

Sommario

1 Kairos Manuale d'uso	3
1.1 Introduzione	3
1.2 Come visualizzare interfaccia grafica di Kairos	3
1.3 Kairos Home.....	3
2 Interfaccia di amministrazione delle stanze	4
2.1 Pagina Admin.....	4
2.2 Navbar	5
2.3 Pulsanti di servizio	5
2.3.1 Attivo Servizio:.....	6
2.3.2 Preparo la Sala:.....	6
2.3.3 Avvio il Gioco:	6
2.3.4 Spengo la Sala:.....	6
2.3.5 Invia Un Alert:.....	6
2.3.6 Squadre Admin:	6
2.4 Controllo Reception	7
2.5 Generali e Modalità di Gioco	7
2.6 Selezione Lingua Della Stanza.....	8
2.7 Comandi di Gioco.....	9
2.7.1 Note Importanti!!	9
2.7.2 Aprire:	9
2.7.3 Sganciare:.....	9
2.7.4 Eseguire:	9
2.7.5 On/Off:.....	9
2.7.6 Note Importanti!!	9
2.8 Invio Suggestimenti Manuale.....	10
2.9 Pannello Degli Enigmi	11
2.9.1 Enigmi Semplici.....	12
2.9.2 Enigmi Composti.....	12
2.10 Stato degli Enigmi	13
2.10.1 Stato Enigma Semplice	13
2.10.2 Stato enigma Composto	14
2.11 Timer.....	16
2.12 Attivazione e Disattivazione degli Enigmi	17
2.13 Modal Suggestimenti	18

3 Squadre Admin	20
3.1 Squadre/Richieste di Gioco.....	21
3.1.1 Cercare la squadra per Codice Fiscale	22
3.1.2 Cercare la squadra per nome:	22
3.1.3 Gestisci Squadra	23
3.1.3.1 Modifica Squadra.....	23
3.1.3.2 Elimina Squadra	25
3.1.4 Associa Partita a Squadra	25
3.2 Partite di una stanza	28
3.2.1 Partita Aperta:	30
3.2.2 Gestisci Partita.....	30
3.2.2.1 Elimina Partita.....	31
3.2.3 Partita Chiusa.....	32
4 Interfaccia di Amministrazione delle Squadre	33
4.1 Cerca Squadre.....	33
4.1.1 Modifica Squadra.....	34
4.2 Crea Squadra.....	36
5 Sistema delle classifiche	38

1 Kairos Manuale d'uso

1.1 Introduzione

Questo documento fornisce una descrizione delle principali funzioni del software.

L'interfaccia grafica di kairos è visualizzabile su browser, ad uno specifico indirizzo URL che è possibile salvare tra i preferiti.

Il software Kairos è di tipo locale, nel senso che gira su rete locale e non è accessibile da altri utenti da internet.

1.2 Come visualizzare interfaccia grafica di Kairos

Una volta disponibile su rete locale, potete inserire un indirizzo URL su browser per visualizzare la schermata iniziale, potrebbe essere qualcosa di simile a questo: <http://10.100.1.7/escaperoom-web/admin>

Dove <http://10.100.1.7> -> è il nome dell'host

/escaperoom-web -> è il nome dell'interfaccia grafica di Kairos

/ -> è l'interfaccia grafica di amministrazione di partenza di kairos home

1.3 Kairos Home

Kairos offre un punto di partenza per l'utente amministratore, cioè una pagina iniziale.

Questa pagina iniziale è la home, da cui sarà possibile raggiungere l'interfaccia di amministrazione delle stanze e l'interfaccia di amministrazione delle squadre.

A.G.E. PROJECT

KAIROS 

[Amministrazione Stanze](#)

[Amministrazione Squadre](#)

2 Interfaccia di amministrazione delle stanze

Questa funzionalità permette all'utente di amministrare le stanze. Ogni stanza avrà la sua interfaccia di amministrazione.

Quindi, sempre accessibile dal browser è possibile recuperare la pagina da: <http://10.100.1.7/escaperoom-web/admin/seirim> -> aggiungere dopo admin/ il nome della stanza di cui si vuole visualizzare l'interfaccia di amministrazione.

2.1 Pagina Admin

Partiamo dalla pagina di amministrazione o admin.

Prendiamo come caso di esame la stanza di seirim, il nome dell'interfaccia è Seirim admin o Admin di seirim.

In generale sono presenti pulsanti per amministrare la stanza, comandi per controllare i singoli componenti della stanza e lo stato di tutti gli enigmi.(immagine-1)
(immagine-1)

A.G.E. PROJECT SEIRIM COMPILOTTO INCONSCIO KOMOREBI SUMMIT SAFEROOM

KAIROS - SEIRIM

ATTIVO SERVIZIO
PREPARO LA SALA
AVVIO IL GIOCO
SPENGO LA SALA
INVIO UN ALERT
SQUADRE ADMIN

LINGUA: ITALIANO
GENERALI / MOD: GIOCO
COMANDI DI GIOCO

APRI
PORTA INGRESSO
CRIPTA
BOTOLA OUIJA

SGANCIA
COLTELLO PANCA
COLTELLO BOTOLA OUIJA

ESEGUI
VIBRAZIONE RUNE

Descrizione	Controlla	Stato
R1-C2 (Gregorio Boncore)	Disattiva	●
R1-C4 (Serafino Mattei)	Disattiva	●
R1-C9 (Giacinto il Giovane)	Disattiva	●
R2-C3 (Teodosio Paganini)	Disattiva	●
R2-C6 (Anselmo Randazzo)	Disattiva	●
R2-C8 (Leonzio Pilato)	Disattiva	●
R3-C1 (Adamo Bartoli)	Disattiva	●
R3-C4 (Babuleno di Bobbio)	Disattiva	●
R3-C9 (Girolamo Nazario)	Disattiva	●

Suggerimenti Automatici

Descrizione	Controlla	Stato
Ovest - Candelabro	Disattiva	●
Sud Est - Urna Pietra	Disattiva	●
Sud Ovest - Ostia	Disattiva	●
Nord - Boccale	Disattiva	●
Nord Est - Menorah	Disattiva	●

Suggerimenti Automatici

Descrizione	Controlla	Stato
Runa - Dentro Botola	Disattiva	●
Runa - Sotto Bussola	Disattiva	●
Runa - Dietro Altare	Disattiva	●
Runa - Destra Fontana	Disattiva	●

Suggerimenti Automatici Vibrazione Rune

Descrizione	Controlla	Stato
Ginocchiera (Drappo)	Disattiva	●
Ginocchiera (Quadro)	Disattiva	●

Suggerimenti Automatici Vibrazione Panca

2.2 Navbar

Prima cosa da notare è la Navbar presente in cima alla pagina, da questa Navbar potete spostarvi da una pagina di amministrazione della stanza all'altra. Sempre sulla Navbar è presente sulla destra la prima voce A.G.E PROJECT, se ci cliccate sopra finirete sulla pagina Home di Kairos. (immagine-2)

(immagine-2)



The screenshot shows the top navigation bar (Navbar) with the following items: A.G.E. PROJECT, SEIRIM, COMLOTTO, INCONSCIO, KOMOREBI, SUMMIT, SAFEROOM. Below the navbar is the main header "KAIROS - SEIRIM" with a logo. On the left side, there is a vertical list of service buttons: "ATTIVO SERVIZIO" (red dot), "PREPARO LA SALA" (green dot), "AVVIO IL GIOCO" (red dot), "SPENGO LA SALA" (red dot), "INVIO UN ALERT" (red dot), and "SQUADRE ADMIN". At the bottom of this list is a language selector "LINGUA: ITALIANO". On the right side, there is a table for "1. Candeliere" with a "Disattiva" button. The table has three columns: "Descrizione", "Controlla", and "Stato".

Descrizione	Controlla	Stato
R1-C2 (Gregorio Boncore)	Disattiva	●
R1-C4 (Serafino Mattei)	Disattiva	●
R1-C9 (Giacinto il Giovane)	Disattiva	●
R2-C3 (Teodosio Paganini)	Disattiva	●
R2-C6 (Anselmo Randazzo)	Disattiva	●
R2-C8 (Leonzio Pilato)	Disattiva	●

2.3 Pulsanti di servizio

Molto utili per gestire la stanza sono i pulsanti di servizio, per ogni stanza questi pulsanti possono avere un comportamento differente. (immagine-3)

(immagine-3)



This is a close-up view of the service buttons from the previous image. It shows the "KAIROS - SEIRIM" header and the following buttons: "ATTIVO SERVIZIO" (red dot), "PREPARO LA SALA" (green dot), "AVVIO IL GIOCO" (red dot), "SPENGO LA SALA" (red dot), "INVIO UN ALERT" (red dot), and "SQUADRE ADMIN". At the bottom is the language selector "LINGUA: ITALIANO".

Cosa fanno i pulsanti di servizio?

2.3.1 Attivo Servizio:

Questo pulsante una volta cliccato vi permette di accendere le luci della stanza e di aprire le porte, se sono presenti anche i pulsanti fisici a fianco alla porta principale della stanza è il pulsante bianco.

Una volta che ci avete cliccato sopra, la spia colorato sulla destra cambia di colore da verde a rosso, verde se lo stato è attivo.

2.3.2 Preparo la Sala:

Questo pulsante è quello di PRESTART, vi permette di preparare la sala prima di essere giocata dai clienti, quindi, attiva le calamite, attiva le serrature, effettua un reset di alcuni componenti della stanza, spegne le luci.

Questo pulsante può essere utilizzato insieme al PULSANTE DI SERVIZIO, nel senso che una volta che avete cliccato sul pulsante di PRESTART, potete subito dopo cliccare sul pulsante di SERVIZIO per accendere le luci e preparare la sala con le luci accese, quando avete finito cliccate nuovamente su PRESTART per spegnere le luci.

2.3.3 Avvio il Gioco:

Questo pulsante serve ad avviare la stanza.

E' consigliabile premere questo pulsante solo quando i clienti sono dentro la stanza e pronti a giocare.

E' obbligatorio premere il pulsante START, solo se in precedenza avete premuto il pulsante PRESTART.

2.3.4 Spengo la Sala:

Questo pulsante spegne la sala solo quando questa è in START.

Quando la sala viene spenta, si interrompe la traccia audio, si disattivano tutte le calamite, serrature e si spengono le luci.

2.3.5 Invia Un Alert:

Questo pulsante serve a inviare un ALERT, cioè un effetto audio.

E' consigliabile di utilizzare questo pulsante quando vedete che i clienti stanno avendo dei comportamenti che possono danneggiare i componenti della stanza. E' consigliabile avvisare prima i clienti e avvertirli che saranno segnalati tramite questo comando comportamenti non idonei all'integrità della stanza.

2.3.6 Squadre Admin:

Questo pulsante vi permette di cambiare il contenuto della pagina di amministrazione. Nel senso che non visualizzerete più gli stati degli enigmi della stanza, ma visualizzerete un pannello che vi permette di amministrare le partite di questa specifica stanza e le squadre presenti nel vostro sistema.

2.4 Controllo Reception

In ogni pagina di amministrazione è presente la funzione CONTROLLO RECEPTION. Questa funzione vi permette di gestire la musica della reception. Inoltre, è possibile controllare porte e serrature della struttura. (immagine-4)

(immagine-4)

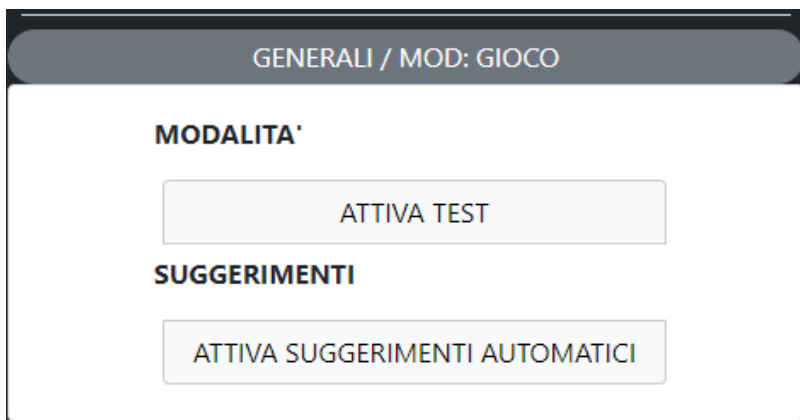


2.5 Generali e Modalità di Gioco

Questa funzione permette di attivare la modalità TEST di una stanza.

Questo permette all'amministratore di testare la stanza e di non attivare alcune funzioni, e di poter giocare gli enigmi senza attendere la prefazione audio.

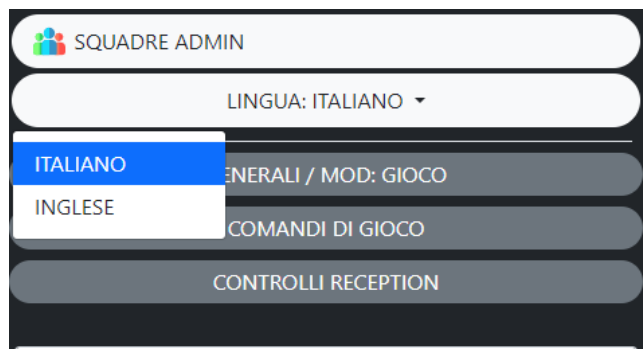
Inoltre, è possibile attivare o disattivare i suggerimenti automatici, questa opzione fa sì che quando i clienti che stanno giocando richiederanno un suggerimento, questo non verrà inviato in automatico da KAIROS.



2.6 Selezione Lingua Della Stanza

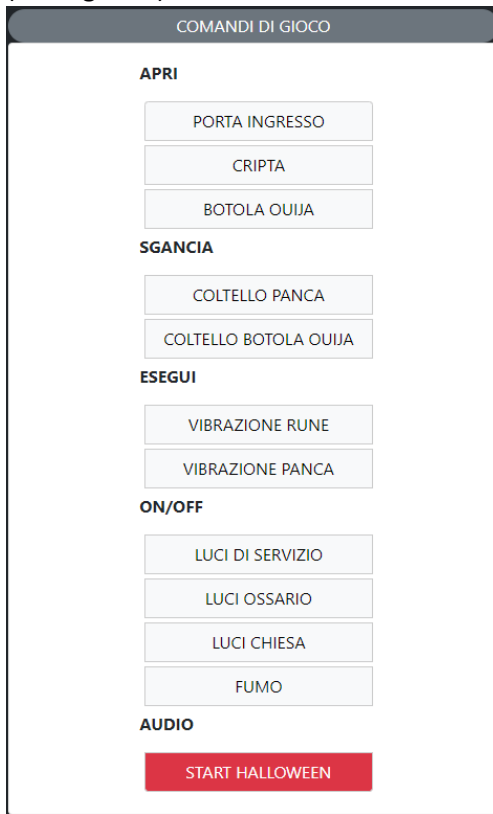
Con questa funzione è possibile selezionare la lingua della stanza. Questo significa che l'amministratore andrà a modificare la lingua della prefazione, dei suggerimenti e se previsti di alcuni componenti all'interno della stanza.

Per quanto riguarda i suggerimenti, l'amministratore continuerà a vedere i suggerimenti automatici in lingua ITALIANO, però sullo schermo della TV della stanza questi appariranno nella lingua selezionata.



2.7 Comandi di Gioco

Questa funzione vi permette di controllare alcuni componenti della stanza.
(immagine-5)



2.7.1 Note Importanti!!

Ogni singolo componente può essere gestito in determinati STATI della stanza. Nel senso che alcuni componenti potranno essere gestiti solo in stato di START, PRESTART e SERVIZIO.

Come e quando possono essere gestiti vanno a discrezione delle specifiche fornite dai proprietari dell'escape.

Come da (immagine-5) potrete controllare i seguenti componenti:

2.7.2 Aprire:

- 1) Aprire la porta di ingresso della stanza
- 2) Aprire altri componenti utili per il proseguimento del gioco.

2.7.3 Sganciare:

- 1) Sganciare oggetti utili per il gioco che sono agganciati da serrature.

2.7.4 Eseguire:

- 1) Eseguire determinate azioni, come attivare le vibrazioni all'interno della stanza.

2.7.5 On/Off:

- 1) Questi comandi vi permettono di accendere e spegnere determinati interruttori, come per le luci o per le macchine del fumo.

2.7.6 Note Importanti!!

- 1) Alcuni di questi componenti, possono essere attivati o disattivati cliccando ripetutamente sullo stesso pulsante.

Per esempio, per gli interruttori ON/OFF delle luci è possibile cliccare la prima volta, il sistema riconoscerà se la luce è accesa e spenta e in base a questo vi accenderà la luce se la luce è spenta, o vi spegnerà la luce se la luce è accesa.

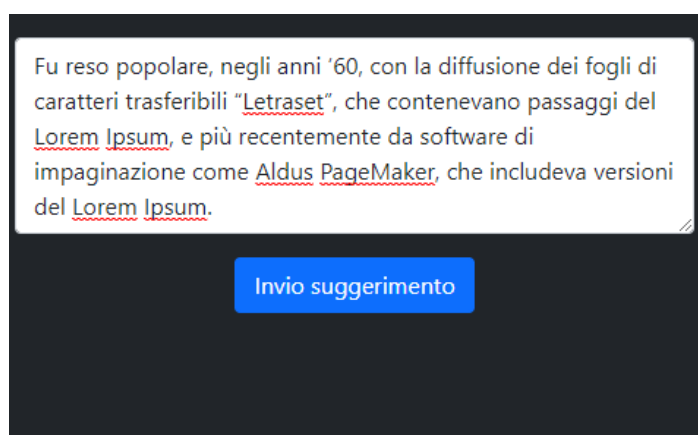
- 2) Alcuni di questi componenti si attivano per tot secondi una volta che avete cliccato il pulsante, come per esempio le serrature delle porte, o le macchine del fumo, che in genere hanno un determinato periodo di avvio, che può durare pochi secondi o frazioni di secondo.

2.8 Invio Suggerimenti Manuale

In fondo alla Side Bar laterale è presente una piccola Form, dove è possibile inserire del testo.

Questa form serve a inviare un suggerimento manualmente che apparirà sullo schermo della TV della stanza.

Se lo stato della stanza è in START, una volta inviato il suggerimento questo apparirà sopra la form, come storico del suggerimento inviato.



Fu reso popolare, negli anni '60, con la diffusione dei fogli di caratteri trasferibili "Letraset", che contenevano passaggi del Lorem Ipsum , e più recentemente da software di impaginazione come Aldus PageMaker , che includeva versioni del Lorem Ipsum .

Invio suggerimento

2.9 Pannello Degli Enigmi

Questo pannello mostra il numero degli enigmi, l'ordine in cui questi devono essere eseguiti e lo stato di questi durante lo START della stanza. Prendiamo come esempio KOMOREBI (immagine-6)

(immagine-6)

1 Antifurto			1.1 Antifurto Pannello Centralina			1.2 Antifurto Hackeraggio		
Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato
Box DSL (Aperto)		●	R1-C1 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Avvio Hacking Allarme (30 Secondi)		●
Cavo DSL (Scollegato)	Attiva	●	R1-C4 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Apertura Porta Museo (30 Secondi)		●
Apertura Antifurto		●	R2-C2 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Suggerimenti Automatici		
WiFi USB (Collegato)	Attiva	●	R2-C4 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	2. Allarme		
Tastiera USB (Scollegata)	Attiva	●	R1-C3 (Code DX + GND)	Attiva	●	Descrizione	Controlla	Stato
Allarme trovato su app telefono	Attiva	●	R2-C2 (Code DX + GND)	Attiva	●	Pulsante Allarme 1	Attiva	●
Suggerimenti Automatici			R1-C1 (Code SX + GND)	Attiva	●	Pulsante Allarme 2	Attiva	●
3. Bottiglie			R2-C3 (Code SX + GND)	Attiva	●	Suggerimenti Automatici		
Descrizione	Controlla	Stato	4. Tablet			5. Combinazione Luminosa		
Bottiglia (1)	Attiva	●	Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato
Bottiglia (6)	Attiva	●	Password Tablet (pepe)	Attiva	●	Led 1		●
Bottiglia (2)	Attiva	●	Password Enigma (13-5-1994)	Attiva	●	Led 2		●
Bottiglia (9)	Attiva	●	Suggerimenti Automatici			Led 3		●
Bottiglia (1)	Attiva	●	6. Bilancia	Attiva	●	Led 4		●
Bottiglia (1)	Attiva	●	Lettura del peso di 90g		●	Led 5		●
Bottiglia (7)	Attiva	●	Suggerimenti Automatici			Led 6		●
Bottiglia (7)	Attiva	●	7. Valigetta	Disattiva	●	Led 7		●
Suggerimenti Automatici			Descrizione	Controlla	Stato	Led 8		●
Suggerimenti Automatici			Inserisco Pugnale	Disattiva	●	Suggerimenti Automatici		
Suggerimenti Automatici			Inserisco Certificato	Disattiva	●	Suggerimenti Automatici		

Nell'immagine-6 possiamo vedere appunto tutti gli enigmi presenti nella stanza, ognuno di questi è numerato e ha un nome che lo identifica. 1 Antifurto, 1.1 Antifurto Pannello Centralina, 2 Allarme ecc...

Ogni enigma ha delle spie/luci sulla destra che possono essere rosse o verdi. Il colore rosso sta per non eseguito il colore verde sta per eseguito. Per eseguito si intende se l'enigma è stato superato oppure no dal cliente.

Per far si che i vostri clienti possano terminare la stanza, tutti gli stati devono diventare verdi, quando tutti gli stato sono verdi, allora si arriva alla conclusione della stanza.

Nell'immagine-6 possiamo vedere che l'unico enigma che non è stato superato dal cliente è il numero 7 Valigetta.

2.9.1 Enigmi Semplici

Gli enigmi semplici in genere sono composti da un solo pannello o riquadro. (immagine-7)
(immagine-7)

1. Candeliere		
		Disattiva ●
Descrizione	Controlla	Stato
R1-C2 (Gregorio Boncore)	Disattiva	●
R1-C4 (Serafino Mattei)	Disattiva	●
R1-C9 (Giacinto il Giovane)	Disattiva	●
R2-C3 (Teodosio Paganini)	Disattiva	●
R2-C6 (Anselmo Randazzo)	Disattiva	●
R2-C8 (Leonzio Pilato)	Disattiva	●
R3-C1 (Adamo Bartoli)	Disattiva	●
R3-C4 (Babuleno di Bobbio)	Disattiva	●
R3-C9 (Girolamo Nazario)	Disattiva	●

2.9.2 Enigmi Composti

Gli enigmi composti sono formati da più riquadri, un esempio concreto lo si trova in KOMOREBI

Questo sistema è stato elaborato, perché i componenti di uno specifico enigma possono essere molto numerosi, quindi conviene raggrupparli in piccoli sotto enigmi.

Come nell'esempio seguente l'enigma 1 Antifurto di KOMOREBI è composto da tre pannelli, quindi la numerazione sarà composta, nel senso che l'enigma principale sarà formato da un numero intero, mentre invece i sotto enigmi hanno il primo numero che fa riferimento all'enigma principale seguito da un punto + il numero dei sotto enigmi. Come in questo caso: 1 Antifurto, 1.1 Antifurto Pannello Centralina, 1.2 Antifurto Hackeraggio (immagine-8)

(immagine-8)

1 Antifurto			1.1 Antifurto Pannello Centralina			1.2 Antifurto Hackeraggio		
		Disattiva ●			Disattiva ●			Disattiva ●
Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato
Box DSL (Aperto)		●	R1-C1 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Avvio Hacking Allarme (30 Secondi)		●
Cavo DSL (Scollegato)	Attiva	●	R1-C4 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Apertura Porta Museo (30 Secondi)		●
Apertura Antifurto		●	R2-C2 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Suggerimenti Automatici		
WiFi USB (Collegato)	Disattiva	●	R2-C4 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	2. Allarme Disattiva ●		
Tastiera USB (Scollegata)	Disattiva	●	R1-C3 (Code DX + GND)	Disattiva	●	Descrizione	Controlla	Stato
Allarme trovato su app telefono	Disattiva	●	R2-C2 (Code DX + GND)	Disattiva	●	Pulsante Allarme 1	Disattiva	●
Suggerimenti Automatici			R1-C1 (Code SX + GND)	Disattiva	●	Pulsante Allarme 2	Disattiva	●
			R2-C3 (Code SX + GND)	Disattiva	●	Suggerimenti Automatici		
			Suggerimenti Automatici					

2.10 Stato degli Enigmi

Lo stato degli enigmi rappresenta se i clienti hanno superato l'enigma oppure no, lo stato dell'enigma è rappresentato dalle spie luminose, sulla destra. E' possibile leggere anche lo stato di ogni singolo componente dell'intero enigma. (immagine-9)

1. Candeliere	Disattiva	●
Descrizione	Controlla	Stato
R1-C2 (Gregorio Boncore)	Disattiva	●
R1-C4 (Serafino Mattei)	Disattiva	●
R1-C9 (Giacinto il Giovane)	Disattiva	●
R2-C3 (Teodosio Paganini)	Disattiva	●
R2-C6 (Anselmo Randazzo)	Disattiva	●
R2-C8 (Leonzio Pilato)	Disattiva	●
R3-C1 (Adamo Bartoli)	Disattiva	●
R3-C4 (Babuleno di Bobbio)	Disattiva	●
R3-C9 (Girolamo Nazario)	Disattiva	●

2.10.1 Stato Enigma Semplice

Come nell'immagine-9, abbiamo l'enigma del candeliere.

Qui abbiamo lo stato generale o complessivo dell'enigma, che è la spia luminosa sulla destra sulla stessa riga del nome dell'enigma: 1. Candeliere, sulla destra è presente la spia luminosa che in questo caso è rossa, il che significa che l'enigma NON è superato.

In genere la spia generale diventa verde solo quando tutti i singoli componenti dell'enigma diventano verdi.

Come nell'immagine-10 abbiamo l'enigma del 1. Candeliere che è stato superato, quindi gli utenti procederanno all'enigma successivo e così anche il software passerà a leggere gli stati dell'enigma successivo.

(immagine-10)

1. Candeliere		
	Disattiva	●
Descrizione	Controlla	Stato
R1-C2 (Gregorio Boncore)	Disattiva	●
R1-C4 (Serafino Mattei)	Disattiva	●
R1-C9 (Giacinto il Giovane)	Disattiva	●
R2-C3 (Teodosio Paganini)	Attiva	●
R2-C6 (Anselmo Randazzo)	Attiva	●
R2-C8 (Leonzio Pilato)	Attiva	●
R3-C1 (Adamo Bartoli)	Attiva	●
R3-C4 (Babuleno di Bobbio)	Attiva	●
R3-C9 (Girolamo Nazario)	Attiva	●

Suggerimenti Automatici

2.10.2 Stato enigma Composto

Lo stato degli enigmi composti è differente rispetto a un enigma semplice, questo perché gli enigmi composti vengono superati solo quando tutti i sotto enigmi vengono risolti.

Prendiamo per esempio il caso di KOMOREBI, enigma 1 Antifurto.

Nell'immagine-11 abbiamo l'enigma 1 Antifurto che non è superato, però alcuni suoi componenti sono stati superati dai clienti, come: Cavo DSL e Apertura Antifurto.

(immagine-11)

1 Antifurto			1.1 Antifurto Pannello Centralina			1.2 Antifurto Hackeraggio		
	Disattiva	●		Disattiva	●		Disattiva	●
Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato
Box DSL (Aperto)		●	R1-C1 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Avvio Hacking Allarme (30 Secondi)		●
Cavo DSL (Scollegato)	Attiva	●	R1-C4 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Apertura Porta Museo (30 Secondi)		●
Apertura Antifurto		●	R2-C2 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Suggerimenti Automatici		
Wifi USB (Collegato)	Disattiva	●	R2-C4 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	2. Allarme	Disattiva	●
Tastiera USB (Scollegata)	Disattiva	●	R1-C3 (Code DX + GND)	Disattiva	●	Descrizione	Controlla	Stato
Allarme trovato su app telefono	Disattiva	●	R2-C2 (Code DX + GND)	Disattiva	●	Pulsante Allarme 1	Disattiva	●
Suggerimenti Automatici			R1-C1 (Code SX + GND)	Disattiva	●	Pulsante Allarme 2	Disattiva	●
			R2-C3 (Code SX + GND)	Disattiva	●	Suggerimenti Automatici		
			Suggerimenti Automatici					

Successivamente nell'immagine-12, vediamo come tutti i componenti dell'enigma antifurto sono stati completati (perché sono verdi), però lo stato generale è ancora rosso. Questo perché 1 Antifurto è composto anche dal sotto enigma 1.1 e 1.2

(immagine-12)

1 Antifurto			1.1 Antifurto Pannello Centralina			1.2 Antifurto Hackeraggio		
Disattiva ●			Disattiva ●			Disattiva ●		
Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato
Box DSL (Aperto)		●	R1-C1 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Avvio Hacking Allarme (30 Secondi)		●
Cavo DSL (Scollegato)	Attiva	●	R1-C4 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Apertura Porta Museo (30 Secondi)		●
Apertura Antifurto		●	R2-C2 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	Suggerimenti Automatici		
WiFi USB (Collegato)	Attiva	●	R2-C4 (Switch Mode Basso)	Disattiva	●	2. Allarme		
Tastiera USB (Scollegata)	Attiva	●	R1-C3 (Code DX + GND)	Disattiva	●	Disattiva ●		
Allarme trovato su app telefono	Attiva	●	R2-C2 (Code DX + GND)	Disattiva	●	Descrizione		
Suggerimenti Automatici			R1-C1 (Code SX + GND)	Disattiva	●	Controlla		
			R2-C3 (Code SX + GND)	Disattiva	●	Stato		
			Suggerimenti Automatici			Pulsante Allarme 1	Disattiva	●
						Pulsante Allarme 2	Disattiva	●
						Suggerimenti Automatici		

Nella immagine-13 abbiamo il sotto enigma 1.1 Antifurto Pannello Centralina che è completato, però deve anche essere completato il sotto enigma 1.2 per completare l'enigma 1 Antifurto.

(immagine-13)

1 Antifurto			1.1 Antifurto Pannello Centralina			1.2 Antifurto Hackeraggio		
Disattiva ●			Disattiva ●			Disattiva ●		
Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato
Box DSL (Aperto)		●	R1-C1 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Avvio Hacking Allarme (30 Secondi)		●
Cavo DSL (Scollegato)	Attiva	●	R1-C4 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Apertura Porta Museo (30 Secondi)		●
Apertura Antifurto		●	R2-C2 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Suggerimenti Automatici		
WiFi USB (Collegato)	Attiva	●	R2-C4 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	2. Allarme		
Tastiera USB (Scollegata)	Attiva	●	R1-C3 (Code DX + GND)	Attiva	●	Disattiva ●		
Allarme trovato su app telefono	Attiva	●	R2-C2 (Code DX + GND)	Attiva	●	Descrizione		
Suggerimenti Automatici			R1-C1 (Code SX + GND)	Attiva	●	Controlla		
			R2-C3 (Code SX + GND)	Attiva	●	Stato		
			Suggerimenti Automatici			Pulsante Allarme 1	Disattiva	●
						Pulsante Allarme 2	Disattiva	●
						Suggerimenti Automatici		

Nell'immagine-14, tutti i sotto enigmi sono stati superati e così anche l'enigma principale, cioè 1 Antifurto.

(immagine-14)

1 Antifurto			1.1 Antifurto Pannello Centralina			1.2 Antifurto Hackeraggio		
		Disattiva			Disattiva			Attiva
Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato	Descrizione	Controlla	Stato
Box DSL (Aperto)		●	R1-C1 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Avvio Hacking Allarme (30 Secondi)		●
Cavo DSL (Scollegato)	Attiva	●	R1-C4 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Apertura Porta Museo (30 Secondi)		●
Apertura Antifurto		●	R2-C2 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	Suggerimenti Automatici		
WiFi USB (Collegato)	Attiva	●	R2-C4 (Switch Mode Basso)	Attiva	●	2. Allarme		
Tastiera USB (Scollegata)	Attiva	●	R1-C3 (Code DX + GND)	Attiva	●			Disattiva
Allarme trovato su app telefono	Attiva	●	R2-C2 (Code DX + GND)	Attiva	●			●
Suggerimenti Automatici			R1-C1 (Code SX + GND)	Attiva	●			●
			R2-C3 (Code SX + GND)	Attiva	●			●
			Suggerimenti Automatici			Suggerimenti Automatici		

Quindi, gli enigmi composti si riconoscono perché la loro numerazione parte con un numero intero per esempio 1 e prosegue con altri sotto enigma numerati compositamente, per esempio 1.1, 1.2 ecc...

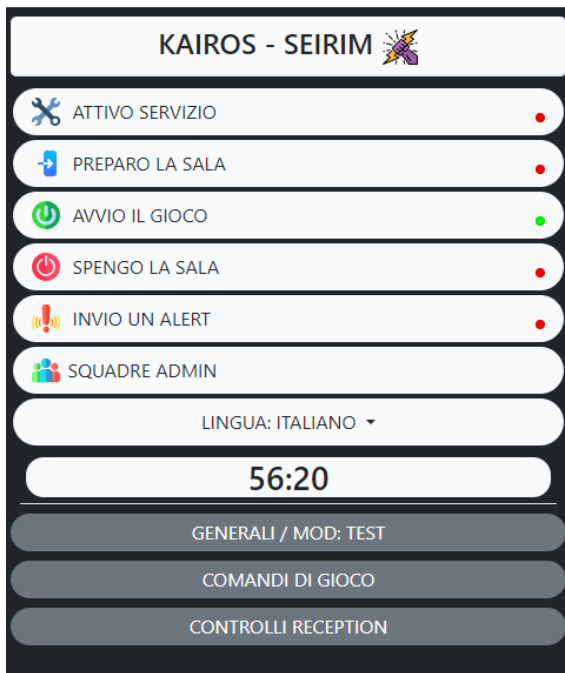
Per gli enigmi composti assicurarsi sempre che tutti i sotto enigmi siano superati.

2.11 Timer

Quando la stanza sarà in stato START, in automatico apparirà il timer della stanza, facendo riferimento all'immagine-15 questo apparirà sulla sinistra, sotto i pulsanti di servizio e la lingua.

Una volta che la stanza sarà completata dai clienti questo si stopperà e vi mostrerà il tempo impiegato dai clienti per concludere la stanza.

Quando manderete in OFF la stanza, questa scomparirà.



[2.12 Attivazione e Disattivazione degli Enigmi](#)

Se i clienti hanno difficoltà nel superare alcuni enigmi, l'amministratore delle stanze può intervenire e disattivare un enigma, un suo componente o un suo sotto enigma.

Come nell'immagine-15, abbiamo l'enigma 1. Candeliere, il pulsante per disattivare l'enigma si trova sulla stessa riga del nome e dello stato.

Inoltre, ogni singolo componente ha il suo pulsante di disattivazione o attivazione.

(immagine-15)



The screenshot shows a table with three columns: 'Descrizione', 'Controlla', and 'Stato'. The first row is for '1. Candeliere' with a 'Disattiva' button and a red dot. The following rows list various enigmas with their respective 'Controlla' buttons (either 'Disattiva' or 'Attiva') and status indicators (green or red dots). A blue button labeled 'Suggerimenti Automatici' is located at the bottom left of the table.

Descrizione	Controlla	Stato
1. Candeliere	Disattiva	●
R1-C2 (Gregorio Boncore)	Disattiva	●
R1-C4 (Serafino Mattei)	Disattiva	●
R1-C9 (Giacinto il Giovane)	Disattiva	●
R2-C3 (Teodosio Paganini)	Attiva	●
R2-C6 (Anselmo Randazzo)	Attiva	●
R2-C8 (Leonzio Pilato)	Attiva	●
R3-C1 (Adamo Bartoli)	Attiva	●
R3-C4 (Babuleno di Bobbio)	Attiva	●
R3-C9 (Giolamo Nazario)	Disattiva	●

Suggerimenti Automatici

Quando si disattiva un enigma o un suo componente possiamo avere due comportamenti differenti:

- 1) Se disattiviamo un enigma o un suo componente che è in corso d'opera, nel senso che i clienti stanno cercando di risolvere quel specifico enigma, lo stato dell'enigma o del suo componente diventa subito verde.
- 2) Se disattiviamo un enigma o un suo componente che i clienti non stanno ancora giocando, lo stato non diventerà subito verde. Diventerà verde solo quando i clienti passeranno a quel specifico enigma.

In Kairos abbiamo questo comportamento perché ogni stanza ha una sua logica e una sua storia che deve essere rispettata. Quindi, gli enigmi sono in sequenza o eseguiti in contemporanea, però in momenti specifici della storia della stanza.

Quindi, se andiamo a disattivare un enigma che è previsto alla fine della storia della stanza, questo viene memorizzato da KAIROS come enigma che deve essere superato/disattivato. E verrà effettivamente superato, quindi gli stati diventeranno verdi solo quando è previsto di essere giocato.

Per esempio se i clienti stanno giocando l'enigma 1, e andiamo a disattivare l'enigma 7, gli stati dell'enigma 7 e dei suoi componenti non cambieranno di colore, da rosso a verde. Se invece disattiviamo l'enigma 1 questi cambieranno di colore e KAIROS passerà all'enigma successivo.

Una volta disattivato un enigma è possibile riattivarlo, ma solo se i clienti non stanno giocando questo enigma e solo se l'enigma non è ancora stato giocato.

[2.13 Modal Suggerimenti](#)

Ogni enigma ha un pulsante che fa riferimento ai suggerimenti, cioè il pulsante Suggerimenti Automatici (immagine-16)

Questo pulsante mostra quelli che sono i suggerimenti automatici previsti per questo specifico enigma.

(immagine-16)

Descrizione	Controlla	Stato
R1-C2 (Gregorio Boncore)	Disattiva	●
R1-C4 (Serafino Mattei)	Disattiva	●
R1-C9 (Giacinto il Giovane)	Disattiva	●
R2-C3 (Teodosio Paganini)	Attiva	●
R2-C6 (Anselmo Randazzo)	Attiva	●
R2-C8 (Leonzio Pilato)	Attiva	●
R3-C1 (Adamo Bartoli)	Attiva	●
R3-C4 (Babuleno di Bobbio)	Attiva	●
R3-C9 (Girolamo Nazario)	Attiva	●

Suggerimenti Automatici

Se cliccate su questo pulsante, si aprirà un Modal:

Suggerimenti Disattiva Suggerimenti

Automatico Manuale Inviato

Invia Disattiva 1.1 Il detenuto in isolamento legge delle iscrizioni sul muro della sua cella. In alto a sinistra "NO". In alto a destra "O", In centro "NE", In basso a sinistra "SO", In basso a destra "S".

Invia Disattiva 1.2 Dovrete aprire lo sportello di servizio, guardatevi intorno per capire come posizionare le leve

Invia Disattiva 1.3 Il detenuto in isolamento potrà aiutarvi ad aprire lo sportello di servizio

Invia Disattiva 1.4 Sul muro della cella di isolamento ci sono 5 punti cardinali, provate a riprodurli posizionando le levette nella stessa posizione

Close

Suggerimenti Automatici

Da qui potrete disattivare i suggerimenti automatici previsti per questo enigma, sul pulsante disattiva suggerimenti, se cliccato, cambierà in automatico il testo in: Attivo suggerimenti, quindi, potete attivare o disattivare i suggerimenti automatici previsti per questo enigma.

Inoltre, potete disattivare singolarmente i suggerimenti, se cliccato su Disattiva, in automatico cambierà il testo in Attiva, quindi, potrete riattivarli.

Potete anche inviare un suggerimento Automatico, manualmente, cliccando su INVIA. Una volta inviato questo verrà evidenziato di verde.

I suggerimenti che non sono previsti come automatici sono evidenziati in GRIGIO, questi sono Suggerimenti che volete standardizzare senza la necessità di riscriverli ogni volta, questo NON sono Automatici, ma sono a disposizione per essere inviati SOLO manualmente.

3 Squadre Admin

Sulla Sidebar di sinistra è presente una funzione: SQUADRE ADMIN.

Questa funzione permette di associare la partita ad una squadra.

Quando lo stato della stanza è in START, il gioco della stanza è avviato, in questo momento abbiamo avviato una partita. Con il sistema delle squadre in KAIROS, possiamo associare una partita ad una squadra.

Se cliccate sul pulsante SQUADRE ADMIN, il contenuto della pagina cambierà, e vi verrà mostrata una interfaccia che si occupa della gestione delle squadre, e la possibilità di associare una squadra specifica alla stanza che si sta facendo giocare ai clienti, o che si intende far giocare.

Inoltre, in questa funzione è possibile vedere un elenco delle ultime partite che sono state giocate e la relativa squadra che ha giocato. (immagine-18)

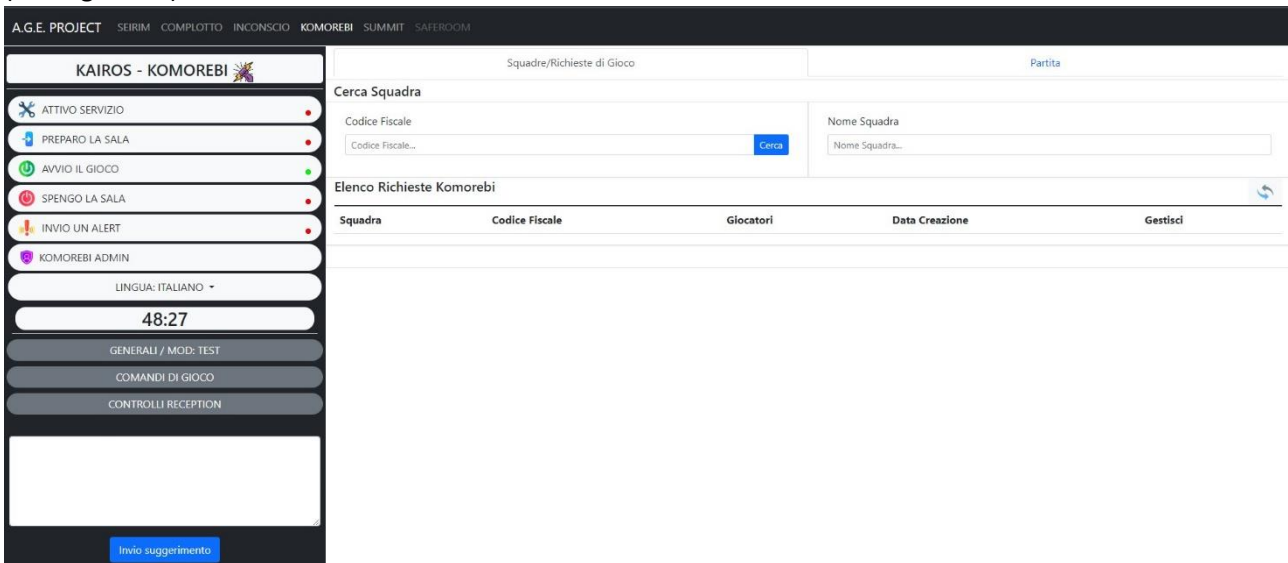
(immagine-18)



Appena cliccate sul pulsante SQUADRE ADMIN, il contenuto della pagina dovrebbe cambiare come nella seguente immagine-19, inoltre, il pulsante sulla sinistra è cambiato in KOMOREBI ADMIN.

Quindi se cliccate nuovamente sul pulsante ritornerete al contenuto presente in precedenza, e cioè all'amministrazione degli enigmi della stanza.

(immagine-19)



3.1 Squadre/Richieste di Gioco

Questa funzione vi permette di cercare una squadra, che avete creato. Potete cercare le squadre per codice fiscale o per nome della squadra

3.1.1 Cercare la squadra per Codice Fiscale

Come nell'immagine-20 è possibile cercare la squadra per codice fiscale, nella casella input sotto Codice Fiscale, cliccate su cerca, se la squadra è presente la visualizzerete tra i risultati.

Il codice fiscale fa riferimento al capo squadra, proprietario della squadra.

(immagine-20)

The screenshot shows a search interface for teams. At the top, there are two tabs: 'Squadre/Richieste di Gioco' (selected) and 'Partita'. Below the tabs is a section titled 'Cerca Squadra'. It contains two input fields: 'Codice Fiscale' with the value 'CMPBBR81D49I829K' and a blue 'Cerca' button, and 'Nome Squadra' with a placeholder 'Nome Squadra...'. Below the search fields is a table titled 'Squadre trovate' with a red close button (X) in the top right corner. The table has the following columns: 'Nome', 'Email', 'Codice Fiscale', 'Numero Di Telefono', 'Data Creazione', and 'Gestisci'. One row is visible, corresponding to the search results.

Nome	Email	Codice Fiscale	Numero Di Telefono	Data Creazione	Gestisci
La Casa Di Carta	sara.campisi@gmail.com	CMPBBR81D49I829K	3295433461	domenica, 11 dicembre 2022, 11:21:52 AM	

3.1.2 Cercare la squadra per nome:

Come nell'immagine-21, nella casella input sotto Nome Squadra, potete inserire il nome della squadra.

Qui la ricerca avviene ad ogni lettera inserita, quindi, vedrete che i risultati di ricerca cambieranno dinamicamente. Potete rimuovere l'elenco dei risultati cliccando sulla x rossa sulla destra.

(immagine-21)

The screenshot shows the same search interface as in image-20, but with the 'Nome Squadra' field containing the letter 'I'. The 'Squadre trovate' table now displays a list of 15 teams. Each row includes the team name, email, tax code, phone number, creation date, and a 'Gestisci' column with a gear icon and a checkbox.

Nome	Email	Codice Fiscale	Numero Di Telefono	Data Creazione	Gestisci
I Lamentoni	uwi88@hotmail.it	BNCWNT88T09A0100	3391828864	sabato, 10 dicembre 2022, 07:43:38 PM	
Flamingos	roberto.buvino@hotmail.it	BUNRRTP5M04G388W	3385338862	sabato, 10 dicembre 2022, 09:04:40 PM	
Paolo Pellegatta Bellissimi	alabiso98@gmail.com	LMRMRC98P03D286M	3481743852	domenica, 11 dicembre 2022, 12:44:16 AM	
La Casa Di Carta	sara.campisi@gmail.com	CMPBBR81D49I829K	3295433461	domenica, 11 dicembre 2022, 11:21:52 AM	
Le Prigioniere	flavia.facchetti@virgilio.it	FCCFLVPZC558988V	3883963934	domenica, 11 dicembre 2022, 04:18:44 PM	
Giovanni Foglia	dematteiselisa2003@gmail.com	MRVMTT98C04F205A	3383536552	domenica, 11 dicembre 2022, 10:06:34 PM	
I Pelati	francescametruccio@gmail.com	BRTRFL74T12L667G	3492644012	sabato, 17 dicembre 2022, 02:58:42 PM	
Pisellino09	yuri1282@yahoo.it	CRVMRK09T12F205L	3337649892	sabato, 17 dicembre 2022, 05:31:32 PM	
Gli Impreparati	yuri1282@yahoo.it	CCRMNL82564F205Z	3477190599	sabato, 17 dicembre 2022, 05:46:42 PM	
Carcere Minorile	plebanialice1@gmail.com	PRCLVC12T62G15FZ	3348665744	martedì, 27 dicembre 2022, 09:46:52 PM	
Hannibal	doc.contu@yahoo.com	CNTPLA89N43F952N	3467299201	venerdì, 30 dicembre 2022, 08:53:17 PM	

Ogni squadra è rappresentata da una riga, come in immagine-22

(img-22)

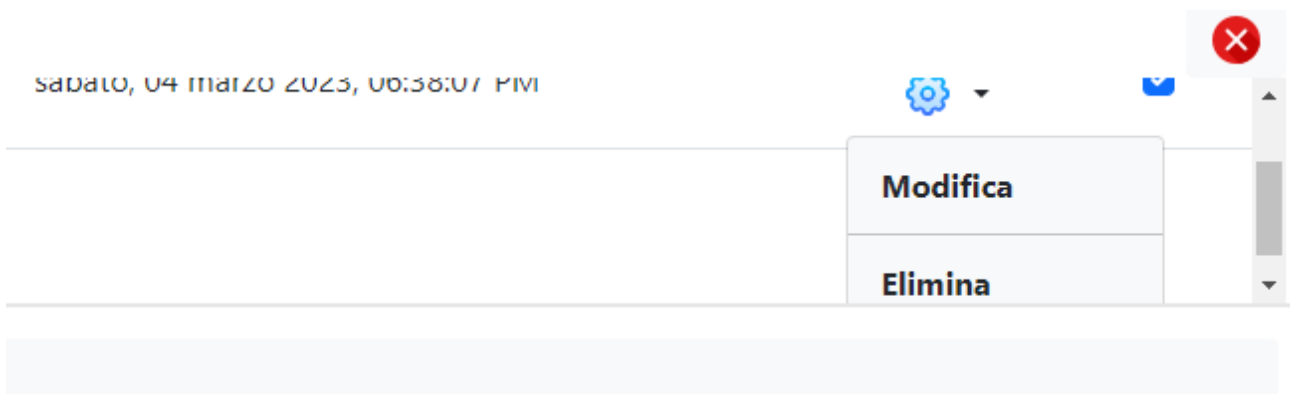
Squadre trovate						Gestisci
Nome	Email	Codice Fiscale	Numero Di Telefono	Data Creazione		
Prova	prova@gmail.com	brtdvd	3312234345	sabato, 04 marzo 2023, 06:38:07 PM	 	

3.1.3 Gestisci Squadra

Su ogni squadra è presente un pulsante di setting/opzioni, sotto il campo Gestisci.

Se ci cliccate sopra si aprirà un menu a tendina con diverse operazioni ammissibili, come nell'immagine-23, Modifica e Elimina.

(immagine-23)




3.1.3.1 Modifica Squadra

Questa funzione vi permette di modificare i dati della squadra.

Quando cliccate su modifica squadra si aprirà un modal a tutta pagina, come nell'immagine-24, con i dati principali della squadra che potete modificare.

E' obbligatorio modificare i dati per salvare, infatti il pulsante salva resterà disabilitato fino ad una modifica.

(immagine-24)

KAIROS  ×

Modifica Squadra N°131

Nome:


Email:

Codice Fiscale:

Numero di Telefono:

No, torna indietro.

Dopo che modificate un dato, come nell'esempio dell'immagine-25, abbiamo cambiato il campo Nome=Prova, in Nome=Prova1, viene abilitato il pulsante Salva.

KAIROS  ✕

Modifica Squadra N°131

Nome:

Email:

Codice Fiscale:

Numero di Telefono:

Quindi, cliccate su salva, se il salvataggio avviene correttamente riceverete un messaggio di esecuzione con successo evidenziato in verde. (immagine-26)

KAIROS  ✕

Modifica Squadra N°131

Nome:

Email:

Codice Fiscale:

Numero di Telefono:

Se dovesse esserci un messaggio di errore, provate a chiudere il modal, cliccando sulla x in alto a destra o sul pulsante No, torna indietro, e provate nuovamente a modificare i dati. Se l'errore persiste, segnalate l'errore all'assistenza.

3.1.3.2 Elimina Squadra

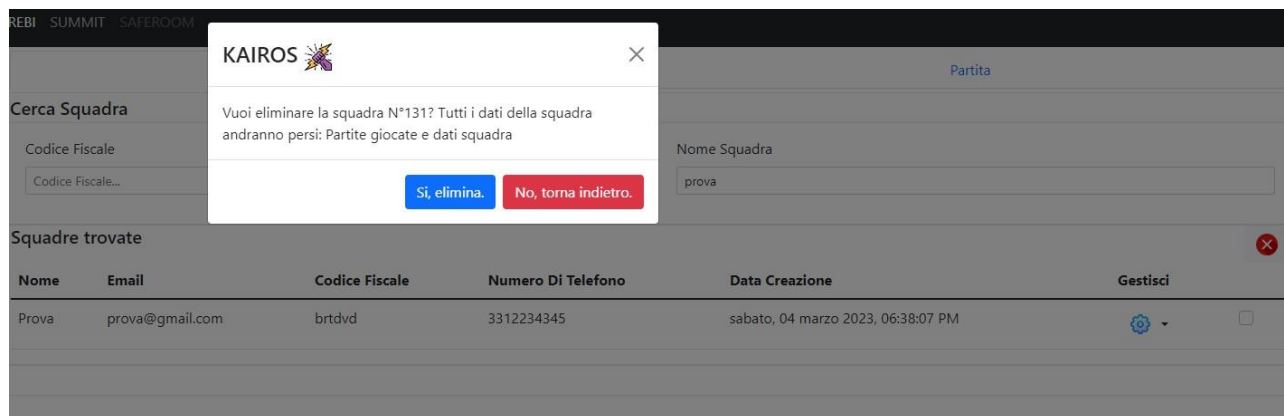
Questa funzione vi permette di eliminare una squadra.

Quando eliminate una squadra verranno eliminate tutte le partite ad essa associate.

Quando cliccate su elimina, nella gestione delle squadre, (riferimento immagine-23) si aprirà un modal immagine-27.

Se cliccate su Sì, elimina, il modal si chiuderà e il sistema vi restituirà un messaggio di successo o di errore.

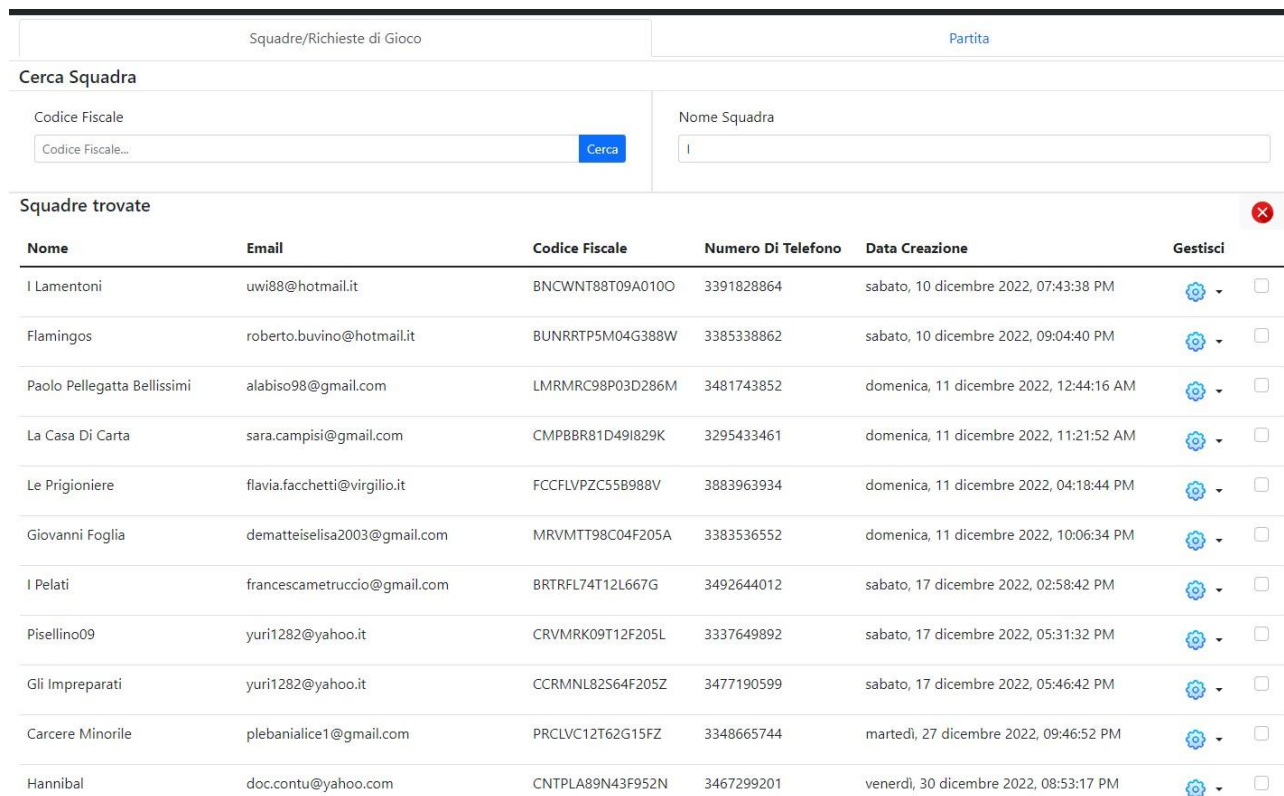
Se compare un messaggio di errore, riprovare, se l'errore persiste, segnalate l'errore all'assistenza. (immagine-27)



3.1.4 Associa Partita a Squadra

Facendo riferimento all'immagine-21, come vedete sulla destra del campo Gestisci, è presente un piccolo flag/quadrato/spunta.

(img-21)



Se ci cliccate sopra questo verrà fleggato, come nell'immagine-22, potete fleggare solo una squadra alla volta, non è possibile selezionare/fleggare più di una squadra.

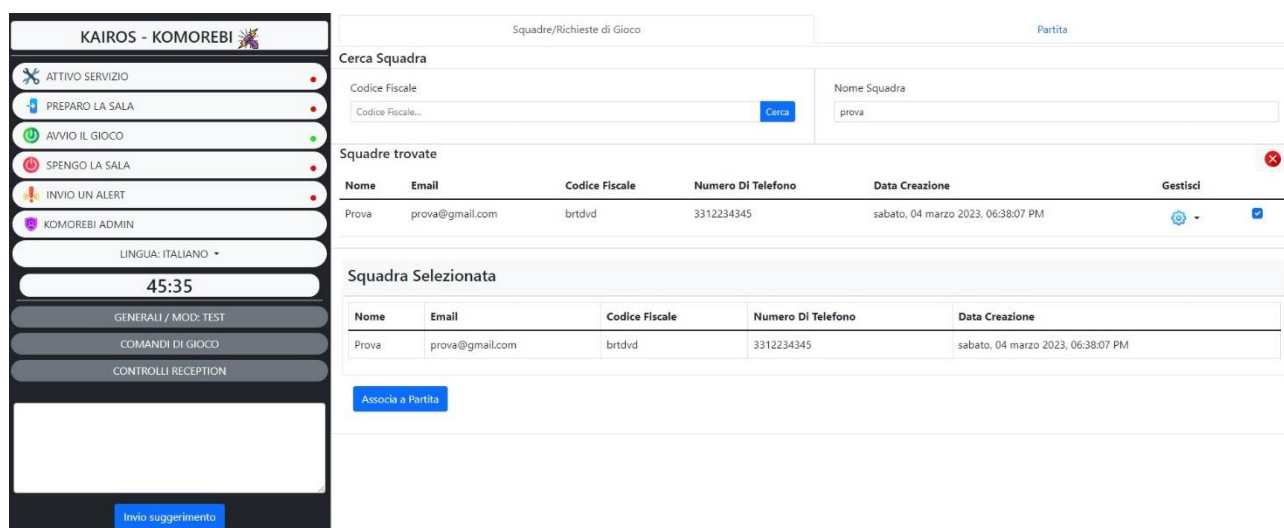
E' possibile deselezionare la squadra cliccando nuovamente sulla casella.

(img-22)

Squadre trovate						
Nome	Email	Codice Fiscale	Numero Di Telefono	Data Creazione	Gestisci	
Prova	prova@gmail.com	brtdvd	3312234345	sabato, 04 marzo 2023, 06:38:07 PM	 ▾	

Una volta selezionata la squadra in fondo alla pagina apparirà la squadra che avete selezionato, come nell'immagine-28. Sotto la voce di Squadra Selezionata.

(immagine-28)



The screenshot shows the KAIROS - KOMOREBI interface. On the left is a sidebar with navigation options: ATTIVATO SERVIZIO, PREPARO LA SALA, AVVIO IL GIOCO, SPENGO LA SALA, INVIO UN ALERT, and KOMOREBI ADMIN. Below these are language settings (LINGUA: ITALIANO), a timer (45:35), and buttons for GENERALI / MOD: TEST, COMANDI DI GIOCO, and CONTROLLI RECEPTION. At the bottom of the sidebar is a button labeled 'Invio suggerimento'. The main content area is titled 'Squadre/Richieste di Gioco' and 'Partita'. It features a 'Cerca Squadra' section with input fields for 'Codice Fiscale' and 'Nome Squadra'. Below this is a table of 'Squadre trovate' with columns: Nome, Email, Codice Fiscale, Numero Di Telefono, Data Creazione, and Gestisci. The table contains one entry for 'Prova'. Below the table is a section titled 'Squadra Selezionata' with a table containing the same entry for 'Prova'. At the bottom of this section is a blue button labeled 'Associa a Partita'.

Quindi, potete cliccare su Associa a Partita.

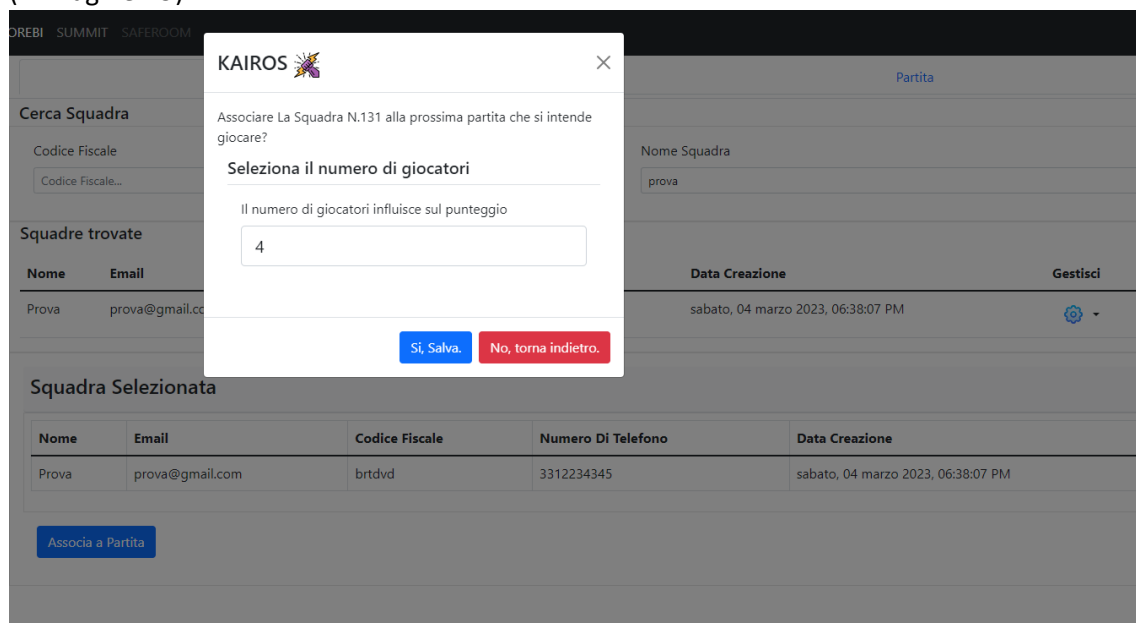
L'associazione della partita può avvenire in qualsiasi momento.

- 1) Potete associare la partita quando la stanza NON è in stato START
- 2) Potete associare la partita quando la stanza è in stato START

Come nell'immagine-28

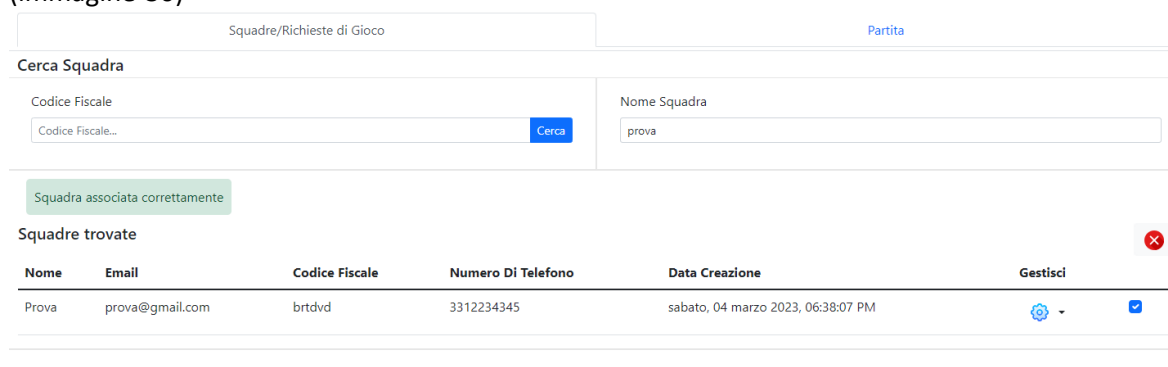
Quando cliccate sopra al pulsante: Associa a Partita si aprirà un modal, come nell'immagine-29. In questo Modal potete inserire il numero di giocatori della squadra che avete creato. Quindi, cliccate su Sì, Salva.

(immagine-29)



Se l'associazione avviene correttamente, il Modal verrà chiuso, la squadra selezionata verrà deselectionata, e vi apparirà un messaggio di successo o di errore, come nell'immagine-30

(immagine-30)



Una volta associata la squadra rimuovete i risultati delle squadre trovate cliccando sulla x rossa, sulla destra.





3.2 Partite di una stanza

Dopo che avete associato la squadra ad una partita, potete visualizzare la partita selezionando la voce di menu in alto a destra, come nell'immagine-31, cliccando sulla voce di menu: Partita.

Questa funzione divide i contenuti in due parti:

- 1) Partita Aperta
- 2) Partite Giocate

(immagine-31)


Squadre/Richieste di Gioco					Partita		
Partita Aperta:							
Partita: Prova1							
Giocatori	Data Creazione			Stato	Gestisci		
4	sabato, 16 dicembre 2023, 03:30:52 PM			Aperta			-
<hr/>							
Squadra							
Partite Giocate							
Partita: TULA							
Giocatori	N° Aiuti	Tempo	Coefficiente	Punteggio	Data Creazione	Stato	Gestisci
2	8	49:17	1	3205.8	venerdì, 15 dicembre 2023, 10:44:32 PM	Chiusa	
<hr/>							
Squadra							
Partita: Dubbi Forti							
Giocatori	N° Aiuti	Tempo	Coefficiente	Punteggio	Data Creazione	Stato	Gestisci
5	11	51:8	1	2064	giovedì, 14 dicembre 2023, 06:43:49 PM	Chiusa	
<hr/>							
Squadra							
Partita: Seahorses							
Giocatori	N° Aiuti	Tempo	Coefficiente	Punteggio	Data Creazione	Stato	Gestisci
4	6	48:16	1	3416.4	venerdì, 08 dicembre 2023, 10:18:05 PM	Chiusa	

Ogni riga corrisponde ad una partita, per ogni partita potete visualizzare la squadra che ha giocato.

Infatti, ogni riga di partita ha una voce collegata che è: Squadra.

Se cliccate su Squadra, si aprirà un ulteriore pannello che vi mostrerà i dati della squadra che ha giocato, come nell'immagine-32

(immagine-32)

Partita Aperta:				
Partita: Prova1				
Giocatori	Data Creazione	Stato	Gestisci	
4	sabato, 16 dicembre 2023, 03:55:37 PM	Aperta		
Squadra				
Nome	Email	Codice Fiscale	Numero Di Telefono	Data Creazione
Prova1	prova@gmail.com	brtdvd	3312234345	sabato, 04 marzo 2023, 06:38:07 PM

3.2.1 Partita Aperta:

La partita può aprirsi in due modi:

- 1) Quando avviate la stanza in stato START
- 2) Quando associate una squadra ad una partita, dove lo stato della stanza NON è in START

Se avviate una stanza in stato START, e i clienti completano fino all'ultimo enigma ma NON avete associato una squadra, il punteggio della squadra NON verrà calcolato e rimarrà in attesa che associate una squadra.

Se invece, mandate la stanza in OFF, e NON è stata associata nessuna squadra alla stanza, il punteggio NON verrà calcolato.

Se mandate in OFF la stanza, prima che i clienti abbiano finito di giocare, fino all'ultimo enigma, ma avete associato una squadra, il punteggio NON verrà calcolato.

3.2.2 Gestisci Partita

Come presente nell'immagine-33, anche qui è presente il campo Gestisci, quindi, possiamo gestire la partita.

(immagine-33)

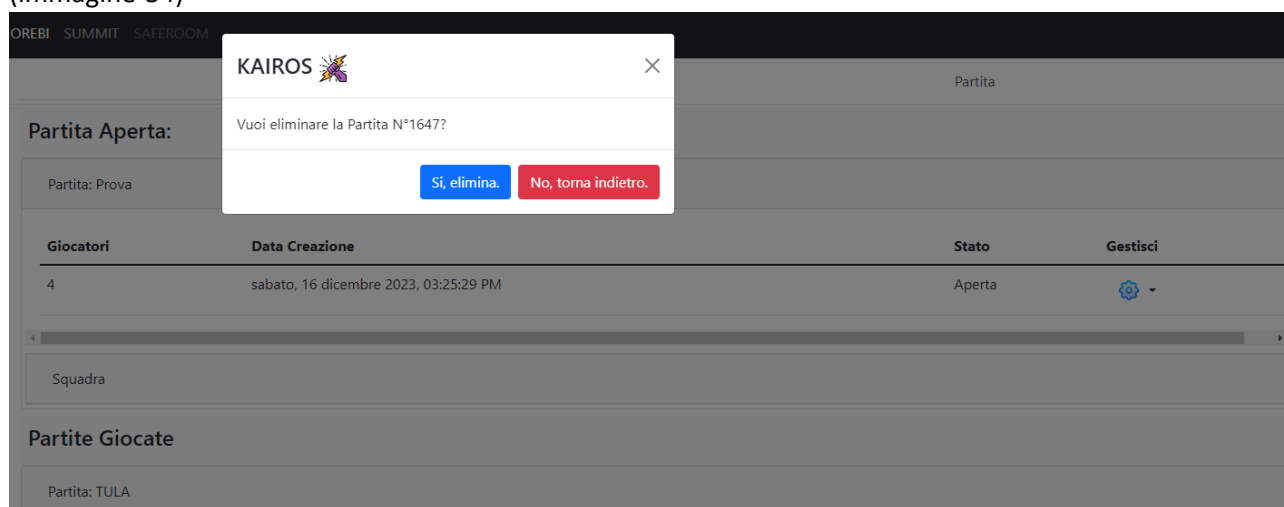
Partita Aperta:			
Partita: Prova			
Giocatori	Data Creazione	Stato	Elimina
4	sabato, 16 dicembre 2023, 03:25:29 PM	Aperta	 ▾
Squadra			

3.2.2.1 Elimina Partita

Questa funzione vi permette di eliminare la partita.

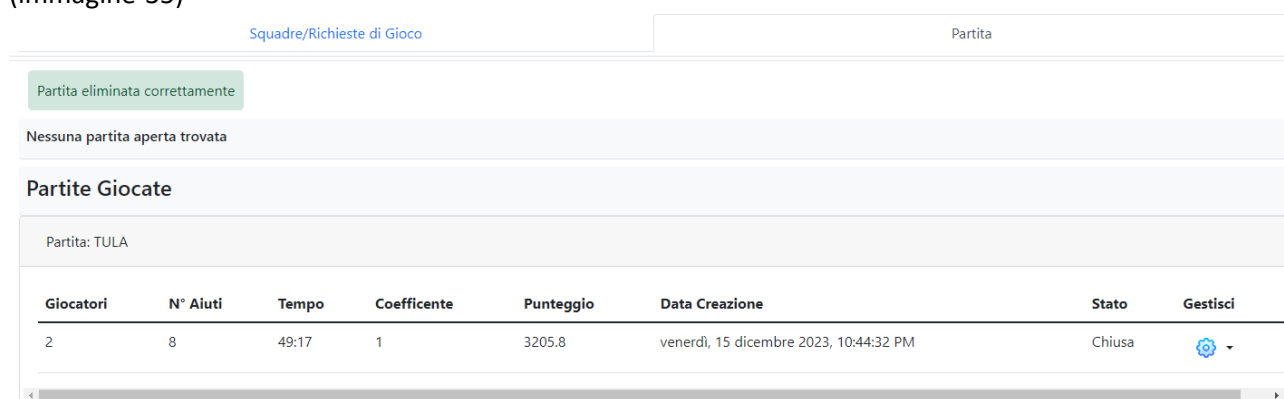
- 1) Quando sbagliate ad associare la squadra, se sbagliate ad associare la squadra alla partita, in qualsiasi momento, potete eliminare la partita, quindi cercare nuovamente la squadra corretta e associarla alla partita.
Potete eliminare la partita anche se la stanza è in stato START.
- 2) Potete eliminare la partita per suggerire al sistema che non avete intenzione di associare nessuna squadra alla partita e di calcolare il punteggio.
- 3) Potete eliminare le Partite Giocate, cioè partite che sono già state giocate e che sono chiuse, se eliminate queste partite, eliminerete il punteggio in classifica.

Se cliccate sull'opzione elimina, comparirà un modal che vi chiederà conferma, come nell'immagine-34 (immagine-34)



Se l'eliminazione avviene correttamente, il Modal verrà chiuso, e riceverete un messaggio di successo o di errore, come nell'immagine-35


(immagine-35)



3.2.3 Partita Chiusa

La partita chiusa, è di fatto una partita che è stata giocata, in cui i giocatori hanno completato la stanza fino all'ultimo enigma.

(immagine-36)

Partite Giocate						
Partita: TULA						
Giocatori	N° Aiuti	Tempo	Coefficiente	Punteggio	Data Creazione	Elimina
2	8	49:17	1	3205.8	venerdì, 15 dicembre 2023, 10:44:32 PM	Chiusa 

Squadra

4 Interfaccia di Amministrazione delle Squadre

Questa funzione permette all'amministratore di creare le squadre, per il sistema delle classifiche.

Come nell'immagine-37, abbiamo una navbar in alto, che vi permette di tornare alla Kairos Home, cliccando su A.G.E PROJECT.

Sulla sinistra abbiamo una sidebar, con due funzioni principali:

- 1) Cerca Squadra (che è la funzione che visualizzerete di default)
- 2) Crea Squadra

Centralmente alla pagina il contenuto cambia dinamicamente.

4.1 Cerca Squadre

Quando accedete a questa funzionalità da Kairos Home, atterrerete nella pagina dell'immagine-37

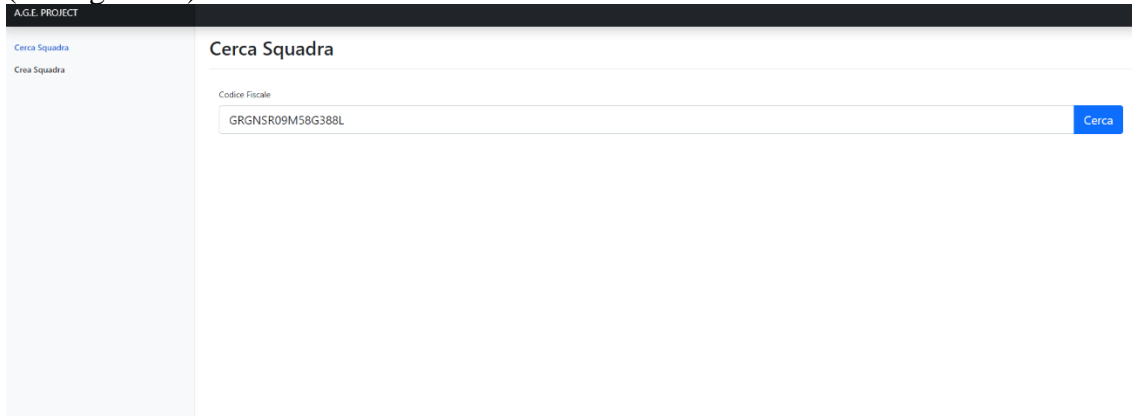
Questa pagina vi permette di cercare una squadra per codice fiscale, quindi inserite un codice fiscale e cliccate su cerca.

(immagine-37)



The screenshot shows the 'Cerca Squadra' page. At the top, there is a dark navigation bar with 'A.G.E. PROJECT' on the left. Below it is a sidebar with two links: 'Cerca Squadra' (highlighted in blue) and 'Crea Squadra'. The main content area is titled 'Cerca Squadra' and contains a search form. The form has a label 'Codice Fiscale' above an input field. The input field contains the placeholder text 'Codice Fiscale...'. To the right of the input field is a blue button labeled 'Cerca'.

(immagine-38)



The screenshot shows the 'Cerca Squadra' page with the search input field filled with the tax code 'GRGNSR09M58G388L'. The rest of the page layout is identical to the previous screenshot, including the navigation bar, sidebar, and search button.

Se la ricerca restituisce risultati, visualizzerete la squadra selezionata come nell'immagine-39 (immagine-39)

A.G.E. PROJECT

Cerca Squadra
Crea Squadra

Cerca Squadra

Codice Fiscale

Codice Fiscale... Cerca

Project Makeover

Gioca Adesso

Modifica Dati

Nome:
Project Makeover

Email:
staffpasteup@gmail.com

Codice Fiscale:
GRGNSR09M58G388L

Numero di Telefono:
3932195729

Salva

4.1.1 Modifica Squadra

Come nell'immagine-39 questa funzione vi permette di modificare i dati della squadra selezionata

Per attivare questa funzione, dovete cliccare sul bottone Modifica Dati, questo pulsante attiva le caselle di input per modificare i dati della squadra, come da immagine-40

Infatti si abiliterà la possibilità di modifica, il pulsante Salva resta disabilitato fino a quando non effettuerete una modifica sui campi.

(immagine-40)

Modifica Dati

Nome:
Project Makeover

Email:
staffpasteup@gmail.com

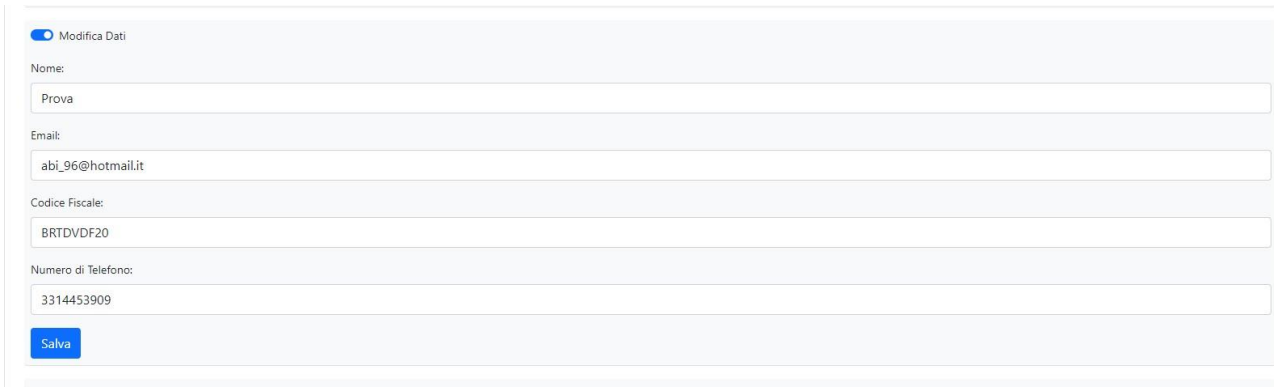
Codice Fiscale:
GRGNSR09M58G388L

Numero di Telefono:
3932195729

Salva

Nella seguente immagine effettuiamo una modifica del nome della squadra, in automatico il pulsante di salvataggio si abilita:

(immagine-41)



Modifica Dati

Nome:
Prova

Email:
abi_96@hotmail.it

Codice Fiscale:
BRTDVF20

Numero di Telefono:
3314453909

Salva

Quando avete finito cliccate su salva, subito dopo verrà mostrato un messaggio di successo o di errore. Per il messaggio di errore consigliamo di riprovare, se l'errore persiste contattare il tecnico.

(immagine-42)



Dati Squadra aggiornati correttamente

Modifica Dati

Nome:
Prova

Email:
abi_96@hotmail.it

Codice Fiscale:
BRTDVF20

Numero di Telefono:
3314453909

Salva

4.2 Crea Squadra

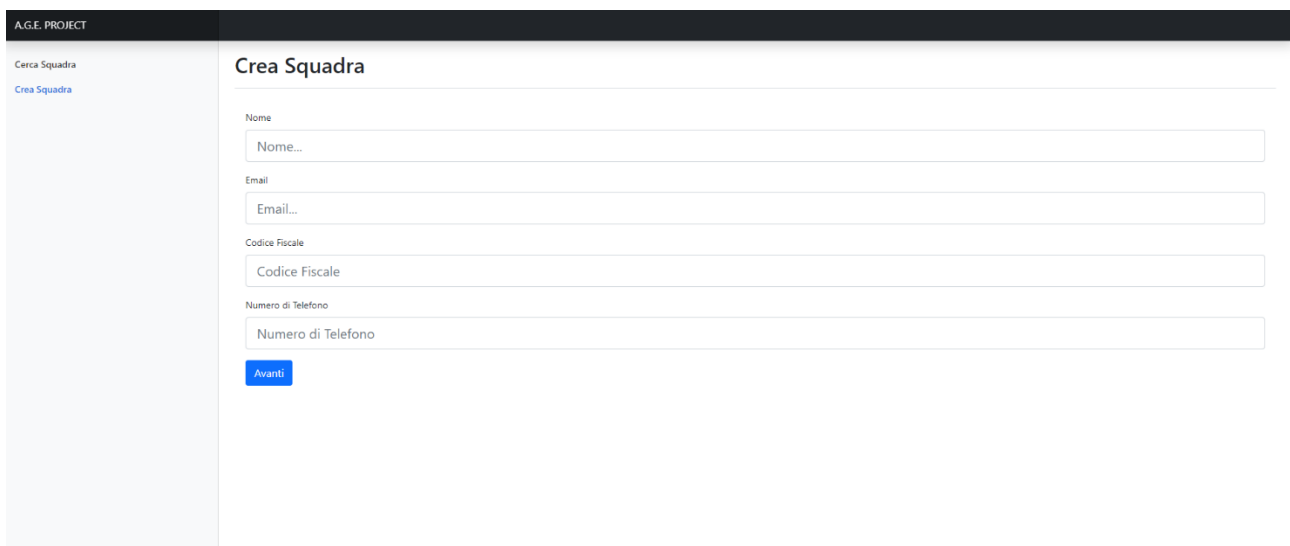
Questa funzione consente all'amministratore di creare le squadre.

Una squadra può essere creata, perché un gruppo di clienti, vuole partecipare al sistema di classifiche e ottenere un punteggio della propria esperienza di gioco.

In genere viene inserito il codice fiscale del capo squadra:

Quindi, come nell'immagine seguente inserire i dati nella FORM

(immagine-43)



The screenshot shows the 'Crea Squadra' form in the A.G.E. PROJECT system. The form is empty, showing input fields for Name, Email, Codice Fiscale, and Numero di Telefono, along with an 'Avanti' button.

(immagine-44)

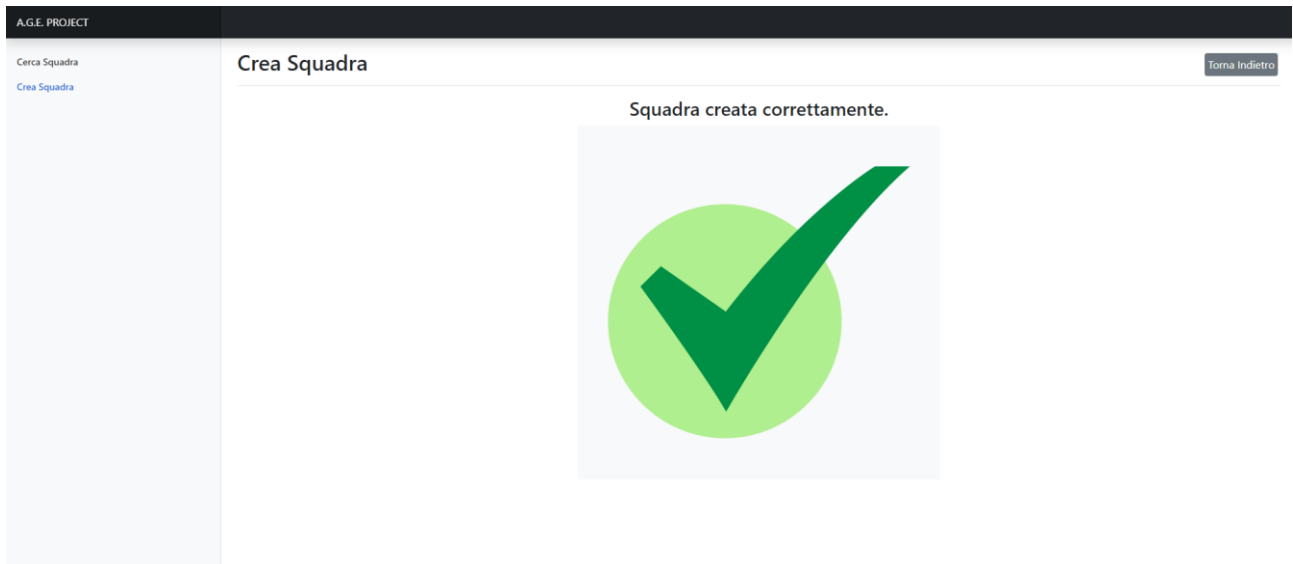


The screenshot shows the 'Crea Squadra' form in the A.G.E. PROJECT system, filled with example data: Name (Prova), Email (abi_96@hotmail.it), Codice Fiscale (BRTDVD), and Numero di Telefono (3314453909). The 'Avanti' button is visible.

Clicca su Avanti, se l'operazione termina con esito positivo verrà visualizzata una pagina di conferma, altrimenti un messaggio di errore.

Di seguito la pagina di conferma:

(immagine-45)



5 Sistema delle classifiche

Questa funzione permette di visualizzare il punteggio delle partite, e permette di creare una classifica, dove risultano i migliori di ogni stanza. Inoltre, è presente una classifica generale, che va a sommare i punteggi delle diverse stanze, queste se una squadra ha giocato più di una stanza. Più stanze giochi e più il punteggio della classifica generale aumenta.

(immagine-46)

CLASSIFICA GENERALE TOP PLAYERS				CLASSIFICA LA CONGREGA DI SE' IRIM				CLASSIFICA COMLOTTO									
POS	NAME	ROOMS	TOTAL PTS	POS	NAME	PLAYERS	HELP	TIME	PTS	BOOST	POS	NAME	PLAYERS	HELP	TIME	PTS	BOOST
1	AtrE	5	31460.48	1	I Forci	5	0	23.48	9774.96	SI	1	Escapisti Anonimi 2.0	4	2	37.39	5808.66	SI
2	Escapisti Anonimi 2.0	5	27913.38	2	Logikando	7	2	31.11	8074.82	SI	2	Lucky Sorridi	5	5	28.35	5511	NO
3	Grazie Riky	5	25050.98	3	AtrE	4	2	35.34	7287.28	SI	3	Ginger	2	5	41.58	4953.52	SI
4	Bidibibodibibu	5	22933.76	4	I Kamikaze	5	3	36.15	7047.3	SI	4	Grazie Riky	5	7	42.59	4578.86	SI
5	SMAM SQUAD	4	19481.1	5	Escapisti Anonimi 2.0	4	2	37.0	6996.6	SI	5	Pappagatti	6	2	36.30	4576	NO
6	Logikando	4	18869.42	6	TULA	3	2	28.49	6684.6	NO	6	SMAM SQUAD	4	11	42.6	4530.24	SI

CLASSIFICA INCONSCIO				CLASSIFICA IL COLPO KOMOREBI				CLASSIFICA SUMMIT												
POS	NAME	PLAYERS	HELP	TIME	PTS	BOOST	POS	NAME	PLAYERS	HELP	TIME	PTS	BOOST	POS	NAME	PLAYERS	HELP	TIME	PTS	BOOST
1	I Sesquipedali	8	2	37.18	5231.2	SI	1	MortadellaBella	4	5	36.52	5220.8	SI	1	Gabbadallinee	4	0	36.48	6068.92	SI
2	DRITTIIII	4	5	39.54	4773.6	SI	2	ESCAPISTI ANONIMI 5.0	5	2	29.45	4990	NO	2	Grazie Riky	5	4	36.8	5925.92	SI
3	TULA	3	5	40.15	4745	SI	3	Sabbalentino	4	4	41.59	4500.6	SI	3	Lupachiotti Veri	8	0	28.33	5669.4	NO
4	MMGL	4	3	41.51	4573.4	SI	4	#ApriteQuellaPorta	0	36.46	4208	NO	4	TAFFERUGLI	4	0	29.27	5638.6	NO	

Il punteggio della partita viene calcolato su queste variabili:

- 1) Tempo di gioco
- 2) Numero di giocatori
- 3) La stanza giocata, questo perché alcune stanze risultano più difficili da giocare
- 4) Il numero di aiuti, più aiuti chiedi e più influisce negativamente sul punteggio.
- 5) Il BOOST, questo è un bonus che viene applicato se i clienti hanno fatto più stanze di seguito entro 30 giorni.

Quando i clienti finiscono di giocare, Kairos, mostrerà ai clienti la posizione in classifica, per 10 minuti circa, evidenziando in nero la riga della squadra che i clienti hanno creato.

Passati i 10 minuti, tornerà la schermata iniziale, in riferimento all'immagine-46

(immagine-47)



CLASSIFICA SUMMIT
Prova1 - Punteggio: 8661.4

POS	NAME	PLAYERS	HELP	TIME	PTS	BOOST
2	 Prova1	4	0	6:33	8661.4	NO
3	 Gabbadalignee	4	0	36:48	6068.92	SI
4	 Grazie Riky	5	4	36:8	5925.92	SI
5	 Lupachiotti Veri	8	0	28:33	5669.4	NO
6	 TAFFERUGLI	4	0	29:27	5638.6	NO