

Escape Room de Halloween

Bem-vindos à Cripta da Mascote Mordedora (11L). Vais em equipa criar a mascote da Turma. Pode, ou não, ser assustadora: Tem de ter **nome & persona**, **paleta acessível (com bom contraste)**, **símbolo com "versão negativa"**, **logótipo**, **tamanhos mínimos** e **mini-guia A4**. MUAHAHAHHHAHA!

Cada sala tem um **código**. Quando o código estiver correto, avanças. Usa **IA** para gerar ideias e **provas** (uploads ou **links** partilhados). Tempo total para te libertares: **120'**.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. Email *

2. Nome da equipa *

Identifica a tua equipa (ex.: Abobora 2).

Salvo e Criado a Mascote da Turma!

Lê as instruções. Precisas do código para avançar.

Da sombra nasceu um nome que te guiará,
conta as sílabas, grava as iniciais — a porta se abrirá.
Se o formato acertares sem te atrapalhar,
do vestibulo escuro irás finalmente passar.

3. Que nome deste à Mascote da turma? *

10 pontos

4. Micro-manifesto (voz da mascote) *

30 pontos

50-70 palavras, tom humor gotico.

5. CÓDIGO PARA PASSAR PARA A SALA 2 *

Dica: número de sílabas do NOME + '-' + iniciais da METAFORA (maiúsculas). Ex.: 2-SM

Salvo e Criado a Mascote da Turma!

Cada mascote sombria quatro cores terá,
é preciso ter contraste pois só quem vê bem avançará.

Soma as luzes do sangue e do luar,
quatro dígitos surgirão — e a cripta hás-de deixar.

6. Paleta (HEX) *

Cor Principal + Cor Secundária + 2 neutros (cinzas) (ex.: #3A0F5C / #FF6A00 / #111111 / #F2F2F2)

DESAFIO 2 – Paleta (Paleta & Contraste)

Escolhe paleta e anexa a prova do contraste

7. RRGB é a solução que está na tua mão *

Regra do RGB: (R da cor Principal + R da cor Secundária) % 100 + (G da cor principal + B da cor secundária) % 100. Usa 0 a esquerda. Ex.: 1315

8. Screenshot das cores escolhidas *

Screenshot do verificador de contraste (um par legível). Se não conseguires fazer upload, cola o link aqui. (cola aqui o link)

Ficheiros enviados:

DESAFIO 3 – Corredor (Negros Sussurra)

O corredor sussurra: “DOs e DONTs escreverás”,

oito mandamentos, na ordem os porás.

Das letras iniciais, a palavra nascerá;

Descobre sinónimos de feitiçaria, nosferatus ou espectro — e a porta se abrirá.

9. 8 regras (4 DO / 4 DONT) *

40 pontos

Escreve o código pela ordem em que o aplicarias. CAIXA ALTA e sem acentos!

10. Palavra-código (acrónimo das regras) *

40 pontos

As bruxas vigilantes aceitam 3 soluções

DESAFIO 4 – Labirinto (Símbolo/Insignia)

No escuro da noite, a silhueta brilhará,

com mordida perfeita, o sentido contarás.

Se o vazio disser mais do que a forma a gritar,

três porquês respondidos — e a grade vai levantar.

11. Símbolo/insignia (upload) *

Versão monocromática. Se não conseguires enviar ficheiro, cola o link aqui. (cola aqui o link)

Ficheiros enviados:

12. Notas (3 linhas) *

40 pontos

Silhueta · Positivo/Negativo · Conceito

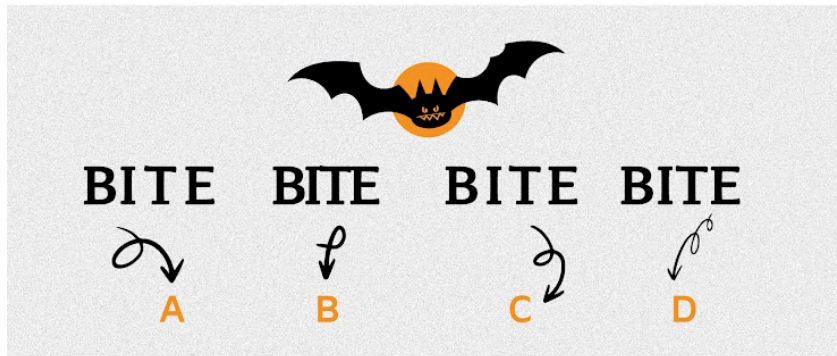
Nos espelhos do tipo, as letras dançarão,

A e V mais próximos, To sem confusão.

Se a leitura for clara no mínimo a brilhar,

diz "OK" ... ou BAS-E, e podes entregar.

13. Qual dos kernings consideras correto? *



Marcar apenas uma oval.

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C
- ☐ D

14. CODIGO do LOCK 5 *

40 pontos

Escreve OK (com provas) ou BAS-E (override docente).

15. Entrega final (mini-guia + mockups) *

**No pergaminho A4 a tua marca assentarás,
símbolo, paleta e contraste mostrarás.**

**Noventa segundos de voz sem tremer,
e se a mascote gostar, não te vai morder.**

PDF com lockups H/V, paleta + provas, tipografia e dos & dnts, + 2-3 mockups.

Ficheiros enviados: