

# GAMESHELL

L'esercizio di oggi prevede l'installazione e l'esecuzione  
di un gioco su Kali Linux.

I passaggi che andremo ad eseguire sono i seguenti:

1. Assicurarsi di avere stabilito una connessione ad internet ed effettuare un aggiornamento con il comando “ sudo apt-get update”.

2. Installare pacchetto “gettext man-db procps  
psmisc nano tree bsdmainutils x11-apps wget

```
[kali㉿Kali]-[~]
└─$ sudo apt-get update

[kali㉿Kali]-[~]
└─$ sudo apt install gettext man-db procps psmisc nano tree bsdmainutils x11-apps wget
Lettura elenco dei pacchetti...
Fatto
Generazione albero delle dipendenze...
Fatto
Lettura informazioni sullo stato dell'hardware...
man-db è già alla versione più recente (2.1.0-1+b1).
procps è già alla versione più recente (2:3.3.17-7.1).
psmisc è già alla versione più recente (23.5.1).
E' stato impostato psmisc per l'installazione manuale.
nano è già alla versione più recente (6.4-1).
tree è già alla versione più recente (2.0.4-1).
È stato impostato tree per l'installazione manuale.
x11-apps è già alla versione più recente (7.7-9).
È stato impostato x11-apps per l'installazione manuale.
wget è già alla versione più recente (1.21.3-1+b1).
I seguenti pacchetti sono stati installati automaticamente e non sono più richiesti:
liblommelf0 liblomm0 0.0 liblavafilter7 liblavafilter58 liblcharls2 libbev4
libexporter-tiny-perl liblface8 liblfdal30 liblfdal30_10.2
libgsdp-1.2.0 liblguappn-1.2.1 liblhttp-server-simple-perl libicu67
liblmbase5 liblist-moreutils perl liblist-moreutils-xs-perl libopenbnx25
libopenbnx26-6 libperl5.34 libpoodler11 libpostproc55 libpythont3.9-minimal
libpython3.9-stdlib librst1.4-gnutls libwscale5 libwebsockets16
libwireshark5 libwiretap12 libutil3 util perl-modules-5.34
python3-dataclasses-json python3-iptools python3-limiter
python3-marshmallow-enums python3-pygments python3-responses
python3-spype python3-token(bucket) python3-toml python3-typing-inspect
python3.9 python3.9-minimal sphinx-rtd-theme-common
Usare "sudo apt autoremove" per rimuoverli.

I seguenti pacchetti aggiuntivi saranno inoltre installati:
ncal ncal

Pacchetti suggeriti:
calendar vacation mailutils gettext-doc autopoint libasprintf-dev
libgettextpo-dev

I seguenti pacchetti NUOVI saranno installati:
bsdmainutils gettext ncacal

0 aggiornati, 3 installati, 0 da rimuovere e 38 non aggiornati.
È necessario scaricare 1.308 kB di archivi.
Dopo quest'operazione, verranno occupati 6.813 kB di spazio su disco.
Continuare? [S/N] s
Scaricamento di:1 http://http.kali.org/kali kali-rolling/main arm64 ncal arm64
```

3. Installare ulteriore file "<https://github.com/phyver/gameshell/releases/download/latest/gameshell.sh>

4. Se tutto è stato installato correttamente, tramite il comando “bash gameshell.sh”, possiamo avviare il gioco.

Livello 1:  
Questo livello ci insegna come spostarci da una cartella ad un'altra sotto forma di cambio di stanze o luoghi.  
Obiettivo di questo livello passare dal luogo world all'ultimo piano del palazzo principale tramite comando "cd".

```
kali@Kali: ~
[mission 1] $ gsh goal
()=()
| Obiettivi Missione
| Vai in cima alla torre del castello.

Comandi utili
| cd POSIZIONE
| Cambia la posizione fornita.
| Nota: "cd" è una abbreviazione per "change directory".
| pwd
| Mostra il percorso attuale.
| Nota: "pwd" è una abbreviazione per "print working directory".
| ls
| Mostra una lista di posizioni che sono accessibili.
| Nota: "ls" è una abbreviazione per "list".
| gsh check
| Verifica che gli obiettivi della missione siano stati raggiunti.
| gsh reset
| Riaffissa la missione dall'inizio.
| Nota
| Le parole in MAIUSCOLO nei comandi sono meta-variabili: devi sostituirle con dei valori appropriati (di tipo stringa).
| La maggior parte dei filesystem gestiscono maiuscole e minuscole in modi diversi. Verifica di essere nel percorso corretto.
)=-()

[mission 1] $ pwd
/home/kali/gameshell/World
[mission 1] $ ls
Castello Foresta Giardino ls Montagna Stalla
[mission 1] $ cd Castello
[mission 1] $ ls
Cantina Grande_sala Osservatorio Palazzo_principale Torre_principale
[mission 1] $ ls
Biblioteca Primo_piano Sala_del_trono
[mission 1] $ cd Primo_piano
[mission 1] $ ls
Secondo_piano
[mission 1] $ cd Secondo_piano
[mission 1] $ ls
Cima_della_torre
[mission 1] $ cd Cima_della_torre
[mission 1] $ pwd
/home/kali/gameshell/World/Castello/Palazzo_principale/Primo_piano/Secondo_piano/Cima_della_torre
[mission 1] $ gsh check
Congratulazioni, la missione 1 è stata completata con successo!
```

**Livello 2:**  
Questo livello ci insegna come tornare indietro da una cartella ad un'altra, i comandi per poter effettuare questa operazione sono:  
-cd: permette di ritornare all'overworld del gioco  
-cd -: permette di tornare alla cartella precedente (es. ultimo piano della torre-castello)  
-cd ..: permette di tornare indietro di una stanza (es. secondo piano-primo piano)

```
[mission 2] $ gsh goal
(_____) Obiettivi Missione
(_____) Vai nella cantina del castello.
(_____) Obiettivo secondario
(_____) Scoprire le differenze tra ``cd -`` e ``cd ..``.
(_____) Comandi utili
(_____) cd -
(_____)   Torna alla (cartella) posizione precedente alla attuale.
(_____) cd ..
(_____)   Spostati alla cartella genitore (un passo indietro rispetto alla tua posizione attuale).
(_____) pwd
(_____)   Mostra il percorso in cui ti trovi.
(_____) _____
[mission 2] $ cd -
[mission 2] $ /home/kali/gameshell/World/Castello/Palazzo_principale/Primo_piano/Secondo_piano
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ pwd
[mission 2] $ /home/kali/gameshell/World/Castello/Palazzo_principale/Primo_piano
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ pwd
[mission 2] $ /home/kali/gameshell/World/Castello/Palazzo_principale
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ pwd
[mission 2] $ /home/kali/gameshell/World/Castello
[mission 2] $ ls
[mission 2] $ Cantina Grande_sala Osservatorio Palazzo_principale Torre_principale
[mission 2] $ cd Cantina
[mission 2] $ pwd
[mission 2] $ /home/kali/gameshell/World/Castello/Cantina
[mission 2] $ gsh check
Congratulazioni, la missione 2 è stata completata con successo!
```



**Livello 4:**  
Questo livello ci insegna a creare cartelle e sotto cartelle dove poter immagazzinare eventuali file tramite comando “mkdir”.

```
~/Castello/Palazzo_principale/Sala_del_trono
[mission 4] $ gsh goal

Obiettivi Missione
Costruisci una "Capanna" nella foresta e anche un "Cassa" nella capanna.

Comandi utili
mkdir CARTELLA
Crea una nuova cartella dentro la cartella attuale.
Nota: "mkdir" è una abbreviazione per "make directory".

[mission 4] $ ls
Quartiere_dei_Re
~/Castello/Palazzo_principale/Sala_del_trono
[mission 4] $ cd

-
[mission 4] $ ls
Castello Foresta Giardino ls Montagna Stalla
-
[mission 4] $ cd Foresta
~/Foresta
[mission 4] $ mkdir Capanna
~/Foresta
[mission 4] $ cd capanna
bash: cd: capanna: File o directory non esistente
~/Foresta
[mission 4] $ cd Capanna
~/Foresta/Capanna
[mission 4] $ mkdir Cassa
~/Foresta/Capanna
[mission 4] $ gsh check
Congratulazioni, la missione 4 è stata completata con successo!

--+
| Usa il comando
| $ gsh help
| per ottenere una lista dei comandi "gsh".
--+
```

**Livello 5:**  
Questo livello ci insegna  
come cancellare eventuali  
file contenuti nelle  
cartelle attraverso  
comando “rm”.

```
~/Foresta/Capanna
[mission 5] $ gsh goal
'` Obiettivi Missione
| Torna indietro alla cantina e elimina tutti i ragni. Lascia i pipistrelli da soli: loro appaiono nel castello sullo stemma del
| castello e si dice che portino fortuna.
|
| Comandi utili
| rm FILE1 FILE2 ... FILEn
| Elimina i file (permanenteamente).
| Nota: "rm" è una abbreviazione per "remove".
|` I (++)
```

~/Foresta/Capanna
[mission 5] $ pwd
/home/kali/gameshell/world/Foresta/Capanna
~/Foresta/Capanna
[mission 5] $ cd
~
[mission 5] $ ls
Castello Foresta Giardino ls Montagna Stalla
~
[mission 5] $ cd Castello/cantina
bash: cd: Castello/cantina: File o directory non esistente
~
[mission 5] $ cd Castello/Cantina
~/Castello/Cantina
[mission 5] $ ls
botte_di_mele pipistrello_1 pipistrello_2 ragno_1 ragno_2 ragno_3
~/Castello/Cantina
[mission 5] $ rm ragno_1 ragno_2 ragno_3
~/Castello/Cantina
[mission 5] $ gsh check
Congratulazioni, la missione 5 è stata completata con successo!
```

**Livello 6:**  
Questo livello ci insegna  
come spostare eventuali  
file da una cartella ad  
un'altra tramite comando  
“mv -v file ~/directory”

```
-/Castello/Cantina
[mission 6] $ gsh goal
[ ] Obiettivi Missione
[ ] Collezione tutte le monete che troverai nel giardino di fronte al castello, poi mettile nella cassa dentro la tua capanna nella foresta.
[ ] Comandi utili
[ ] mv FILE1 FILE2 ... FILEN DIRECTORY
[ ] Sposta i file nella cartella.
[ ] Nota: "mv" è una abbreviazione di "move".
[ ] ~
[ ] Il "~" simbolo è una abbreviazione per la cartella iniziale.
[ ] Esempio: ovunque tu sia, "~/Taverna" indica la cartella (o file) "Taverna" nella cartella iniziale.

~/Giardino
[mission 6] $ mv moneta_1 moneta_2 moneta_3 ~/Foresta/Capanna/Cassa
~/Giardino
[mission 6] $ gsh check
Congratulazioni, la missione 6 è stata completata con successo!

|-----+
| Usa il comando
| $ gsh help
| per ottenere una lista dei comandi "gsh".
|-----+
```

**Livello 7:**  
Questo livello ci insegna a controllare col comando “ls -A” eventuali file contenuti nelle cartelle e a spostarli proprio come abbiamo visto nel livello precedente.

```
~/Giardino  
[mission 7] $ gsh goal  
  
| \ Obiettivi Missione  
| |  
| | Collezione tutte le monete nascoste nel giardino di fronte al castello, poi mettile nella cassa (nella tua capanna nella foresta).  
| |  
| \ Obiettivi secondari  
| |  
| | Impara come utilizzare il tasto "Tab" per fare prima.  
| |  
| \ Comandi utili  
| |  
| | ls -A  
| | Elenca tutti i file della cartella attuale, inclusi i file nascosti. (Un file è "nascosto" quando il suo nome inizia con un punto.)  
| |  
| | Tab  
| | Il tasto di tabulazione "completa" il nome di un file o cartella una volta che hai iniziato a digitare l'inizio del nome.  
| | Funziona solo se è possibile completarlo in automatico.  
| |  
| | Tab-Tab  
| | Premere il tasto di tabulazione più volte successivamente permette di mostrare una lista di possibili completamenti.  
| |  
| |  
~/Giardino  
[mission 7] $ pwd  
/home/kali/gameshell/World/Giardino  
  
~/Giardino  
[mission 7] $ ls -a  
. .. .15992_moneta_1 .52155_moneta_3 .56338_moneta_2 Giardino_fiorito Labirinto Rimessa  
  
~/Giardino  
[mission 7] $ mv .15992_moneta_1 .52155_moneta_3 .56338_moneta_2 ~/Foresta/Capanna/Cassa  
  
~/Giardino  
[mission 7] $ gsh check  
Congratulazioni, la missione 7 è stata completata con successo!
```

## Livello 8:

Questo livello ci insegnà a eliminare una tipologia di file presente all'interno di una cartella, in modo da non doverli rimuovere uno alla volta. Comando utilizzato “\*file”.

Comando utilizzato “\*file”.

**Livello 9:**  
Non differisce molto dall'esercizio precedente, ma semplicemente nell'individuare il file con un carattere leggermente diverso dal precedente ed eliminarlo con comando "rm".

```
~/Castello/Cantina
[mission 9] $ gsh goal
    \_ Obiettivi Missione
        \_ Parametri Shell
            * Il carattere "*" sta per ogni sequenza di caratteri (inclusa una frase vuota).
            ? Il carattere "?" sta per un qualunque singolo carattere.
        Note
        Le "wildcard" "*" e "?" non vedono i file nascosti, devi aggiungere un punto all'inizio dello schema.
    /:.

~/Castello/Cantina
[mission 9] $ gsh check
Congratulazioni, la missione 9 è stata completata con successo!
    \_ Missioni
        \_ Congratulazioni!
            D'ora in poi, il comando ``ls`` sarà utilizzato automaticamente per mostrare il carattere "/" alla fine delle cartelle.
            jgs
```

**Livello 10:**  
Questo livello ci insegna a copiare una categoria di file e trasferirli su una cartella da noi creata, in questo caso la (cassa). Comando utilizzato “cp -v file\* ~/cartella/“

```
~/Castello/Cantina
[mission 10] $ gsh goal
\ Obiettivi Missione
Ti sei affezionato ai quattro stendardi nella grande sala del castello. Poiché rubandoli non passeresti inosservato, fai una copia (stesso nome, stesso contenuto) di ciascuno nella tua cassa.

Comandi utili
cp FILE NOMECARTELLA
Copia il file nella cartella.
Nota: "cp" è una abbreviazione di "copy".
( ) (*) ))>

~/Castello/Grande_sala
[mission 10] $ cp -v stendardo.* ~/Foresta/Capanna/Cassa/
'stendardo_1' → '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/stendardo_1'
'stendardo_2' → '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/stendardo_2'
'stendardo_3' → '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/stendardo_3'
'stendardo_4' → '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/stendardo_4'

~/Castello/Grande_sala
[mission 10] $ gsh check
Congratulazioni, la missione 10 è stata completata con successo!

+-----+
| Usa il comando
| $ gsh help
| per ottenere una lista dei comandi "gsh".
+-----+
```

Livello 11:  
Ripetiamo lo stesso procedimento  
che abbiamo eseguito nel livello  
precedente in quanto  
l'obiettivo della missione non  
differisce dal precedente.

```
~/Castello/Grande_sala
[mission 11] $ gsh goal


_____
Obiettivi Missione
_____
Anche gli arazzi nella grande sala del castello sono bellissimi.
Metti una copia di ciascuno nella tua cassa.

Comandi utili
_____
cp FILE1 FILE2 ... FILEn NOMECARTELLA
Copia i file nella cartella.
Nota: "cp" è una abbreviazione di "copy".

Parametri Shell
_____
*
Il carattere "*" sta per ogni sequenza di caratteri (inclusa una frase vuota).
?
Il carattere "?" sta per un qualunque singolo carattere.


~/Castello/Grande_sala
[mission 11] $ cp -v *_arazzo_* ~/Foresta/Capanna/Cassa/
cp: target '/home/kali/gameshell/World/foresta/Capanna/Cassa/*': File o directory non esistente

-/Castello/Grande_sala
[mission 11] $ cp -v *_arazzo_* ~/Foresta/Capanna/Cassa/
'21051_arazzo_04' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/21051_arazzo_04'
'21052_arazzo_05' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/21052_arazzo_05'
'47958_arazzo_01' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/47958_arazzo_01'
'48136_arazzo_06' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/48136_arazzo_06'
'5605_arazzo_03' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/5605_arazzo_03'
'59110_arazzo_05' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/59110_arazzo_05'
'61304_arazzo_07' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/61304_arazzo_07'
'62626_arazzo_08' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/62626_arazzo_08'
'83111_arazzo_10' -> '/home/kali/gameshell/World/Foresta/Capanna/Cassa/83111_arazzo_10'

-/Castello/Grande_sala
[mission 11] $ gsh check

Congratulazioni, la missione 11 è stata completata con successo!
```

Livello 12:  
Anche in questo caso ci è richiesto di copiare un elemento su una cartella da noi creata proprio proprio come nei livelli precedenti.

# Conclusioni

Questo gioco possiede una varietà di livelli che per elencarli tutti ci vorrebbero molte più pagine, però questo report di oggi ha come scopo principale, di indicare solo una piccola parte a scopo illustrativo.  
Spero sia stato di tuo gradimento.

Grazie.