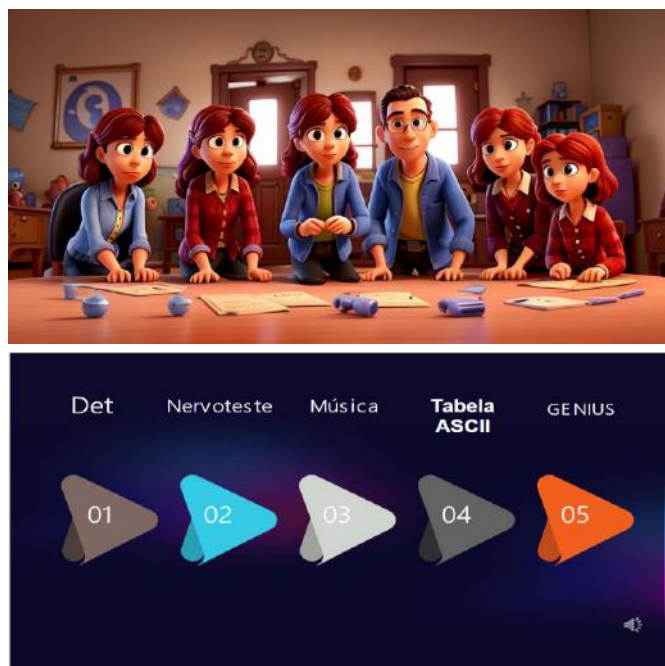
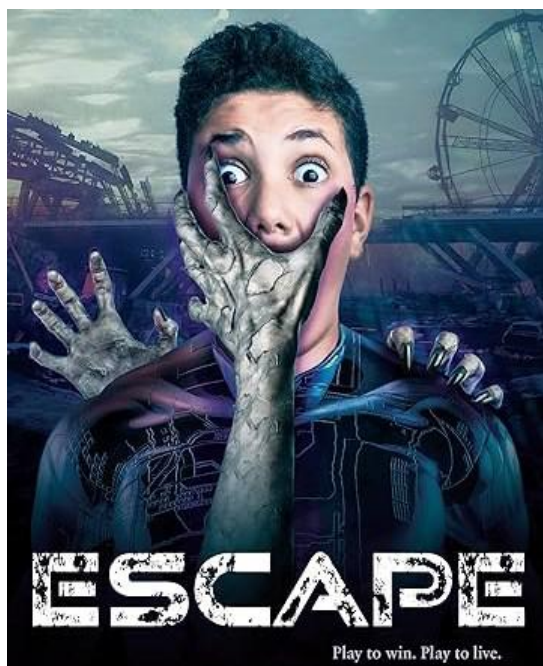


ESCAPE ARENA



O jogo é formado por cinco etapas, onde ao final de cada etapa. Os participantes receberão um caractere que deverá ser inserido para a última etapa. Para avançar de uma etapa para a outra o participante também recebe um código.

Total de equipes: 8

Número de participantes por equipe: 4 a 4 alunos

Horário: 08h30 as 11h30

Tempo máximo de 20 minutos + 5 minutos para que os professores reiniciem o escape.

REGULAMENTO CHALLENGE 2024 MODALIDADE: ESCAPE



RESUMO DO DESAFIO

O grupo de 4 a 5 pessoas deverá resolver cinco desafios para conseguir sair da sala. Cada desafio fornecerá um número que habilitará o próximo desafio.

DETALHAMENTO DE CADA DESAFIO

O desafio termina com 5 dígitos de uma senha MASTER (M1-M2-M3-M4-M5)

1- **Determinante:** Resolver um determinante de ordem 3, cujo resultado será um número de 3 dígitos que são a senha de liberação do notebook que libera a argola para a etapa 2, e também a senha M1 que será o primeiro dígito do resultado do determinante.

2- **Jogo da argola com lâmpada (Nervoteste).** Após digitar o código obtido no final da etapa 1, ele habilita a etapa 2.

O aluno deverá realizar todo o trajeto sem encostar no fio. Caso encoste, um aviso sonoro é soado avisando que deverá retornar ao início. Caso continue, não será habilitado o código final no computador(notebook). Caso ele retorne ao início e realize todo o trajeto, chegando ao final ele recebe um código que habilita o início da terceira etapa. Esse código é o código que libera ligar o notebook da terceira etapa e também libera a senha M2.

3- **Qual é a música:** Após desbloquear o notebook, o aluno terá que dar PLAY em um tocador de MP3, onde serão tocadas notas de uma música. O aluno deverá descobrir o nome do cantor da música. O primeiro nome do cantor, transformam-se nas letras em números do alfabeto, que somados resultam na senha para liberar o desafio 4. O primeiro dígito também será o valor de M3.

Exemplo: ABEL

A = 1

B = 2

E = 5

L = 12

$$1+2+5+12 = 20$$

4- **Tabela ASCII :** Após digitar a senha obtida na etapa 3, habilita abrir o notebook para a quarta etapa ser iniciada. Na tela aparecerão códigos, como exemplo dado abaixo:

4E4F5645 (nove)

4F49544F (OUTO)

4F4E5A45 (ONZE)

444F4953 (DOIS)

Uma tabela ASCII será deixada em algum lugar na sala, onde os alunos terão que descobrir sua utilização.

Os 4 dígitos obtidos na etapa três liberam o início da etapa cinco e o primeiro dígito será o valor de **M4**.

5- **GENIUS:** Passar pelo desafio Genius, obtendo o valor do último dígito da senha máster, **M5**.

FINAL: Após digitar os cinco dígitos da senha master, o cronômetro para e algo ocorrerá (a definir)

EX: Som de vitória, luzes, etc...

EQUIPES

Número de participantes por equipe

8 equipes contendo entre 4 e 5 alunos

TEMPO TOTAL DE PROVA

Tempo máximo de 20 minutos + 5 minutos para que os professores reiniciem o escape.

Professores (responsável: Pizzo)

Marco Aurélio, Fábio, Pizzo, Paulo, Lucas