

# Diagramme d'expérience

Un diagramme est un outil de référence pour créer la structure de votre Escape Room. Il illustre les liens entre vos mécaniques ainsi que les énigmes qui les relient. Un diagramme comporte 2 niveaux :

- **Niveau des énigmes** : pour avoir une vue d'ensemble de l'ordre dans lequel les énigmes doivent être résolues (voir un exemple en annexe).
- **Niveau des mécanismes** : pour gérer l'ordre dans lequel les indices et les mécanismes pour la résolution d'énigmes spécifiques sont mis à disposition. (voir un exemple en annexe)

## Quel logiciel utiliser ?

Globalement, vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel qui vous permet de dessiner des choses. Mais certaines plateformes gratuites peuvent également vous aider :

- **Google Drawings** : À l'origine, cette application n'a pas été conçue à cette fin. Cependant, cet outil est facile à utiliser, et il offre la possibilité de créer du texte dans des cases et de les relier entre elles par des flèches.
- **Creately** : La version gratuite de cet outil est pertinente pour la création d'un diagramme d'escape room. L'avantage est qu'il permet une utilisation simultanée par plusieurs utilisateurs (jusqu'à 5) et qu'il autorise différents styles de diagrammes selon vos habitudes et préférences (Mindmap, Flowchart...).

## Annexes

- Exemple - Niveau des énigmes
- Exemple - Niveau des mécanismes

