

"BOX"

BOX_rev1

Utvecklat av
Jonas Holm
2015

Framsida

```
+-----+
| 1 (X) (o) 2 (X) (o) 3 (X) (o) 4 (X) (o)      |
|                                                    |
|                                                    | 9 (o) |
| 5 (X) (o) 6 (X) (o) 7 (X) (o) 8 (X) (o)      |
+-----+
```

(X) = Knapp/vippbrytare, (o) = Lampa.

Baksida

```
+-----+
|                                                    |
|                                                    | 0 (X) |
|                                                    |
+-----+
```

Om spelet.

BOX är ett spel där användaren ska lista ut vilket mönster som krävs för att tända den sista lampan (nr. 9). Detta genom att trycka på de åtta knappar som finns. Om ingen svårighetsgrad har valts under uppstart, kommer standardnivån att väljas.

När en ny spelomgång startas tänds den första lampan i mönstret. Efter det är det upp till användaren att ta reda på vilken lampa som kommer sen. Gissar användaren rätt lyser lampan med ett fast sken, är det fel kommer lamporna nr. 1-8 att släckas och användaren får börja om. Kommer du ihåg vilken ordning de var i, innan de släcktes?

När alla lampor lyser (nr. 1-8) släcks dessa och lampa nr. 9 tänds. Lampa nr. 9 lyser i 1.4 sekunder, sen blinkar lamporna (nr. 1-9) och en ny spelomgång slumpas fram.

Det finns 128 stycken mönster och fyra svårighetsgrader.

BOX startas upp genom vippbrytaren (nr. 0) på baksidan. Uppåt är PÅ, neråt är AV. Det tar ca. 2 sekunder för BOX att starta upp.

Välj svårighetsgrad.

För att välja svårighetsgrad på spelet, håll någon av knapparna nr. 1-3 intryckt under uppstart. När lamporna börjar att blinka har den nya svårighetsgraden registrerats.

Knapp 1 (svårighetsgrad 1): *Första lampan i mönstret lyser inte.*

Knapp 2 (svårighetsgrad 2): *Första lampan i mönstret lyser, men antalet försök är begränsat till 16 stycken försök. Sen kommer en ny spelomgång att slumpas fram. När antalet försök har uppnåtts kommer lamporna nr. 1, 2, 5 och 6 att blinka 11 gånger och en ny spelomgång börjar.*

Knapp 3 (svårighetsgrad 3): *Första lampan i mönstret lyser inte och antalet försök är begränsat till 16 stycken försök. Sen kommer en ny spelomgång att slumpas fram. När antalet försök har uppnåtts kommer lamporna nr. 1, 2, 5 och 6 att blinka 11 gånger och en ny spelomgång börjar.*

Specifikation.

- * Drivs med ett batteri, 9V.
- * 8 lampor, 9 knappar (8 på framsidan, 1 på baksidan).
- * 128 stycken förprogrammerade mönster.
- * 4 stycken svårighetsgrader.