

Les énergies maléfiques

version 1.2.1



I. Introduction

Après avoir touché les bottes d'Hermès, vous vous retrouvez directement à Londres ! Plus précisément devant le chemin de Traverse, malheureusement celui-ci se trouve en très mauvais état...

Vous voyez l'ensemble des personnes dans la rue en panique ! Vous comprenez vite que votre fugitif est passé par là ! Vous vous avancez dans la rue et entendez des sorciers parler de la banque de *Gringotts*. N'en sachant pas plus, vous décidez des vous rendre sur place pour avoir plus d'informations. C'est alors qu'arrivés à l'abord de la banque, un Auror vous repousse violement.

« Plus un pas ! La banque est fermée ! »

II. Consignes

- * En cas de question, pensez à demander de l'aide à votre voisin de droite. Puis de gauche. Demandez enfin à votre interprète reptilien si vous êtes toujours bloqué.
- * Si l'installation d'un logiciel ou d'un langage se déroule mal, recommencez depuis le début.
- * Lorsque vous réussissez, vous devrez rentrer le flag qui vous sera indiqué.

III. Une bombe à Gringotts

Les forces de l'ordre du ministère de la Magie demandent alors à toutes les personnes se trouvant à proximité de partir le plus loin possible ! Un objet semblablement dangereux se trouve dans le bâtiment et ils ne sont pas sûr de pouvoir la contrôler puisque celle-ci semble avoir été fabriquée avec de la technologie moldue.

A l'entente de cette information, vous vous approchez de nouveau des Aurors et leur indiquez que vous êtes à la poursuite d'un terroriste qui semble vouloir laisser mettre le bazar partout où il passe. Par ailleurs, c'est probablement son œuvre. Vous leur proposez alors votre aide, contrains par leur manque d'informations sur le danger, acceptent.

Une fois face au danger, on vous informe que plusieurs mages ayant essayé divers sorts et que la magie n'a aucun effet sur cet objet, comme si elle la neutralisait. Lorsque vous vous en approchez, vous découvrez que c'est une bombe ! Vous remarquez aussi assez vite que celle-ci nécessite un code à trois caractères pour être désamorcée. Elle semble d'ailleurs disposer d'un port USB...

Par ailleurs, vous remarquez une inscription un peu effacée qui est la suivante :



Vous décidez alors de brancher l'ordinateur que l'un de vous a emporté à la bombe. Cependant vous êtes très prévoyant et vous vous munissez d'un protecteur USB Y26 afin d'éviter tout virus. Cependant, aussitôt branché, deux nouveaux fichiers apparaissent sur le bureau. !

Les voici : <https://bit.ly/2BWTruE>

L'un d'entre vous remarqua que tout cela ressemblait beaucoup à du **JavaScript** exécutable avec **NodeJS** et sûrement que vous devriez vous en servir pour empêcher la bombe d'exploser. Vous devriez pouvoir *brut-force* (forcer) le code.

Les Aurors ne comprennent pas bien ce que vous voulez faire. Afin de les éclairer, voici un exemple simple de brut-force :

Imaginons un cadenas classique à 3 chiffres allant de 0 à 9 dont vous ne connaissez pas le code. Alors vous allez essayer chaque combinaison l'une après l'autre. Par exemple, [0,0,0] ... [0,0,1] ... [0,0,2] ... [0,0,3] ... [0,0,4] ... [0,0,5] ... [0,0,6] ... [0,0,7] ... [0,0,8] ... [0,0,9] ... [0,1,0] ... [0,1,1] ... etc.

Cependant, il ne vous faut pas perdre de temps, la bombe peut exploser à tout moment !

IV. Le Fourchelang

Bien joué à vous ! Mais malheureusement vous ne pourrez pas profiter de cette victoire.

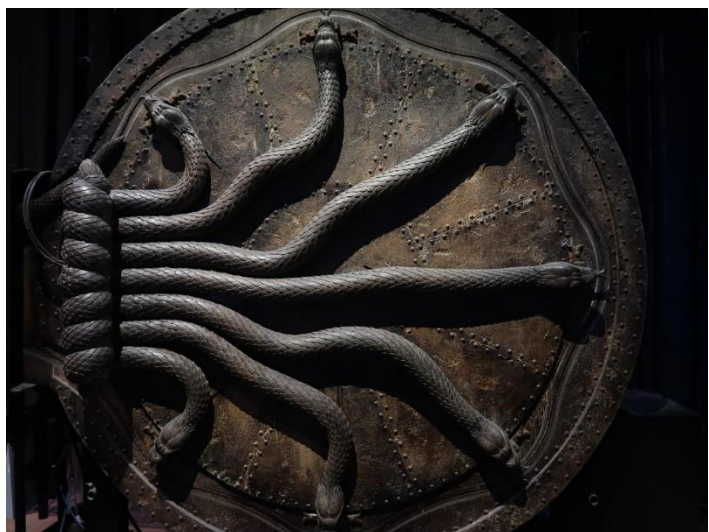
Le Ministre de la Magie en personne vous interpelle. Il tient d'abord à vous remercier d'avoir désactivé cette bombe. Il vous donne aussi une information importante. Ils auraient aperçu le suspect se faire aspirer dans un ordinateur, mais ils n'en savent pas plus. Au même moment un homme s'approche de vous. Il se présente comme Arthur Wesley, employé du ministère de la Magie. Il vous explique que des ondes énergétiques entourent la pièce, que cette énergie, qui est maléfique, est très rare et difficile à détecter, et qu'elle provoque souvent des distorsions imprévisibles !

Vous lui expliquez rapidement la situation et il affirme qu'il peut créer une arme pouvant capturer cette énergie. Seulement, il lui manque un élément rare. Une batterie *astroquantique*, mais c'est seulement une légende. Elle devrait se trouver dans la chambre des Secrets de la célèbre école de magie Poudlard. Vous décidez de partir à la recherche de cet élément qui pourrait vous être d'une grande aide dans la suite de votre aventure et, avec l'accord du Ministre, vous prenez la direction de Poudlard !

Une fois sur place on vous indique la direction de la porte, mais elle a été refermée ! Personne ne parle Fourchelang dans l'école. Vous allez donc en vous basant sur un vieux livre emprunté dans la réserve de la bibliothèque, créer un traducteur de Fourchelang, pour cela il sera nécessaire d'utiliser le langage c++ !

Vous trouverez dans le dossier un vieux livre. Il devrait vous donner les informations nécessaires.

<https://bit.ly/3iirHSb>



V. Affronter le Basilic

Bien joué ! La porte de la chambre des Secrets commence à s'ouvrir ! C'est alors que vous voyez au loin une ombre se déplaçant à toute vitesse ! Vous décidez de quand même rentrer.

Alors que nos aventuriers s'avancent dans la grotte, le professeur McGonagall les arrête pour les prévenir en effet Un combat de sorciers se déroule en trois étapes le choix de l'attaque qui se comptent au nombre de trois la phase de combat et le choix du vainqueur. Elle vous explique qu'il existe trois types de sorts, le sort d'attaque efficace contre la surnoiserie mais faible contre la défense, le sort de surnoiserie efficace contre la défense mais faible contre l'attaque et le sort de défense faible contre la surnoiserie mais fort contre l'attaque. C'est maintenant à vous de faire les bons choix.

A l'adresse ci-dessous vous disposerez de trois documents en Java. Le seul que vous pourrez modifier sera **Aventuriers.java** et plus spécifiquement la méthode `chooseAttack()` qu'il contient. Vous pouvez seulement modifier cette méthode, il est interdit de toucher au reste du programme Le professeur McGonagall ne vous a pas disposé des droits de modifications des autres éléments.

<https://bit.ly/3ij8gZx>



IV. Conclusion

Après avoir trouvé la batterie *astroquantique* dans la chambre de Secrets, la brigade se dirige chez Arthur Weasley pour construire l'arme qui permette de capturer les énergies maléfiques. Cela vous prendra le reste de la journée car il faut faire très attention aux composants de l'arme. Une fois celle-ci terminée, celui-ci vous fait faire un tour de son bric-à-brac d'objets moldus.

Celui-ci était tellement insistant que vous n'avez pu refuser... A la vue d'un ordinateur votre interprète Reptilien ne peut résister à l'allumer pour voir sur quel système d'exploitation celui-ci tourne. Mais au moment de l'allumer, toute la brigade est aspirée dans l'ordinateur, laissant Arthur Weasley sans voix.