Intro Sujet :

(2 min au total)

Bonjour,

Aujourd’hui, *\*Citer prénoms\** allons vous présenter notre projet en sécurité.

Nous avons choisi comme sujet « Concevoir un jeu dans le domaine de la **sécurité** ».

Bien sur, on aurait pu vous présenter des jeux déjà existant sur ce sujet comme des jeux de cartes qui sensibilise à la sécurité sur internet comme par exemple :

*« Tous ensemble, prudence sur internet»* créé par la CNIL (qui est la Commission nationale de l'informatique et des libertés) …

Ce jeu tourne surtout sur les habitudes et les réflexes que l’utilisateurs doit avoir vis-à-vis d’internet.

Mais nous avons décidé de concevoir et créer notre propre jeu avec le temps imparti. Je précise c’est seulement un prototype.

**Le titre du jeu est** : The hard disk

**Pour le contexte du jeu :** On a trouvé un disque dur et on sait qu'il contient une clef de porte-monnaie de crypto.

Pour passer d'un puzzle au suivant, il faut s’aider des indices laissés par le propriétaire.

**Le but : e**st de réussir à ouvrir plusieurs fichiers .zip. Pour pouvoir accéder à un dossier final qui contient un code.

Ils sont tous verrouillés par un mot de passe.

Ce jeu est axé sur la cryptographie. Pour le concept, nous avons repris ce qu’on avait vu en cours.

Cette présentation se veut interactive, donc n’hésitez pas à partager vos idées entre les niveaux.

**Voici l’interface :** C’est un simulateur de terminal.

- Il y a 7 niveaux en tout.Il faut débloquer un mot de passe à chaque fois.

- Evidement, le mot de passe final se trouve au 7ieme niveau.

---------------------------------1 min---------------------------------------

10 min pour présenter le jeu

2 min max par niveau

-------------------------------------------------------

Conclusion :

La sécurité devient une préoccupation majeure pour les individus, les entreprises et les gouvernements.

Les attaques informatiques, les violations de données et les cybermenaces sont des réalités auxquelles nous sommes confrontés quotidiennement.

Dans ce contexte, les jeux peuvent offrir une plateforme innovante et efficace pour sensibiliser, éduquer et former les individus sur les enjeux de sécurité.

Les message clés que le jeu transmettre :

* Sensibilisation à la sécurité des données : Le jeu peut mettre en évidence l'importance de protéger les données personnelles et confidentielles à travers l'utilisation de mots de passe sécurisés et de techniques de cryptographie.
* Renforcement des compétences en cryptographie : En mettant les joueurs au défi de résoudre des énigmes cryptographiques pour trouver les mots de passe, le jeu peut contribuer à renforcer leurs compétences en cryptographie et à leur apprendre des techniques de sécurité informatique essentielles.
* Apprentissage par l'expérience : Le jeu offre une expérience pratique où les joueurs peuvent expérimenter les conséquences de la faiblesse des mots de passe et de l'absence de cryptage. Comme avec l e simple fichier .txt avec le mot de passe écrit dedans.

Présenter des jeux similaires :

Operation : Tango

Basilisk - 2000