

E - Learning Module

Creazione di un percorso aperto



Leggi il seguente esempio. Pensi che sia un percorso aperto? Se non è un percorso aperto, apporta modifiche allo scenario per crearne uno.

Puzzle 1: un labirinto in cui è necessario rilasciare una chiave di sblocco per aprire una cassaforte. La cassaforte contiene un pezzo di un puzzle.

Puzzle 2: un libro con dentro un foglio bianco nascosto. Per questo indizio viene utilizzata una torcia. Il foglio ha il disegno di un pezzo di puzzle. Taglialo!

Pezzi di puzzle sono sparsi su un tavolo. Usa il pezzo del puzzle 1 e il pezzo del puzzle 2 insieme agli altri pezzi. Mettili insieme per ottenere il codice per aprire la porta. Il codice è 942.

Puzzle 3: sulla porta sopra la serratura, puoi trovare la carta A. La carta A ti dà il codice per la serratura della porta.

Carta A

6	8	2	Un numero è corretto e ben posizionato
6	1	4	Un numero è corretto ma posizionato male
2	9	6	Due numeri sono corretti ma posizionati male
7	3	8	Niente è corretto
7	8	9	Un numero è corretto ma posizionato male