

# LA HABITACIÓN DE FERMAT

Has recibido una carta anónima citándote en un viejo almacén. Una vez dentro, la puerta se cierra y es imposible abrirla. Dentro de la habitación hay un ordenador... Se trata de un videojuego acoplado a una maqueta móvil que reproduce la situación planteada en la película “La Habitación de Fermat.”

## AUTORES

M<sup>a</sup> Dolores Alonso-Colmenares  
Lorenzo Benito  
José María Gallego  
Pablo Guaza  
Javier Martín  
Jaime Melis  
Jose Luis Rodríguez  
Paola Tognazzi  
Diana Torres

## COLABORADORES

Alumnos del IES “Humanes”  
Manuel Canales  
Filomena Lara  
Irene Mandado  
Gabriel Ramírez  
Medialab-Prado

## ¿CÓMO SE USA?

El jugador se enfrenta a una serie de problemas lógicos que tiene que ir resolviendo. Si no responde correctamente, las paredes de la habitación empiezan a cerrarse. El objetivo es resolver una determinada cantidad de acertijos antes de que las paredes de la habitación se cierren

## TECNOLOGÍA

HTML5 con Javascript  
Servidor Ruby  
Arduino

## ESTADO ACTUAL Y SEGUIMIENTO DEL PROCESO

Estamos a punto de ensamblar todos los elementos del prototipo. Seguiremos trabajando de cara a incluir un repertorio más completo de acertijos y mejorar la sincronización del movimiento de las paredes. Nuestro propósito final es conseguir financiación y colaboración para contruir la habitación a tamaño real y poder ofrecerlo como recurso educativo

<https://github.com/jmelis/fermat>  
<http://fermatroom.blogspot.com/>  
<http://class.to.pl/room/>

## JUGANDO CON NÚMEROS

Exposición del taller de Jugando Con Números, un punto de encuentro interdisciplinar y un laboratorio creativo sobre Matemáticas, Malabares y Programación.

Profesores del taller: Daniel Sánchez y Chris Sugrue.  
Con la colaboración del Proyecto E.D.I.

[jugandoconnumeros.com](http://jugandoconnumeros.com)

El proyecto se realiza con el apoyo de las Ayudas a la Creación Contemporánea Matadero Madrid 2010 y con apoyo de Medialab-Prado.