

Documentation template cyber-sécurité

Cette série de templates est constituée de jeu à la 3ème personne développé sur le moteur Gdevelop. Le joueur est représenté par un carré noir qui peut bouger en utilisant les flèches. Les templates proposent des mécaniques d'énigmes basiques à personnaliser par les élèves.

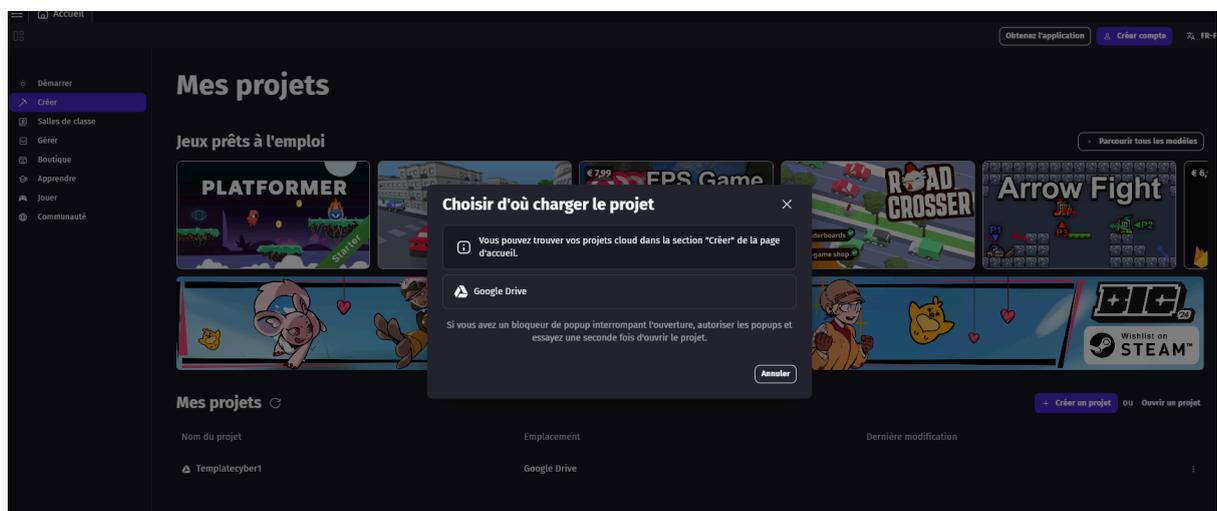
Créer des comptes aux élèves

Avec le compte enseignant, il est possible de créer des comptes aux élèves et de leur mettre à disposition les templates.

cf <https://wiki.gdevelop.io/gdevelop5/education/>

Ouvrir un projet

1. Aller sur <https://editor.gdevelop.io/>
2. Cliquer sur "Créer" dans le menu gauche
3. Cliquer sur Ouvrir un projet

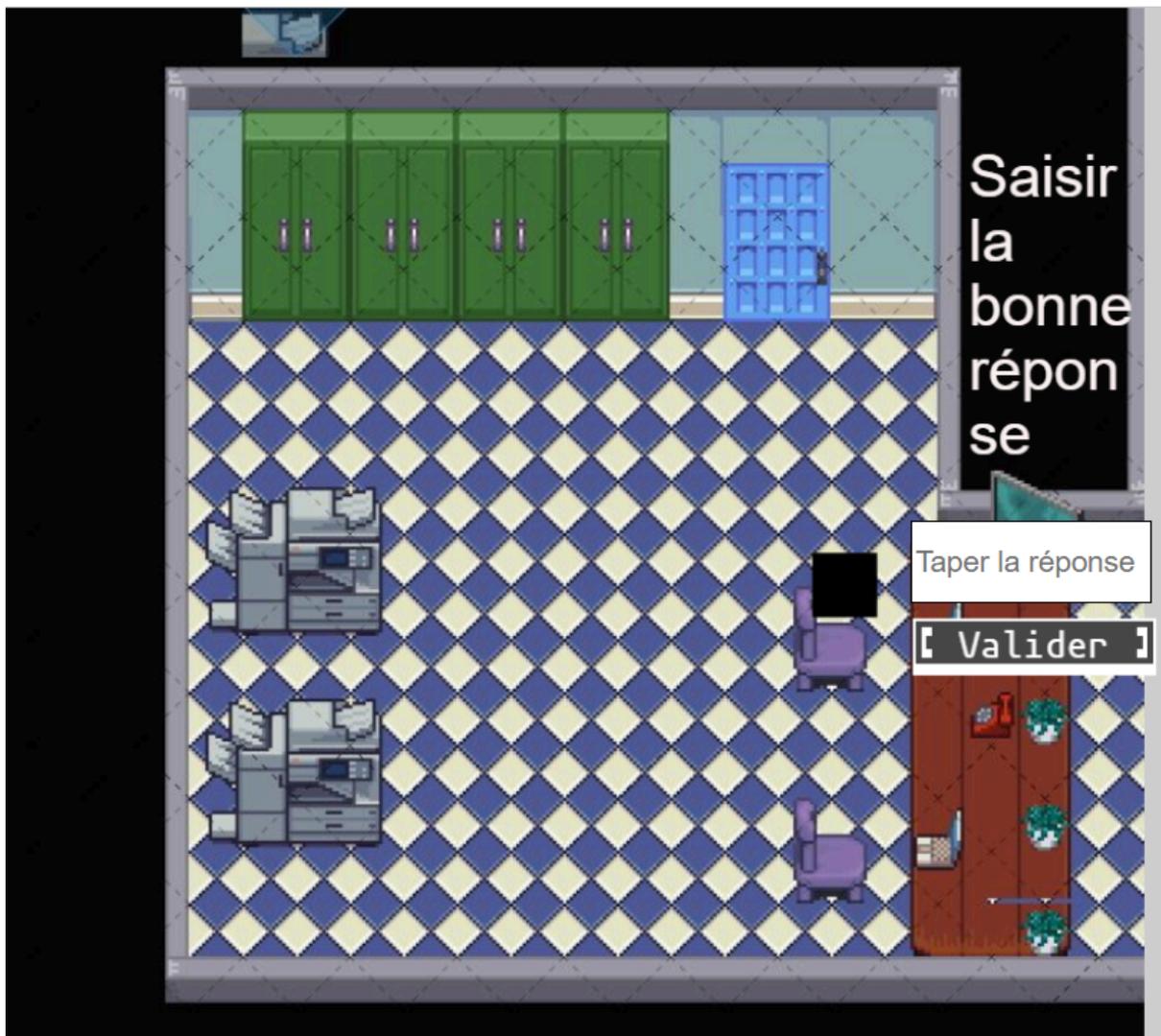


Normalement un enseignant doit pouvoir partager un projet avec sa classe.

Template cyber1 / Quiz saisie de texte

Url :

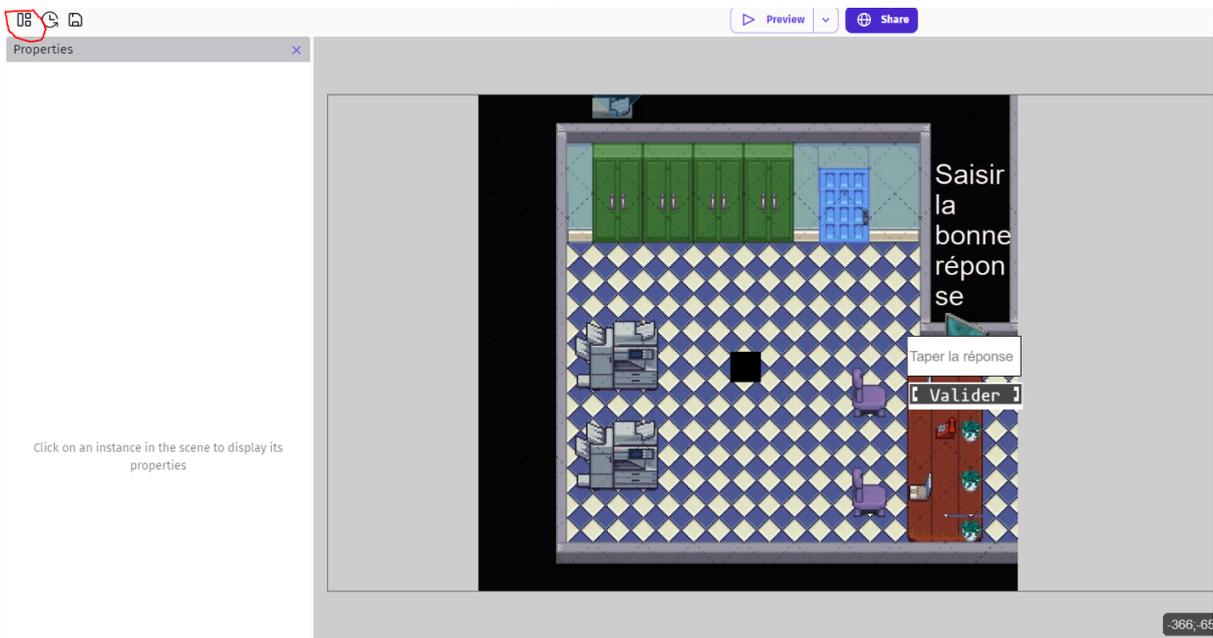
<https://editor.gdevelop.io/?project=https://resources.gdevelop-app.com/tutorials/gtnum/Templatecyber1/Templatecyber1.json>



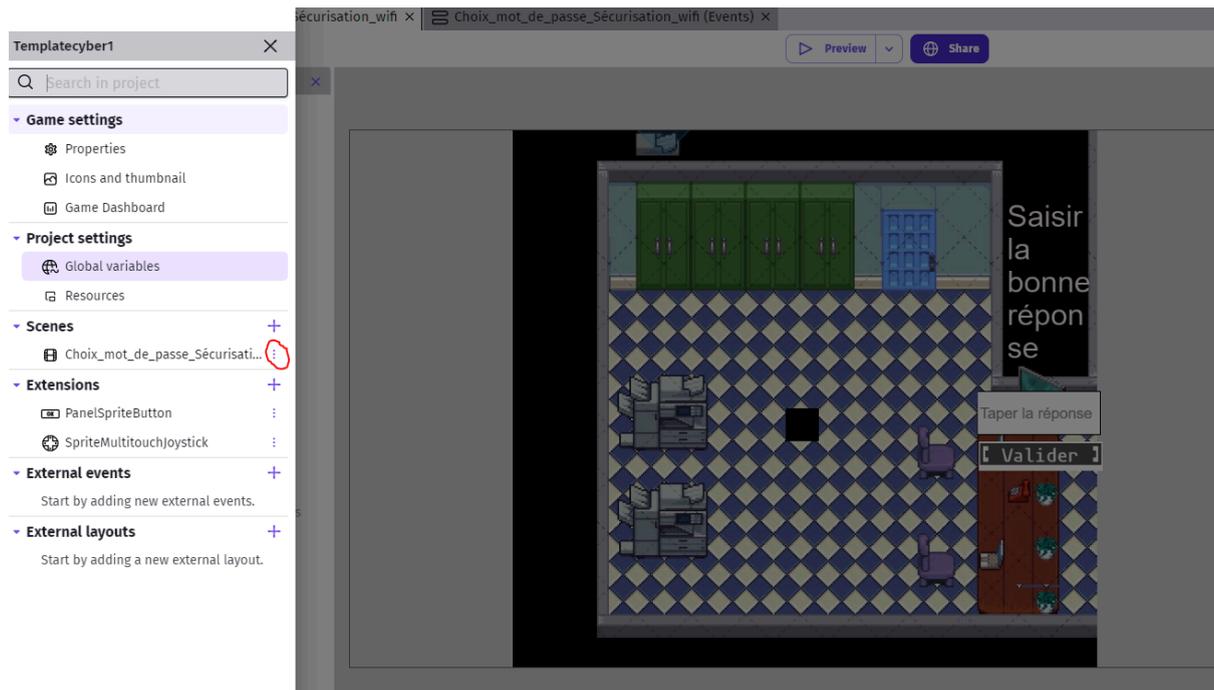
- Cliquer sur "Preview" pour tester le jeu
- Cliquer sur l'onglet Events pour observer le code



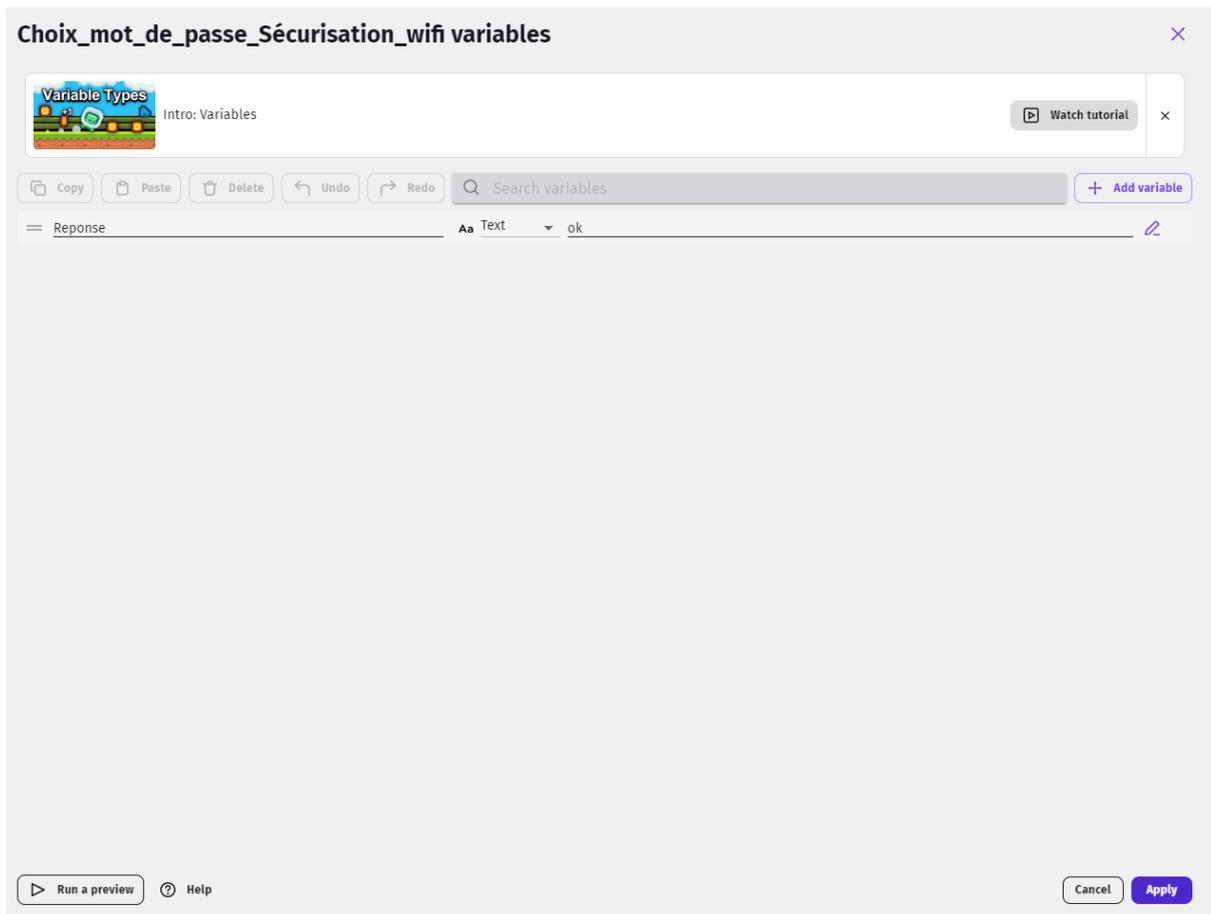
- Modifier la bonne réponse dans le code en allant modifier la variable de scène
 - Accéder au panneau de propriétés



- Accéder aux propriétés de la scène



- Cliquer sur éditer les variables de scènes puis modifier la variable de texte en remplaçant “ok” par la réponse souhaitée



→ Pour aller plus loin :
Personnaliser l'image du personnage
Ajouter d'autres quiz dans la salle

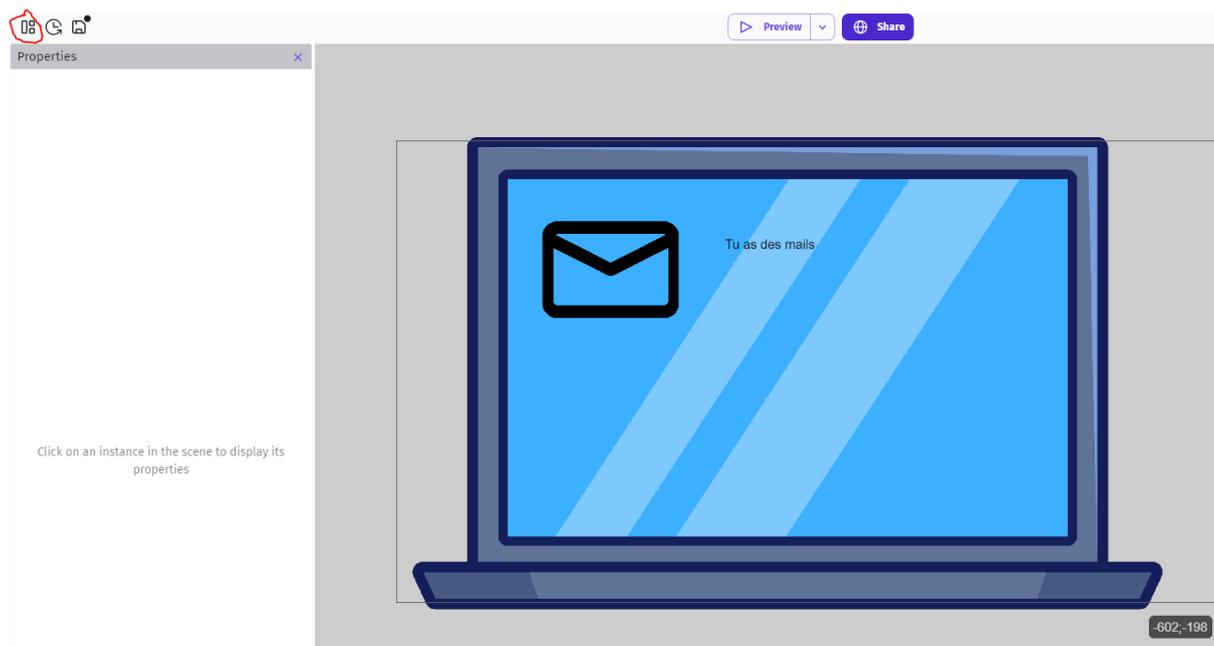
Template cyber2 / Trouver le bon élément

Url :

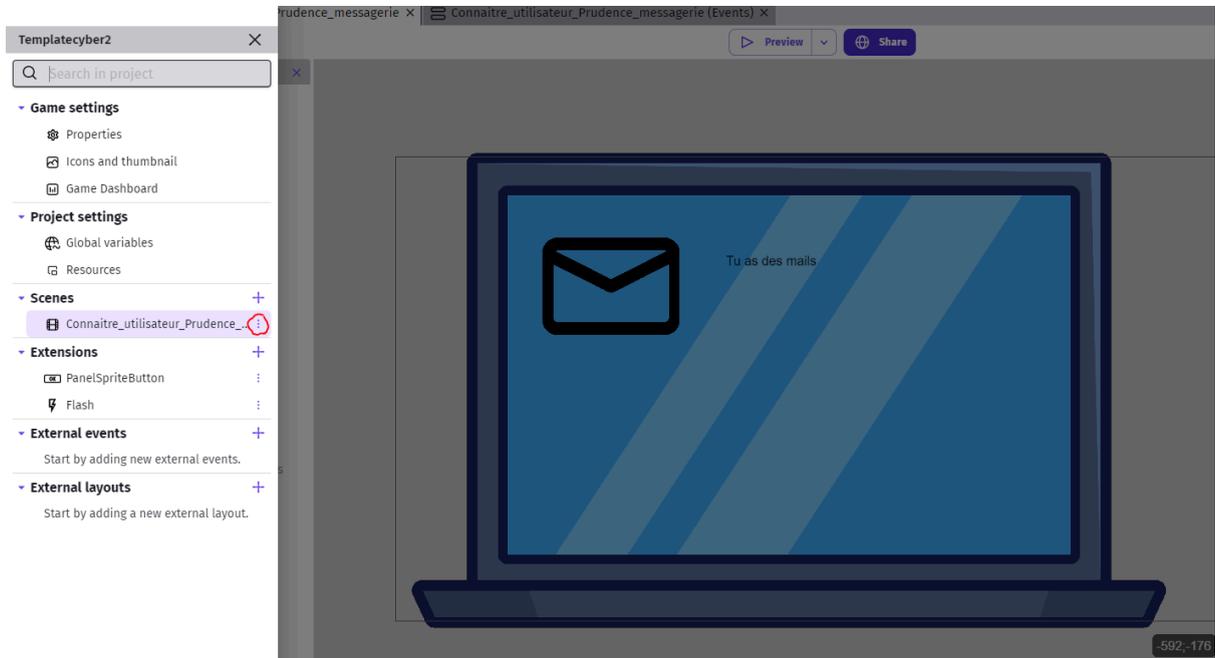
<https://editor.gdevelop.io/?project=https://resources.gdevelop-app.com/tutorials/gtnum/Templatecyber2/Templatecyber2.json>



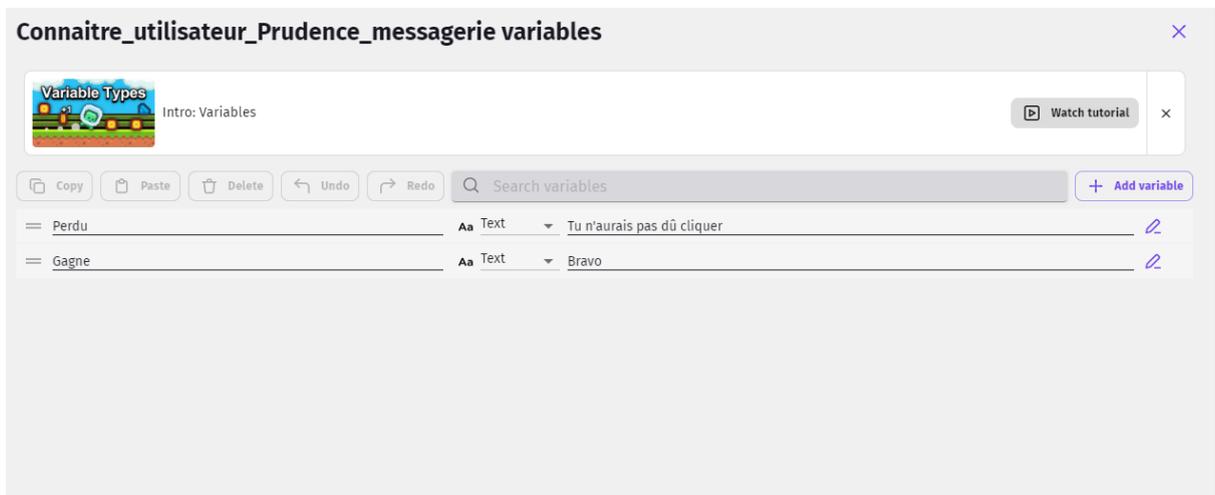
- Cliquer sur "Preview" pour tester le jeu
- Cliquer sur l'onglet Events pour observer le code
- Modifier les textes de fin en allant changer les variables de scènes
 - Accéder au panneau de propriétés



- Accéder aux propriétés de la scène



- Cliquer sur éditer les variables de scènes puis modifier les textes



→ Pour aller plus loin :
Changer les images d'emails
Ajouter d'autres exemples de mails

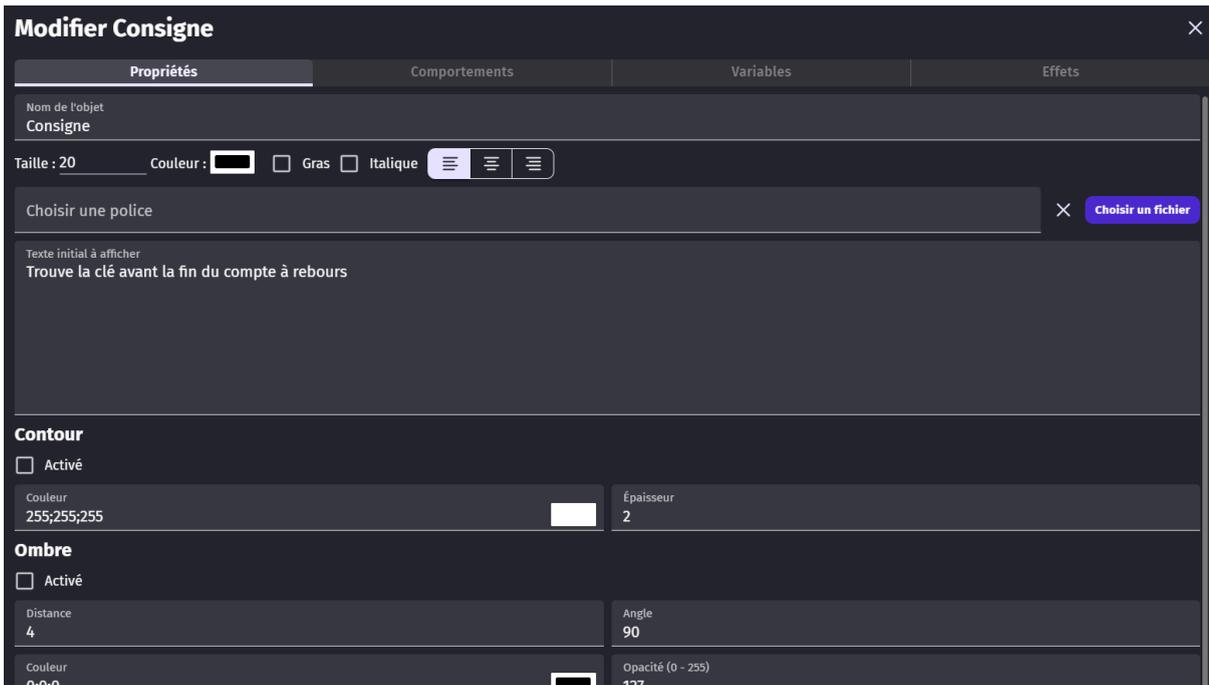
Template cyber3 / Compte à rebours

Url :

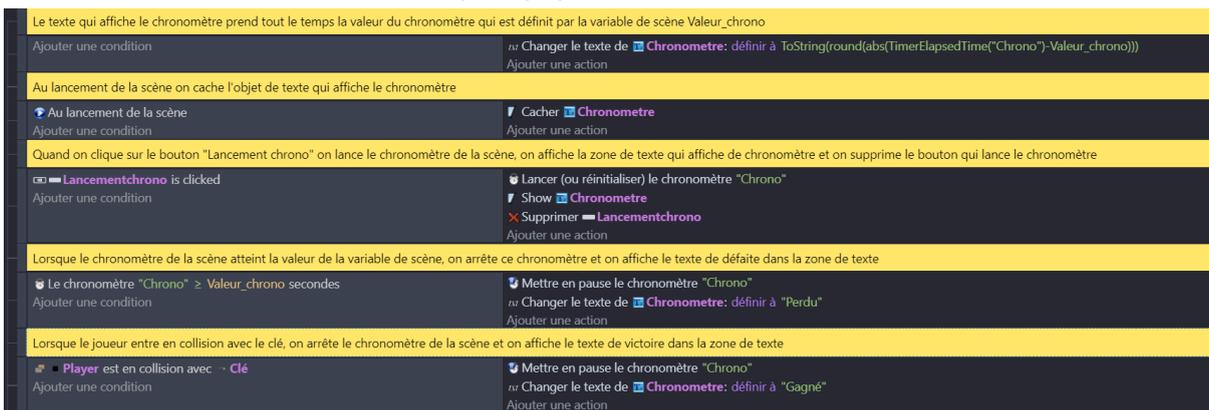
<https://editor.gdevelop.io/?project=https://resources.gdevelop-app.com/tutorials/gtnum/Templatecyber3/Templatecyber3.json>



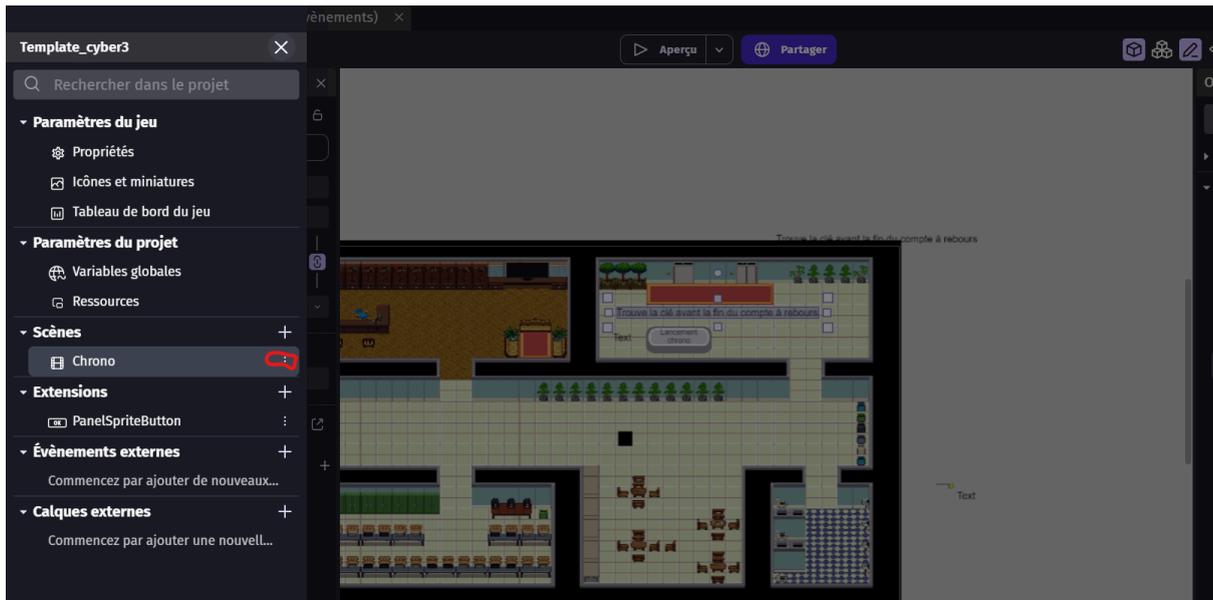
- Cliquer sur “Preview” pour tester le jeu
- Cliquer sur l’onglet Events pour observer le code
- Modifier le texte de la consigne en double cliquant sur l’objet consigne dans le panneau droit



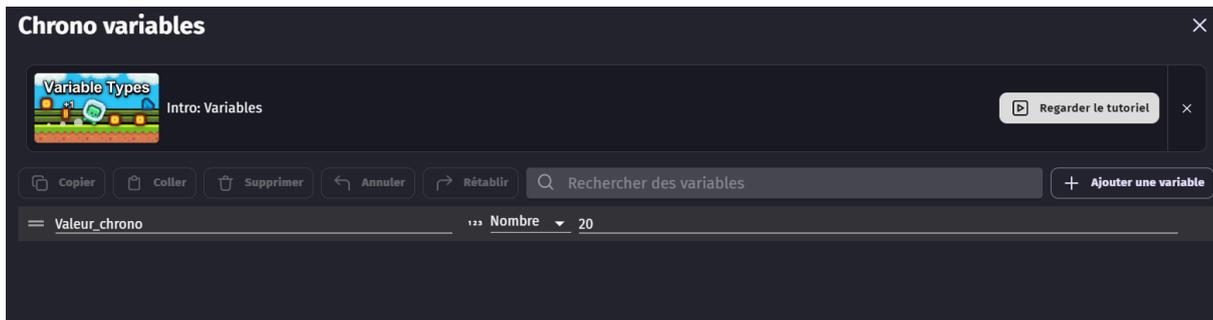
- Modifier les textes de fin de jeu (gagné et perdu) dans la feuille d'événements



- Accéder aux propriétés de la scène



- Cliquer sur “modifier les variables de scènes” et modifier la valeur du chronomètre

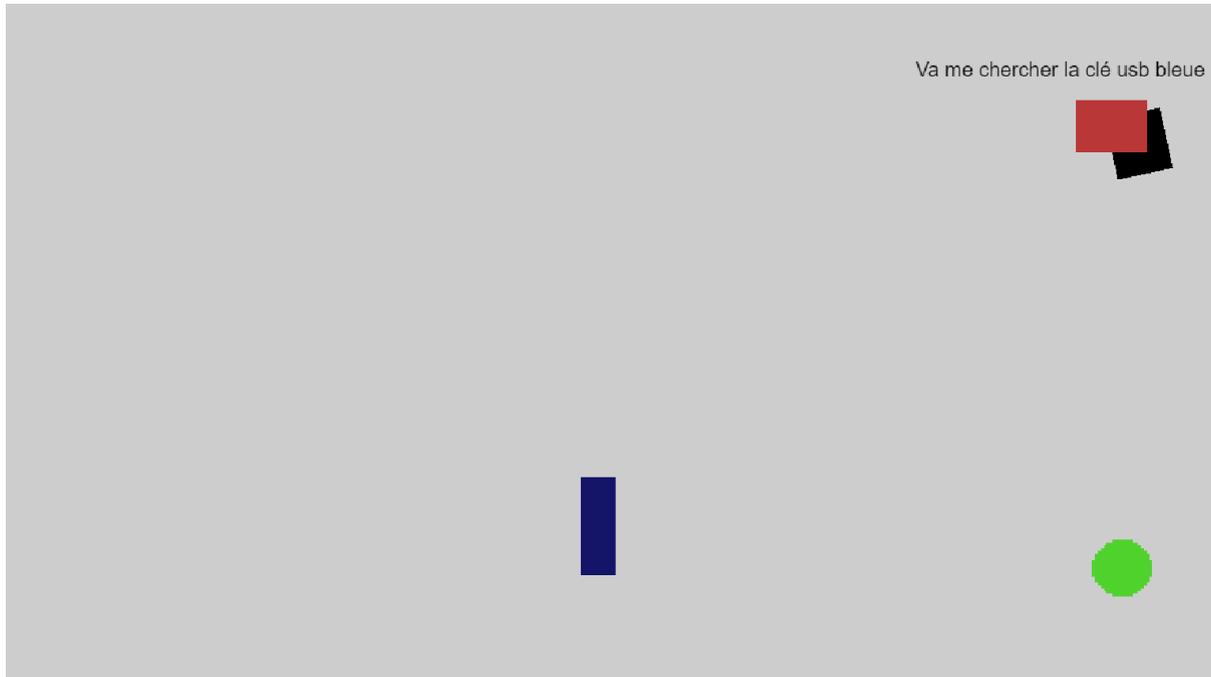


→ Pour aller plus loin :
 Changer les images du décor, du personnage
 Cacher plus d'objets

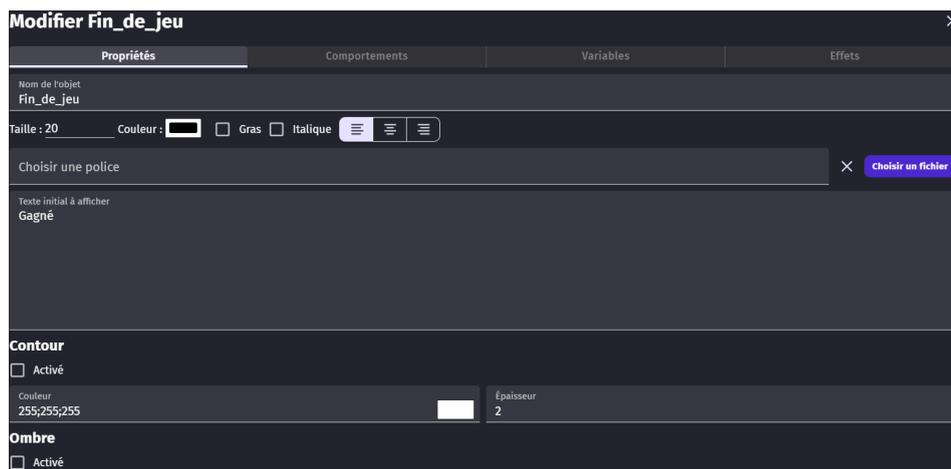
Template cyber4 / Dialogue et objets cachés

Url :

<https://editor.gdevelop.io/?project=https://resources.gdevelop-app.com/tutorials/gtnum/Templatecyber4/Templatecyber4.json>



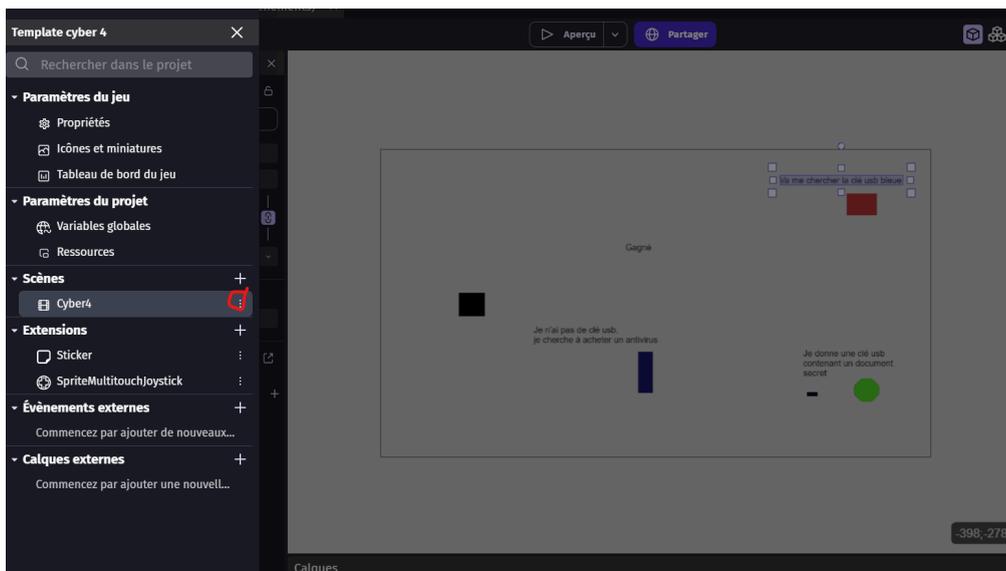
- Cliquer sur “Preview” pour tester le jeu
- Cliquer sur l’onglet Events pour observer le code
- Modifier le texte de la fin en double cliquant sur l’objet fin de jeu dans le panneau droit



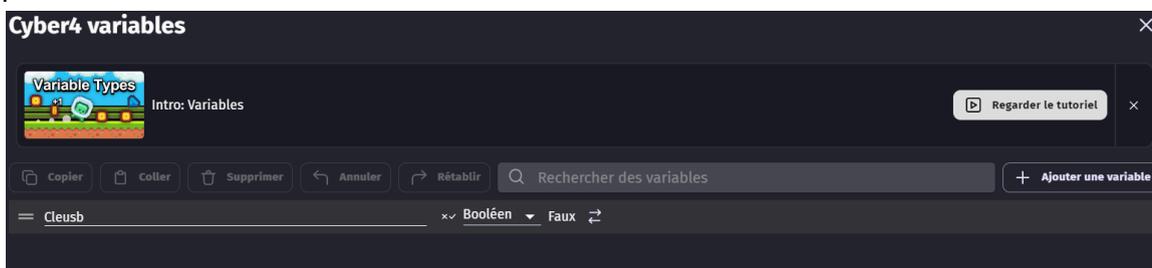
- Modifier les textes de chaque personnage en double cliquant sur les zones de texte



- Modifier le nom de la variable de scène : cliquer sur les propriétés de la scène



puis sur modifier les variables de scène



→ Pour aller plus loin :
 Changer les images du décor, du personnage
 Ajouter un objet

Template cyber5 / Tchat

Url :

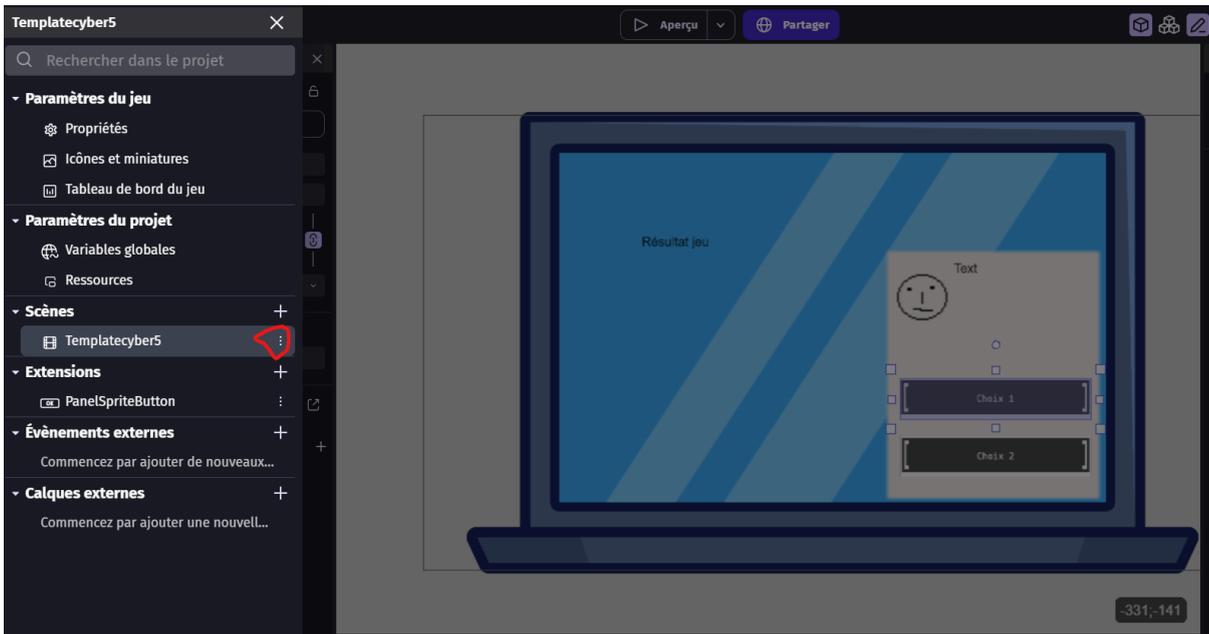
<https://editor.gdevelop.io/?project=https://resources.gdevelop-app.com/tutorials/gtnum/Templatecyber5/Templatecyber5.json>



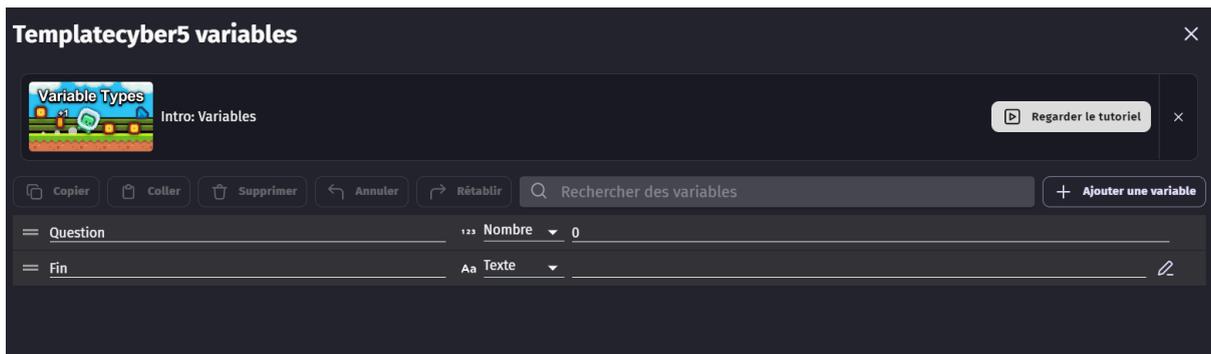
- Cliquer sur "Preview" pour tester le jeu
- Cliquer sur l'onglet Events pour observer le code
- Modifier les textes de la première question dans la feuille d'événement

Au lancement de la scène, on ajoute 1 à la variable qui compte les questions et on cache la zone de texte qui donne le résultat du jeu	
<ul style="list-style-type: none"> Au lancement de la scène Ajouter une condition 	<ul style="list-style-type: none"> Changer the variable # Question: ajouter 1 Cacher # Résultatjeu Ajouter une action
Quand la variable question est à 1 (1ère question) on change le texte du personnage et des options de réponses	
<ul style="list-style-type: none"> The variable # Question = 1 Ajouter une condition 	<ul style="list-style-type: none"> Changer le texte de # Texte_perso: définir à "Salut, donne moi ton adresse email et je t'enverrai une réduction sur ton jeu vidéo préféré" Change the text of # Choix1 to "OK voici mon adresse marcel24@gmail.com" Change the text of # Choix2 to "Non je ne te donne pas mon mail" Ajouter une action
Quand le choix numéro 1 est cliqué sur la 1ère question, on change la variable fin en "mauvaise"	
<ul style="list-style-type: none"> # Choix1 is clicked The variable # Question = 1 Ajouter une condition 	<ul style="list-style-type: none"> Changer the variable # Fin: définir à "mauvaise" Ajouter une action
Quand le choix numéro 2 est cliqué sur la 2ème question, on change la variable fin en "bonne"	
<ul style="list-style-type: none"> # Choix2 is clicked The variable # Question = 1 Ajouter une condition 	<ul style="list-style-type: none"> Changer the variable # Fin: définir à "bonne" Ajouter une action
Quand la variable de fin a pour valeur "bonne", on cache les textes du tchat, on change le texte de la zone résultat jeu et on l'affiche	
<ul style="list-style-type: none"> The variable # Fin = "bonne" Ajouter une condition 	<ul style="list-style-type: none"> Cacher # Texte_perso Cacher # Choix1 Cacher # Choix2 Changer le texte de # Résultatjeu: définir à "Bravo tu as réussi le test" Show # Résultatjeu Ajouter une action
Quand la variable de fin a pour valeur "mauvaise", on cache les textes du tchat, on change le texte de la zone résultat jeu et on l'affiche	
<ul style="list-style-type: none"> The variable # Fin = "mauvaise" Ajouter une condition 	<ul style="list-style-type: none"> Cacher # Texte_perso Cacher # Choix1 Cacher # Choix2 Changer le texte de # Résultatjeu: définir à "Dommage tu as raté le test" Show # Résultatjeu Ajouter une action

- Observer les variables de la scène dans les propriétés



- La variable questions sert à compte les questions et la variable fin à déterminer la fin, bonne au mauvaise



→ Pour aller plus loin :
Changer les images du décor, du personnage
Ajouter une question

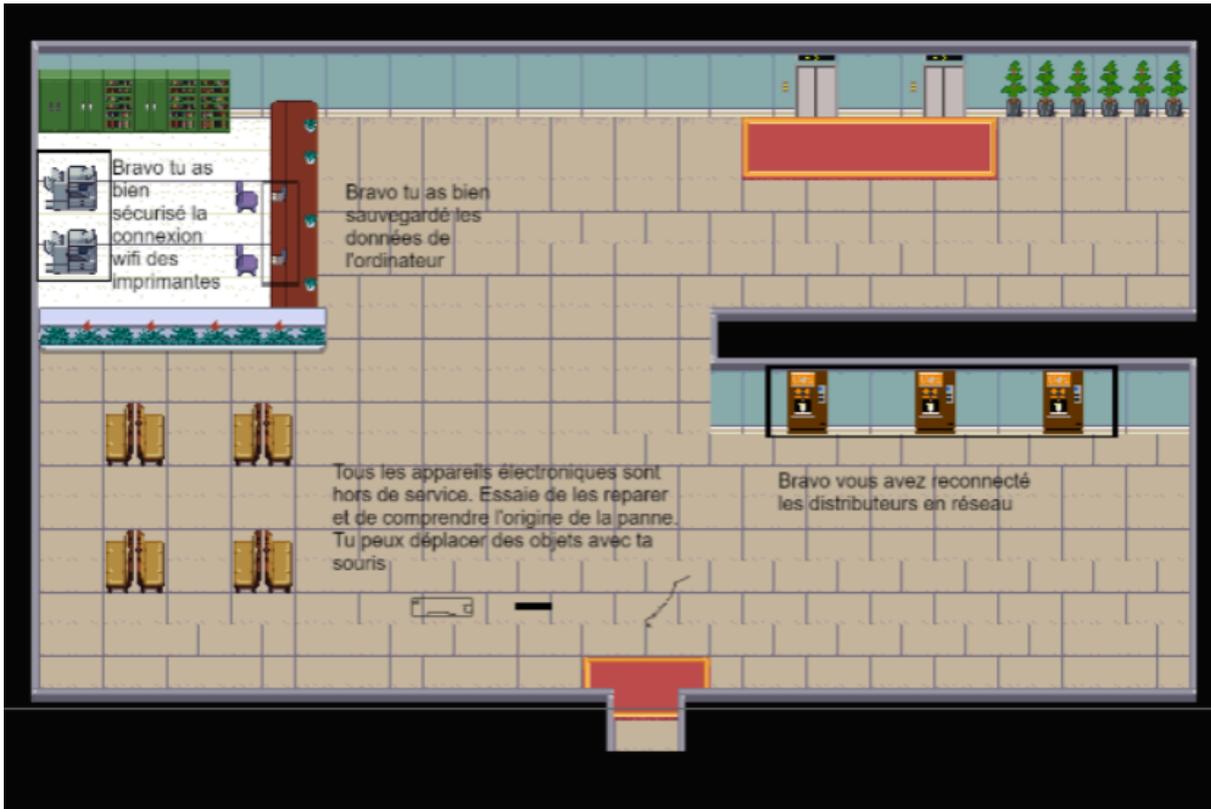
Template cyber6 / Drag and drop

Url :

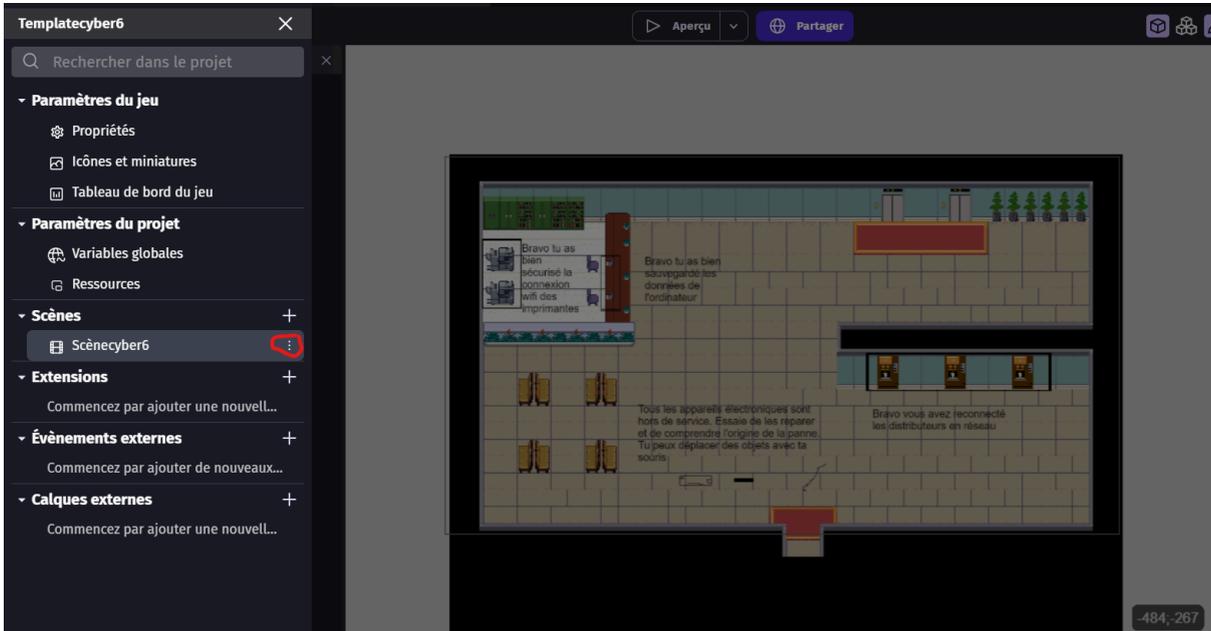
<https://editor.gdevelop.io/?project=https://resources.gdevelop-app.com/tutorials/gtnum/Templatecyber6/Templatecyber6.json>

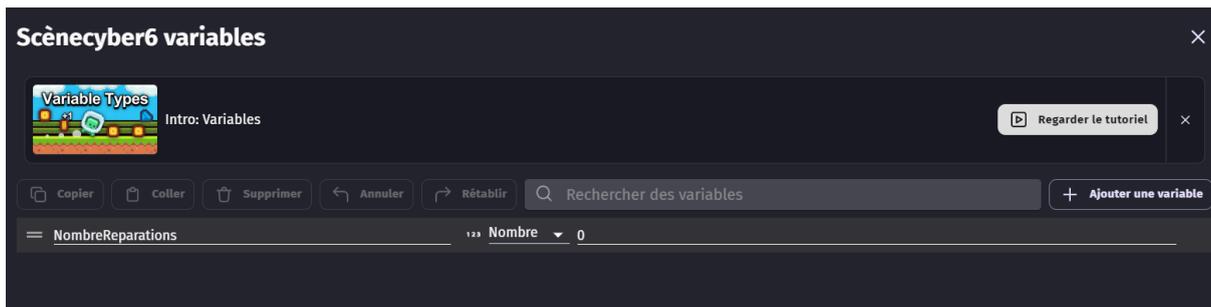


- Cliquer sur "Preview" pour tester le jeu
- Cliquer sur l'onglet Events pour observer le code
- Modifier les textes de chaque zone en double cliquant dessus



- Identifier la variable de scène en cliquant sur les propriétés





- Changer les associations objets et zone : par exemple, le câble réseau doit être glissé sur les imprimantes (ce changement se réalise dans la feuille d'événements)

→ Pour aller plus loin :

Changer les images du décor, du personnage

Mettre plus d'objets et de zones