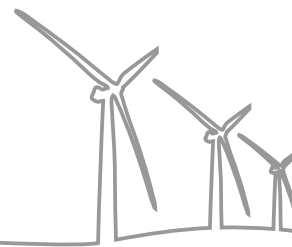


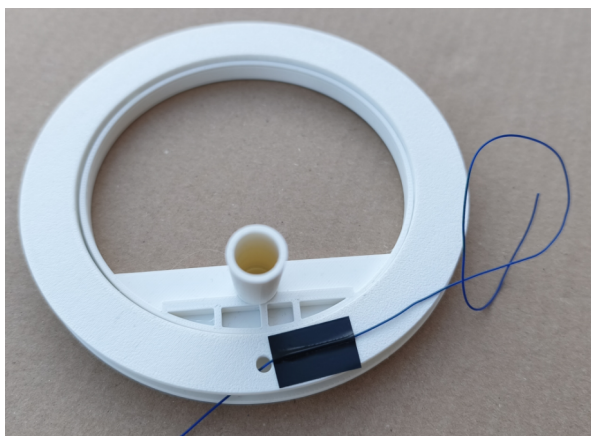


S1 - Majáky v poušti

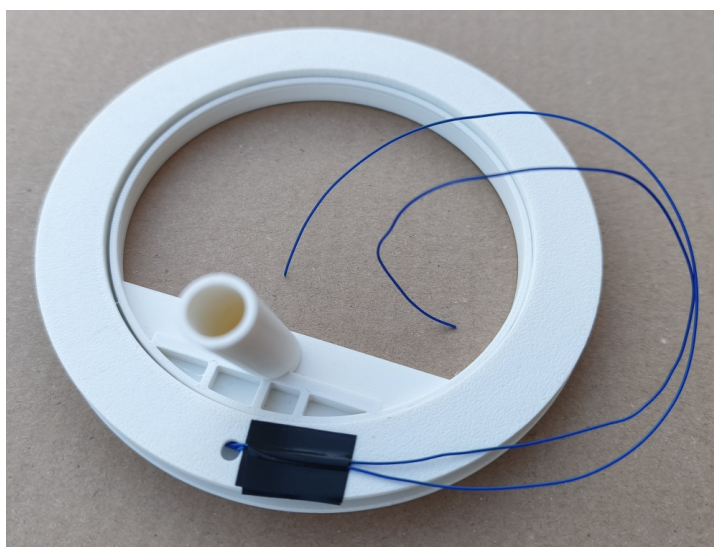


Pro plnění úkolu si musíte nejdříve vyrobit potřebné vybavení. Budete k tomu potřebovat skelet cívky, drát, izolační pásku, tyčku s elektronikou. Vše jste vyfazovali ve skladu na začátku hry. Barva drátu, skeletu či jiných komponent není záměr a pro úkol nemá význam. Pozn.: Postup výroby neobsahuje žádnou šifru ani kód.

1. Připravte si skelet cívky a drát. Protáhněte konec drátu do otvoru z vnitřní strany cívky.

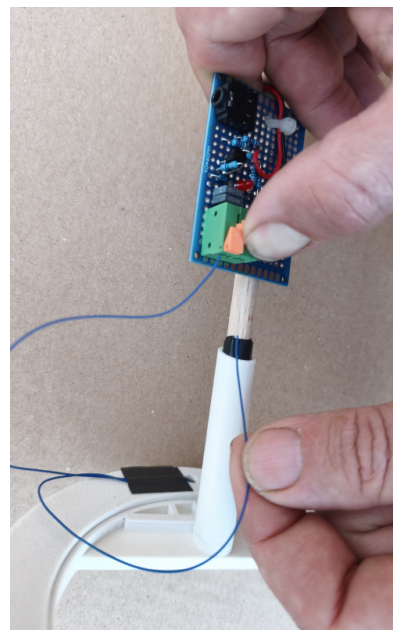
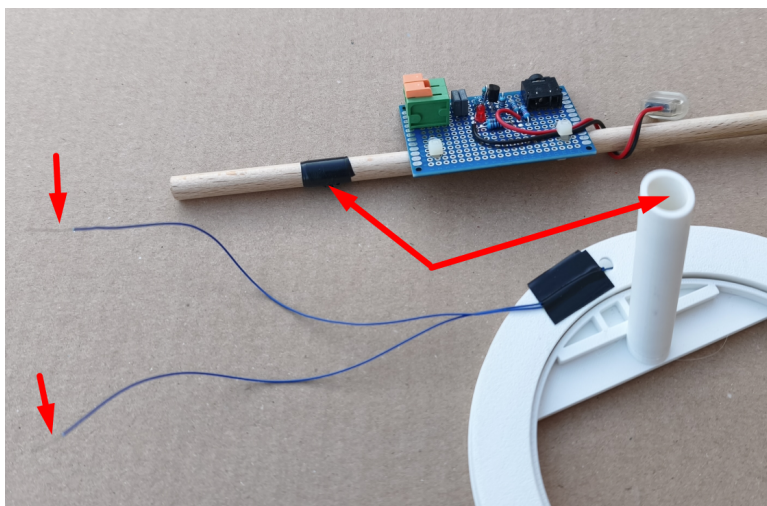


2. Ponechte volný konec cca 20 - 25 cm a drát z vnější strany zafixujte lepicí páskou.



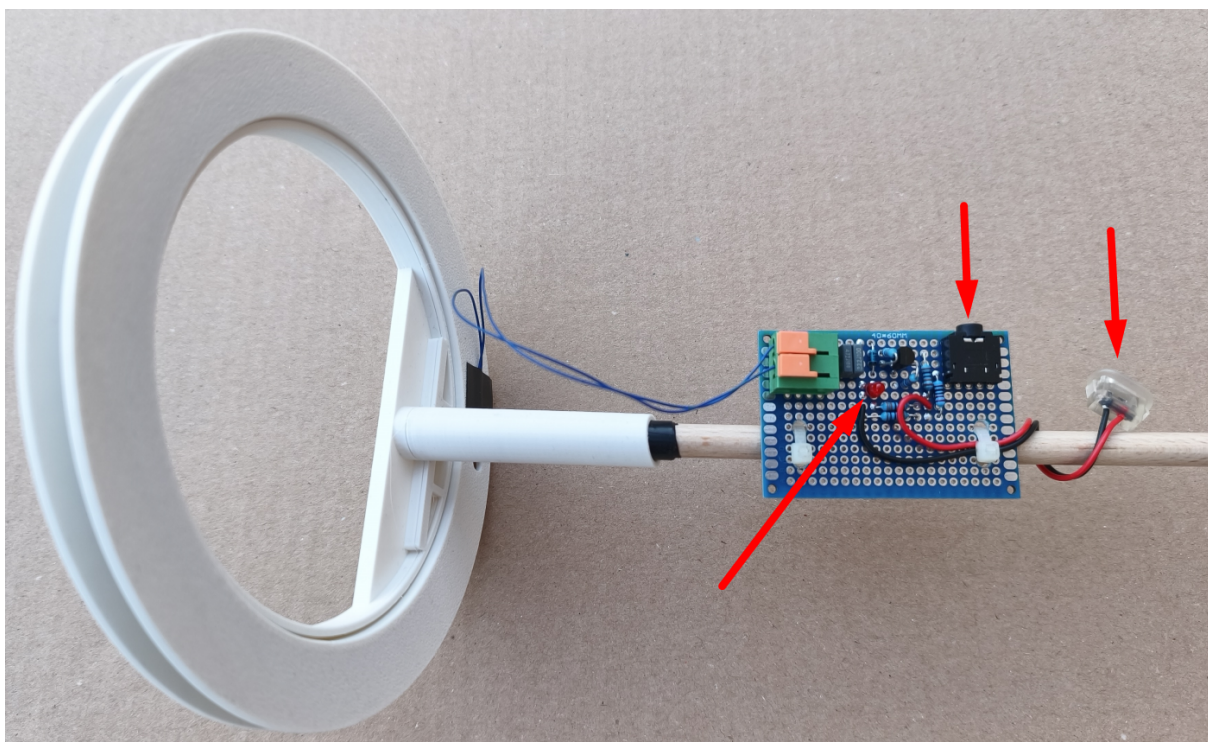
3. Naviňte 40 závitů drátu, rovnoměrně, pevně, aby drát nebyl volný, ale pozor aby se nepřetrhl - je poměrně tenký. Po dokončení opět protáhněte otvorem, opět zafixovat páskou a ponechat stejně dlouhý volný konec (cca 20-25 cm). Smysl (směr vinutí) není v tomto případě důležitý.

4. Připravte si tyčku s elektronikou, kterou jste získali ve skladu. Na tyčku můžete namotat pár závitů pásky, aby skelet cívky na tyčce držel. Případně můžete zafixovat páskou přímo spojení s tyčkou, až bude zasunuta ve skeletu. Dále odizolujte cca 1 cm na obou koncích drátu cívky.



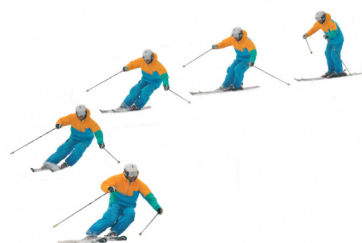
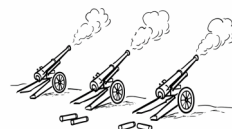
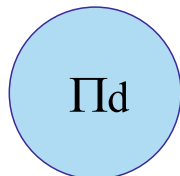
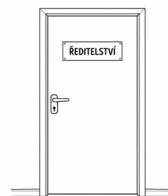
5. Upevněte skelet cívky na tyčku a do pružinových svorek opatrně připojte cívku. Pro připojení do svorky je potřeba svorku otevřít pomocí oranžové páčky. Pak zasunout odizolovaný drát a oranžovou páčku uvolnit. Lehkým tahem zkuste, jestli drát ve svorce drží. Jen lehce, aby se drát nepřetrhl, je opravdu tenký.

6. Připojte sluchátka do 3,5 mm jack konektoru a připojte napájení do USB-C konektoru. Pokud je obvod napájen, svítí červená LED. Máte připraveno. Nyní se můžete odebrat na volejbalové hřiště v areálu, kde se dozvíte další pokyny. Předtím však doporučujeme vyzkoušet funkčnost zařízení na testovacím místě.



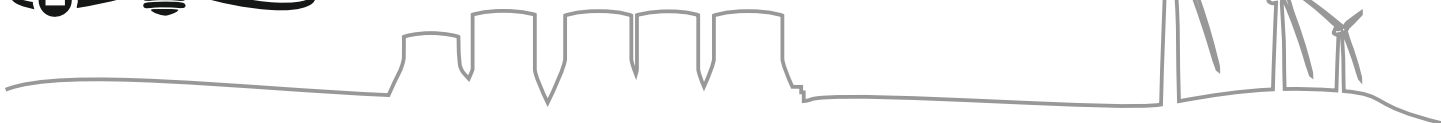


S2 - Obrázková

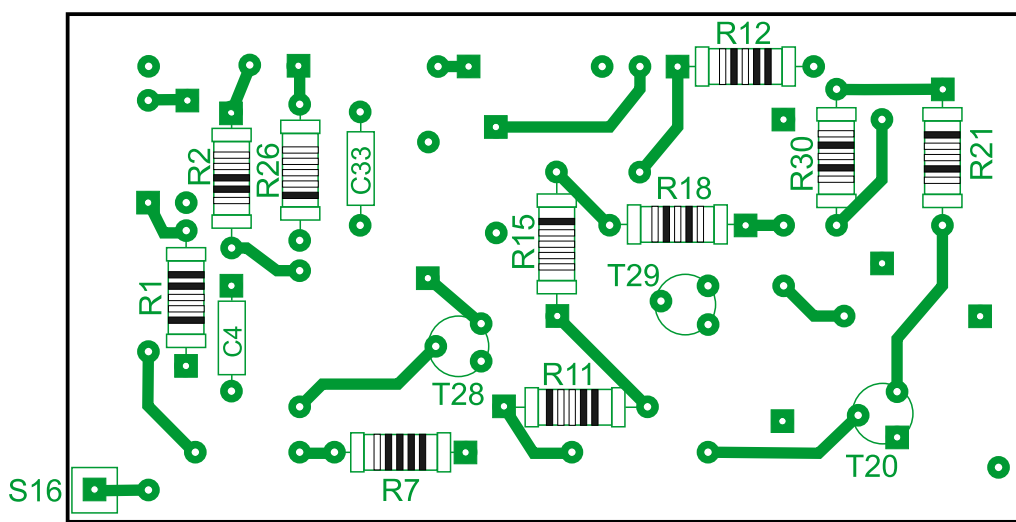




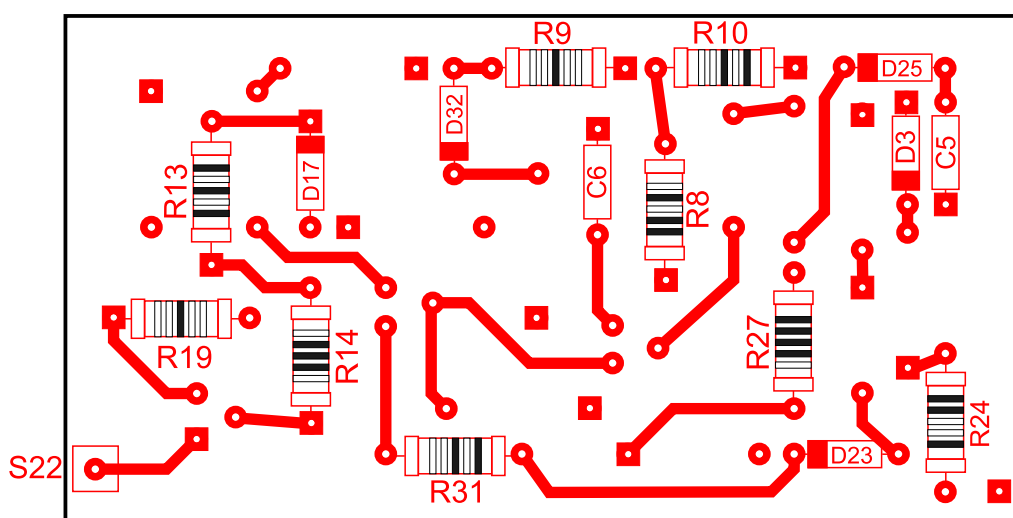
S3 - Osazovací



Osazovací výkres jednoho blíže nespecifikovaného modulu HW jádra Voltík I.:



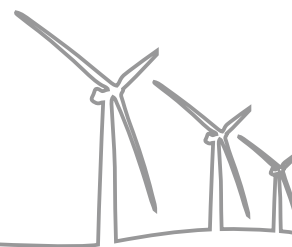
Horní strana osazení



Spodní strana osazení



S4 - Šifrovačka



Na startu šifrovačky jsme nejprve museli projít *registrací* – jednoduchou úlohou, která ověřila, že jsme opravdu připraveni. Sotva jsme obdrželi první instrukce, ukázala se na mapě malá ikonka, která nás navedla k dalekohledu. Tam jsme museli použít speciální mechanismus pro *přiblížení* a najít v krajině nenápadně ukrytou nápovědu. Jakmile jsme ji našli, místnost se rozsvítila jen tlumeným světlem a displej na zdi přešel do *pohotovostního režimu*.

V tu chvíli se spustilo odpočítávání oznamující blížící se *časový limit*. Podle instrukcí jsme měli aktivovat model experimentálního dronu a připravit jeho *vzlet* — což šlo jen po správném rozluštění několika znakových řad. V tu chvíli ovšem celá chodba potměněla, světla zablikala a nastal naprostý *výpadek proudu*, no prostě blackout.

Museli jsme dál postupovat jen s pomocí světýlek z našich čelovek, dokud jsme nenašli místnost, kde se měl spustit hlavní *rozjezd* celé hry. Tady bylo potřeba zarisovat a dát *vše na jednu kartu* — buď správně složíme kód, nebo skončíme.

Poslední kliknutí nás ale zklamalo. Obrazovka bez dodávky elektřiny ani nenaběhla a orgové museli zklamání oznámit, že nastal předčasný *konec hry*.



S6 - Snadná

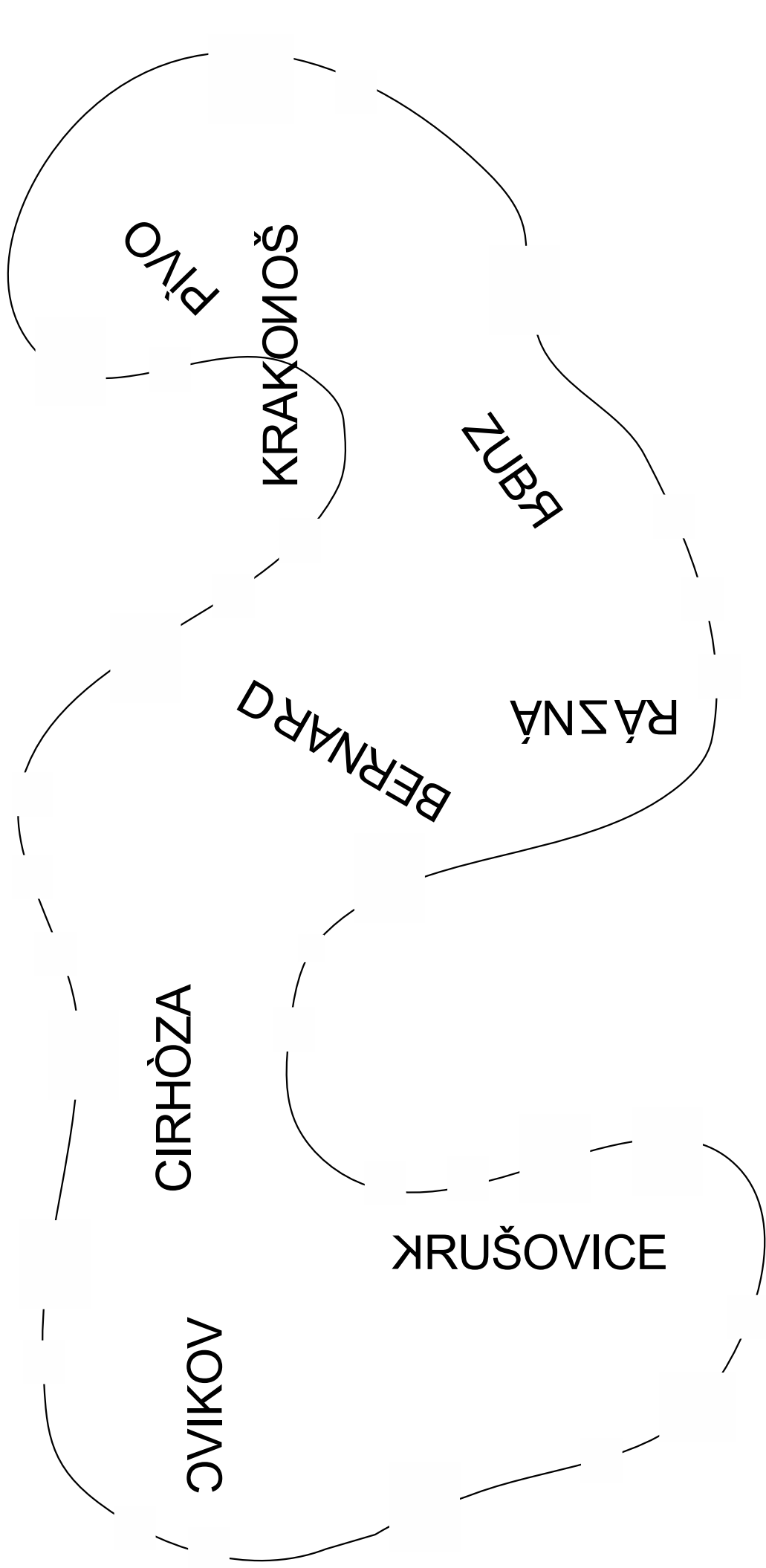
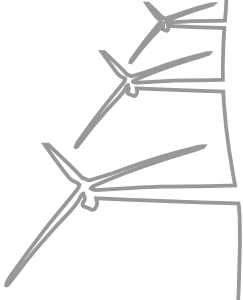


→

					U	X	I	X	↖						
					Ī	Ċ	X	Ī	R						
					↗	R	M	L	Ī						
					↗	E	H	M	Ċ						
					Q	M	S	G	R						
	↗	M	R	X	↗	I	↖	Ċ	Y	A	↖	R	↖	M	R
	↖	U	G	↗	↖	Ī	B	Y	↗	Y	B	H	Ċ	Ī	E
	S	E	Q	M	↗	P	Ī	B	↖	G	R	P	↗	↗	↗
	Ī	Y	S	Y	Ī	↗	M	J	↖	M	↗	S	↖	R	↗
	H	Ċ	H	Ċ	G	↖	Ī	↖	H	R	D	H	B	H	A
					↗	D	Y	↗	B						
					G	S	G	↖	↗						
					Y	B	↖	Ī	A						
					↗	↖	G	S	↖						
					G	↗	↗	A	↖						



S7 - Pivní

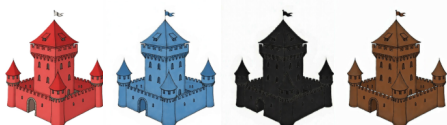




S8 - Barevná



CO CHYBÍ?





S9 - Společenská



-



+



- Hustota +



100 %



-



- 10H +



-

