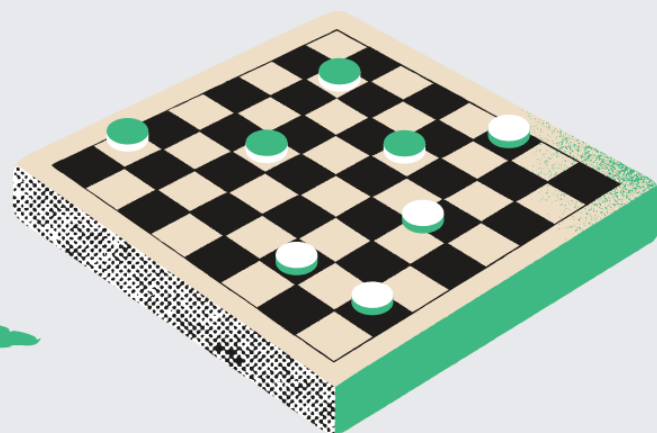
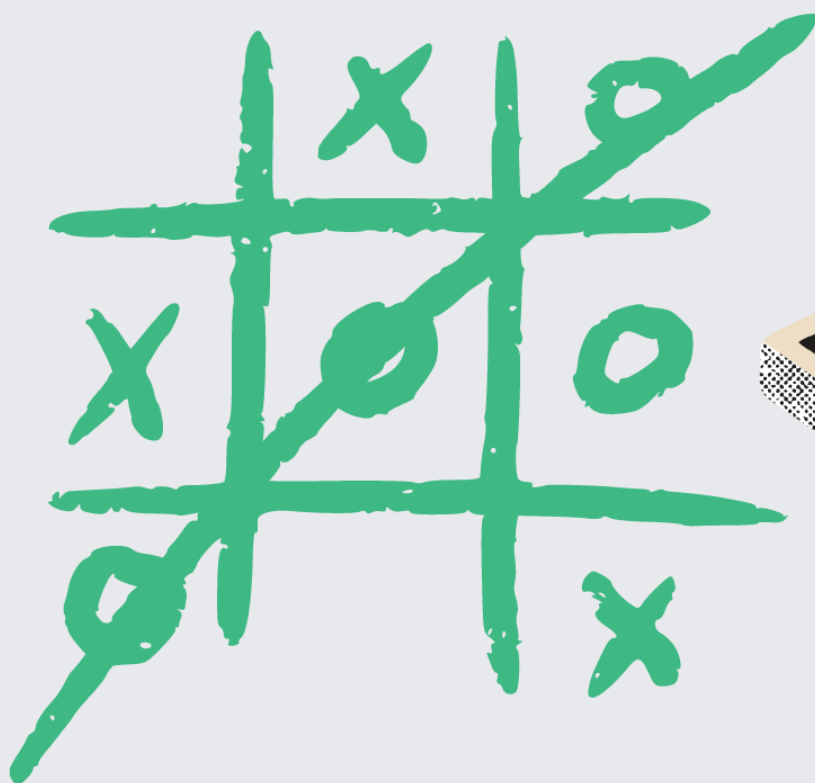




Le manuel des scénarios physiques CodER

Instructions pour les participants

Titre: Morpion 3D





3D Tic – Tac – Toe

Guide d'instruction pour les aventuriers

1. Description du jeu

Carol Shaw est considérée comme la première femme professionnelle à avoir conçu des jeux vidéo. Elle a utilisé un ordinateur pour la première fois au lycée, où elle excellait en mathématiques et aimait jouer à des jeux écrits.

Après avoir obtenu son diplôme, elle a commencé à travailler dans l'industrie du jeu vidéo et est devenue l'une des premières femmes à programmer. Carol adorait son travail et travaillait sans cesse dans le développement de nouveaux jeux. Après des heures de test et de travail, elle a développé le tout premier jeu vidéo de dames et le tout premier jeu de morpion en 3D en 1978, l'un des premiers jeux commercialisés écrits par une femme. Lorsque le PDG de l'entreprise a appris cette nouvelle, il les a immédiatement lancés sans lui accorder le moindre crédit !

Mais vous, qui êtes l'un de ses collègues préférés, devez l'aider à prouver que toutes les idées et tout le travail étaient les siens ! Sélectionnez les preuves avant que les journalistes et les caméras n'arrivent !

2. Comment gagner ?

Vous avez amené vos amis experts en codage avec vous pour aider Carol Shaw à retrouver l'accès au jeu. Lorsque Carol travaillait à l'entreprise, elle avait accès au cryptage du système de l'entreprise, où tout son travail était stocké. Malheureusement, après avoir volé son idée de jeu, l'entreprise lui a interdit l'accès. Vous devez suivre les indices dans le bureau du PDG pour déverrouiller tous les cryptages cachés et rassembler des objets pour prouver que le premier jeu développé a été créé par Carol.

3. Comment trouver des indices ?

Il y a 4 défis dans le jeu, l'escape room suit un modèle ouvert d'Escape Room, ce qui signifie que toutes les informations collectées sont bénéfiques pour l'objectif final. Gardez à l'esprit que vous ne devez pas vous atarder sur un seul élément, vous devez être rapide et relier toutes les preuves. En résolvant chacune d'entre elles, vous aurez accès à des objets cachés dans la pièce que vous pourrez utiliser pour pirater les cryptages et collecter des preuves pour Carol. Vous devrez utiliser tous les éléments (microcontrôleurs, ordinateur, clé USB, notes, post-it et autres que vous découvrirez plus tard). Vous aurez également besoin des cinq clés USB réparties dans la pièce pour trouver toutes les preuves.





4. Conseils et astuces

Essayez de suivre le scénario, ne vous précipitez pas pour résoudre les énigmes et conservez tout ce que vous trouverez, car vous pourriez en avoir besoin à l'avenir. Si vous êtes bloqué, demandez au maître du jeu de vous aider. Concentrez-vous sur chaque scène pour être sûr de trouver l'indice nécessaire.



Le projet #CodER est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et sera mis en œuvre de décembre 2021 à novembre 2023. Cette publication reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait en être faite des informations qui y sont contenues (Code projet : 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



Cofinancé par
l'Union européenne





Cofinancé par
l'Union européenne

Le projet #CodER est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et est mis en œuvre de décembre 2021 à novembre 2023. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Project Number: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696

