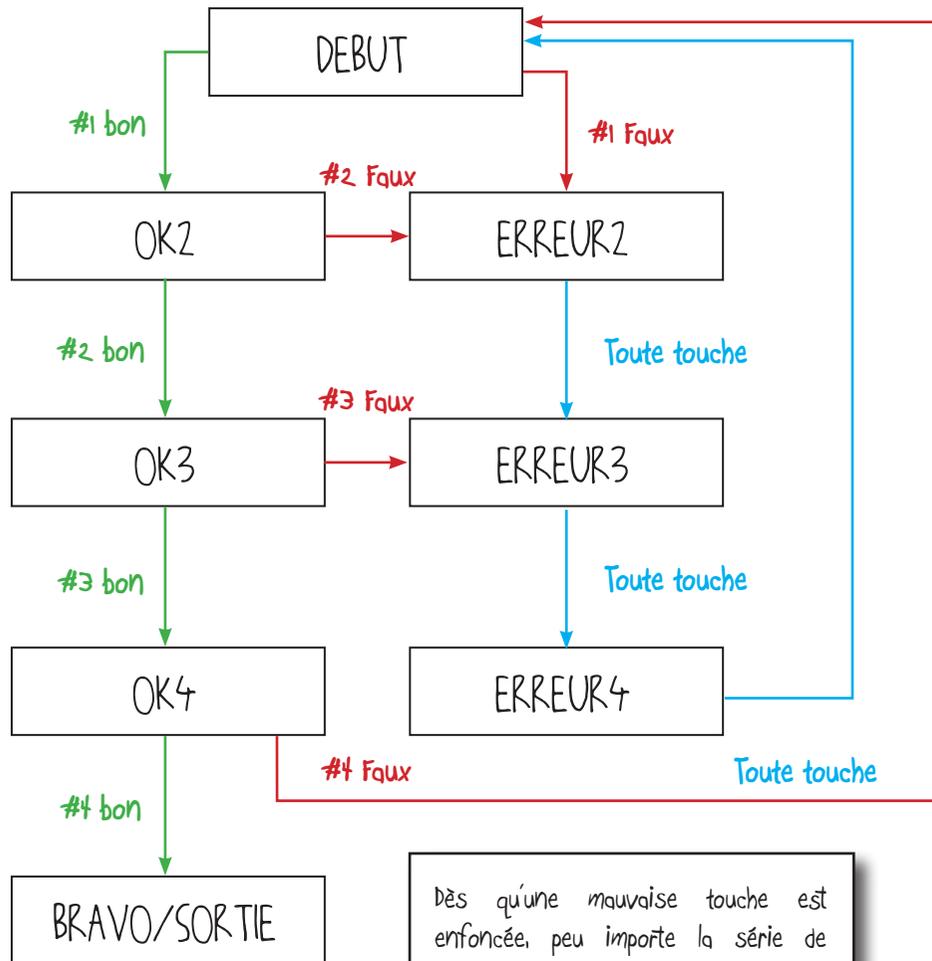


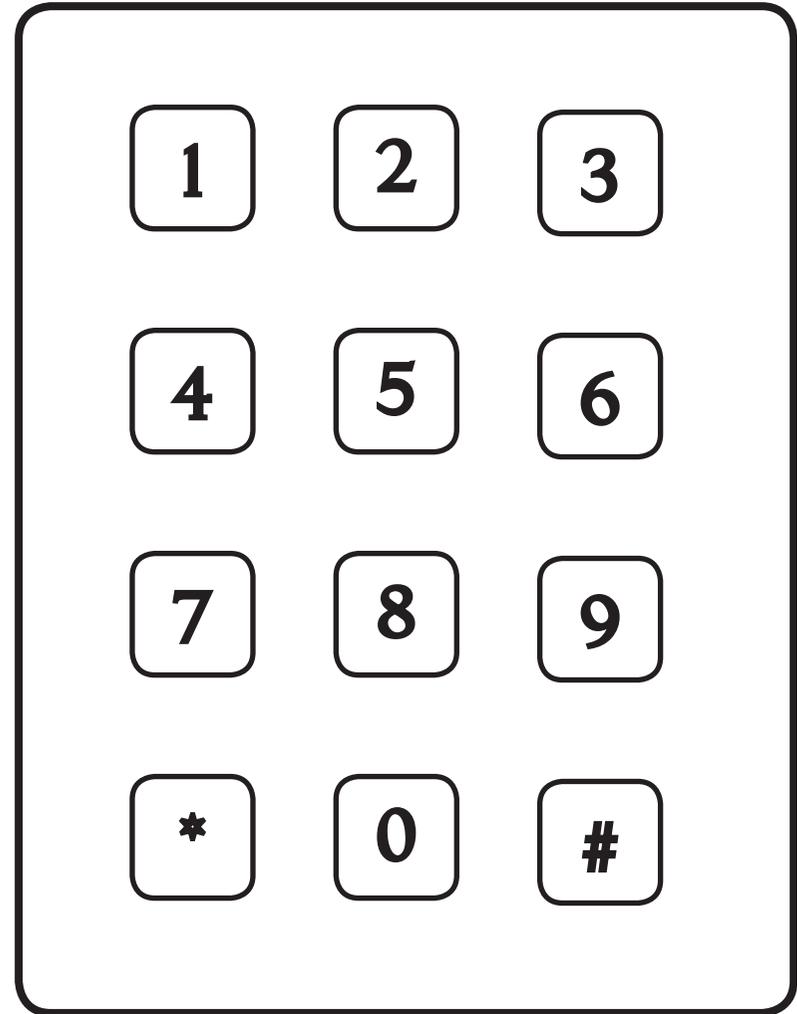
# Simulation d'un digicode par Réalité Augmentée \*

Par RA, on fait apparaître un digicode. L'utilisateur doit taper le bon code pour déclencher une action «BRAVO» (déclenchement d'une vidéo, affichage d'un texte ...). En cas d'erreur, il doit recommencer depuis le début.

Principe d'un digicode à 4 chiffres



Dès qu'une mauvaise touche est enfoncée, peu importe la série de touches à suivre... c'est le nombre de frappes qui importe.



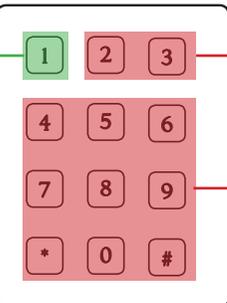
\* Ce principe peut s'adapter à d'autres outils tels que Genially, Scratch, Didapages etc.



BLIPPAR

### SCENE DEBUT

aller en scène OK2



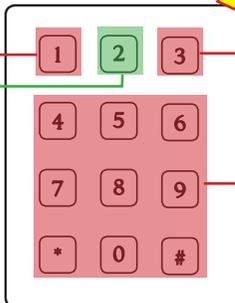
aller en scène ERREUR2

aller en scène ERREUR2

### SCENE OK2



aller en scène ERREUR3  
aller en scène OK2



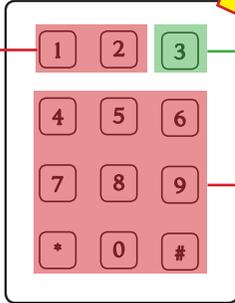
aller en scène ERREUR3

aller en scène ERREUR3

### SCENE OK3



aller en scène ERREUR4



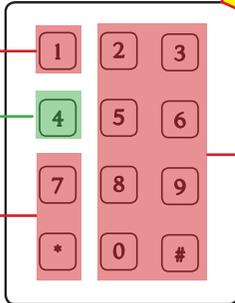
aller en scène OK2

aller en scène ERREUR4

### SCENE OK4



aller en scène DEBUT2



aller en scène DEBUT2

aller en scène DEBUT2



BRAVO/SORTIE

} images transparentes

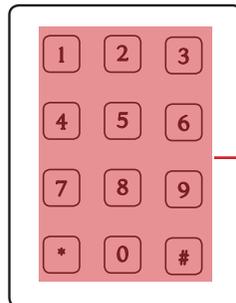
video "son bip"

1	2	3
4	5	6
7	8	9
*	0	#

image du digicode

video "son erreur"

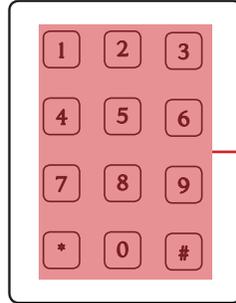
### SCENE ERREUR2



aller en scène ERREUR3

**CODE À SAISIR : 1 2 3 4**

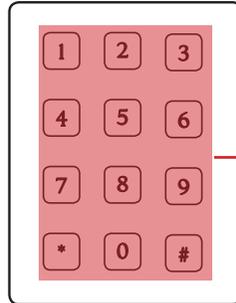
### SCENE ERREUR3



aller en scène ERREUR4

Nécessité d'ajouter une scène supplémentaire (DEBUT 2) afin de lancer le son "erreur" en fin de saisie du code erroné.  
Cette scène n'est pas nécessaire si on n'utilise pas les sons des touches.

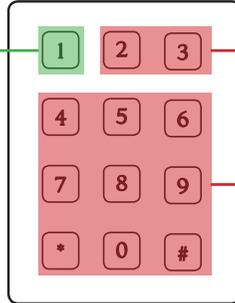
### SCENE ERREUR4



aller en scène DEBUT2

aller en scène OK2

### SCENE DEBUT2



aller en scène ERREUR2

aller en scène ERREUR2

