

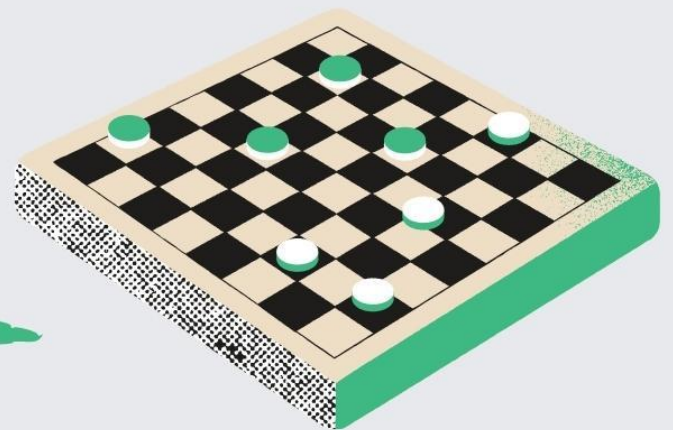
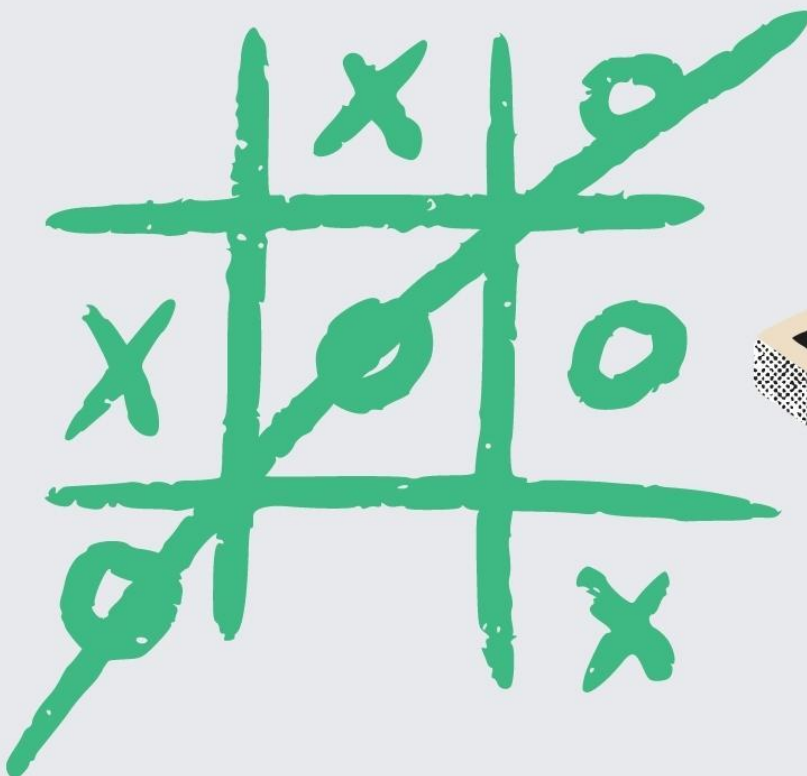


Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Το εγχειρίδιο σεναρίων CodER

Οδηγός για τους παίκτες
Τίτλος: Τρισδιάστατη Τρίλιζα
3D Tic – Tac – Toe



Τρισδιάστατη Τρίλιζα

Φυλλάδιο Οδηγιών για τους Συμμετέχοντες

1. Περιγραφή του παιχνιδιού:

Η Carol Shaw θεωρείται ότι υπήρξε η πρώτη γυναίκα επαγγελματίας σχεδιάστρια βιντεοπαιχνιδιών. Χρησιμοποίησε για πρώτη φορά υπολογιστή όταν ήταν μαθήτρια λυκείου. Ήταν άριστη στα Μαθηματικά και απολάμβανε να παίζει παιχνίδια βασισμένα σε κείμενο.

Μετά την αποφοίτησή της, άρχισε να εργάζεται στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών και έγινε μία από τις πρώτες γυναίκες προγραμματιστές. Η Carol αγαπούσε τη δουλειά της και εργαζόταν συνεχώς για την ανάπτυξη νέων παιχνιδιών. Μετά από πολλές ώρες δοκιμών και σκληρής δουλειάς, η Carol κατάφερε να αναπτύξει τα πρώτα της παιχνίδια με τις ονομασίες *Video Checkers* και *3D Tic-Tac-Toe* (*Τρισδιάστατη Τρίλιζα*) το 1978, τα οποία υπήρξαν δύο εκ των πρώτων παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν από γυναίκα σχεδιάστρια βιντεοπαιχνιδιών. Όταν ο διευθυντής της εταιρείας έμαθε για τη δημιουργία των παιχνιδιών αυτών, τα κυκλοφόρησε στην αγορά αμέσως, χωρίς όμως να επιβραβεύσει την Carol για την δουλειά της και να της αναγνωρίσει τα πνευματικά της δικαιώματα!

Ωστόσο εσείς, ως ένας από τους αγαπημένους συναδέλφους της, καλείστε να βοηθήσετε την Carol να αποδείξει ότι όλες οι ιδέες και το έργο ήταν δικά της! Βρείτε τις απαιτούμενες αποδείξεις πριν φτάσουν οι δημοσιογράφοι και οι κάμερες!

2. Πώς να κερδίσετε/αποδράσετε;

Έχετε φέρει μαζί σας τους φίλους σας, οι οποίοι είναι ειδικόι στον προγραμματισμό, για να βοηθήσετε την Carol Shaw να αποκτήσει ξανά πρόσβαση στα αρχεία του βιντεοπαιχνιδιού της. Όταν η Carol εργαζόταν στην εταιρεία, είχε πρόσβαση στο **κρυπτογραφημένο αρχείο** στον υπολογιστή του διευθυντή της εταιρείας. Δυστυχώς όμως, αφότου της έκλεψαν την ιδέα για το βιντεοπαιχνίδι της, η εταιρεία της απαγόρευσε την πρόσβαση στα αρχεία αυτά. Εσείς καλείστε να ακολουθήσετε τα στοιχεία που θα εντοπίσετε μέσα στο γραφείο του διευθυντή της εταιρείας για να ξεκλειδώσετε όλες τις κρυπτογραφήσεις και να συγκεντρώσετε αντικείμενα ώστε να αποδείξετε ότι το πρώτο παιχνίδι που έχει ποτέ αναπτυχθεί δημιουργήθηκε από την Carol.


3. Πώς να βρείτε τα απαιτούμενα στοιχεία;



Το Έργο #CodER είναι συγχρηματοδοτούμενο από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και βρίσκεται σε εφαρμογή από το Δεκέμβριο του 2021 μέχρι το Νοέμβριο του 2023. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συντακτών της και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. (Αριθμός Έργου: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Το παιχνίδι περιλαμβάνει 4 προκλήσεις. Αυτό το δωμάτιο απόδρασης ακολουθεί το μοντέλο ανοικτής διαδρομής (open pathway model) των δωματίων απόδρασης, γεγονός που σημαίνει ότι όλα τα στοιχεία που συλλέγονται από τους συμμετέχοντες εντός του δωματίου, ανεξάρτητα από τη σειρά συλλογής τους, οδηγούν στην τελική λύση. Να έχετε κατά νου ότι δεν πρέπει να κολλήσετε σε ένα στοιχείο για μεγάλο χρονικό διάστημα – θα χρειαστεί να είστε γρήγοροι και να συνδέσετε σωστά όλα τα αποδεικτικά στοιχεία που εντοπίζετε. Λύνοντας κάθε μία από τις προκλήσεις που το δωμάτιο αυτό περιλαμβάνει, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε ορισμένα κρυμμένα αντικείμενα στο δωμάτιο, τα οποία θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε για να «σπάσετε» τις κρυπτογραφήσεις και να συλλέξετε αποδείξεις για την Carol. Θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε όλα τα στοιχεία και αντικείμενα που βρίσκονται στο δωμάτιο (μικροελεγκτές, υπολογιστής, στικ USB, σημειώσεις post-it και άλλα στοιχεία τα οποία θα ανακαλύψετε στην πορεία). Επίσης, θα χρειαστείτε και τα πέντε στικάκια USB που θα βρείτε σε διάφορα σημεία στο δωμάτιο, ώστε να συλλέξετε όλες τις απαιτούμενες αποδείξεις.

4. Συμβουλές και κόλπα

Προσπαθήστε να ακολουθήσετε την ροή της ιστορίας, μη βιαστείτε να λύσετε τους γρίφους και να κρατήσετε όλα τα στοιχεία που θα βρείτε, καθώς πιθανόν να τα χρειαστείτε στη συνέχεια. Αν κολλήσετε, ζητήστε από τον αρχηγό του παιχνιδιού να σας βοηθήσει. Επικεντρωθείτε στην κάθε σκηνή για να βεβαιωθείτε ότι θα βρείτε το απαραίτητο στοιχείο.





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το έργο CodER χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης με περίοδο υλοποίησης από τον Δεκέμβριο 2021 έως τον Νοέμβριο 2023. Αυτή η ιστοσελίδα και το περιεχόμενο του έργου αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συντακτών και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών περιέχονται σε αυτά.

Αριθμός έργου: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696

