

SISTEMA GAMMA

Se siete arrivati fin qui allora siamo stati fortunati. Alcuni dei segreti più importanti di Eldia stanno per essere finalmente svelati al mondo per renderle giustizia, e per renderle memoria, ed è soltanto grazie a voi.

Decrittatori, questo non è un sistema come gli altri, richiede estrema attenzione e possiede il livello massimo di sicurezza. Se siete riusciti ad accedervi significa i vostri comandanti hanno finalmente le risorse per darvi l'accesso ma rimane sempre a voi il dovere di sfruttare il **Flusso** per decifrare l'ultima parte di segreti. Ecco quindi a voi il set delle istruzioni finali.

!!! **AVVISO DI SISTEMA** !!!

[MODULO_MANCANTE] :: Percorso protocolli critico incompleto.

Rilevata assenza di moduli di pre-filtraggio per la sequenza di regole.

Il RuleSet richiede un filtraggio a due stadi.

---- **MANCANTE: SISTEMA_ALPHA** (regole 1-10)

---- **MANCANTE: SISTEMA_BETA** (regole 1-10)

AZIONE NECESSARIA:

→ Iniettare il codice nel **SISTEMA_ALPHA** prima dell'esecuzione iniziale. Seguire dalla [REGOLA 01] alla [REGOLA 10].

→ Reindirizzare l'output ottenuto nel **SISTEMA_BETA** prima di proseguire. Seguire dalla [REGOLA 01] alla [REGOLA 10].

!!! Il mancato utilizzo dei moduli comporterà errori nell'interpretazione delle regole, output instabili e possibili anomalie logiche.

[ESECUZIONE DEL CODICE INTERROTTA.]

Regole di input:

1. Se l'input contiene almeno una vocale, accendi la cella (1,1).
2. Se l'input inizia con una lettera maiuscola, accendi la cella (2,2).
3. Se ci sono più cifre che lettere, spegni la cella (3,3).
4. Se la stringa termina con un punto (.), accendi la cella (4,4).
5. Se la lunghezza dell'input è pari, accendi le celle (1,2), (2,1).

6. Se ci sono almeno 2 simboli, spegni la cella (3,4).
7. Se l'input contiene la parola "key", accendi la cella (4,1).
8. Se la lunghezza dell'input è superiore a 20, accendi (1,3) e (3,1).
9. Se ci sono spazi nell'input, spegni la cella (2,3).
10. Se l'input è composto solo da lettere, accendi (1,4), (4,1).

Regole di output:

11. Se l'output contiene almeno un simbolo (!@#), accendi la cella (3,2).
12. Se l'output è lungo meno di 10 caratteri, spegni (2,4).
13. Se ci sono più numeri che lettere, accendi (4,2).
14. Se l'output termina con una lettera maiuscola, accendi (1,1).
15. Se contiene almeno una cifra pari, spegni (3,3).
16. Se l'output inizia con un numero, accendi (1,2), (2,1).
17. Se c'è una sequenza alfabetica (es. **abc**), accendi (2,2).
18. Se ci sono almeno 2 lettere maiuscole, accendi (3,1), (1,3).
19. Se non ci sono simboli, spegni (4,4).
20. Se contiene una parola palindroma di almeno 3 caratteri, accendi (3,3).

Regole dipendenti:

21. Se la regola 1 è attiva, accendi la cella (4,3).
22. Se le regole 2 e 17 sono entrambe attive, spegni (2,2).
23. Se le regole 5 e 6 sono entrambe attive, accendi (1,1).
24. Se la regola 12 non è stata attivata, spegni (1,4).
25. Se le regole 7, 8 e 9 sono tutte attive, accendi (3,2).
26. Se almeno 4 regole sono state attivate finora, accendi (4,4).
27. Se la regola 15 è attiva e la 16 no, spegni (2,3).
28. Se la regola 19 è attiva, accendi (4,1), (1,4).
29. Se le regole 10 e 20 sono entrambe attive, accendi (3,3).
30. Se più della metà delle regole precedenti è attiva, spegni (1,2).

Regole di Inversione:

31. Inverti tutte le celle della prima riga (riga 1) se l'input contiene una vocale.
32. Inverti tutte le celle della seconda colonna (colonna 2) se l'output non contiene numeri.
33. Inverti la diagonale principale (1,1)-(4,4) se la regola 25 è attiva.
34. Inverti la diagonale secondaria (1,4)-(4,1) se l'input è più lungo dell'output.
35. Inverti la terza riga (riga 3) se l'output contiene almeno due simboli.
36. Inverti la quarta colonna (colonna 4) se la regola 2 è attiva.
37. Inverti la seconda riga (riga 2) se l'output termina con un simbolo.
38. Inverti la prima colonna (colonna 1) se le regole 1, 11 e 21 sono attive.

39. Inverti la terza colonna (colonna 3) se l'input contiene più numeri che lettere.
40. Inverti l'intera matrice se sono attive almeno 20 regole in totale.