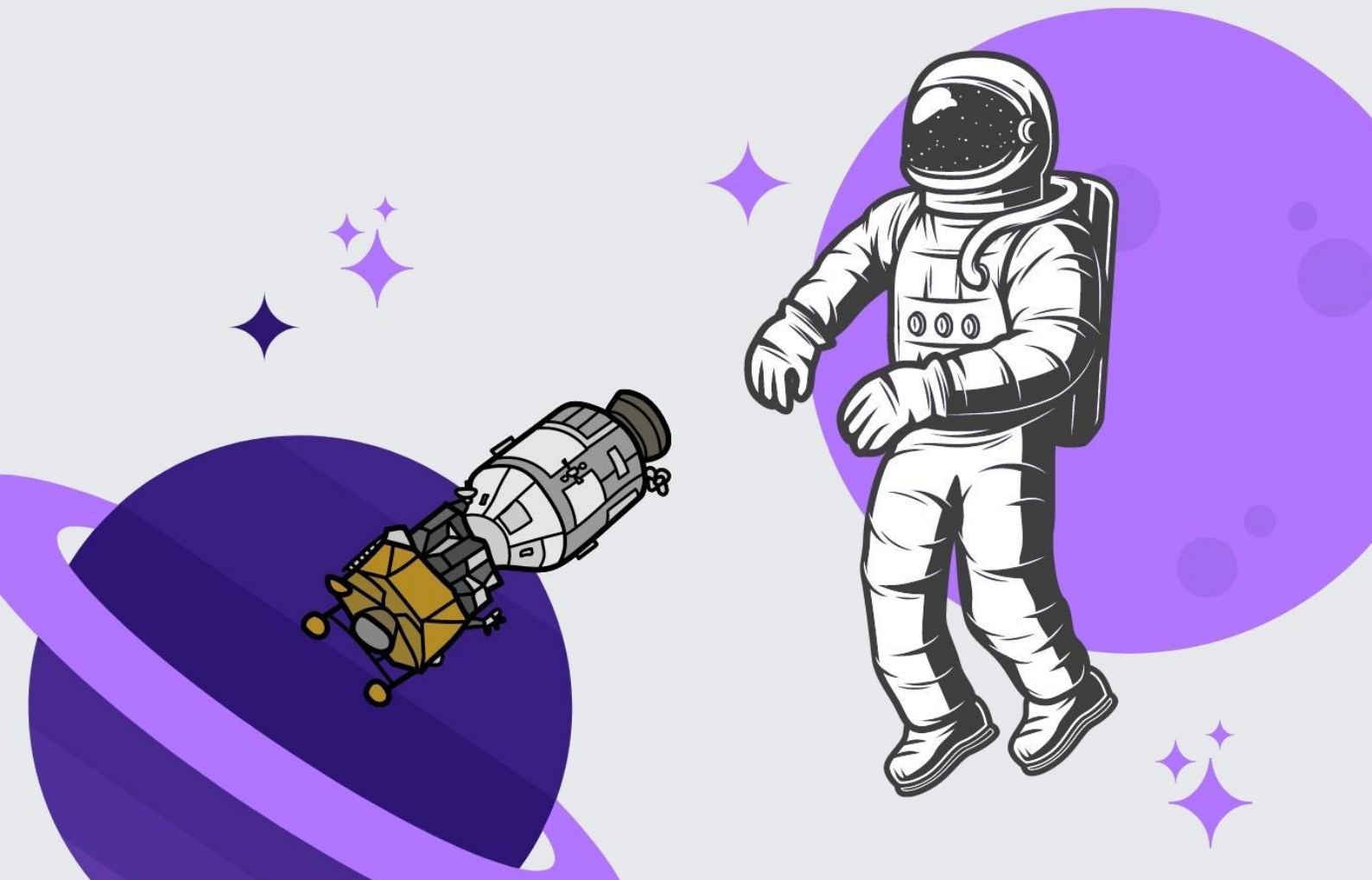




# Το εγχειρίδιο εικονικών σεναρίων CodER

Οδηγός για τους εργαζομένους/  
εκπαιδευτές στον τομέα της νεολαίας  
Τίτλος: Σεληνιακή αποστολή



# Σεληνιακή αποστολή

## Οδηγός για εργαζομένους/ εκπαιδευτές στον τομέα της νεολαίας

### 1. Εισαγωγή

#### 1. Γενικό πλαίσιο

Το έργο CodER επιδιώκει να δώσει τη δυνατότητα στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να αποκτήσουν βασικές γνώσεις στον προγραμματισμό και τους μικροελεγκτές, ώστε να μπορούν να μεταφέρουν τις γνώσεις αυτές στους νέους μέσω της μη τυπικής εκπαίδευσης και με τη χρήση καινοτόμων μεθόδων, όπως μέσω της δημιουργίας δωματίων απόδρασης (escape rooms). Το CodER στοχεύει επίσης στην αντιμετώπιση της ανεργίας των νέων, δίνοντάς τους ευκαιρίες κατάρτισης σχετικά με τις ανάγκες της αγοράς εργασίας. Οι βασικές γνώσεις στον προγραμματισμό είναι μια δεξιότητα που απαιτείται σήμερα σε κάθε επιστημονικό πεδίο, από τις κοινωνικές επιστήμες μέχρι τις επιχειρήσεις και την επιχειρηματικότητα. Ο στόχος είναι να χρησιμοποιηθούν κατάλληλα τα δωμάτια απόδρασης για να επηρεάσουν θετικά την εμπλοκή και τη μάθηση των νέων στον προγραμματισμό και τους μικροελεγκτές. Στόχος είναι τα δωμάτια απόδρασης να μετατραπούν σε αποτελεσματικά και αποδοτικά εκπαιδευτικά εργαλεία, τα οποία λαμβάνουν υπόψη τα επικυρωμένα αποτελέσματα της ήδη υπάρχουσας έρευνας και τα οποία χρησιμοποιούν ταυτόχρονα διάφορα σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία, όπως διαδικτυακά μαθήματα και διαδραστικές πλατφόρμες, ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες, ψηφιακά μέσα, στοιχεία VR (Εικονική Πραγματικότητα), εφαρμογές, κωδικούς QR κ.λπ.

#### 2. Εταίροι

Digijeunes [www.digijeunes.com/](http://www.digijeunes.com/)  
CIP (ιστοσελίδα) [www.citizensinpower.org](http://www.citizensinpower.org)  
IEPOTEΛEΣTIA (ιστοσελίδα) <https://ritecy.org/>  
Challedu (ιστοσελίδα) <https://challedu.com/>  
Kalimera (ιστοσελίδα) [www.kalimera.hr](http://www.kalimera.hr)  
AKMH (ιστοσελίδα) <https://iek-akmi.edu.gr/>

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο: <https://coderproject.eu/>

#### 3. Μαθησιακοί στόχοι του Δωματίου Απόδρασης (ΔΑ)

- Να ευαισθητοποιήσει τους νέους σχετικά με την ισότητα των φύλων στον τομέα STEM, μέσω της προβολής ιστορικών προσωπικοτήτων γυναικών επιστημόνων ως προτύπων
- Να εισάγει τους νέους στις βασικές έννοιες του προγραμματισμού
- Να προάγει τη συνεργασία στο πλαίσιο ενός εικονικού δωματίου απόδρασης ως απαραίτητο στοιχείο σε μια ομάδα εργασίας στον προγραμματισμό.

#### 4. Κοινό-Στόχος

- i. Ηλικία: 13 -30 ετών
- ii. Επίπεδο: Προχωρημένο



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

- iii. Μέγεθος ομάδας: 3-7 παίκτες
- iv. Τύπος ομάδας-στόχου: Παίκτης που ενδιαφέρεται για τον προγραμματισμό με γνώσεις μικροελεγκτών και προγραμματισμού. Ένα υπόβαθρο σε STEM θα είναι χρήσιμο.

## 2. Το σενάριο του ΔΑ

### 1. Ιστορία

Είναι 20 Ιουλίου του 1969 και η μεγάλη μέρα που περίμενε η ομάδα σας εδώ και καιρό στη NASA έχει φτάσει! Η επικεφαλής της ομάδας σας, Μάργκαρετ Χάμιλτον, εργάζεται στη σύνταξη του κώδικα της αποστολής «Απόλλων 11», με στόχο την προσεδάφιση των πρώτων ανθρώπων στη Σελήνη για πρώτη φορά στην ιστορία της ανθρωπότητας! Όλα είναι έτοιμα, καθώς η σεληνάκτος, «Αετός», πλησιάζει στην επιφάνεια της Σελήνης, όταν ξαφνικά εμφανίζεται ένα σφάλμα που θα μπορούσε να αποτελέσει απειλή για τη ζωή των μελών της αποστολής ενώ το Κέντρο Ελέγχου βρίσκεται αντιμέτωπο με μια απόφαση εκτέλεσης ή όχι της αποβίβασης. Έχετε 30 δευτερόλεπτα για να βοηθήσετε τη Μάργκαρετ να αποφασίσει αν θα συνεχίσει το διαστημόπλοιο ή όχι. Δεν μπορείτε να αλλάξετε τον κώδικα, αλλά μικρές αλλαγές θα μπορούσαν να κάνουν θαύματα! Θυμηθείτε ότι έχετε μόνο λίγα δευτερόλεπτα για να βοηθήσετε τη Μάργκαρετ να διασώσει την αποστολή και να διασφαλίσετε ότι οι αστροναύτες θα επιστρέψουν στο σπίτι με ασφάλεια!

### 2. Στόχος του παιχνιδιού

Οι συμμετέχοντες καλούνται να βρουν τα τέσσερα στοιχεία-κλειδιά και να αποκτήσουν πρόσβαση στη σεληνάκτο, «Αετός». Μόλις αποκτήσουν πρόσβαση, θα πρέπει να λάβουν μέσα σε 30 δευτερόλεπτα την κρίσιμη απόφαση εκτέλεσης ή όχι της αποβίβασης στη σελήνη και να βοηθήσουν την Μάργκαρετ να διασφαλίσει την ασφάλεια των αστροναυτών και την επιστροφή τους στο σπίτι τους.

## 3. Δημιουργία των σκηνικών

### 1. Απαιτούμενα υλικά/ εξοπλισμός

Ένας φορητός υπολογιστής ή ένα smartphone κινητό/συσκευή tablet και μια σταθερή σύνδεση στο διαδίκτυο

### 2. Διαρρύθμιση του δωματίου

Χάρτης Εικονικού Δωματίου (σύνδεσμος υπό κατασκευή)

### 3. Εγκατάσταση και Επανεκκίνηση:

Απευθείας σύνδεση με το παιχνίδι (σύνδεσμος υπό κατασκευή)

### 4. Σημείωση

Πρόκειται για ένα δωμάτιο απόδρασης με γραμμική πορεία εξέλιξης. Οι παίκτες πρέπει να ακολουθήσουν τη σειρά με την οποία παρουσιάζονται οι γρίφοι, για να βρουν την τελική απάντηση.

## 4. Το παιχνίδι



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

## 1. Ο/η Αρχηγός του Παιχνιδιού

Οι παίκτες μπορούν να κάνουν κλικ στο κουμπί «ενδείξεις» μία φορά σε κάθε γρίφο. Σε κάθε γρίφο δίνεται μια αυτοματοποιημένη απάντηση για να βοηθήσει τους παίκτες, χωρίς να χρειάζεται ο/η αρχηγός του παιχνιδιού να βρίσκεται σε ζωντανή μετάδοση, προκειμένου να παρέχει τις ενδείξεις. Ωστόσο, ένα στοιχείο που θα μπορούσε να προστεθεί είναι η απευθείας συνομιλία, όπου ο/η αρχηγός του παιχνιδιού θα μπορούσε να παρέχει ανατροφοδότηση ανά πάσα στιγμή, εάν αυτό είναι διαθέσιμο. Ο στόχος αυτού του Δωματίου Απόδρασης είναι να διεξαχθεί χωρίς την επίβλεψη ενός/μιας αρχηγού του παιχνιδιού.

## 2. Εισαγωγή & οδηγίες

**Σκηνή έναρξης:** Τα τρία διαθέσιμα κουμπιά θα είναι η Ανάγνωση οδηγιών, η Έναρξη και η Αρχική σελίδα. Στις οδηγίες θα δοθούν σύντομες λεπτομέρειες για τα κουμπιά και την κοινή εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων (chat room). Εάν είναι δυνατόν, οι παίκτες θα μπορούν να ακούνε ο ένας τον άλλο σε κοινούς χώρους και να συνεργάζονται.

**Δωμάτιο 1:** Καλώς ήρθατε στα κεντρικά γραφεία της NASA. Οι παίκτες μπαίνουν στο δωμάτιο και εξερευνούν τα αντικείμενα. Μετά από 10 δευτερόλεπτα, χτυπάει ένας ήχος συναγερμού και μια σημείωση εμφανίζεται στην οθόνη που γράφει «Έκτακτη ανάγκη!» «Πρέπει να αποφασίσουμε!» Τέσσερα κουμπιά στο δωμάτιο γίνονται κόκκινα και η σημείωση εξαφανίζεται. Ο στόχος εδώ είναι οι παίκτες να έρθουν σε επαφή με το διαστημόπλοιο.

**Δωμάτιο 2:** Το κόκκινο κουμπί 1 εισάγει το πρώτο στοιχείο προς επίλυση.

**Δωμάτιο 3:** Το κόκκινο κουμπί 2 εισάγει το δεύτερο στοιχείο προς επίλυση.

**Δωμάτιο 4:** Το κόκκινο κουμπί 3 εισάγει το τρίτο στοιχείο προς επίλυση.

**Δωμάτιο 5:** Το κόκκινο κουμπί 4 εισάγει το τέταρτο στοιχείο προς επίλυση.

**Αίθουσα 6:** Οι παίκτες εισέρχονται στο δωμάτιο βιντεοκλήσεων και βλέπουν τη Μάργκαρετ Χάμιλτον! Ωστόσο, δεν μπορούν να ακούσουν ξεκάθαρα τι τους λέει και έτσι πρέπει να λύσουν ένα αίνιγμα για να καταφέρουν να εισέλθουν στο δωμάτιο συνομιλίας για να επικοινωνήσουν μαζί της.

### Κάθε δωμάτιο περιέχει τα ακόλουθα κουμπιά:

- ΠΙΣΩ – για να επιστρέψετε στο προηγούμενο βήμα
- ΕΠΟΜΕΝΟ – για να συνεχίσετε στην επόμενη σκηνή
- ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ – για να επαναφέρετε το παιχνίδι και να ξεκινήσετε ξανά
- Ένα αντικείμενο που πρέπει να βρείτε – για να συνεχίσετε το παιχνίδι

### Καθώς οι παίκτες προχωρούν στο παιχνίδι, εμφανίζονται και άλλα στοιχεία στην οθόνη:

- Το συννεφάκι με κείμενο του/της αρχηγού του παιχνιδιού – εάν οι παίκτες αφιερώσουν περισσότερο από 1 λεπτό σε κάθε δωμάτιο, εμφανίζεται ένα συννεφάκι με τον/την αρχηγό του παιχνιδιού να δίνει μια ένδειξη για να τους βοηθήσει να λύσουν το αίνιγμα.



- Όταν οι παίκτες έχουν φτάσει στο μισό χρόνο επίλυσης του δωματίου απόδρασης, εμφανίζεται η Μάργκαρετ Χάμιλτον η οποία τους προειδοποιεί λέγοντας: «Βιαστείτε! Μόνο μισή ώρα έμεινε!» (Σημείωση στην οθόνη - Σύνδεσμος Canva - υπό κατασκευή)

Στο τέλος, η Μάργκαρετ συγχαίρει επίσης τους παίκτες για τη βοήθειά τους και η ομάδα της παίρνει τελικά την απόφαση για αποβίβαση στη σελήνη.

«Συγχαρητήρια! Χωρίς τη βοήθειά σας, δεν θα ήταν δυνατόν να αποφασίσουμε. Αυτή η κρίσιμη απόφαση εξασφάλισε την ασφάλή μας προσγείωση στη σελήνη! Βρισκόμαστε επίσημα στη σελήνη!!!» (Ο σύνδεσμος Canva είναι υπό κατασκευή) Εικόνα της σεληνιακής αποστολής που ολοκληρώθηκε. (Ο σύνδεσμος Canva είναι υπό κατασκευή)

-Σε περίπτωση αποτυχίας, θα εμφανίζεται ένα κείμενο που θα λέει: «Ω, όχι, το σήμα χάθηκε! Μπορείτε να προσπαθήσετε ξανά από την αρχή». (Ο σύνδεσμος Canva είναι υπό κατασκευή)

### 3. Βοηθητικά στοιχεία

Τα βοηθητικά στοιχεία εμφανίζονται σε κάθε δωμάτιο αφού έχει περάσει ο εκτιμώμενος χρόνος επίλυσης μιας δοκιμασίας. Σε ορισμένα δωμάτια, ίσως οι παίκτες θα μπορούσαν να ζητήσουν μια επιπρόσθετη ένδειξη, σε περίπτωση που έχουν περάσει ακόμα 3-5 λεπτά.

\* Θα αναπτύξουμε περαιτέρω τα βοηθητικά στοιχεία όταν το οπτικό υλικό του ΔΑ θα έχει προετοιμαστεί καλύτερα ενώ έχουμε επίγνωση των κύριων προκλήσεων και δυσκολιών που μπορούν ενδεχομένως να αντιμετωπίσουν οι παίκτες.

Ένδειξη 1: Για το Κόκκινο Κουμπί σχετικά με τη διάταξη του Ηλιακού Συστήματος - «Ο Δίας είναι τεράστιος, η Γη έχει ατμόσφαιρα, ο Ποσειδώνας και ο Ουρανός είναι μικροσκοπικοί, ο Κρόνος διαθέτει δακτυλίους»

Ένδειξη 2: Το δεύτερο κόκκινο κουμπί θα γράφει «162»

Ένδειξη 3: Το τρίτο κόκκινο κουμπί θα γράφει «Συνεχίστε»

Πρόσθετη υπόδειξη για το στοιχείο 3: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε περισσότερα από ένα ψηφία σε κάθε σύμβολο υπογράμμισης.

Ένδειξη 4: Το τέταρτο κόκκινο κουμπί - Ορίστε έναν αριθμό από τα σχήματα που θα σας βοηθήσουν

Συμβουλή 5: Καθοδηγήστε τους παίκτες πού να πάνε εάν δυσκολεύονται να συνεχίσουν

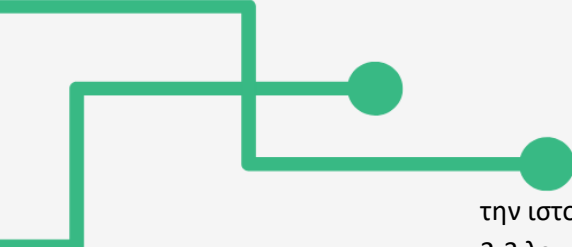
Η κύρια πρόκληση για τους παίκτες είναι να εισέλθουν στη σεληνάκατο και να βρουν αντικείμενα που θα τους βοηθήσουν να ανακαλύψουν το σφάλμα που προκλήθηκε και που απειλεί τη ζωή των αστροναυτών. Οτιδήποτε μπορεί να αποτελέσει τυχόν μέρος της λύσης και να ανοίξει το Κέντρο Ελέγχου. Καθώς περνάει ο χρόνος, ο ψηφιακός βοηθός θα προσπαθήσει να σας βοηθήσει να ολοκληρώσετε την αποστολή σας δίνοντάς σας ένα επιπλέον βοηθητικό στοιχείο. Θυμηθείτε ότι μόλις εισέλθετε στο Κέντρο Ελέγχου, έχετε μόνο 30 δευτερόλεπτα για να αποφασίσετε αν το διαστημόπλοιο θα πρέπει να συνεχίσει.

### 4. Τα στάδια του παιχνιδιού

#### i. Έναρξη

Ο παίκτης μπαίνει στο πρώτο δωμάτιο, το οποίο είναι η έδρα της NASA. Ο παίκτης θα μπορεί να κάνει κλικ σε διάφορα αντικείμενα και να διαβάσει





την ιστορία πίσω από την κατάσταση της σεληνιακής αποστολής. Μετά από 2-3 λεπτά, ξεκινούν οι προειδοποιήσεις με τον συναγερμό να χτυπά, τέσσερα κουμπιά γίνονται κόκκινα και αρχίζουν οι δοκιμασίες του δωματίου απόδρασης.

## ii. Η πορεία του παιχνιδιού & λύσεις

### 1. Δοκιμασία #1: Παιχνίδι αναζήτησης στοιχείων

**Ο στόχος αυτών των δοκιμασιών είναι να ξεκλειδώσετε όλα τα κόκκινα κουμπιά για να επικοινωνήσετε με τη Μάργκαρετ που βρίσκεται στο διαστημόπλοιο.**

Μέσα στο δωμάτιο, τα αντικείμενα μπορεί να βοηθήσουν τους παίκτες να βρουν τη λύση. Οι ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών θα εμφανίζονται στην οθόνη κάθε φορά που κάνουν κλικ στα κόκκινα κουμπιά, στα οποία θα πρέπει να απαντήσουν. (Ερωτήσεις σχετικά με τον προγραμματισμό – σύνδεσμος Canva). Κάθε κόκκινο κουμπί θα έχει 1-2 ασκήσεις και μόνο αν ξεκλειδώσουν ένα, θα μπορούν να μετακινηθούν στο επόμενο κουμπί. Αφού ξεκλειδώσουν και τα τέσσερα κόκκινα κουμπιά, θα συλλέξουν έναν εξαψήφιο κωδικό, ο οποίος θα τους δώσει πρόσβαση στο δωμάτιο βιντεοκλήσεων.

Στοιχείο 1: 14532

Στοιχείο 2: 162

Στοιχείο 3: 1 5 10 10 10 5 1

Στοιχείο 4: 6214

### 2. Δοκιμασία #2: Πλήκτρα πιάνου

Στη δοκιμασία 2, μετά την είσοδό τους στο δωμάτιο, οι παίκτες θα μπορούν να δουν τη Μάργκαρετ στο διαστημόπλοιο, αλλά δεν θα μπορούν να την ακούσουν. Πρέπει να λύσουν ένα αίνιγμα για να αποκτήσουν πρόσβαση στην εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων (chat room). Κάθε φορά που πατούν τα πλήκτρα του πιάνου, οι παίκτες θα ακούν έναν θόρυβο. Πρέπει να εισαγάγουν τον αριθμό 15 για να λύσουν το Πρόβλημα σχετικά με την Γωνία του Ρολογιού και να καταφέρουν να αποκτήσουν πρόσβαση στη βιντεοκλήση με το διαστημόπλοιο.

## Το Πρόβλημα σχετικά με τη Γωνία του Ρολογιού:



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 πρόβλημα σχετικά με τη Γωνία του Ρολογιού: Δοσμένου του χρόνου σε μορφή hh:mm και σε 24ωρη σημειογραφία, υπολογίστε τη μικρότερη γωνία μεταξύ του ωροδείκτη και του λεπτοδείκτη σε ένα αναλογικό ρολόι. Για παράδειγμα:

**Input:** 5:30

**Output:** 15°

**Input:** 21:00

**Output:** 90°

**Input:** 12:00

**Output:** 0°

*Please note that hh:60 should be considered as (hh+1):0*

**Το Πρόβλημα :** Η ιδέα είναι να ληφθεί υπόψη ο ρυθμός μεταβολής της γωνίας σε μοίρες ανά λεπτό.

Ο ωροδείκτης ενός αναλογικού ρολογιού 12 ωρών περιστρέφεται 360° σε 12 ώρες και ο λεπτοδείκτης περιστρέφεται 360° σε 60 λεπτά. Έτσι, μπορούμε να υπολογίσουμε τη γωνία (σε μοίρες) του λεπτοδείκτη ξεχωριστά και να επιστρέψουμε τη διαφορά τους χρησιμοποιώντας τον ακόλουθο τύπο:

$$\text{Degree}_{(hh)} = H \times (360/12) + (M \times 360)/(12 \times 60)$$

$$\text{Degree}_{(mm)} = M \times (360/60)$$



Εδώ, το σύμβολο H αναφέρεται στην ώρα και το M στα λεπτά που πέρασαν εντός μιας ώρας. Η γωνία πρέπει να είναι σε μοίρες και να μετράται δεξιόστροφα από τη θέση 12 του ρολογιού. Εάν η γωνία είναι μεγαλύτερη από 180°, πάρτε τη διαφορά της με το 360.

```
C++  Java  Python

1  # Function to compute the angle between the hour and minute hand
2  def findAngle(hh, mm):
3
4      # handle 24-hour notation
5      hh = hh % 12
6
7      # find the position of the hour's hand
8      h = (hh * 360) // 12 + (mm * 360) // (12 * 60)
9
10     # find the position of the minute's hand
11     m = (mm * 360) // (60)
12
13     # calculate the angle difference
14     angle = abs(h - m)
15
16     # consider the shorter angle and return it
17     if angle > 180:
18         angle = 360 - angle
19
20     return angle
21
22
23 # Clock Angle Problem
24 if __name__ == '__main__':
25
26     hh = 5
27     mm = 30
28
29     print(findAngle(hh, mm))
30
```

[Download](#) [Run Code](#)

**Output:**

15

Στοιχείο 5: 15

### 3. Δοκιμασία #3: Λουκέτο

Εμφανίζεται στην εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων μια αυτοματοποιημένη απάντηση από τη Μάργκαρετ. Αυτή η απάντηση θα καθοδηγήσει τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν το υλικό που συνέλεξαν στο αρχικό στάδιο για να βοηθήσουν τη Μάργκαρετ να αποφασίσει αν θα πρέπει να επιτρέψει στο διαστημόπλοιο να προσγειωθεί στη Σελήνη ή όχι. Όταν καταφέρουν να ξεκλειδώσουν το λουκέτο, η απάντηση εμφανίζεται και οι παίκτες την πληκτρολογούν στην εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων για να κερδίσουν το παιχνίδι.

Στοιχείο 6: 1177





### iii. Τέλος

#### 1. Σε περίπτωση επιτυχίας

Ο παίκτης καταφέρνει να φτάσει μέχρι το τέλος έχοντας λύσει όλα τα στοιχεία που βοηθούν τη Μάργκαρετ να σώσει το διαστημόπλοιο και να προσγειωθεί με ασφάλεια στη σελήνη.

#### 2. Σε περίπτωση αποτυχίας

Ο παίκτης θα έχει μια δεύτερη ευκαιρία να ξαναπαίξει το παιχνίδι και να προσπαθήσει να βοηθήσει τη Μάργκαρετ. Εάν αποφασίσει να μην ξαναπαίξει, θα του ζητηθεί να δώσει σχόλια στο διαδίκτυο (ο σύνδεσμος θα δοθεί εδώ). Αυτό θα δώσει τη δυνατότητα επεξήγησης των λύσεων στους παίκτες, σε όλους τους γρίφους βήμα προς βήμα, βοηθώντας τους να αντιληφθούν τι πήγε στραβά.

### 5. Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση

Στο τέλος, οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να αφήσουν σχόλια σχετικά με το Δωμάτιο Απόδρασης και τις κύριες προκλήσεις που αντιμετώπισαν. Προτείνεται να χρησιμοποιηθούν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

- Σας άρεσε το παιχνίδι;
- Το παιχνίδι ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες σας;
- Πώς βρήκατε την επικοινωνία μεταξύ των παικτών;
- Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίσατε;
- Μοιραστείτε τρία νέα πράγματα που μάθατε παίζοντας αυτό το παιχνίδι.
- Μοιραστείτε την εμπειρία σας από το παιχνίδι στην παρακάτω ενότητα σχολίων.

Πηγή: <https://medium.com/techie-delight/top-25-programming-puzzles-and-brain-teasers-dac17b41e94a>



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



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

