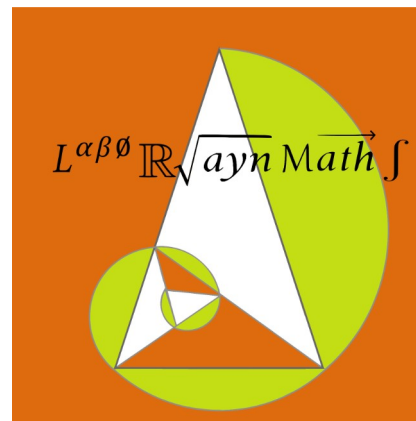


APMEP  
– Journée régionale 05/06 –  
Guicheteau Denis

# Unlock Mathématique



# Qu'est ce que UNLOCK ?



C'est un jeu de type escape game mais sous forme de cartes avec une application compagnon.




<https://www.spacecowboys.fr/unlock>



# Les règles

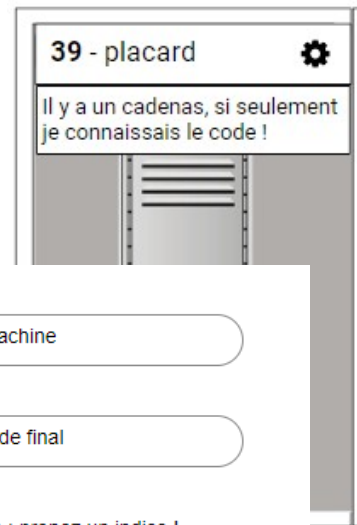


## Règle du jeu

Ouvrir l'application et prendre les cartes qui sont indiquées.

Le symbole  indique une machine, il faut entrer le numéro de la carte dans l'application

Les cartes avec des symboles  et  peuvent se combiner. Il faut prendre la carte correspondante à l'addition des deux cartes



Machine

Code final

Si vous êtes bloqué : prenez un indice !

Indice

Abandonner la partie

## D'où vient l'idée ?



- Guillaume Berthelot en SVT à Créteil
- Mathix
- Lien : <https://unfake.netlify.app/>
- <https://mathix.org/linux/escape-maths>

# Mission JO



Avant de se lancer dans la conception, nous allons jouer !



# Concevoir les cartes



- Cela nécessite un modèle (pour avoir les mêmes cartes)  
<https://tinyurl.com/2kymuk4v>
- Un tableau avec les nombres et les cartes correspondantes.

<https://lite.framacalc.org/unfa-ke-a44y>

00 - NOM	00

# Concevoir l'application




- Twine est gratuit et libre. <https://twinery.org/>
- On peut se servir du script déjà fait, il n'y a plus qu'à changer les indices, les machines et le code de fin.

<http://math.guicheteau.free.fr/Escape%20Game%20JO%20V2.html>

# Twine

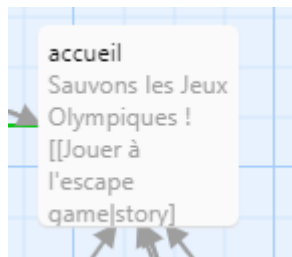


twinery.org

 Use in your browser



Story **Library** Build View Twine

 Story Tags  Import  Archive



▼ **accueil**



↶ Undo ↷ Redo + Tag  Size  Rename  Test From Here

Sauvons les Jeux Olympiques !

[[Jouer à l'escape game|story]][\$time to 3000; \$nbindice = 0]]  
[[Crédits & licence|credits]]

/\* ce passage est la page d'accueil. Le premier bouton envoie les joueurs vers la page du scénario, définit le temps en seconde du scénario, réinitialise le nombre d'indice de la partie précédente et définit le passage qui doit apparaître en cas de gameover des joueurs. Le second bouton permet d'envoyer les joueurs vers le passage auteur.\*/



## Au travail !



- Objectif : produire un mini escape game de type UNLOCK, avec au moins un code pour ouvrir quelque chose, deux cartes à assembler, et une sortie avec un code.

# Merci



BRAVO.

Vous arrivez à temps à la cérémonie, vous  
pourrez participer, mais il reste une chose à  
élucider : Qui vous a enfermé ?