

# Petite notice à l'utilisation des professeurs (ou comment déployer et utiliser l'escape game)

Procédure Windows

## A. Installation du jeu

### I. Choisir le mode d'utilisation voulu

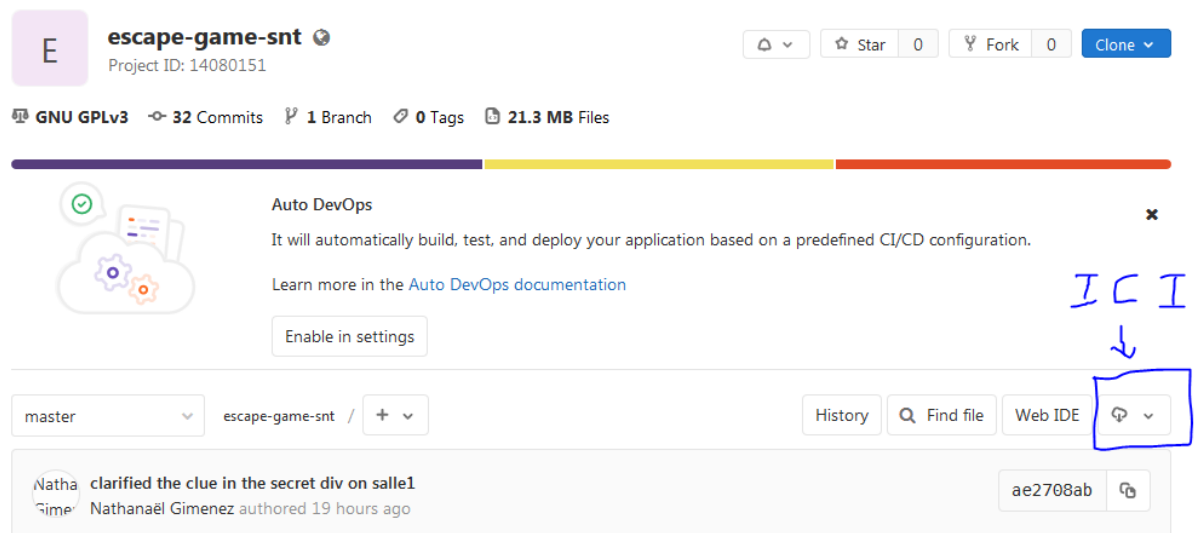
Vous pouvez utiliser la version en ligne de l'escape game à l'adresse [nathanael-gimenez.com](https://nathanael-gimenez.com) ou [escape-game-snt.ga](https://escape-game-snt.ga) (préférez la première adresse pour des raisons de clarté au cours du jeu). **Attention** : le serveur sur lequel est déployé le jeu n'est pas bien puissant. Si par hasard plusieurs classes s'y connectaient en même temps, je ne suis pas certain qu'il fonctionne.

Pour ne pas être dépendant des problèmes de réseau, vous pouvez choisir de déployer vous-même l'escape game. C'est la méthode qui va être décrite ci-après.

### II. Télécharger les sources du jeu

Les sources sont à cette adresse : <https://gitlab.com/Nat-Faeeria/escape-game-snt>

Une fois sur Gitlab, cliquez sur le bouton permettant de télécharger les sources, puis choisissez le format zip. Vous devriez obtenir le fichier `escape-game-snt-master.zip`



### III. Télécharger et déployer UWamp

(vous pouvez aussi utiliser EasyPHP)

Allez sur le site de UWamp (<https://www.uwamp.com/fr/?page=download>), téléchargez le au format zip.

# Télécharger



uBugtack

Votre nouveau bugtracker léger and puissant, compatible avec Slack, Github...

[Testez gratuitement maintenant](#)

## Prerequisites IMPORTANT!!

Before use UwAmp you must install Visual C++ Redistributable x86 version vc\_redist.x86.exe. This is a PHP requirement.

For PHP older version you need : [Download VC6 2005 vc\\_redist.x86.exe](#)

For PHP 5.3 you need : [Download VC9 2008 vc\\_redist.x86.exe](#)

For PHP 5.4+ you need : [Download VC11 2012 vc\\_redist.x86.exe](#)

For PHP 7.0 / 7.1 you need : [Download VC14 2015 vc\\_redist.x86.exe](#)

For PHP 7.2+ you need : [Download VC15 2017 vc\\_redist.x86.exe](#)

*You can install multiple versions of Redistributable for Visual Studio and you can install both version x86 and x64. UwAmp use x86 version to keep compatibility with older PHP version.*

## Dernière version 3.1.0

Apache 2.4.18 (with SSL)

MySQL 5.7.11

PHP (5.6.18 / 7.0.3) with Xdebug 2.4.0rc4

PHPMyAdmin 4.5.4.1

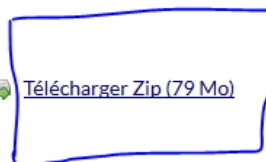
SQLite Browser 1.3

Xdebug client 1.0b5

[Télécharger Exe/Install \(36 Mo\)](#) - [Télécharger Rar \(53 Mo\)](#) - [Télécharger Zip \(79 Mo\)](#)

[Twitt this](#) - [Share on facebook](#)

LÀ!



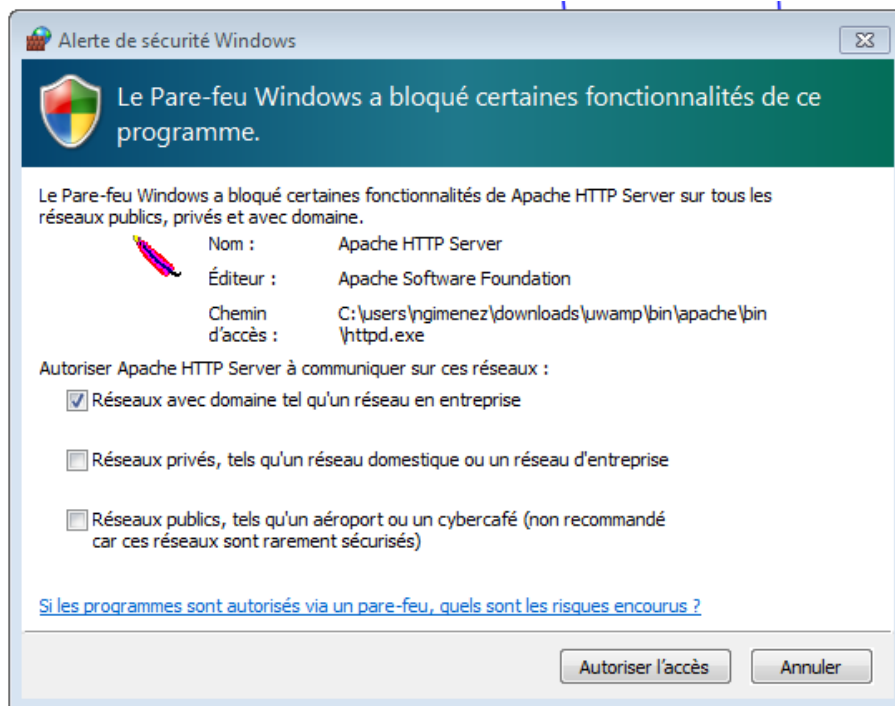
Vous obtenez le fichier UwAmp.zip. Copiez le sur une clé USB ou un autre périphérique portable que vous emmènerez en cours. A l'aide d'un utilitaire comme 7Zip ou Winrar, décompressez ce fichier. Vous devriez obtenir un dossier nommé UwAmp.

**Testez le serveur !** Ouvrez le dossier UwAmp puis double-cliquez sur le programme UwAmp.exe.

Une icône de UwAmp devrait apparaître dans votre barre des tâches. Vous devriez aussi avoir des demandes d'autorisation du pare feu Windows. Vous pouvez les autoriser sur les réseaux privés.



Essayez de vous connecter à l'adresse 127.0.0.1. Une page UwAmp devrait s'afficher en disant 'Apache works fine !'.



#### IV. Déployer l'escape game

Quand vous ouvrez le dossier UwAmp, vous devez y voir un répertoire nommé 'www'.

Vous pouvez supprimer le contenu de ce dossier (ou le mettre dans un dossier si vous y tenez).

Copiez ensuite le fichier escape-game-snt-master.zip dans le dossier 'www', puis décompressez ce fichier. Vous pouvez extraire directement dans le dossier.

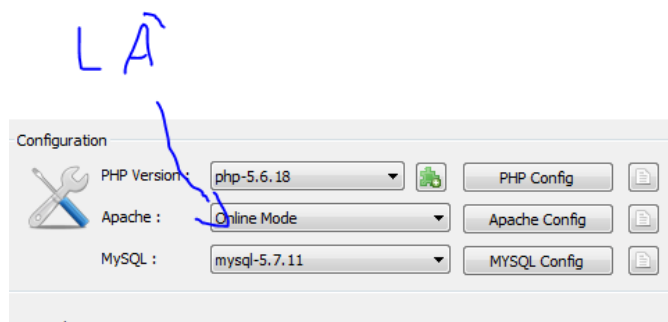
Si jamais vous avez obtenu un dossier (comme escape-game-snt-master) en décompressant, copiez le contenu de ce dossier directement dans le dossier www, puis supprimez le dossier d'origine.

Supprimez ensuite le fichier .zip.

**Testez !** Connectez vous à 127.0.0.1. Le jeu devrait apparaître.

#### V. Obtenez votre adresse IP

Une fois sur le réseau du lycée, lancez UwAmp. Cliquez sur l'icône UwAmp dans la barre des tâches pour ouvrir le panneau de configuration de UwAmp. Cliquez sur le champ déroulant d'Apache pour le passer en mode en ligne (Online mode)



Cliquez puis ouvrez un terminal/une console (plusieurs choix : touche windows+R puis taper cmd et Entrée, ouvrir l'explorateur et chercher cmd.exe, ...

Utilisez la commande ipconfig pour obtenir votre adresse IP privée/locale

Si aucune de ces solutions ne marche, allez ici → <http://www.mon-ip.com/adresse-ip-locale.php>

Ouvrez une session sur un autre ordinateur connecté au même réseau, ouvrez un navigateur puis tapez l'adresse IP locale de l'ordinateur sur lequel UwAmp est lancé. Normalement, le site s'affiche.

Votre escape game est prêt !

## B. Guide de mise en place

Pour fonctionner comme un escape game classique, il faudra afficher un chronomètre au tableau. On donne entre 45 et 60 minutes (selon le choix du professeur) aux élèves pour réussir l'escape game. On peut aussi faire un tableau des scores sur un des tableaux en notant le nom des élèves et le temps qu'ils ont mis dès qu'il ont réussi (il peut être utile d'avoir un chronomètre (réel ou sur mobile) pour compter des « tours »). On peut aussi choisir de ne pas le faire (selon le climat ressenti de la classe).

On peut mettre les élèves en groupe de 2 (plus serait difficilement gérable) si on le souhaite, mais le jeu est pensé pour un élève seul.

Le professeur est le maître du jeu. Il donne le top départ, passe dans la classe, donne des indices quand il voit qu'un élève est totalement dans une impasse.

Prévoir un bilan à la fin du jeu, pour recueillir le ressenti des élèves. Notez les souvenirs des différentes notions abordées par le jeu au tableau, puis replacez les dans le contexte de la SNT. Essayez de donner envie aux élèves de poursuivre la matière !

## C. Guide du jeu

Cette section va décrire les différentes étapes à suivre pour gagner au jeu !

Tout d'abord, lancez le jeu en cliquant sur « Commencer » (en cas de problèmes de visualisation, dézoomez un peu)

## I. 1<sup>ère</sup> salle



1. Tableau 1 : Affiche des informations sur le HTML et le CSS. Explique aussi comment faire disparaître ou apparaître un bloc en CSS
2. Papier déchiré : donne la date de création du web (il faut calculer 2019-30)
3. Papier plié : Indique que l'on peut ouvrir les outils développeurs avec F12
4. Tableau : explique le concept d'adresse IP, nom de domaine et DNS
5. Papier 1 : télécharge un fichier .ods (tableur, ouvrir avec Calc ou Excel) contenant des noms de domaines et des adresses IP en vrac
6. Bureau : un coffre à ouvrir avec l'année de création du web. Il est vide (fausse piste)
7. Tableau 2 : Explique le concept du code Ascii
8. Carte : Message en Ascii : « Fausse piste ! »
9. Papier 2 : Indique qu'il existe des fonctions de recherche dans un tableur (pour se faciliter la vie)
10. Coffre : Contient le code pour passer à l'étape suivante. Il faut rentrer la bonne adresse IP (192.168.88.5). Le code est ARDUINO



11. Placard : porte cachée pour passer à la salle 2. Code ARDUINO
12. Indice caché : il faut ouvrir les outils développeurs pour découvrir le nom de domaine correspondant à l'adresse IP permettant d'ouvrir le coffre ! C'est la balise d'id 'grand\_secret', elle a un attribut 'style = display : none'. On peut soit changer la valeur 'none' par 'block', soit lire directement dans le code.

**Conseils :** il faut prévoir quelques indices pour débloquer quelques élèves qui resteront coincés. Sur mes quelques sujets tests, la plupart ne pensent pas à ouvrir les outils développeur en appuyant sur F12, ce sera donc l'indice principal.

Deux choix : avoir une liste déjà prête d'indices à donner (impartialité assurée, permet aussi de ne pas trop en dire au cours du jeu) ou donner des indices vraiment personnalisés selon la difficulté apparente pour les élèves (plus personnalisé, mais risque de trop aider l'élève)

Le combo gagnant est : 1 -> 3 -> F12 (récupération du domaine) -> 9 -> 5 (récupération de l'IP) -> 10 -> 11

## II. 2<sup>ème</sup> salle



0. La salle n'est pas éclairée, il faut allumer la lumière !

1. Parchemin : Explication des coordonnées GPS
2. Tableau : Image de renard contenant les coordonnées GPS de la ville permettant la sortie (Vancouver) dans ses données EXIF
3. Trappe : La trappe de sortie !
4. Papier plié : Explique comment lire les coordonnées quand on précise les points cardinaux
5. Papier : Explication des données EXIF et de comment les trouver. Explique aussi comment enregistrer une image à partir d'une page web

**Conseils :** Cette partie est bien plus simple que la première, et n'a pas posé de problèmes à mes sujets tests (pas une classe entière cependant, donc pas assez pour de vraies indications). Je pense que le problème majeur sera de faire comprendre que ce n'est pas une ville en Mongolie (longitude 123) mais bien au Canada (longitude -123 ! attention au négatif) qu'il faut trouver, et ce car la longitude est 123.xxxx W (Ouest !)

Combo gagnant : 0 -> 1 -> 4 -> 5 -> 2 (obtention du code Vancouver) -> 3 ! Vous avez gagné !