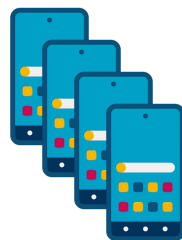


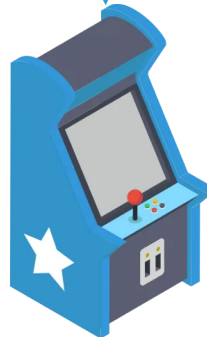
Observação

No período após o
ativamento do gerador,
para impedir que os
jogadores prossigam
com o puzzle da
bancada de prêmios
antes que haja um
jogador preso no
Arcade, a página Web
da cena 4 deve ser
bloqueada até que isso
aconteça.



3. Um dos jogadores fica preso no
Arcade e os outros revelam
símbolos ao redor da sala com as
câmeras dos celulares.

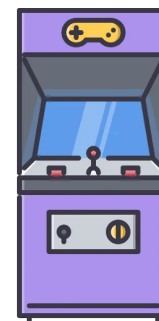
4. Jogador preso insere os
símbolos descritos pelos demais
no Arcade e ganha o jogo.



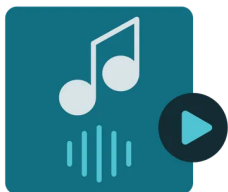
Arcade
Funcional
(Pub-Sub)

5. Mensagem indica
que o dispenser deve
liberar o prêmio.

MQTT Message 2



Máquina de
Prêmios
(Pub-Sub)



Tocador MP3
(Sub)

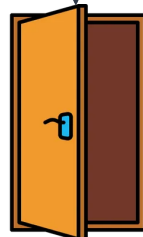
2. Quando a porta for
trancada, deve ser
enviada uma
mensagem ao tocador
MP3, para que a
música ambiente seja
iniciada.

MQTT Message 1



1. Jogadores entram na
sala e a porta é trancada
pela tranca magnética.

MQTT Message 5



Tranca
magnética da
Porta (Sub)

8. Quando o jogador
realiza a escolha de
deixar os demais saírem,
a porta é destrancada.

MQTT Message 4

7. Depois que a ameaça é ativada,
o jogador no Arcade tem a opção
de abrir a porta para os outros
fugirem.

MQTT Message 3



Gerador
(Pub-sub)

6. Quando o prêmio é
liberado, é enviada uma
mensagem indicando que
a ameaça do gerador
sobrecarregado deve ser
ativada.