



חפש את המטמון

ממשק משתמש

המשחק מורכב משני מטמונים וממחפש. על מנת להתחיל צריך לחבר את המחפש וכמות המטמונים הרצויה לסוללה, לבחור את ההגדרות במחפש, להחביא את המטמונים ולחפשם בהתאם להוראות. על מנת למצוא מטמון צריך לפנות ולהתקדם בכיוון עבורו המספר על מסך המחפש הכי קטן. כאשר מוצאים מטמון ונמצאים קרוב אליו (המספר קטן מ-0.4) יש ללחוץ על כפתור במחפש על מנת לעבור למטמון הבא או לנצח ולסיים את המשחק.

המטמונים

המשחק כולל שני מטמונים. הם ממוספרים ב-1 ו-2. ניתן להשתמש בשניהם או רק באחד מהם (הממוספר ב-1).

- יש לחבר כל אחד מהמטמונים המשתתפים במשחק לסוללה בעזרת כבל USB.
- יש להחביא אותם, כך שהמטמון הראשון במרחק של לא יותר מ-30 מטר (או טווח קליטת Wifi) מנקודת ההתחלה, והמטמון השני (אם הוא בשימוש) במרחק של לא יותר מ-30 מטר מהמטמון הראשון.

המחפש

יש לחבר את המחפש לסוללה, ולפעול על פי ההוראות שמופיעות על המסך.

המחפש מורכב משלושה כפתורים, מסך תצוגה, זמזם (באזר), ונורה.

מסך התצוגה:

* תיאור של המסכים האפשריים המייצגים סטטוסים שונים של המערכת מופיע בעמוד 4.

- בתחילת המשחק, מאפשר לקבוע פרמטרים של המשחק בעזרת שאלות שמופיעות על גביו בתפריט ההתחלה.
ניתן לדלג על תפריט ההתחלה ולשחק עם פרמטרים שנקבעו מראש (ברירת מחדל).
* תיאור של הפרמטרים שניתן לקבוע בתפריט ההתחלה מופיע בעמוד 3.
- במהלך המשחק, מתאר את מצב המשחק הנוכחי:
איזה מטמון אנו מחפשים כרגע, במידה ויש טיימר – כמה זמן נותר, ומספר שמייצג הערכה למרחק מהמטמון הנוכחי שמחפשים. מספר קטן יותר מייצג מרחק קצר יותר ו/או כיוון נכון יותר.
במידה ויש תקלה עם החיבור ל-Wifi, המסך מציג זאת.
- בסוף המשחק, מציג מסך סיום – מסך הצלחה אם כל המטמונים נמצאו (במסגרת הזמן אם יש כזו), או מסך שאומר שנגמר הזמן, עם הניקוד שהושג עד לנקודה זו.

שלושה כפתורים:

1. כפתור ירוק המסומן ב-"OK":

מאפשר להתחיל את המשחק עם הגדרות ברירת מחדל.
בתפריט ההתחלה, משמש לאישור בחירת האפשרות הרצויה לכל אחד מהפרמטרים של המשחק.
במהלך המשחק, יש ללחוץ על כפתור זה כאשר מגיעים מספיק קרוב למטמון (כאשר המספר שמופיע בתצוגה קטן מ-0.4).



2. כפתור המסומן בחץ כלפי מעלה:

מאפשר להיכנס לתפריט ההתחלה ולשנות הגדרות לפני תחילת המשחק.
בתפריט ההתחלה, מאפשר לעבור לאפשרות הבאה לבחירה.



3. כפתור המסומן בחץ כלפי מטה וברמקול:

בתפריט ההתחלה, מאפשר לעבור לאפשרות הקודמת לבחירה.
במהלך המשחק, מאפשר להשתיק או להפעיל את הזמזם.



זמזם:

במהלך המשחק, מצפצף בקצב גבוה יותר ככל שקרובים יותר למטמון –
ישנן חמש "רמות קרבה" שבהתאם להן קצב הצפצוף משתנה: כאשר המספר המופיע על המסך קטן מ-0.4, בין 0.4 ל-2, בין 2 ל-5 ובין 5 ל-10 הקצב משתנה בהתאם (מהיר יותר ככל שקרובים יותר), ועבור מספר גדול מ-10 אין צפצוף.

בנוסף, הזמזם משמיע קולות שמלווים את המשחק - מצפצף כשהמשחק עומד להתחיל, כשמוצאים מטמון, כשנגמר הזמן או כשיש תקלה, וכשמנצחים.

נורה:

מהבהבת באדום, כתום וירוק כשהמשחק עומד להתחיל.

במהלך המשחק, מהבהבת באדום כאשר יש תקלה עם החיבור ל-Wifi, מהבהבת בירוק כאשר קרובים למטמון, ומהבהבת בירוק בקצב מהיר יותר כאשר ממש קרובים למטמון וצריך ללחוץ על הכפתור "OK".

Parameters

הפרמטרים שניתן לקבוע בתפריט ההתחלה:

1. מספר המטמונים במשחק – כמה מטמונים יש לחפש במהלך המשחק, לפי הסדר שלהם. ערכים אפשריים: 1 או 2.
2. האם להשתמש בטיימר או לא – האם יש מגבלת זמן למשחק. ערכים אפשריים: כן או לא.
3. במידה ומשתמשים בטיימר, מה מגבלת הזמן. ערכים אפשריים: 2, 4 או 6 דקות.

במשחק עם פרמטרים שנקבעו מראש (ברירת מחדל):
מספר האוצרות הוא 1, ויש טיימר של 4 דקות.
*ראו "פרמטרים שניתן לקבוע ישירות בקוד" למטה.

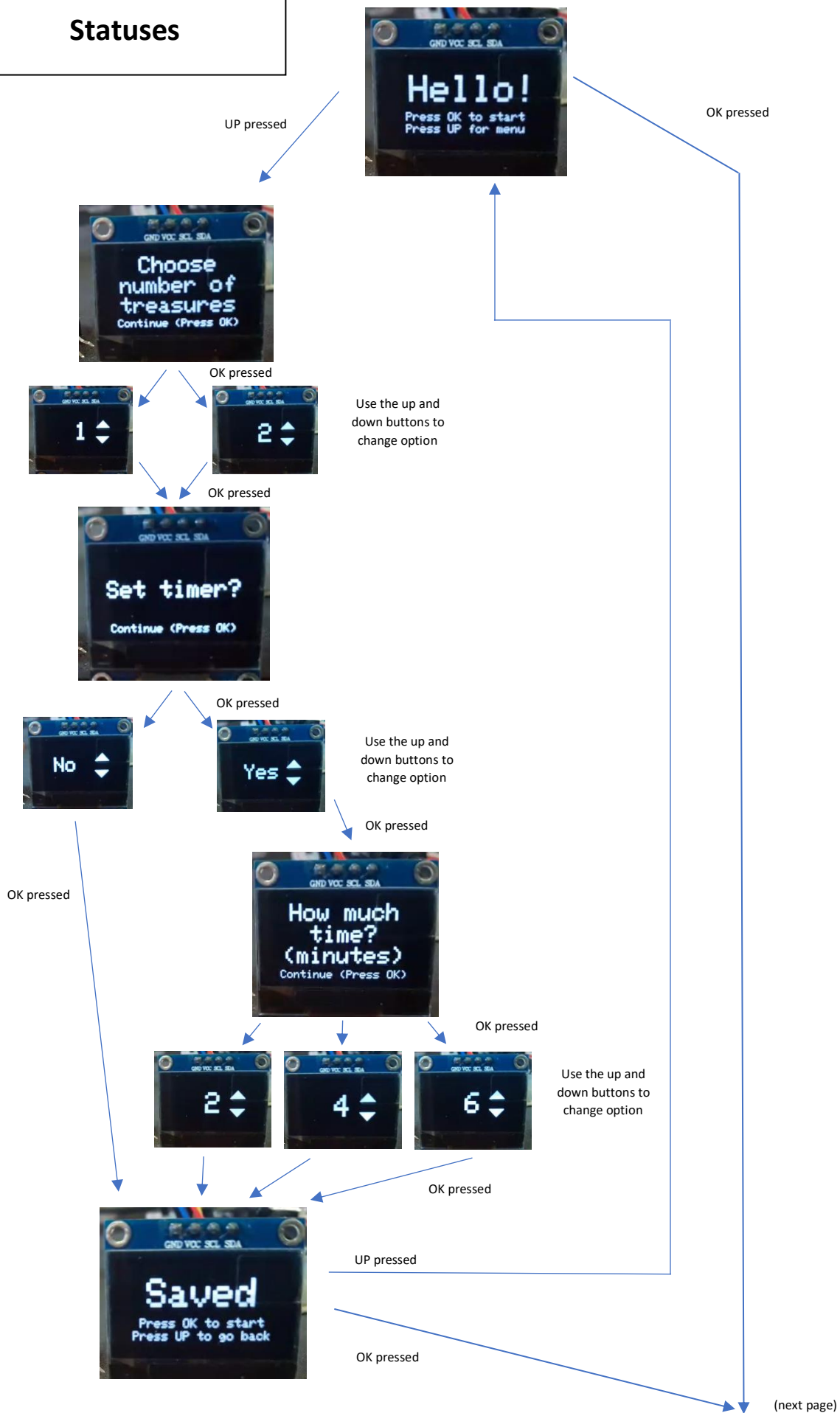
פרמטר שניתן לקבוע במהלך המשחק:

1. האם להשתמש בזמזם או להשתיק אותו. כאמור, ניתן לקבוע בעזרת הכפתור המסומן בחץ למטה וברמקול (כפתור 3 לעיל).

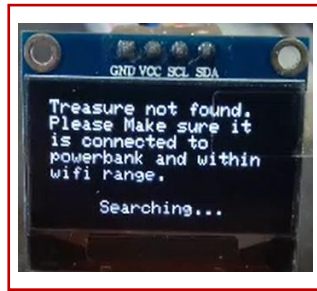
פרמטרים שניתן לקבוע ישירות בקוד:

1. ניתן לקבוע ישירות בקוד את הפרמטרים הנבחרים כברירת מחדל, במשחק עם פרמטרים שנקבעו מראש. הפרמטרים שניתן לבחור: מספר המטמונים, האם להשתמש בטיימר, אם כן כמה זמן, והאם להשתמש בשמע (ניתן לשנות במהלך המשחק).
השינוי מתבצע על ידי עריכת הקובץ [DEFAULT_PARAMETERS.h](#) על פי ההנחיות המופיעות בו, וצריבה מחדש של הקוד במחפש.
2. ניתן לשנות את מספר המטמונים המקסימלי, ומתוכם מספר המטמונים הפעילים, במשחק עם פרמטרים שנקבעו מראש. כלומר, ניתן להוסיף מטמונים למשחק. מטמון נוסף יכול להיות למשל פלאפון עם נקודה חמה מופעלת. פרטים נוספים [כאן](#).

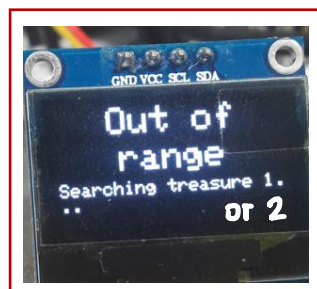
Statuses



Error screens (timer is stopped):



Red led "blinks"



Red led "blinks"

Treasure not found (after 10 seconds)

Treasure found (connected to Wifi)



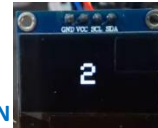
Treasure found (connected to Wifi)

Red led ON



A second passed

"Orange" led ON



A second passed

Green led ON



A second passed, first treasure

A second passed, second treasure



Getting to distance of less than 0.4

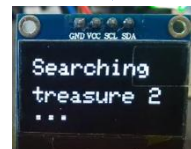


Green led "blinks"

OK pressed



OK pressed



Treasure found (connected to Wifi)

Getting too far or Wifi turned off

End screens:



If time is up before all treasures were found.

The score is proportional to the number of treasures found out of the total number of treasures

OK pressed

(Goes to the start of page 4)



If all treasures were found (under the time limit, if exists)