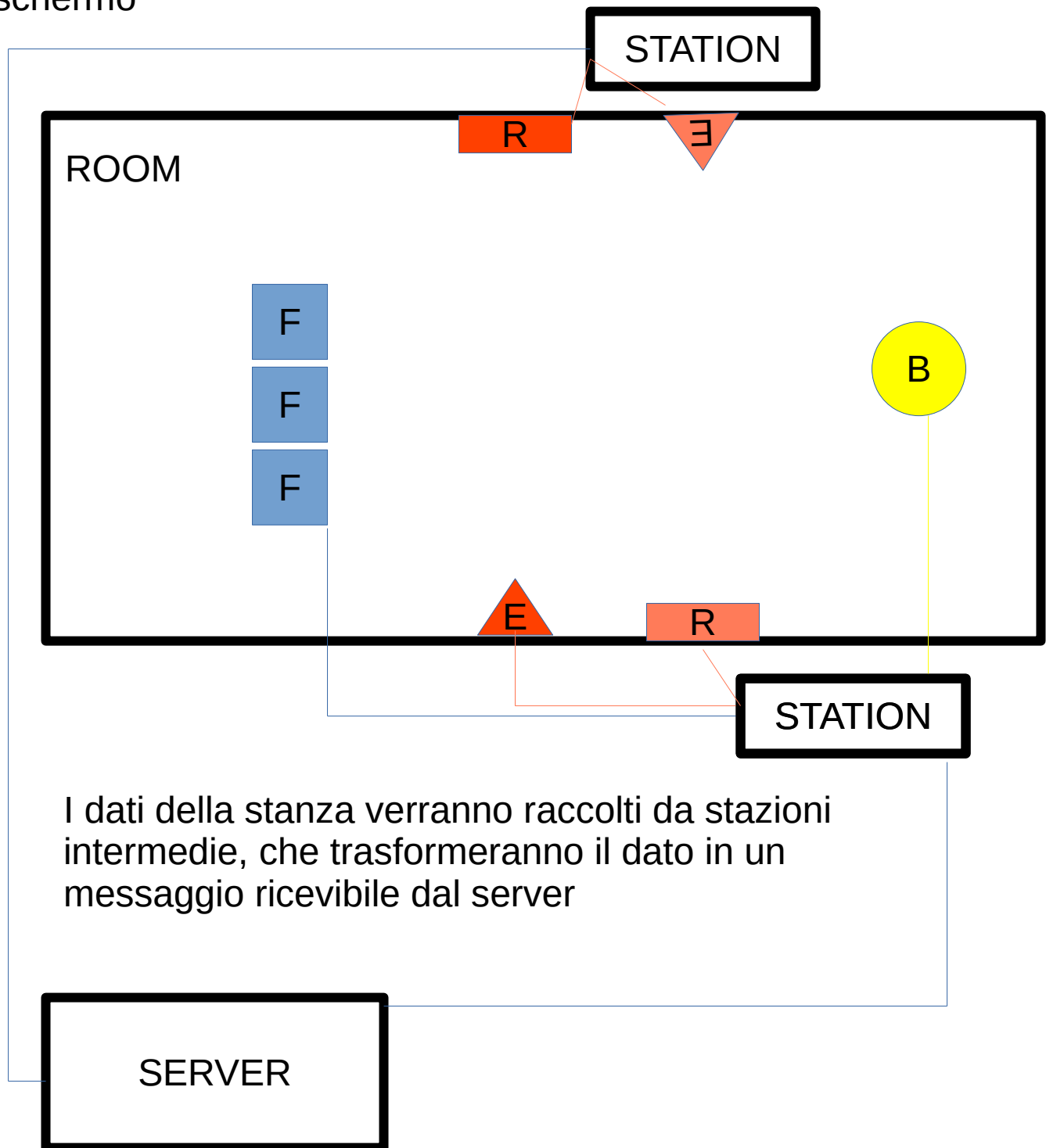
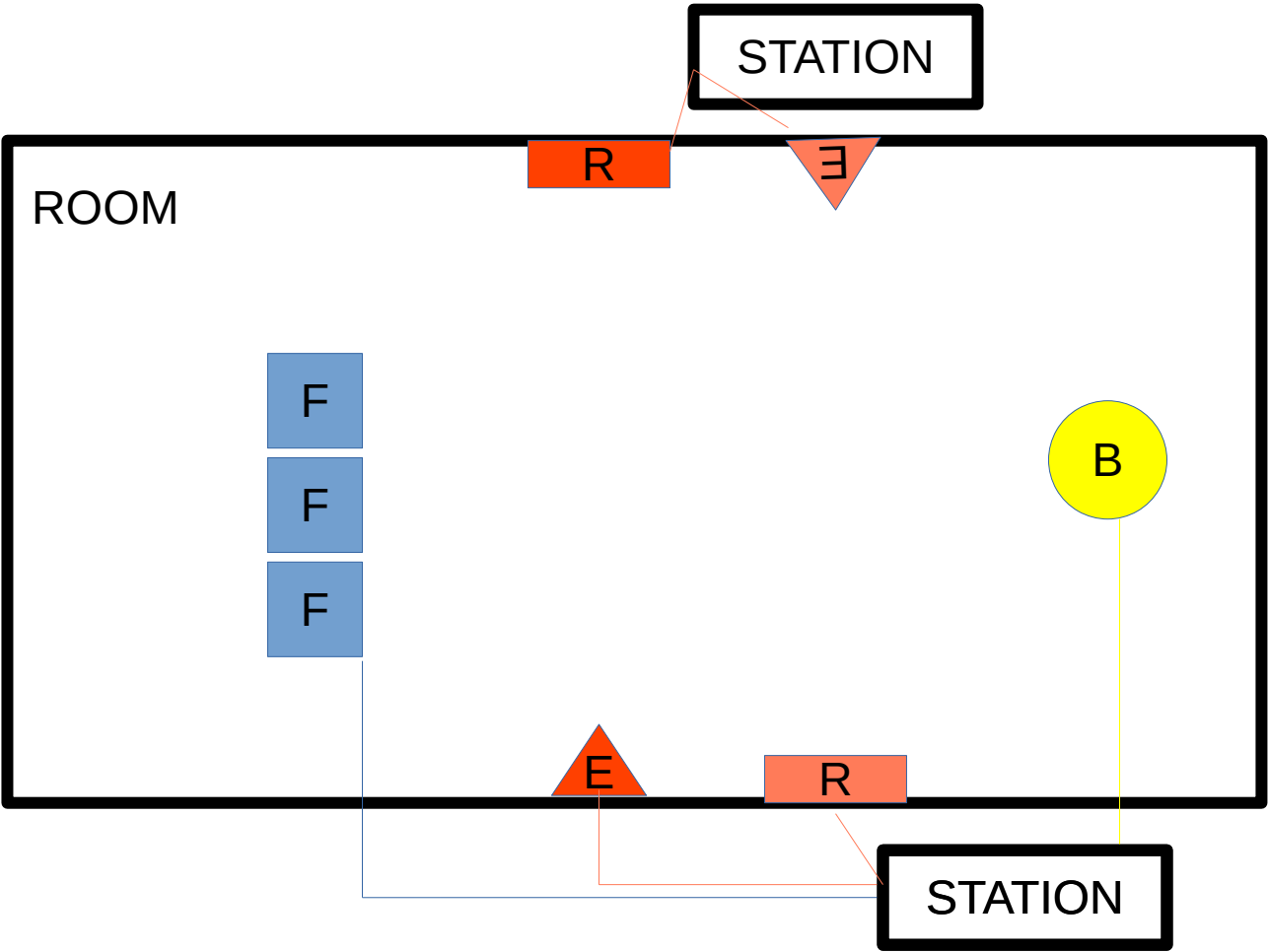


Schema generico

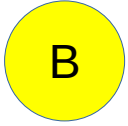
Un laser maze in cui gli elementi della stanza (pagina 2, F-R-E-B) vegono configurati e pilotati da un software di gestione (server, gestione livelli, enigmi, temporizzazione) e visualizzazione su schermo



Pianta della stanza



Descrizione Hardware



Pulsante: descrizione



Mattonella: descrizione



Emitter: descrizione



Receiver: descrizione

Descrizione Station

Scrivere qui se vogliamo usare arduini, raspberry o quello che vogliamo.

Le station si occuperanno di raccogliere il dato del campo (stato dei receiver, stato dei sensori di peso, stato del pulsante) e di settare il lo stato del campo (stato delle mattonelle e degli emitter)

Inseriremo qui I dettagli della station man mano che saranno piu chiari e I dettagli sul tipo di messaggio

Descrizione Server – canovaccio

Il server si presenta come una applicazione Linux, con un piccolo logo ed una interfaccia grafica per il game-master (user).

L'applicazione permetterà di configurare una logica di gioco (attivazione dei laser a comando, seguendo pattern temporali o casuali, temporizzazione dei livelli)

Sarà possibile caricare diverse configurazioni ed operare con intervento umano.

Lo stato della stanza sarà controllato in real-time e visualizzato in una mappa con una semplice interfaccia grafica stile videogame.

Nel software sono introdotti concetti di base di game design come best score, best time, leaderboard e varie altre da implementare