

# **Challenge 48 – solutions**

## Table des matières

1 – Présentation .....	2
2 – Première énigme : les liens invisibles .....	2
3 – Deuxième énigme : l'antivirus .....	2
4 – Troisième énigme : l'ascii art .....	2
5 – Quatrième énigme : le rébus .....	2
6 – Sixième énigme : hangman .....	2

## 1 – Présentation

Notre challenge est une suite d'épreuves plus ou moins complexes, nécessitant une grande réflexion.

Il est constitué de 5 défis, après avoir réussi chacun d'entre eux un indice est révélé au joueur. Ces indices lui permettront de trouver le mot final.

## 2 – Première énigme : les liens invisibles

Pour ce premier défi, l'utilisateur arrive sur une page où se trouve une flèche noir et plusieurs point minuscules et non visibles. La solution est très simple, il suffit d'utiliser la touche tab pour afficher les différents boutons (qui sont des liens). Un seul d'entre eux permet d'accéder à l'indice.

Une fois sur la page de l'indice, n'apparaît qu'une image d'une « bactérie », à nouveau un lien est caché en bas à droite de l'écran.

## 3 – Deuxième énigme : l'antivirus

Un bouclier se trouve au milieu de la page, en arrière-plan on peut voir qu'un virus a été détecté sur l'ordinateur. L'utilisateur doit garder son curseur sur le bouclier lorsque celui-ci se déplace afin de protéger son ordinateur. L'indice est ensuite caché dans l'angle en haut à gauche de l'écran.

## 4 – Troisième énigme : l'ascii art

Un grand Ascii art se trouve sur la page, il n'est composé que de caractères spéciaux et de lettres majuscules, sauf quelques lettres minuscules qui composent l'indice (hacker).

## 5 – Quatrième énigme : le rébus

Plusieurs images composent un mot, l'utilisateur doit trouver ce dernier et le rentrer dans un champ. Le mot est « cheval de Troie ».

## 6 – Sixième énigme : hangman

Un jeu du pendu, la solution est cheval de troie 😊.