu dok se prikazuje.



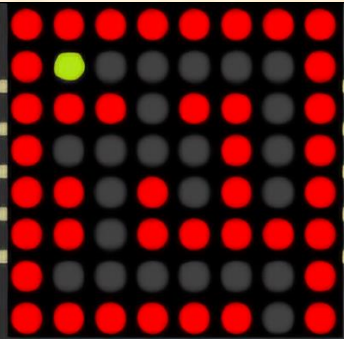
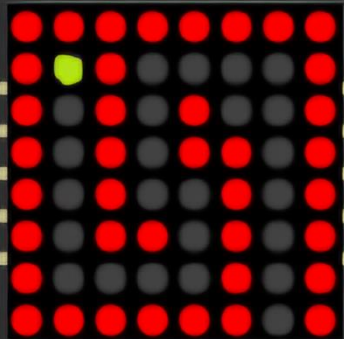
## 4. 2 Modul: Taster

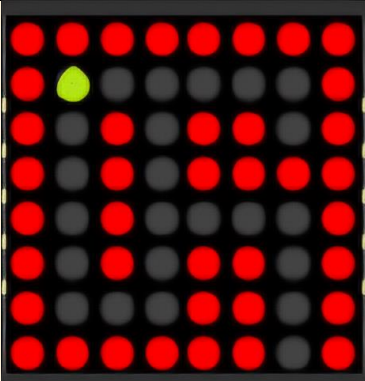
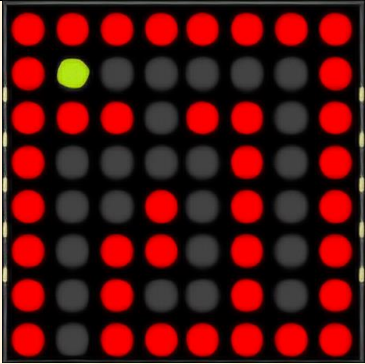
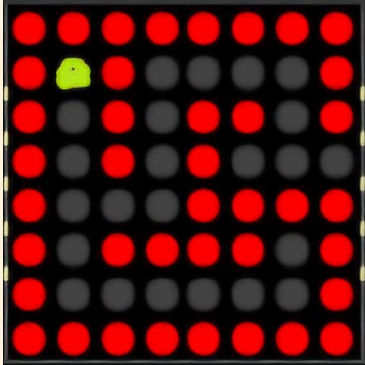
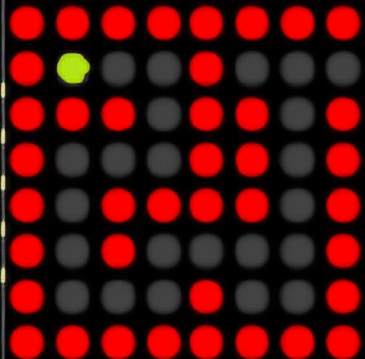
Modul se sastoji od tastera i matrix displeja. Kako bi riješili ovaj modul, potrebno je pritisnuti i držati taster dok se odgovarajući broj tačaka na displeju ne pojavi. Uspješno rješavanje znači da je displej popunjen, dok neuspjeh se označi sa slovom X na displeju, i naravno još jednim promašajem. Odnos boje i broja tačaka se nalazi u tabeli ispod:

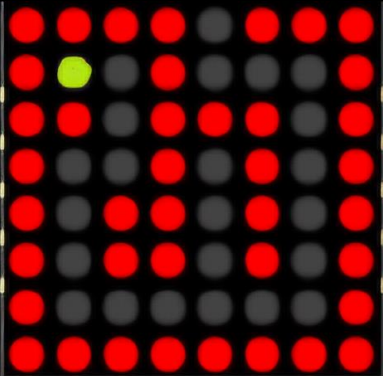
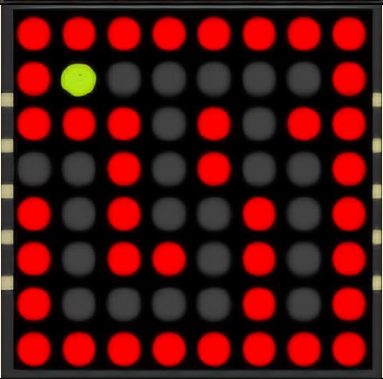
Boja	Broj tačaka
Ni jedna	2
Crvena	3
Plava	4
Ljubičasta	5
Zelena	6
Žuta	7
Cyan	8
Bijela	9

## 4.3 Modul: Lavirint

Modul se sastoji od 4 tastera i matrix displeja. Kako bi riješili ovaj modul, potrebno je kretati se kroz lavirint dok se ne stigne do cilja. Tačka koja treperi predstavlja trenutnu poziciju. Drugi igrač govori prvom kuda da se kreće. Slike labirinta u odnosu na boju su ispod.

Boja	Lavirint	
Ni jedna		
Crvena		

Plava			
Ljubičasta			
Zelena			
Žuta			

Cyan			
Bi jela			

## 4. 4 Modul : Dekoder

Modul se sastoji od sedmosegmentnog displeja i rotacionog enkodera. Potrebno je odabrati tačnu vrijednost pomoću enkodera i potvrditi je pritiskom na enkoder. Tabela tačnih vrijednosti se nalazi u tabeli ispod:

Boja	Vrijednost
Ni jedna	17
Crvena	73
Plava	29
jubičasta	31
Zelena	7
Žuta	20
Cyan	47
Bijela	97

## 4.5 Modul: Šifra

Modul se sastoji od matrične tastature na kojoj je potrebno unijeti tačnu šifru na osnovu boje dioda sa strane bombe. Tabela šifri se nalazi ispod:

Boja	Šifra
Ni jedna	0000
Crvena	1234
Plava	1987
Ljubičasta	5397
Zelena	3973
Žuta	8892
Cyan	4911
Bijela	8603