



Cycle 0 :

Activité 0.1 : Escape Game

Règles pour sortir du jeu



LYCÉE
GERMAINE
TILLON

1/ Préparatifs

=> [EscapeGame](#) : **télécharger** et **décompresser** le dossier + cliquer sur [index.html](#)



2/ Pour sortir de la première salle

Il faudra pour cela répondre à une question concernant le « web » (à rechercher sur internet) qui vous fournira une adresse URL dont la correspondance avec l'adresse IP se cache dans un livre qu'il faudra ouvrir, puis consulter le tableau contenu dans un fichier type tableur. Cette adresse vous permettra d'ouvrir le coffre. Vous obtiendrez en retour le code qui vous donnera accès à la porte cachée.

3/ Pour sortir de la deuxième salle

Il faut découvrir la ville qui se cache derrière les coordonnées GPS d'une photo. Vous utiliserez les sites ci-dessous pour lire les informations contenues dans un fichier « photo », ainsi que pour l'obtention d'un lieu géographique:

<http://exif.regex.info/exif.cgi>

<https://www.coordonnees-gps.fr/>

Nom-Prénom		JLT/SNT/Activité 0.1	01/09/24
------------	--	-------------------------	----------