

Malette jeu de Piste V2

lundi 11 juillet 2022 10:07

Timers

- 6 Digit | min | sec | ms |

/ Compteurs d'erreurs: • • •
x1,2 x1,5 x1,7 accélérateur

← 4 Digit | min | sec | ms ou | min | sec (→) sec/ms |

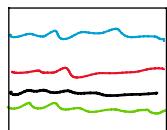
Scénario

I - ROUGE III - Bleu

II - VERT IV - BLANC

Games:

1 - Cable cut:



I - 1 Fil → Ne Rien Faire

II - 2 Fil → Couper le Fil Rouge



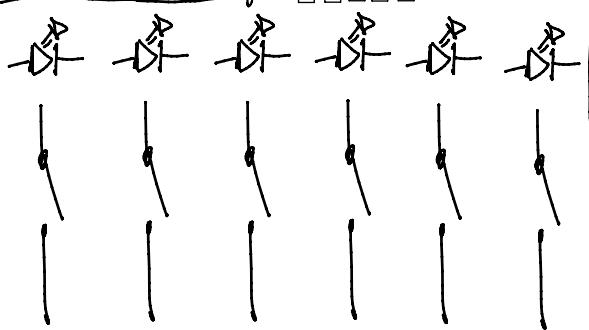
- 1) → couper le Fil Bleu
- 2) → couper le fil Noir

III - 3 Fil → 2 Config Possibles



IV - 4 Fil → Couper le Fil ROUGE

2 - Switch array:



Modifier l'état d'un Switch
Pour Afficher un patern Pendant un
Certain Temps les pouvoirs doivent reproduire
le pattern, Bleu / Rouge Pour l'état Haut
et Vert / Blanc Pour l'état Bas
Le nombre d'action est limité

3 - Key:

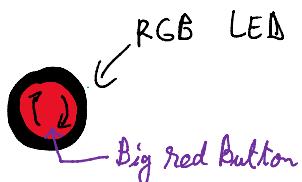
I - Simon Says S'affume en vert + Digit 2 Pair → T

I - Simon says S'allume en vert + rouge < 1 sec → ✓

II - Simon Says S'allume en Bleu → tourner le clé attendre 2 sec → Enlever la clé

III - Led Big Red Button en Rouge

IV - Ne rien faire



4 - Big Red Button: **A** Don't touch it

- Orange APPUi Simple

- Violet APPUi → Attendre 2 sec → tourner

- Rouge APPUi Digit 2 PAIR → tourner Digit 2 IMPAIR

5 - Simon Says



Résolution en 3 essai

Full Random

6 - Char Display



I - D T R E

II - G P E R D U

III - C D F R

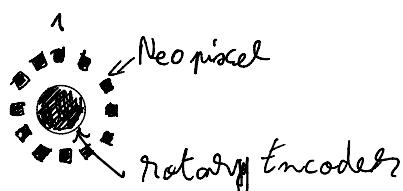
IV - P O P P Y

7 - Keypad:

1	2	3
4	5	6
7	8	9
A	0	B

Ordre de Résolution des Énigmes précédentes

8 - Led timer:



Veiller à ce que la led Allume Reste la led Num 1 Entre chaque Enigme

(Décalage à droite ou à gauche)
(Random de 2 à 3 led)

- Pole Manuel: Conception du Manuel
- Pole Conception: Conception de la malette
- Pole électronique: Conception des énigmes sur la malette
- Pole Programmation: Programmation de la malette
- Pole Design: Décoration de la malette

