

Yincana de las jornadas Innosoft:

Camino 1 (tiempo estimado 30 min)

- Prueba 1: Mensaje cifrado en hexadecimal. (con lugar donde deben encontrar el papel) *Pista: Es hexadecimal.*

Ve al despacho F1-73

- Prueba 2: En el papel encontrarán el siguiente mensaje: “Si ganar quieres, inmortalizarme debes” Apareciendo toda la traducción del código morse para que hagan una foto.

A	.-	J	..---	S	...	2	..---
B	-...	K	--	T	-	3-
C	-.-.	L	U	..-	4-
D	-..	M	--	V	...-	5
E	.	N	--.	W	.-.-	6	-.....
F	...	O	---	X	---.	7	---...
G	---	P	Y	----	8	-----
H	Q	----	Z	----.	9	-----
I	..	R	...	1	0	-----

- Prueba 3: Al volver a nosotros tendremos un audio en morse. El audio contendrá 3 números y una letra. Con los números deberán abrir el candado de una caja. Dentro de la caja habrá un pequeño mapa con 3 letras en distintas ubicaciones. Se deberán dirigir a la letra del mensaje anterior.

4 3 7 V

- Prueba 4: En la ubicación del mapa adecuada, habrá escondido un papel de color con un código. Tendrán que apuntar dicho código y volver con nosotros. Una vez tengamos el código correcto les permitiremos pasar a la prueba final.

JARS18

- Prueba 5: Resolver rompecabezas de metal (ejemplo: [hanayama](#)). Se darán 3 y deberán resolver al menos 2.

(estimo que tardarán unos 20 - 25 minutos en el camino 1. Depende de las rutas que pongamos y si son capaces de resolver rápido la última prueba)

Camino 2 (tiempo estimado 30)

- ~~Prueba 1: Entregamos lupa a los exploradores.~~

- Prueba 2: Número en Base64 que te lleve a la puerta de un despacho donde habrá una pista para la siguiente prueba. Se pondrá 64 en binario como pista.

Despacho H1.42

- Prueba 3: Se dirá algún descubrimiento de uno de los personajes de los cuadros del módulo I, y que deban encontrarlo. En ese sitio encuentran la siguiente prueba.

- Prueba 4: En un papel con un fragmento de código en Java, será simplemente una operación matemática donde se trabaje con una lista de enteros, se hará unas operaciones con los elementos de esa lista lo cual dará un número, si lo encuentra superar la prueba y debe volver a nosotros con el número obtenido.

2185

- Prueba 5: ~~Le damos un mapa diminuto (necesidad de lupa).~~ Le damos un mapa donde tendrán que encontrar una calavera para saber a donde deben dirigirse. En ese lugar hay un relato (hecho por nosotros) [~~Posible página web con audio (accesible por QR o enlace escrito)~~] ~~que contenga la adivinanza de un número ("piensa un número del 1 al 9 (truco))~~ ~~deban descubrirlos y decírnoslo.~~ Deberán acertar la adivinanza y volver con nosotros.

Respuestas:

Contraseña antigua: actual

Contraseña nueva: otra

Camino 3 (tiempo estimado 30)

- Prueba 1: Dos números en binario unidos con una suma y una letra debajo que indique el departamento, tendrán que ir al despacho ese y copiar el código y traerlo a nosotros
- Prueba 2: Dar tres fotos (puede llevarlas el "vigilante" de cada equipo, estar accesibles por internet o impresas en blanco y negro) de ubicaciones de la ETSII y alrededores y que deban ir a los tres sitios y hacerse una foto.
- Prueba 3: Cuando validemos las fotos le entregaremos un artículo de un periódico con letras subrayadas que mandarán al sótano.
<https://www.elmundo.es/tecnologia/2018/11/09/5be48e52e2704e236f8b4629.html>
- Prueba 4: En el sótano habrá un papel que diga "era una broma, debes subir hasta el final".
- Prueba 5: En las escaleras, en la segunda planta habrá un acertijo. Si por un casual suben en ascensor, en la última planta habrá un mensaje "¿Habéis notado algo raro en las escaleras?" Tendrán que venir y decírnos la respuesta del acertijo. (Por ejemplo, cuanto es "0.5 elevado a menos infinito")
- Prueba 6: Se les dará un cubo de Rubik de tamaño 2 x 2 posteriormente deben resolverlo y finalizar su camino.

Camino 4 (tiempo estimado 30)

- Prueba 1: Escribir el nombre de un profesor en una hoja y hacer que busquen su despacho para encontrar el papel
- Prueba 2: Conversación de whatsapp (impresa) que diga "Soy un estudiante de primero de carrera, mi dni es xxx... ¿En dónde estoy? Se pondría un enlace a la página de la Etsii, para que tengan que entrar. En el lugar correspondiente habrá un código que deberán apuntar y traer a nosotros.

A1.13

T-Rex

- Prueba 3: Para continuar con las pruebas deberán alcanzar los 1000 puntos en el siguiente juego <http://www.trex-game.skipser.com/>
- Prueba 4: Una vez completado el reto del juego les entregaremos un mapa con 2 localizaciones. En cada una de ellas habrá un sobre con una imagen que deberán traer.
- Prueba 5: Las 3 imágenes encontradas deben replicarse usando un "TANGRAM" (piezas de madera).

Resumen de planificación:

Lugar:

El puesto de la yincana estará situado en alguna parte de la jornada, ese lugar será usado posteriormente para que los grupos vuelvan con las soluciones a las pruebas para que le demos un punto.

Hora de comienzo:

La yincana comenzará con el primer equipo el martes a las 12:40 de la mañana. Cada 5 minutos podrá ir saliendo un nuevo equipo hasta un máximo de 1 por cada ruta diferente.

El último equipo saldrá a las 14:00 h.

Cómo inscribirse:

Para inscribirse como equipo se facilitará una hoja de inscripción en el puesto, la cuál estará disponible desde primera hora de la mañana. En esta hoja tendrán que rellenar el nombre del equipo, los integrantes y elegir a su líder.

Normas:

- En la yincana habrá como máximo 1 equipo por cada ruta.
- Cada equipo tendrá un líder que será el que deba hablar principalmente.
- Si un equipo quiere volver a jugar solo será si hay huecos libres para una partida, siempre respetando que no puede volver a jugar la misma ruta.
- Un equipo ganará cuando haya resuelto todas las pruebas de su camino.
- Cuando un equipo termine se le contabilizará con el tiempo que ha tardado, de tal manera que al final solo gane un equipo en toda la jornada que será el de menor tiempo.
- Todos los caminos se han realizado con la intención de que duren tiempos similares.
- Se pueden pedir pistas para una prueba pero tendrá una penalización de 3 minutos.
- La yincana será principalmente con papeles y pistas pegadas por toda la uni, las cuales tendrán un signo de no tocar para asegurar que no sea arrancado.
- Los equipos serán máximo de 5 personas. Y como mínimo 3.

Premios:

Cada equipo participante podrá hacerse fotos con el tiempo que han tardado como recuerdo.

Para el equipo ganador habrá una recompensa de 5 objetos de merchandising.

Material necesario:

- ~~—Candado con código.~~
- Caja pequeña para cerrar con un candado.
- Lupa.
- ~~—Papeles y bolígrafos.~~
- ~~—Cartulinas para las pistas.~~
- Cubo de rubik 2x2.
- ~~—Tangram.~~
- Rompecabezas de metal (faltan 2).

- Radio con lector de pen drive.
- Cuatro voluntarios que acompañen a los equipos en cada prueba y comprueben que todas las pruebas se están realizando adecuadamente sin trampas (al menos uno en forma, véase camino 3).

Cosas pendientes de revisión:

- Ruleta del bingo
- Pedir un Sergio (hablar con Sergio)

Organizadores:

- Alejandro Santos.
- Javier Rodríguez.

Pruebas del camino 1:

-Prueba 1: 56 65 20 61 6c 20 64 65 73 70 61 63 68 6f 20 46 31 2d 37 33

-Prueba 2

“Si ganar quieres, inmortalizarme debes”

A · -	J · - - -	S · · ·	2 · · - - -
B - · · ·	K - · -	T -	3 · · · - -
C - · - ·	L · - · ·	U · · -	4 · · · · -
D - · ·	M - -	V · · · -	5 · · · · ·
E ·	N - ·	W · - -	6 - · · · ·
F · · - ·	O - - -	X - · · -	7 - - · · ·
G - - ·	P · - - ·	Y - · - -	8 - - - · ·
H · · · ·	Q - - - -	Z - - · ·	9 - - - - ·
I · ·	R · - ·	1 · - - - -	0 - - - - -

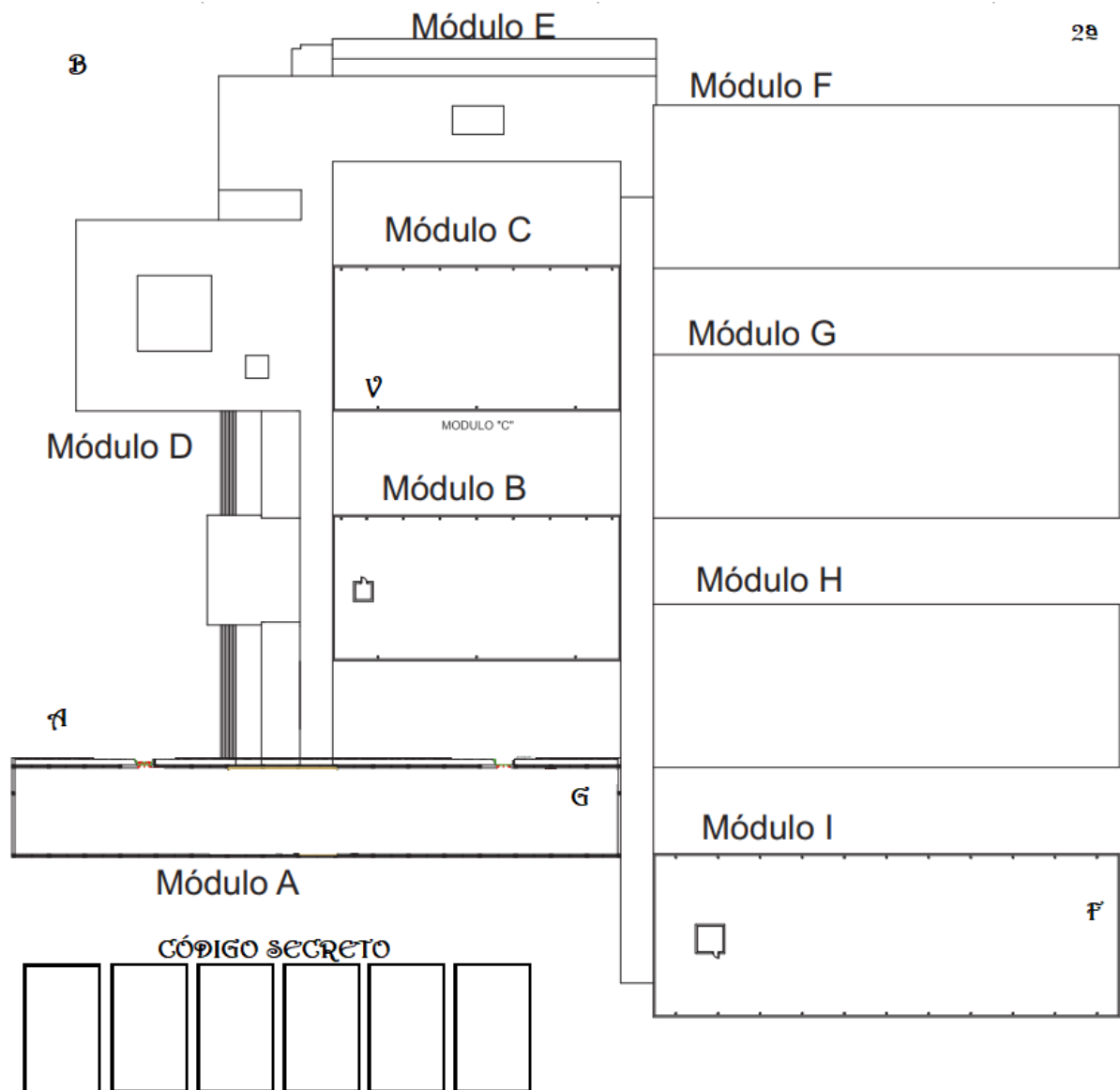
“¿Me has inmortalizado? Demuéstranos que lo has realizado”

-Prueba 3:

<https://soundcloud.com/ponte-a-prueba/morsecode/s-6UVDk>

4 3 7 V





Prueba 4: Código Secreto = JARS18

Prueba 5: Rompezaberas metal.

Pruebas del camino 2:

- Prueba 2: RGVzcGFjaG8gSDEuNDI=
Clave: 1000000₂
- Prueba 3: (En vista a hacerse cuando tengamos los descubrimientos)

- Prueba 4:

“Estamos buscando al informático más rápido, ¿sabrías decirnos el resultado de este problema?”

```
lista= [16,71,92,8,4, 21,67,12,5,0,99,22,7]
resultado = 0
int i = 0
for(int numero:lista){
    if(i%2== 0)
        resultado += numero
    else
        resultado *= numero

    i ++
}
return resultado
```



Un estudiante usaba una contraseña para su cuenta de la universidad que caducaba una vez pasados 12 meses.

Un día, al escribir su contraseña, compuesta solo de 6 letras, ésta no funcionó y fue a decírselo al centro de cálculo:

[Enlace QR.]

[Grabación de voz]

- Buenos días, mi contraseña actual ha caducado, necesito otra nueva.

- Sí, ya ha pasado 1 año, tu contraseña ahora es otra, aquí tienes un papel con la contraseña.

- Vaya, ésta es más corta, solo 4 letras!

- Sí, y una vocal y una consonante ya estaban en tu anterior contraseña.

[Fin grabación de voz]

¿Sabrías decirnos cuales eran la contraseña antigua y la nueva?

Pruebas del camino 3

- Prueba 1: 10010 PLUS 10110 E
- Prueba 2: Estatua del monumento, en la entrada pero por fuera (que se vea la escuela de fondo), y otra en los aparcamientos o en la parte de atrás.
- Prueba 3: Coger panfleto de la Uni y formar la palabra “Ve Al SOTANO DEBAJO SILLA”

- Prueba 4: Era una broma debes de subir hasta al final (aquí dirá que deben ir a las escaleras y deberían haberse fijado). En la segunda planta estará un papel real con el siguiente acertijo:

Estaban Pedro y Juan charlando sobre los viejos tiempos, cuando de pronto Pedro le pregunta a Juan sobre su hijo Juanito, diciendo:

"tienes un hijo, pero no recuerdo cuantos años tiene ahora"

Juan le contesta:

Si quieres saber su edad de te dire: " *anteayer el tenia 9 años y el año que viene el cumplira 12 años*".

Como es esto posible?

Objetos a llevar:

- Tangram
- Cubo de rubik
- Caja
- Candado
- Fiso
- Portatil
- Bolígrafos
- Papel en blanco.