

Base de données "**egnimahack**" :

Table "vérifierDéfi" :

Cette table stocke les informations cruciales pour vérifier les réponses correctes des défis.

Elle comprend les identifiants uniques des défis ainsi que les hachages des flags correspondants, utilisés pour valider les réponses des équipes participantes.

Table "ÉQUIPE" :

La table "ÉQUIPE" contient les données essentielles de connexion des équipes participantes.

Elle enregistre le nom de chaque équipe, son type (COLLEGE ou LYCEE), ainsi que le hachage sécurisé du mot de passe de l'équipe, garantissant la confidentialité et la sécurité des informations d'identification.

Table "indice" :

Cette table centralise tous les indices fournis pour aider les équipes à résoudre les défis.

Elle contient l'identifiant unique de chaque défi, son nom, ainsi que l'indice associé à ce défi, permettant aux joueurs de progresser de manière stratégique dans le jeu.

Table "ChallengeÉquipe" :

La table "ChallengeÉquipe" recueille les données nécessaires pour déterminer le vainqueur de l'Escape Game.

Elle enregistre l'identifiant de chaque équipe participant au défi, l'identifiant du défi spécifique, un indicateur de l'état de progression du défi (terminé ou non), ainsi que les horodatages de début et de fin, permettant de mesurer le temps écoulé pour chaque équipe sur chaque défi.

Cette mesure du temps est utilisée pour évaluer la performance des équipes et déterminer le vainqueur final.

Cette structure de base de données offre une organisation méthodique et sécurisée des données nécessaires au bon fonctionnement de l'Escape Game "egnimahack". Chaque table remplit un rôle spécifique dans la gestion des défis, des équipes participantes et de la détermination du vainqueur, assurant ainsi une expérience de jeu fluide et équitable.

Note :

Au départ, la table "ChallengeÉquipe" était utilisée pour afficher les scores des équipes participantes à l'Escape Game.

Cependant, après une analyse approfondie, il a été déterminé que l'affichage du temps écoulé offrait une mesure plus significative de la performance des équipes.

Par conséquent, la table a été modifiée pour enregistrer les temps de début et de fin de chaque défi, permettant ainsi de calculer le temps total passé par chaque équipe sur l'ensemble des défis. Cette mesure du temps est désormais utilisée comme critère principal pour évaluer la progression des équipes et déterminer le vainqueur final.