



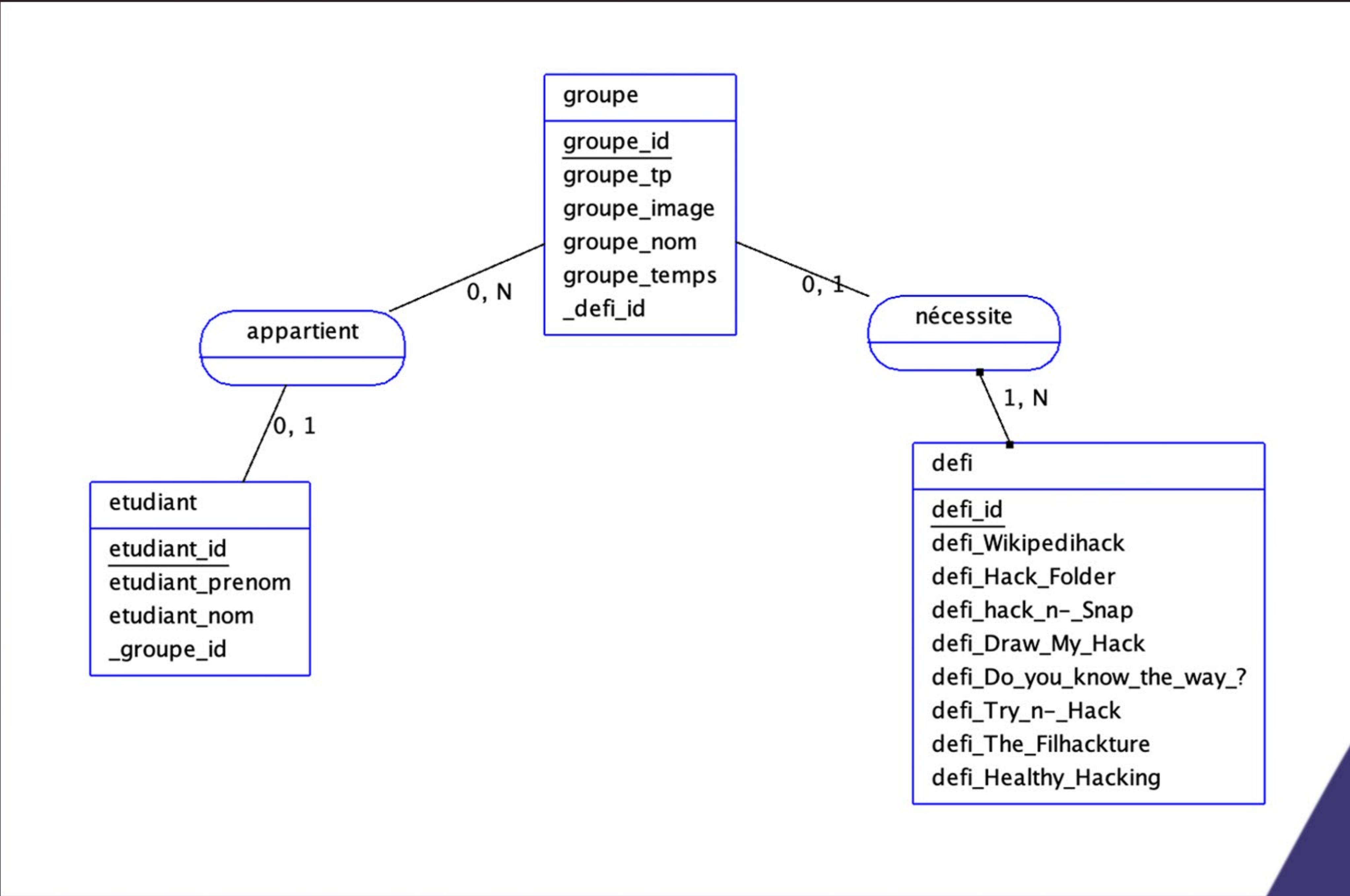
L'AGENCE

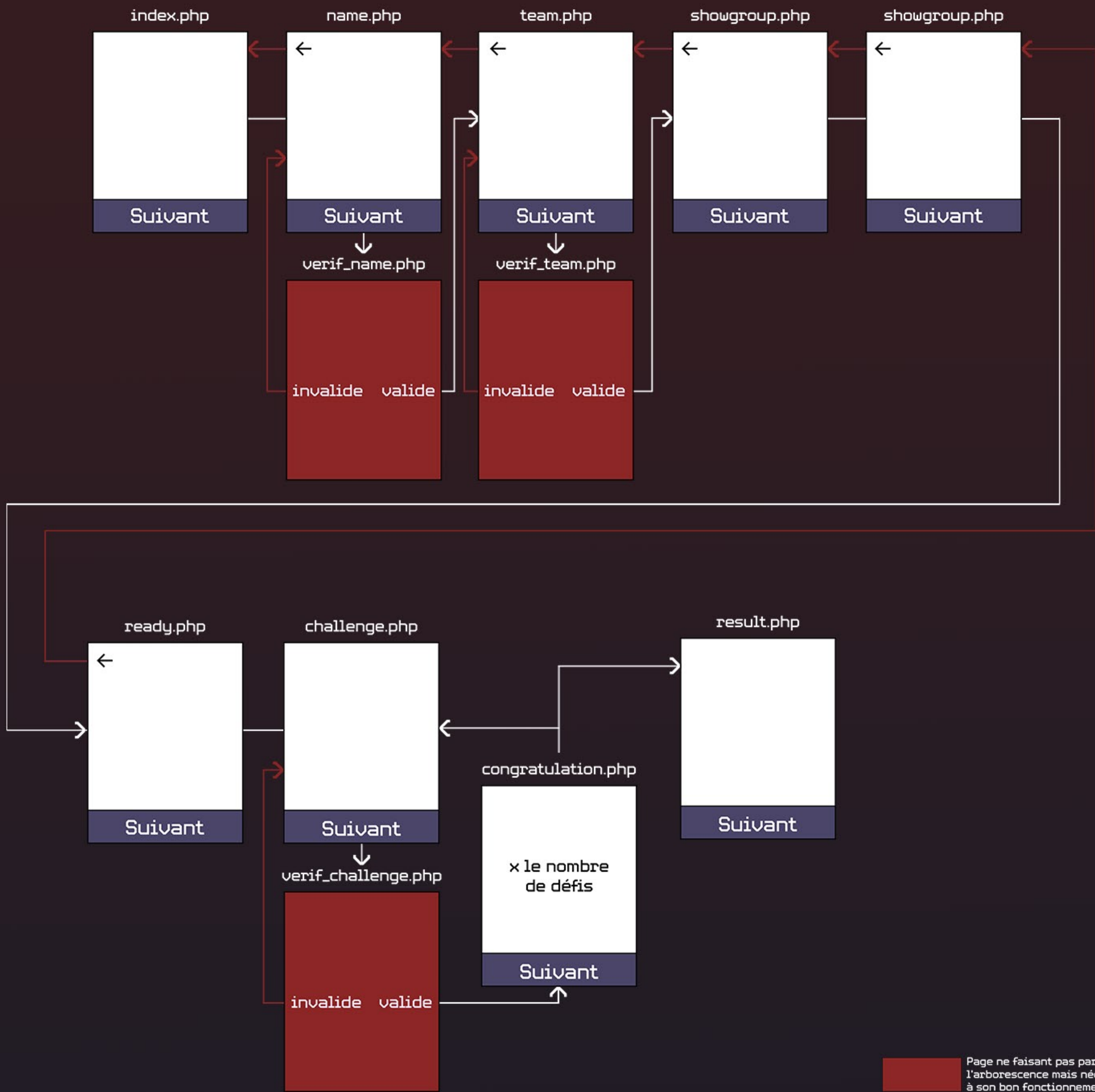
ESCAPE GAME



MLD/MCD

Nom	ID	Type	Taille	Utilisé	Entité
etudiant_id	etudiant_id	INT	0	☐	
etudiant_prenom	etudiant_prenom	VARCHAR	300	☐	
etudiant_nom	etudiant_nom	VARCHAR	300	☐	
_groupe_id	_groupe_id	INT	0	☐	
groupe_id	groupe_id	INT	0	☐	
groupe_tp	groupe_tp	VARCHAR	100	☐	
groupe_image	groupe_image	VARCHAR	300	☐	
groupe_nom	groupe_nom	VARCHAR	300	☐	
groupe_temps	groupe_temps	TIME	0	☐	
_defi_id	_defi_id	INT	0	☐	
defi_id	defi_id	INT	0	☐	
defi_Wikipedihack	defi_Wikipedihack	VARCHAR	100	☐	
defi_Hack_Folder	defi_Hack_Folder	VARCHAR	100	☐	
defi_hack_n-_Snap	defi_hack_n-_Snap	VARCHAR	100	☐	
defi_Draw_My_Hack	defi_Draw_My_Hack	VARCHAR	100	☐	
defi_Do_you_know_the_way_?	defi_Do_you_know_the_way_?	VARCHAR	100	☐	
defi_Try_n-_Hack	defi_Try_n-_Hack	VARCHAR	100	☐	
defi_The_Filhacture	defi_The_Filhacture	VARCHAR	100	☐	
defi_Healthy_Hacking	defi_Healthy_Hacking	VARCHAR	100	☐	
		BIGINT	0	☐	







Descriptif

Tout d'abord, il faut savoir que l'application repose en grande partie sur des `$_SESSION` afin de **conserver le timer** au travers des pages (que ce soit le global ou le temps mis pour chaque activité), **la personne connectée**, ou encore **les défis complétés/encore à compléter**. De plus, comme indiqué sur l'arborescence, des pages PHP non visible viennent à vérifier si les informations rentrées dans les inputs sont celles attendues ou non et aident ainsi au bon déroulement des étapes proposées par l'application. La technologie **AJAX** est quant à elle utilisée **pour le timer et l'affichage du TP/groupe en direct**.

L'application repose sur **deux parties principales** : Une de connexion et une de jeu.

- La **partie connexion** est très simple, elle permet d'**identifier quel chef d'équipe** va injecter le score final dans la DB, et comment il a **modifié son groupe**. Une requête AJAX permet d'afficher son TP/Groupe depuis la DB en direct, et du JS permet de **détecter si les champs sont remplis ou vides**.

- La **partie jeu**, elle, repose sur un **timer en PHP affiché en direct**, là aussi via une requête AJAX afin d'éviter toute tentative de triche ou problème lors du rafraichissement de la page...

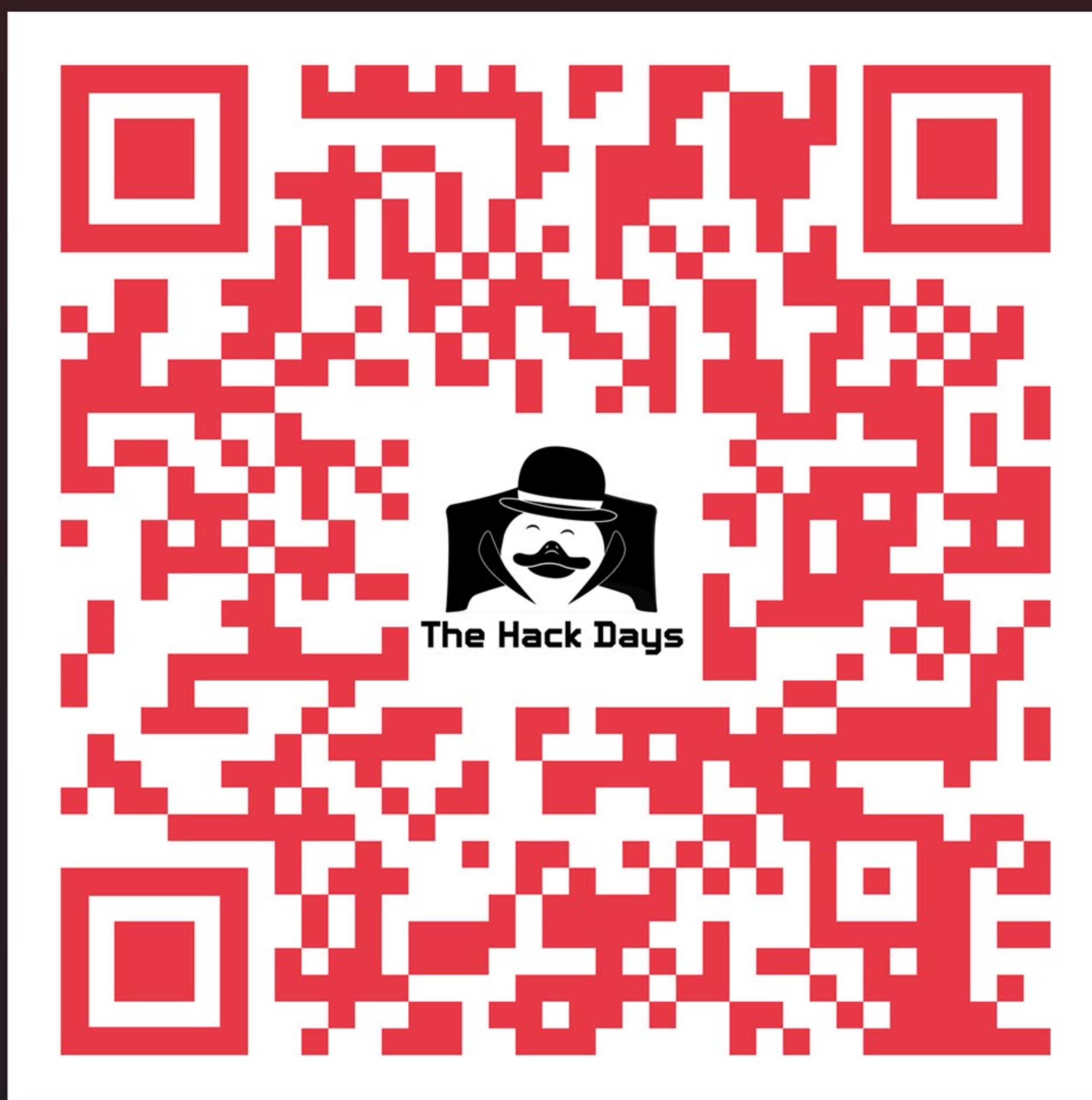
Elle fonctionne sur un **système de boucle de deux pages** (sans compter celle de vérification) :

- La **challenge.php** qui lors du premier passage d'un étudiant, **stock tous les défis inscrits dans la DB dans un tableau associatif**, et qui liste les défis encore à faire/permets de répondre.

- Et la **congratulation.php**, qui **confirme la réussite ou non d'un défi en affichant le temps de ce dernier puis en le supprimant du tableau associatif**, afin de parvenir une fois tous les défis finis à la page **result.php**. (Elle permet aussi de **stopper le chrono** afin d'éviter qu'il tourne entre les changements de salle.)

Pour finir, la page **result.php** retourne le **temps de chaque défi** ainsi que le **temps global**.

Lien



https://mmi21d14.sae202.ovh/sae202_appli