

Universidad Tecnológica de Panamá
Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales
Departamento de Sistemas de Información, Evaluación y Control
de Recursos Informáticos
Licenciatura en Ingeniería de Sistemas de Información
Seguridad Informática

Tarea #2: Terminus

Profesor: José Moreno

Estudiantes:

Cutire, Fernando (8-972-906)

Grupo: 1IF141

I Semestre

2022

Contents

Introducción.....	3
Desarrollo	4
Capturas de Pantalla al jugar terminus.....	4
Conclusión.....	7
Referencias	8

Introducción

El público objetivo es cualquiera que esté interesado en aprender a usar una interfaz de línea de comandos, pero el juego también puede ser disfrutado por aquellos que ya conocen los comandos de la terminal.

El juego fue creado para ser entretenido e informativo para una audiencia de jugadores en edad universitaria. pero también para audiencias más jóvenes, que pueden incluir niveles de edad desde la escuela intermedia hasta la escuela secundaria. Elegimos este rango de audiencia porque es más probable que los jugadores de edad universitaria o mayores tengan la necesidad de saber cómo usar una terminal, mientras que los jugadores de edad media a la escuela secundaria es un período formativo crucial durante el cual muchas personas deciden si "entienden" o "no entienden" las computadoras.

Al exponer a los estudiantes a la interfaz de línea de comandos a través de un medio atractivo como un juego, podemos aumentar su confianza en sus habilidades, darles una mejor intuición sobre cómo funcionan las computadoras y tal vez despertar su interés en realizar más actividades relacionadas con la informática más adelante en la vida.

Desarrollo

En mi experiencia al jugarlo, fue abrir el sitio para encontrarme con una terminal y una pantalla en la derecha.

Interactuando mediante comandos unix, me toca seguir una historia con cuevas, pueblos y trolls para poder llegar al final del juego que es llegar al paraíso.

Según el paper original de los desarrolladores, ellos esperan que la audiencia aprenda mediante acciones y navegación, como lo muestra el artículo.

“La audiencia aprende comandos para navegar y realizar acciones en una terminal de computadora. Aprenden estos comandos usándolos en el juego. Los comandos en Terminus dan como resultado acciones que son similares a ejecutar estos comandos en una terminal. Por ejemplo, el movimiento en Terminus requiere un jugador para ejecutar "cd UBICACIÓN", donde UBICACIÓN es un lugar adyacente a la ubicación actual del jugador. El comando "cd DIRECTORIO" en una terminal establece el directorio de trabajo del usuario en DIRECTORIO. Por lo tanto, la navegación en una interfaz de línea de comandos y la navegación en Terminus son realizado por comandos similares. Al final del juego, un jugador debería ser capaz de abrir una terminal y usarla aprovechando el conocimiento que ha adquirido en nuestro juego. Como se puede ver en nuestro estudio de usuario, los jugadores fueron capaces de completar tareas en una terminal explorando las similitudes entre el juego Terminus y la interfaz de línea de comandos. “

Capturas de Pantalla al jugar terminus



Ilustración 1 Inicio del juego

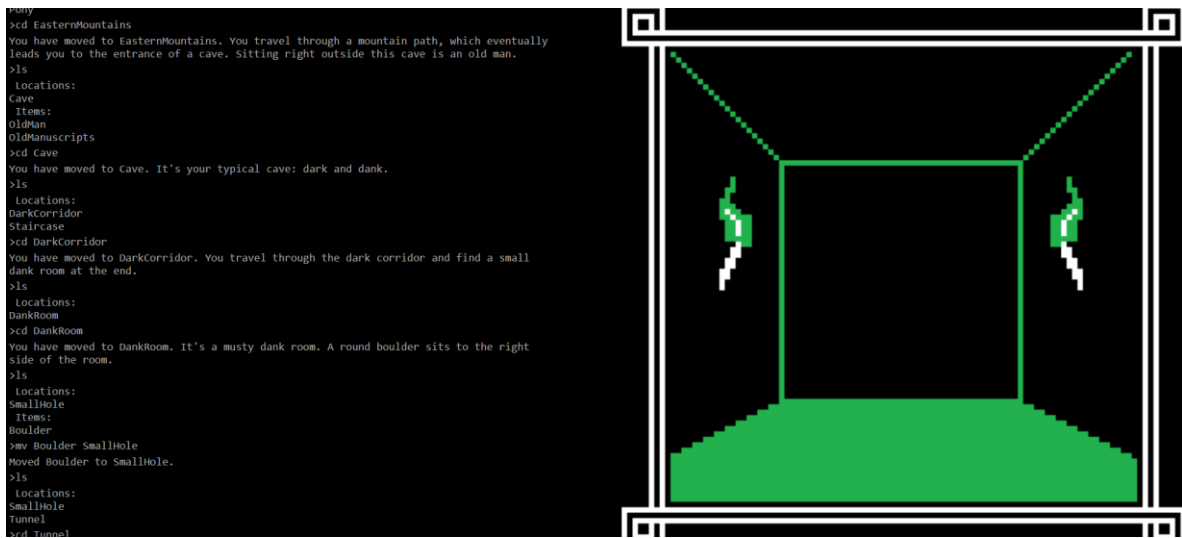


Ilustración 2 Avanzando por la mazmorra

```

and taken up by wild beasts and other unpleasant things, all because
they WOULD not remember the simple rules their friends had taught
them: such as, that a red-hot poker will burn you if you hold it
too long; and that if you cut your finger VERY deeply with a knife,
it usually bleeds; and she had never forgotten that, if you drink
much from a bottle marked 'poison,' it is almost certain to
disagree with you, sooner or later.

However, this bottle was NOT marked 'poison,' so Alice ventured to
taste it, and finding it very nice, (it had, in fact, a sort of mixed
flavour of cherry-tart, custard, pine-apple, roast turkey, toffee,
and hot buttered toast,) she very soon finished it off.

>grep password=U.txt
Not a valid item to search in.
>grep password= U.txt
back to the table, half hoping she might find password=IHITFP another key on it, or at
>sudo less Certificate
command 'sudo' not found in room 'MoreKernelFiles'
>ls
locations:

Items:
L.txt
M.txt
N.txt
Q.txt
R.txt
S.txt
T.txt
U.txt
V.txt
W.txt
>cd ..
You have moved to KernelFiles. The KernelFiles hold the sudo-secret (no, not pseudo).
You'd better read the Instructions.
>sudo less Certificate
Password:
>IHITFP
You have correctly entered the password. You are now in Paradise. Take a look around,
and congratulations.
>ls
locations:
There's really nothing interesting in Paradise.
>

```



Ilustración 3 Final del juego

Conclusión

Ha sido un juego divertido con una interfaz de comandos.

Para completar el juego he tenido que tener conocimientos de comandos de Linux como `cd`, `ls`, `grep`, `find`, `mv`.

Estos comandos ayudaron para poder acceder a nuevos sitios y navegar por todos los niveles, así como atacar o mover cosas.

Referencias

[http://web.mit.edu/mprat/Public/web/Terminus/Java/CMS.590Game2FinalReport.p
df](http://web.mit.edu/mprat/Public/web/Terminus/Java/CMS.590Game2FinalReport.pdf)