

СИСТЕМА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР ТИПА «БРЭЙН-РИНГ»

Общее - актуальность

Данный проект представляет собой систему для проведения тренировок и соревнований в таких интеллектуальных играх, как Брэйв-Ринг (далее БР), Своя игра и т. п.

Разработка этой системы сейчас актуальна, так как интерес к интеллектуальным играм постепенно возвращается, поэтому становится важной проблема эффективных тренировок команд. Но БР немыслим без специального оборудования – системы, регистрирующей нажатия кнопок игроков и фальстарты, а также выполняющей обратный отсчет времени.

Общее - система

<body>

Про блоки
общее
Всяко-разно

</body>

Пульт ведущего

<body>

Про пульт
Кнопки и подключения

</body>

Навигация по меню настроек

<body>

Про навигацию
И дисплей –что

</body>



Реализация проекта:

Про «Брейн-Ринг»

Брейн-ринг – это интеллектуальная игра, очень похожая на «Что? Где? Когда?», но в ней решающее значение имеет скорость ответа команд.

Ведущий зачитывает вопрос. При окончании чтения вопроса запускается система (подаётся команда «Время»). После сигнала, свидетельствующего о начале обсуждения, команда может нажать. Если команда нажимает на кнопку до сигнала, фиксируется, так называемый, «фальстарт» и команда теряет право отвечать на этот вопрос. В этом случае оставшиеся команды могут отвечать в любой момент до окончания времени обдумывания. Если несколько играющих команд нажимают на кнопки до сигнала, фальстарт фиксируется только у команды, нажавшей первой. За правильный ответ команде начисляется одно очко. Если первая команда ответила неправильно, остальные команды продолжают обдумывание вопроса и, в свою очередь, сообщают о своей готовности ответить нажатием на кнопку. Команда имеет право не отвечать на вопрос. Обычно на обдумывание вопроса отводится минута, однако, после ответа первой команды или фальстарта, на обдумывание может даваться 20 секунд, а не всё время до конца минуты.

Про программную реализацию



Тут чертежи
Корпусов

Про внутреннее устройство

Наши тостеры и прочее
спасибо

Рекламное место
балтийского
научного.