



PROGETTO EPICODE S3

GAME SHELL KALI

PRIMI 10 LIVELLI

INTRODUZIONE

```
(\ Welcome to GameShell!  
Using and administering a computer running a Unix-like operating  
system (e.g., Linux, BSD or macOS) requires using a command  
line interface called "shell". In this game you will learn how  
to use the shell by journeying through various missions that  
will teach you to perform standard tasks such as:  
- creating directories,  
- creating, viewing and editing files,  
- searching for files satisfying certain criteria,  
- running and interrupting programs,  
- etc.  
During your adventure you will need to visit locations, interact  
with people, and find various objects. However, you have to  
keep in mind that these are standard directories, programs, and  
files (often with random contents). So, for example:  
- "build a hut" means creating a directory called "Hut", and  
- "put a coin in your chest" means moving a file called "coin"  
to a directory called "Chest".  
(/ (*)
```

GameShell è un gioco da terminale che con varie missioni crea un ambiente fantasy in cui tramite una storia bisogna spostare file, crearli, chiudere processi e così via lanciando dei comandi. Rende l'apprendimento dei comandi del terminale Linux facile e divertente.

MISSION 1

Nella prima missione l'obiettivo è quello di raggiungere la directory "Top_of_the_tower".

Con il comando "ls" (list) visualizziamo la lista delle directory che rappresentano le aree esplorabili del gioco.

Con il comando "cd" (change directory) ci spostiamo nella directory desiderata fino a raggiungere "Top_of_the_tower".

```
[mission 1] $ ls
Castle Forest Garden Mountain Stall
[mission 1] $ cd Castle
[mission 1] $ ls
Cellar Great_hall Main_building Main_tower Observatory
[mission 1] $ cd Main_tower
[mission 1] $ ls
First_floor
[mission 1] $ cd First_floor
[mission 1] $ ls
Second_floor
[mission 1] $ cd Second_floor
[mission 1] $ ls
Top_of_the_tower
[mission 1] $ cd Top_of_the_tower
[mission 1] $ gsh check
```

Congratulations, mission 1 has been successfully completed!

MISSION 2

Nella seconda missione l'obiettivo è quello di raggiungere la directory "cellar". Con il comando "pwd" (Print Working Directory) il sistema restituirà il percorso completo della directory corrente in cui ci troviamo.

Con il comando "cd .." torniamo indietro alla directory genitore.

```
[mission 2] $ pwd
/home/fernando/gameshell.1/World/Castle/Main_tower/First_floor/Second_floor/Top_of_the_tower
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ pwd
/home/fernando/gameshell.1/World/Castle/Main_tower/First_floor/Second_floor
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ pwd
/home/fernando/gameshell.1/World/Castle
[mission 2] $ ls
Cellar Great_hall Main_building Main_tower Observatory
[mission 2] $ cd Cellar
[mission 2] $ gsh check
```

Congratulations, mission 2 has been successfully completed!



MISSION 3

Nella terza missione l'obiettivo è quello di raggiungere la directory "Throne_room" utilizzando solamente due comandi.

Con il comando "cd" torniamo alla directory principale "World".

Con il comando "cd" seguito dalla directory precisa ci spostiamo direttamente nella posizione desiderata senza spostarci di directory in directory.

```
[mission 3] $ cd
[mission 3] $ cd Castle/Main_building/Throne_room
[mission 3] $ gsh check
```

Congratulations, mission 3 has been successfully completed!

Well done!!!

From now on, the current location will be shown just before the command prompt.



MISSION 4

Nella quarta missione l'obiettivo è quello di creare una directory "Hut" ed al suo interno creare un'altra directory di nome "Chest".

Utilizziamo il comando "mkdir" (make directory) per creare la directory "Hut", ci spostiamo al suo interno e creiamo "Chest".

```
~/Castle/Main_building/Throne_room  
[mission 4] $ cd
```

```
~  
[mission 4] $ cd Forest
```

```
~/Forest  
[mission 4] $ mkdir Hut
```

```
~/Forest  
[mission 4] $ cd Hut
```

```
~/Forest/Hut  
[mission 4] $ mkdir Chest
```

```
~/Forest/Hut  
[mission 4] $ gsh check
```

```
Congratulations, mission 4 has been successfully completed!
```

MISSION 5

Nella quinta missione l'obiettivo è quello di eliminare tutti i file "spider_*" nella directory "Cellar".
Ci spostiamo in "Cellar", visualizziamo la lista di ciò che contiene e con il comando "rm" (remove) rimuoviamo tutti i file desiderati.

```
~/Forest/Hut
[mission 5] $ cd
11111.json
~
[mission 5] $ cd Castle

~/Castle
[mission 5] $ cd Cellar

~/Castle/Cellar
[mission 5] $ ls
barrel_of_apples  bat_1  bat_2  spider_1  spider_2  spider_3

~/Castle/Cellar
[mission 5] $ rm spider_1 spider_2 spider_3

~/Castle/Cellar
[mission 5] $ gsh check

Congratulations, mission 5 has been successfully completed!
```


MISSION 6

Nella sesta missione l'obiettivo è quello di spostare alcuni file "coin_*" contenuti nella directory "Garden" nella directory "Chest".

Ci spostiamo in "Garden", visualizziamo la lista di ciò che contiene e con il comando "mv" (move) spostiamo tutti i file desiderati nella directory desiderata.

```
~/Garden
[mission 6] $ cd

~
[mission 6] $ cd Garden

~/Garden
[mission 6] $ ls
Flower_garden  Maze  Shed  coin_1  coin_2  coin_3

~/Garden
[mission 6] $ mv coin_1 coin_2 coin_3 ~/Forest/Hut/Chest

~/Garden
[mission 6] $ gsh check

Congratulations, mission 6 has been successfully completed!
```


MISSION 7

Nella settima missione dobbiamo spostare alcuni file nascosti.

Visualizziamo la lista dei file nascosti con il comando “ls -A”, “-A” è l’opzione del comando “ls” per visualizzare i file nascosti all’interno della directory. Spostamo i file desiderati come nella missione precedente.

```
~/Garden
[mission 7] $ ls -A
.14802_coin_3  .40077_coin_2  .40911_coin_1  Flower_garden  Maze  Shed

~/Garden
[mission 7] $ mv .14802_coin_3 .40911_coin_1 .40077_coin_2 ~/Forest/Hut/Chest

~/Garden
[mission 7] $ gsh check

Congratulations, mission 7 has been successfully completed!
```

MISSION 8

Nell'ottava missione dobbiamo eliminare tutti i file *_spider_* contenuti nella directory "Cellar".

Visualizziamo la lista dei file con il comando "ls".

Utilizziamo il comando "rm" selezionando solo i file che contengono la sequenza di caratteri "spi" tramite l'uso del "*" (Il carattere asterisco (*) rappresenta qualsiasi sequenza di caratteri, inclusa una sequenza vuota)

```
~/Garden
[mission 8] $ cd ~/Castle/Cellar

~/Castle/Cellar
[mission 8] $ ls
10435_spider_5    17158_bat_5      23487_spider_12  28775_spider_30  6601_spider_18
11047_spider_36  17168_spider_16  24062_spider_49  30507_spider_6   7036_spider_38
11146_spider_34  18470_bat_1      24219_spider_9   30839_spider_37  7299_spider_27
13511_spider_42  18546_spider_24  24254_spider_35  3139_spider_25   7732_spider_23
13606_spider_39  19044_spider_4   24332_spider_44  32103_spider_20  7776_spider_13
14528_spider_1   19495_spider_22  25392_spider_28  32697_spider_2   8021_spider_50
14872_spider_21  19527_spider_11  2548_spider_14   4549_bat_2       9477_spider_29
15412_spider_17  20120_bat_3      25754_spider_26  4601_spider_45   barrel_of_apples
15477_spider_15  21021_spider_41  25812_spider_33  4868_spider_43
16358_spider_47  21055_bat_4      25976_spider_40  486_spider_31
16688_spider_10  23262_spider_8   26279_spider_32  6025_spider_46
17129_spider_7   23290_spider_3   27651_spider_19  6180_spider_48

~/Castle/Cellar
[mission 8] $ rm *spi*

~/Castle/Cellar
[mission 8] $ ls
17158_bat_5  18470_bat_1  20120_bat_3  21055_bat_4  4549_bat_2  barrel_of_apples

~/Castle/Cellar
[mission 8] $ gsh check

Congratulations, mission 8 has been successfully completed!
```

LIVELLO 9

```
~/Castle/Cellar
[mission 9] $ ls -A
.10379_spider_14 .18102_bat_5 .23149_spider_6 .31383_spider_15 .942_spider_30
.10585_spider_4 .18233_spider_12 .24429_spider_38 .31774_spider_1 .9473_spider_49
.11477_spider_23 .18259_spider_46 .25253_spider_48 .31799_spider_44 .9908_spider_43
.1181_spider_13 .18905_bat_1 .2579_spider_9 .32174_spider_50 17158_bat_5
.12261_spider_37 .1898_spider_18 .2628_spider_28 .32626_spider_22 18470_bat_1
.1231_bat_4 .19088_spider_26 .27018_spider_20 .32726_bat_3 20120_bat_3
.14276_spider_27 .19115_spider_7 .27196_spider_41 .3569_spider_39 21055_bat_4
.14834_spider_2 .19600_spider_10 .27574_bat_2 .4422_spider_5 4549_bat_2
.14987_spider_25 .20342_spider_11 .27779_spider_34 .7913_spider_24 barrel_of_apples
.15773_spider_16 .20359_spider_8 .28748_spider_21 .8084_spider_29
.15970_spider_32 .20778_spider_19 .28916_spider_42 .8502_spider_17
.16982_spider_33 .22119_spider_31 .29307_spider_3 .8517_spider_36
.17848_spider_35 .23124_spider_47 .3004_spider_45 .8609_spider_40
```

```
~/Castle/Cellar
[mission 9] $ rm .*spi*

~/Castle/Cellar
[mission 9] $ gsh check
```

```

Congratulations !

From now on, the ``ls`` command will automatically show a
"/" character at the end of directories.

```

MISSION 10

Nella decima missione dobbiamo copiare tutti i file `standard_*` nella directory `Chest`. Per copiare i file usiamo il comando `cp` (copy), selezioniamo tutti i file che contengono la sequenza di caratteri `*stan*` e inseriamo come directory di destinazione `Chest`.

```
~/Castle/Cellar
[mission 10] $ cd ..

~/Castle
[mission 10] $ ls
Cellar/  Great_hall/  Main_building/  Main_tower/  Observatory/

~/Castle
[mission 10] $ cd Great_hall

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ ls
2959_stag_head          63718_suit_of_armour  standard_2  standard_4
35542_decorative_shield standard_1            standard_3

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ cp *stan* ~/Forest/Hut/Chest

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ gsh check

Congratulations, mission 10 has been successfully completed!
```

CONCLUSIONI

Gioco molto utile perchè tramite esempi pratici permettere di capire come e quali comandi utilizzare su terminale Linux. Particolarmente utili sono stati il carattere “~” (tilde) per indicare tutte le directory genitore fino alla home directory e l'utilizzo del tasto Tab per autocompletare l'inserimento di nomi di cartelle, file ecc.

Al termine del gioco qualsiasi utente sarà in grado di destreggiarsi tra i comandi del terminale Linux senza alcuna paura.





GRAZIE

PROGETTO DI FERNANDO CATRAMBONE

