



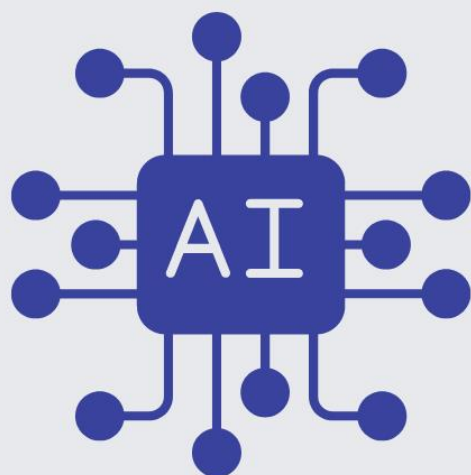
Sufinancira
Europska unija



CodER fizički scenariji - Priručnik

Upute za igrače

Naslov: Pomozi Lilian Balatsou



Upute za igrače

1. Opis igre.

U olujnoj noći Evangelia (Lilian) Balatsou, kognitivna neuroznanstvenica i stručnjakinja za umjetnu inteligenciju (AI), ujedno i osnivačica Greek Girls Codea, zatekla se u svojoj "Smart Mansion" vrhunski sofisticiranoj "IoT" kući, u kojoj su sve funkcije povezane i kućom upravlja AI procesor. "The Internet of things (IoT) opisuje fizičke objekte (ili grupe takvih objekata) sa sensorima, sa sposobnošću obrade podataka, softverom i ostalim tehnologijama koje se povezuju i razmjenjuju podatke s drugim uređajima preko interneta ili drugih komunikacijskih mreža" ~ Gillis, Alexander (2021.). "What is internet of things (IoT).

Vrata, električni uređaji u kućanstvu, prozori... svime se može upravljati glasovnim naredbama uz pomoć Super inteligentnog AI sustava za kućanstvo. Osim AI u kući se nalazi, "AB-E", njezin digitalni asistent i "Caesar" odani Jack Russell Terijer; ovi psi se smatraju jednom od najpametnijih pasmina.

Večeras su se kod Lilian okupili članovi "Knjižnog kluba". Lilian uživa u šalici svježe skuhane kave i razgovoru sa svojim prijateljima o njezinoj omiljenoj knjizi "The Cryptography in Roman Times". Kriptografija je znanstvena disciplina o metodama za slanje poruka (informacija) u obliku koji će biti razumljiv samo onima koji ih znaju pročitati, odnosno samo onima kojima su namijenjene. Riječ dolazi od starogrčkog pridjeva cryptos, što znači skriven." ~ www.kaspersky.com

Iznenadni udar groma uzrokuje nestanak struje. Sve je ugašeno i osjeća se tišina u prostoru. Caesar počinje lajati. AB-E izvještava o trenutnoj situaciji. Rezervni generator se uključuje i struja se ponovno vraća u kućanstvo. Nažalost, sustav se pogrešno pokrenuo!

Crvena svjetla počnu bljeskati i iz zvučnika se čuje glas koji viče "Uzbuna, uljezi, uljezi! Aktivacija obrambenih mehanizama. Zaključavanje izlaza, zatvaranje. Uljezi moraju biti zatvoreni. Stanje trajnog zaključavanja. Očekivano vrijeme 1 sat. Svaki mogući izlaz iz kuće je pod nadzorom.

"Oh Ne" kaže AB-E. "Kućni AI procesor nije ispravan. Grom je sigurno opteretio njegov strujni krug što je dovelo do kvara na sensorima. Mi smo uljezi. Morate doći do glavne upravljačke ploče koja se nalazi u računalnoj sobi i ponovno pokrenuti AI sustav." Kako biste to napravili, morate proći kroz četiri sobe. Požurite!. Za 1 sat, situacija se više neće moći popraviti".

Odjednom AB-E progovori čudnim glasom. "AI... Napada me... pokušava me isključiti... aktiviram protumjere... povremeno se isključujem" AB-E više nije s nama dok se pokušava obraniti od zlonamjernog AI sustava.


2. Kako pobijediti/pomoći Lilian?

Vaš zadatak je riješiti 4 kviza, otključati svaku sobu, doći do računalne sobe, ponovno pokrenuti kućni AI sustav i otključati vilu, pri tome koristeći dostupne savjete i informacije prije nego što istekne vrijeme (1 sat).

3. Kako pronaći pomoć u igri?

Unutar svake sobe nalaze se različiti predmeti, neki uopće nisu povezani s našom pričom, a neki su ipak dio igre. Pronalaskom tragova i unosom lozinke na ploču na





vratima, vrata će se otvoriti i možete ući u sljedeću sobu. Dodatni savjeti će biti dostupni igračima od strane "otpornog" digitalnog asistenta imena AB-E.

4. Tips and tricks

Zagonetke se odnose na obrazovanje u STEM-u, stoga morate paziti na tragove koji su fokusirani na to područje. Algoritmi, brojevi, kodovi itd. ključ su vašeg uspjeha. Digitalni asistent bit će tu za vas, ali nemate puno vremena za gubljenje.



CodER projekt je sufinanciran sredstvima programa Europske unije Erasmus+ te će se provoditi od prosinca 2021. do studenog 2023. godine. Ova publikacija i sav njen sadržaj izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze. (Referentni broj: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



**Sufinancira
Europska unija**





**Sufinancira
Europska unija**

CodER projekt je sufinanciran sredstvima programa Europske unije Erasmus+ te će se provoditi od prosinca 2021. do studenog 2023. godine. Ova publikacija i sav njen sadržaj izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.

Referentni broj: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696

