

Diagrama activității

O diagramă este un instrument de referință pentru a crea structura camerei de evadare. Ilustrează legăturile dintre mecanisme, precum și enigmele acestora. Există 2 nivele la o diagramă:

1. **Nivelul enigmei:** pentru a avea o imagine de ansamblu completă a ordinii în care enigma trebuie să fie rezolvată, (a se vedea un exemplu în anexă)
2. **Nivelul mecanismului:** gestionarea ordinii în care sunt puse la dispoziție indicii și mecanisme de rezolvare a enigmelor specifice. (a se vedea un exemplu din anexă)

Ce program (software) să utilizați?

La nivel global, puteți utiliza orice software care vă permite să desenați lucruri. Dar unele platforme gratuite ar putea ajuta, de exemplu:

- **Google Drawings:** Inițial, această aplicație nu a fost proiectată în acest scop. Cu toate acestea, acest instrument este ușor de utilizat și oferă posibilitatea de a crea text în casete și de a le lega împreună cu săgețile.
- **Creately:** Versiunea gratuită a acestui instrument este relevantă pentru crearea unei diagrame de tip escape room. Avantajul este că permite utilizarea simultană de către mai mulți utilizatori (până la 5) și că permite diferite stiluri de diagrame în funcție de obiceiurile și preferințele dumneavoastră (Mindmap, Flowchart...).

Anexe

1. Exemplu - nivelul enigmei
2. Exemplu - nivelul mecanismului

