Fiche recette

Nom du projet : Switch Party !!

Techniciens : MINAUD Lucas, LOGODIN Maxence, STANISIERE Alexandre, NERRIERE Alexandre

Scénario n°1 : Résoudre l’énigme

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Etape | Instructions | Réaction du programme | Données d’entrée | O/X |
| 1 | Appuyer sur l’icône verte « Qt Creator » | Le logiciel « Qt Creator » s’ouvre | Icône verte sur la barre des tâches |  |
| 2 | Cliquer sur « Open project » | Une fenêtre de l’explorateur de fichiers Windows s’ouvre | Côté haut droit de la fenêtre « Qt Creator » ouverte |  |
| 3 | Aller dans le répertoire « bureau » | L’explorateur de fichiers se retrouve au niveau du répertoire « bureau » | Dans la partie « Accès rapide »  Premier répertoire à gauche |  |
| 4 | Ouvrir le projet « projet\_PO.pro » | La fenêtre du programme s’affiche | Voir bas du tableau |  |
| 5 | Ouvrir le projet « test.pro » | La fenêtre du programme s’affiche | Voir bas du tableau |  |
| 6 | Ouvrir le projet « TP\_SOCKET\_CLIENT.pro »  Sur un autre ordinateur | La fenêtre du programme s’affiche | Voir bas du tableau |  |
| 7 | Cliquer sur le bouton « play » de tous les projets | Les programmes sont lancés | Icône verte en forme de triangle au niveau bas gauche du programme |  |
| 7 | Cliquer sur le bouton « Commencer l’énigme » sur le projet « projet\_PO.pro » | Le scénario de l’énigme commence à se dérouler « quelqu’un à débranché les câbles sur le switch aide-nous à le rebrancher » |  |  |
| 8 | Le joueur branche les câbles RJ45 sur le switch en suivant les instructions du panneau lumineux | Le programme lance en boucle des requêtes d’écho sur la Raspberry |  |  |
| 9 | Le joueur branche les câbles sur les bons ports : 2,3,5,6,11,13,14,16,19,23 | Les requêtes d’échos aboutissent et le programme affiche le message à envoyer | Lorsque le programme réussi à faire aboutir les requêtes d’échos le programme affiche vous avez bien rebranché tous les câble voici le mot de passe de l’énigme en récompense : 8 |  |
| 10 | Le joueur change de PC et rentre le code sur le programme « TP\_SOCKET\_CLIENT.pro » | La fenêtre console apparaît et demande au joueur de rentrer le mot de passe trouvé | L’application affiche « entrez le mot de passe trouvé sur l’énigme : » |  |
| 11 | Le programme envoie GAGNE:8 au serveur | Le message s’affiche sur l’application serveur |  |  |
|  |  |  |  |  |

Chemin projet\_PO.pro : C:\Users\alexandre.stanisiere\Documents\GitHub\Projet\_escape\_bts\_8\_SwitchParty\Projet1\_Switch\_Party\Programmation\Interface\projet\_PO

Chemin test.pro :

C:\Users\alexandre.stanisiere\Documents\GitHub\Projet\_escape\_bts\_8\_SwitchParty\Projet1\_Switch\_Party\Programmation\Test de ping\test

Chemin TP\_SOCKET\_CLIENT.pro :

C:\Users\alexandre.stanisiere\Documents\GitHub\Projet\_escape\_bts\_8\_SwitchParty\Projet1\_Switch\_Party\Programmation\AlexandreS\_envoiMDP\mdp\_switch\_party