

Rapport Projet Dev Web

GIRAUD Nicolas // COURT Anthony

18 Mai 2025

Table des matières

1	Présentation Générale	2
1.1	En quoi consiste notre projet ?	2
1.2	Fonctionnalités	2
2	Présentation des énigmes	4
2.1	Enigme 1	4
2.2	Enigme 2	5
2.3	Enigme 3	6
2.4	Enigme 4	7
3	Autres	8
3.1	Base De Données	8
3.2	Répartition du travail	8

1 Présentation Générale

1.1 En quoi consiste notre projet ?

Pour ce projet nous avons décidé de mettre en place une sorte de chasse au trésor. Il nécessite de vous connecter, puis vous aurez accès seulement à la première énigme sur les 4 disponibles. Au fur et à mesure que vous progressez, vous débloquez le reste des énigmes sur la page du choix des énigmes, qui permet de choisir à quelle énigme vous voulez accéder. Cela permet de refaire certaines énigmes si vous en avez envie. Enfin, la page finale du site affiche la liste des membres ayant réussi toutes les énigmes.

1.2 Fonctionnalités

- 4 énigmes différentes pour environ 20 minutes de temps de jeu
- Une sauvegarde des énigmes complétées dans la base de données, ce qui permet de reprendre là où vous en étiez
- Une page de choix des énigmes qui permet de refaire à tout moment une énigme si vous le souhaitez
- Une page de fin affichant les vainqueurs de la chasse au trésor
- Une page de connexion, d'inscription et de déconnexion accessibles à plusieurs endroits dans le site
- Certaines énigmes comprennent un chrono réalisé en JavaScript indiquant le temps restant. Si le JavaScript est désactivé, le temps est toujours affiché, mais ne défile pas visuellement

2 Présentation des énigmes

2.1 Enigme 1

La première énigme consiste en un simple quiz de culture générale, vous devez répondre à 5 questions sur des sujets divers. Pour réussir, il vous faut un score d'au moins 3/5, si c'est le cas alors l'affichage changera pour vous permettre d'accéder à la prochaine énigme en faisant les mises à jour nécessaires pour les sauvegardes.

Enigme 1

Bienvenue sur la première énigme ! l'objectif est de réussir a obtenir un score de 3 sur 5 sur ce petit test de culture général ! bonne chance :)

Quelle joueur de foot est surnommé CR7

Lionel Messi ☐

Neymar ☐

Cristiano Ronaldo ☐

Quel est le plus haut volcan d'Italie

Etna ☐

Stromboli ☐

Vulcano ☐

Quel est le langage de programmation le plus populaire parmi ces 3

C ☐

Python ☐

Rust ☐

Qui est l'actuel champion du monde des rallyes (WRC)

Sébastien Loeb ☐

Thierry Neuville ☐

Sébastien Ogier ☐

Quel est le nom du plus haut point dans le massif central

Le puy de la négère ☐

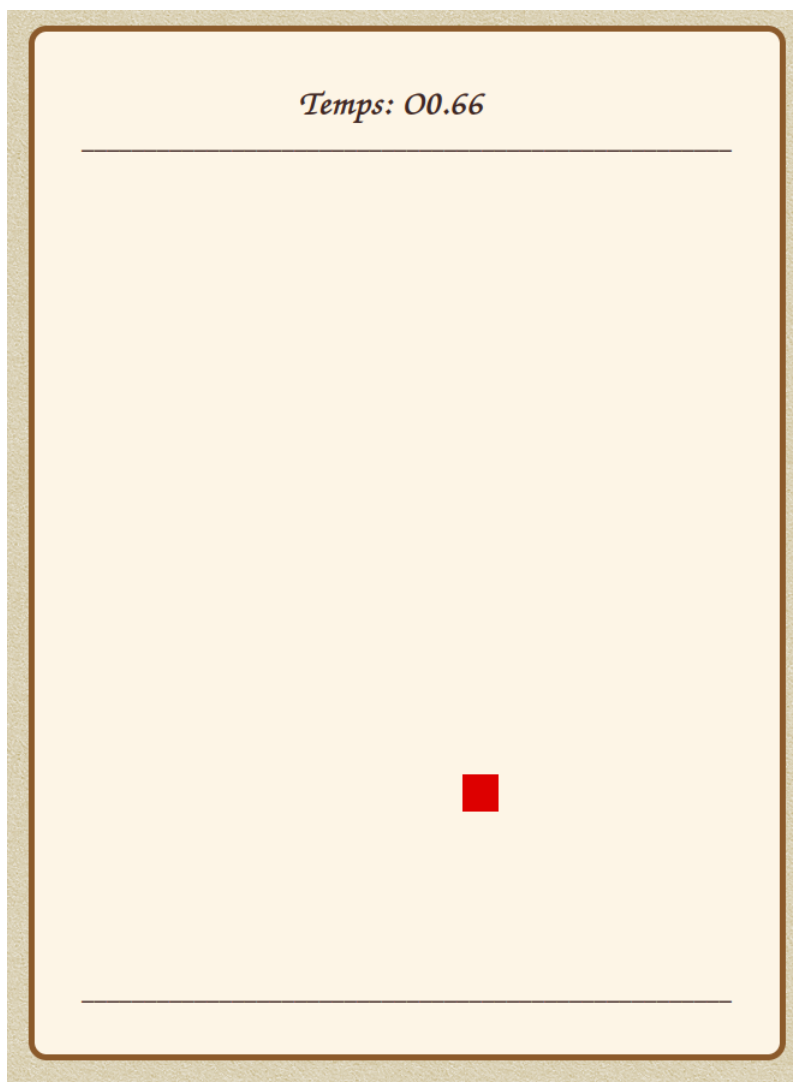
Le puy de fraisse ☐

Le puy de sancy ☐

Soumettre

2.2 Enigme 2

La seconde énigme est un test de rapidité et d'agilité avec la souris. Un lien sous forme de bouton rouge va apparaître à un endroit au hasard à l'écran, vous devez cliquer dessus le plus rapidement possible avant d'être rediriger de force vers la page du début de l'énigme ! Cliquez avec succès sur 10 boutons, et vous pourrez accéder à l'énigme suivante. Vous disposez de 3 secondes pour cliquer sur le premier bouton, et pour chaque bouton sur lesquels vous cliquez, le chrono diminue de 0.2 secondes, pour un temps de seulement 1 seconde à la fin !



2.3 Enigme 3

La troisième et avant dernière énigme vous propose un test de mémoire courte, plusieurs mots vont être affichés à l'écran, c'est à vous de mémoriser le plus de détails possibles sur cette page en 20 secondes ! Ensuite, une question vous sera posée, répondez bien ou vous serez redirigé au début de l'énigme ! L'énigme est composée de 3 niveaux différents, tous plus dur les uns que les autres. Les mots affichés disposent également d'une chance de 1/1000 d'être un lien amenant sur une page secrète, inutile, mais secrète !



2.4 Enigme 4


La quatrième et dernière énigme est une vraie énigme. Vous devez trouver un code avec des carrés de couleurs affichant des chiffres lorsque vous y passez votre souris. Dans la première page, on vous met en garde : Un bug étrange se produit dans cette énigme. Vous devrez trouver un moyen de le contourner pour arriver à la page finale et compléter la chasse au trésor, bonne chance !



Enigme N°4

Bon on vas pas vous mentir, celle-là est vraiment pas compliquée. En même temps, c'est pas facile de trouver de bonnes idées pour faire des énigmes vous savez? Bon alors vous allez me dire bah fallait pas choisir ça comme projet m'enfin.. Bref. Y'a des cases de couleurs faut trouver un code rien de bien méchant quoi. On s'est même pas pris la tête à faire en sorte que les codes soient aléatoires. Ah oui par contre, il y'a un bug un peu bizzare qui se produit généralement vers la fin, bon, vous verrez bien par vous même de toute façon.

Bonne chance !

Ah oui donc là je suis supposé afficher les cases de couleurs..

 et d'une !

 et voilà les deux autres.

*Bon et alors là je dois vous donner l'ordre, ben oui parce que sinon vous aller avoir du mal à rentre le bon code. Sachez que dans les étapes qui suivent, ça ne sera pas aussi facile que cela, mais pour le moment, voici l'ordre: **Vert Rouge Bleu***

Entrez le code:

Valider

Si vous voulez retourner au choix des énigmes, cliquez ici [Choix](#)

3 Autres

3.1 Base De Données

La base de données utilisée dans notre projet est assez simple, elle est composée d'une seule table joueurs avec 4 champs différents :

- pseudo : sert d'identifiant utilisateur
- mdp : le mot de passe de l'utilisateur, utilisé pour se connecter
- progres : le progres de l'utilisateur dans la chasse, varie de 1 à 5
- : statut : statut d'admin ou non, les admins ont accès à toutes les énigmes lorsqu'il se connectent

3.2 Répartition du travail

Le travail a été réparti équitablement entre les membres du groupe, chacun y a fait ça part. ChatGPT et autres IA génératives de texte n'ont pas été utilisées pour ce projet.