Intro :

A peine éveillé, l'ordinateur parle, il y a des grésillements dues à la perturbation magnétique mais la voix est audible, il indique qu’il y a une erreur système et que le vaisseau est en mauvaise posture.

Il indique également que suite à l'erreur, le système a activé le mode urgence. Les portes sont fermées, les serveurs sont protégés par des codes, les lampes de secours sont allumées.

Énigme 1 :

Le héros devra en premier lieu déverrouiller l'ordinateur, il y a parmi les notes l'identifiant et le mot de passe d'inscrits. (Recherche de la note dans la pièce uniquement)

Énigme 2 :

L'ordinateur est désormais accessible, il répond uniquement aux requêtes, cependant un peu plus de détails est exigé au vu de la quantité d'informations qu'il possède, un SELECT \* ne serait pas utile.

// Les livres et notes possèdent des informations utiles encore une fois.

// Une des notes possède les informations sur diverses tables serveur, dont "srv\_mode\_urgence", la table intéressante.

Sur le serveur, après avoir entré le code, il y a une portion de texte mettant en valeur tout les MLD des tables serveur. Dont : srv\_mode\_urgence(type, label, code\_urgence)

Le contenu affiché des tables sera à réfléchir plus tard, mais en exemple pour notre table :

TYPE | LABEL CODE\_URGENCE

porte | porte\_chambre | 6465

porte | porte\_entrée | 6746

lumière | lumière\_bureau | 9875

lumière | lumière\_lit | 1644

oxygène | oxygène\_service | 3468

oxygène | oxygène\_chambre | 7684

eau | eau\_service | 8914

eau | eau\_chambre | 5748

En cliquant sur le bouton, le serveur demande une requête à l'utilisateur, au vu de la situation, une seule est acceptée par le serveur : SELECT code\_urgence FROM srv\_mode\_urgence WHERE type = "porte" AND label = "porte\_chambre";

La requête inscrite, le serveur retourne le code de la porte qui permettra d'ouvrir la porte d'entrée de la pièce. Dans l'exemple cela sera 6465.

En cliquant sur coin de la pièce, et en entrant le code, la porte sera ouverte en direction d'une nouvelle pièce.

Énigme 3 :

Le héros est maintenant dans un couloir, il a en face de lui diverses portes, dans ses portes, l'une est forcément sa chambre dans laquelle il pourra toujours revenir pour revoir les notes des requêtes etc.. et pourra toujours en ressortir avec le code mémorisé.

Toutes sont des portes menant à des chambres, sauf une donnant à un hall.

Les chambres seront remplies de notes, sur le sql, des tables par-ci et par-là aidant le héros dans la quête d'apprentissage du sql, par ailleurs les chambres ne serviront qu'à ça.

Le hall lui sera composé aussi des portes, dont une réservée à la partie technique et une autre réservée à la partie administrative.

Il faudra passer par la porte administrative en premier lieu afin d'avoir les identifiants nécessaires pour avoir accès à la partie technique dans laquelle la mémoire principale se trouve.

Le héros passe la porte de la partie administrative, et se retrouve face au service de sécurité totalement informatisé.

// Dans les chambres, une s'avère être celle ayant été occupée d'un membre du service administratif, dans les documents se trouve son nom, prénom, identifiant.

// Les livres dans les diverses chambres apprendront au héro la INSERT INTO, VALUES

Par le biais des informations obtenues en fouillant les choses dont celui du membre, il devra être capable d'envoyer à l'ordinateur de sécurité la requête : INSERT INTO svc\_sécurité VALUES("id", "nom", "prenom");

L'ordinateur comprendra que dans la base de donnée un nouvel accès à eu lieu par un membre administratif, la porte s'ouvre en direction d'une nouvelle pièce.

Enigme 4 :

Cette nouvelle pièce apporte des machines et serveurs, dans lesquelles les données des passagers y sont inscrites notamment, on retrouvera d'ailleurs que le statut de chaque passager sera "machine" contrairement à notre héro qui lui sera le seul en "humain".

(De quoi mettre la puce à l'oreille qu'il n'est plus que le seul humain du vaisseau, que tous sont passés à la conscience sous données.)

(A noter, absolument toutes les données administratives stockées des passagers "machine" sont vides, il n'y a que des valeurs "NULL", cela sera visible sur un des écrans de la pièce)

// Là ici, le héros découvrira quelques informations le concernant grâce à la seule ligne "humain" comportant des valeurs, informations qui seront obligatoirement les siennes.

(Informations stockées pour les passagers : passagers(id, nom, prenom, statut, rôle))

Il faudra là faire demi-tour, retourner dans le hall, le héros devra tenter de passer à la partie technique. Pour être débloquée, le joueur devra faire partie du service technique.

La porte sera déverrouillée uniquement par la requête "UPDATE passagers SET role = "technicien" WHERE id = "id\_du\_personnage"; qui changera le statut de passager à technicien pour le héros.

Une fois fait, la porte est ouverte.

Enigme 5 :

Le service technique regroupe une grande quantité de serveurs, dans lesquels on dispersera beaucoup d'informations sur la situation, son état critique, ses conséquences pour faire prendre conscience au héros de la gravité de la situation.

Mais aussi de la quantité de ressources quasiment épuisées, puisque la nourriture n'était plus un besoin quand tous étaient devenus des machines, le héros était dans un sommeil total, où rien du corps ne fonctionnait et où aucun besoin n'était présent.

Le héros tente alors de chercher à sortir du vaisseau pour ne pas finir ses jours sans aucune chance de survie.