

مفتاح سري لقفل توافقي

عمل مفتاح أمني خاص بك



لفتح هذه الخزينة المزودة بمفتاح توافقي لا بد لك من إدارة القرص العلوي إلى اليمين ومعرفة الرقم الذي يجب أن تضغط عنده. وبالطبع فإنّ الذين يعرفون الرقم السري هم فقط من يمكنهم تشغيل الدائرة. انظر حولك، ستجد وسائل إلكترونية تمكّن أحد الأفراد من عمل شيء ما بينما تمنع الآخرين. فبطاقتك الشخصية بها رمز خاص، كما أنّ بطاقات الائتمان المصرفية وبطاقات شراء السلع بها شريط ممغنط ورقم. وللأغراض الأمنية توجد اليوم كاميرات خاصة تستطيع قراءة بصمة عينيك للتأكد من شخصيتك قبل السماح لك بدخول أحد المباني أو غرفة معينة فيه، مثلاً.

ويمكنك استخدام مثل هذا المفتاح كجهاز أمني يحدد من الذي يمكنه تشغيل المشاريع أو الأنغاز أو الألعاب.

ستحتاج إلى

- لوحين من كرتون بحجم ورقة التصوير.
- ألومنيوم المطبخ .
- مشابك ورقية .
- دائرة كهربائية .

ماذا تفعل؟

١- اقطع شريط كرتون بعرض ١٥ سم وأطبق هذا

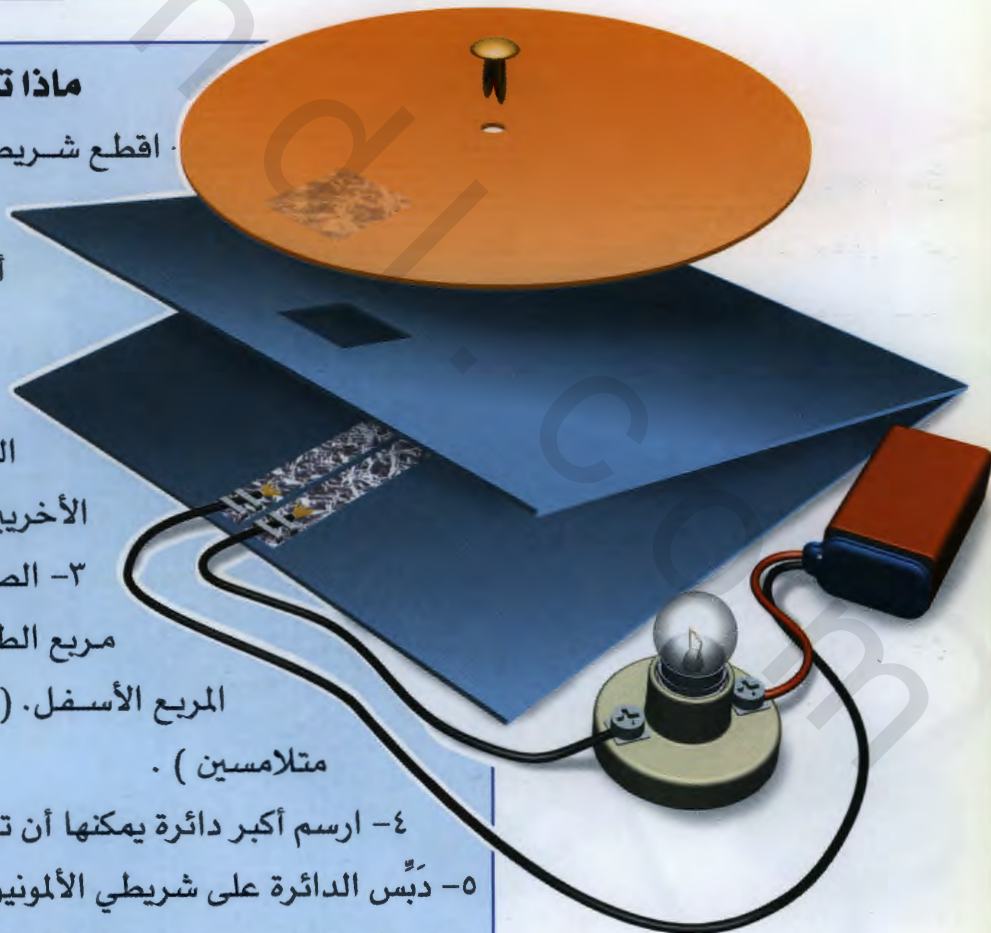
الشريط إلى نصفين. اقطع قطعة أخرى لتركب على السطح العلوي.

٢- اقطع فتحة مربعة مقاس ٢ سم لكل ضلع على الشريط واستخدم الثقب لرسم مربع في الطبقتين الأخريين.

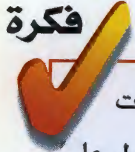
٣- الصق قطعة من شريط ألومنيوم لتغطية مربع الطبقة العلوية. والصق شريطين بعرض المربع الأسفل. (ينبغي أن يكونا متقاربين وغير متلامسين) .

٤- ارسم أكبر دائرة يمكنك أن تتركب على الطبقة الفوقية واقطعها.

٥- دبّس الدائرة على شريطي الألومنيوم. ثبت الطبقة الفوقية والوسطى مع بعضهما برياط ورقية. قم بإدارة الدائرة إلى المكان الصحيح ثم اضغط!



يمكنك تطوير فكرة المفتاح الأساسي بإضافة مزيد من أقراص الكرتون المزودة بالفتحات المقطوعة فيها. ويجب وضع كافة الفتحات على خط مستقيم قبل أن يصبح من الممكن تشغيل الدائرة. اعمل على جعل كل قرص أصغر قليلاً من القرص الذي تحته حتى تستطيع تدوير هذه الأقراص بسهولة.



يمكنك إضافة مربعات ألومنيوم أكثر إلى الطبقات العلوية لهذه المفاتيح إذا كنت راغباً في الحصول على المزيد من أوضاع المفتاح عند وضع "تشغيل".

اكتساب الأفكار

يمكنك استخدام المفتاح مثل القفل التوافقي. فكّر في أشياء مختلفة بإمكان المفتاح التحكم فيها. هل بإمكان هذا المفتاح التحكم في محرك يسحب السمك الذي تم صيده؟ هل بإمكانك عمل جرس للباب لا يعرف كيفية تشغيله إلا الأصدقاء؟

فكر كيف تستخدم المفتاح في الألغاز والألعاب المختلفة. يمكنك وضع صور حول القرص. وعندما تقابل الصورة في القرص الاسم الخاص بها حينها يعمل المفتاح. في النسخة الثانية من المفتاح يمكنك أن تطلب من اللاعب أن يصف كافة الصور التي تتماشى مع بعضها قبل الضغط على المفتاح.

حاول عمل مفتاح من أفكارك أنت. فقد يساعدك في اكتشاف أفكار أخرى.

