

REPORT PROGETTO GAME SHELL

FRANCESCO PERSICHETTI

L'esercitazione consisteva nello scaricare un gioco sul terminale di kali, per familiarizzare con i comandi della shell e l'obiettivo era quello di completare quanti più livelli era possibile. Una volta scaricato il gioco, lo si fa partire con il comando "bash gameshell.sh"

1° Livello

Data una posizione di partenza, bisognava arrivare in cima alla “main_tower” del castello. Per iniziare con il comando “pwd” riuscivamo a capire dove eravamo, con il comando “ls” vedevamo le altre possibili vie che potevamo raggiungere e con il comando “cd” ci spostavamo da una parte all'altra

```
[mission 1] $ pwd
/home/kali/gameshell/World
[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
bash: cd: Main_Tower: No such file or directory
[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/
bash: cd: Top_of_the_Tower: No such file or directory
[mission 1] $ cd Top_of_the_tower/
[mission 1] $ ls
[mission 1] $ gsh check

Congratulations, mission 1 has been successfully completed!
```

2° Livello

Come nel livello precedente con i stessi comandi bisognava spostarsi all'interno della cella del castello

```
[mission 2] $ pwd
/home/kali/gameshell/World/Castle/Main_tower/First_floor/Second_floor/Top_of_the_tower
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ ls
Top_of_the_tower
[mission 2] $ cd
[mission 2] $ ls
Castle Forest Garden Mountain Stall
[mission 2] $ cd Castle
[mission 2] $ ls
Cellar Great_hall Main_building Main_tower Observatory
[mission 2] $ cd Cellar/
[mission 2] $ ls
barrel_of_apples
[mission 2] $ pwd
/home/kali/gameshell/World/Castle/Cellar

[mission 2] $ gsh check

Congratulations, mission 2 has been successfully completed!
```

3° Livello

Sempre spostandosi con il comando “cd” bisognava tornare alla posizione di partenza e poi andare nella sala del trono ma usando solo due mosse. Il primo cd per tornare nella “home” e il secondo cd mettendo tutte le varie directory e child directory insieme per fare una sola mossa

```
[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
```

4°Livello

Creare una directory “HUT” all’interno della directory “FOREST” e un'altra directory “CHEST” all’interno di “HUT” con il comando “mkdir”

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

~/Forest
[mission 4] $ mkdir Hut

~/Forest
[mission 4] $ cd

~
[mission 4] $ ls
Castle  Forest  Garden  Mountain  Stall

~
[mission 4] $ cd Forest/Hut/

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

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

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

5°LIVELLO

Tornare nella cella e rimuovere i ragni con il comando “rm”

```
[mission 5] $ cd Castle

~/Castle
[mission 5] $ ls
Cellar  Great_hall  Main_building  Main_tower  Observatory

~/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 ^C

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

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

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

6°LIVELLO

Raccogliere tutte le monete che ci sono nel giardino e spostarle con il comando “mv” nella nuova “chest” creata nel quarto livello

```
~
[mission 6] $ cd Garden

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

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

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

~/Garden
[mission 6] $ gsh check

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

7° LIVELLO

Stesso esercizio del sesto livello ma questa volta bisognava raccogliere anche le monete che erano nascoste, trovandole con il comando “ls -A” perché con questo comando mostra anche i file che iniziano con il punto, di solito nascosti

```
~/Garden
[mission 7] $ ls -A
.1793_coin_2  .38165_coin_3  .41626_coin_1  Flower_garden  Maze  Shed

~/Garden
[mission 7] $ mv .1793_coin_2  .38165_coin_3  .41626_coin_1 ~/Forest/Hut/Chest/

~/Garden
[mission 7] $ gsh check

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

8° LIVELLO

Con lo stesso comando usato nel livello precedente andiamo a trovare tutti i ragni nella “cellar” e li eliminiamo con “rm * *” gli asterischi è per prenderli tutti in un solo comando

```
~/Castle/Cellar
[mission 8] $ ls -A
10380_spider_5      14410_spider_7      18666_bat_1         25911_spider_13     30016_spider_43     6547_spider_26
11211_spider_16     14711_spider_40     19345_spider_48     27162_spider_31     30128_spider_25     8008_spider_9
11562_spider_38     14974_spider_42     19455_spider_3      27164_spider_30     31117_spider_2      9253_spider_17
12171_spider_33     15309_spider_14     19609_spider_11     27539_spider_37     31126_spider_49     9272_spider_47
12189_spider_4      15455_spider_34     19907_spider_41     27753_spider_6      32711_spider_29     9744_spider_39
1269_spider_32      16229_spider_28     20200_spider_35     27948_spider_45     32735_bat_5         barrel_of_apples
13801_spider_44     16265_spider_46     20907_spider_50     27978_spider_12     4969_spider_15      bat_1
13932_spider_20     16669_spider_10     22680_spider_27     280_spider_18       5630_spider_19      bat_2
13952_spider_8      17434_spider_1      23685_spider_22     28346_spider_24     6065_bat_4
14102_spider_21     178_spider_23       257_bat_3           29694_bat_2         6292_spider_36

~/Castle/Cellar
[mission 8] $ rm spider
/bin/rm: cannot remove 'spider': No such file or directory

~/Castle/Cellar
[mission 8] $ rm _spider_
/bin/rm: cannot remove '_spider_': No such file or directory

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

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

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

9° LIVELLO

Stessa cosa del livello otto ma con i ragni che si erano nascosti

10°LIVELLO

Andare nel “Great_hall” del castello e copiare i “standard” nella nostra “chest” usando il comando “cp”

```
~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ ls
27523_suit_of_armour  43799_stag_head  56615_decorative_shield  standard_1  standard_2  standard_3  standard_4

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ cp-
Command 'cp-' not found, did you mean:
  command 'cp' from deb coreutils
  command 'cph' from deb conda-package-handling
  command 'cpp' from deb cpp
  command 'cpu' from deb cpu
  command 'cpm' from deb cpm
  command 'cpr' from deb node-cpr
Try: sudo apt install <deb name>

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

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ cp -v standard_* ~/Forest/Hut/Chest/
'standard_1' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/standard_1'
'standard_2' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/standard_2'
'standard_3' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/standard_3'
'standard_4' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/standard_4'

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

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

11°LIVELLO

Stessa operazione del livello precedente svolta per copiare i “tapestry”

```
~/Castle/Great_hall
[mission 11] $ ls
15509_tapestry_04  29743_decorative_shield  42570_tapestry_02  47839_tapestry_03  9664_tapestry_08  standard_3
26685_tapestry_01  38000_stag_head          46878_tapestry_09  62815_tapestry_05  standard_1         standard_4
27450_tapestry_10  41597_suit_of_armour     47313_tapestry_06  7251_tapestry_07  standard_2

~/Castle/Great_hall
[mission 11] $ cp -v *_tapestry_* ~/Forest/Hut/Chest/
'15509_tapestry_04' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/15509_tapestry_04'
'26685_tapestry_01' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/26685_tapestry_01'
'27450_tapestry_10' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/27450_tapestry_10'
'42570_tapestry_02' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/42570_tapestry_02'
'46878_tapestry_09' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/46878_tapestry_09'
'47313_tapestry_06' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/47313_tapestry_06'
'47839_tapestry_03' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/47839_tapestry_03'
'62815_tapestry_05' → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/62815_tapestry_05'
'7251_tapestry_07'  → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/7251_tapestry_07'
'9664_tapestry_08'  → '/home/kali/gameshell/World/Forest/Hut/Chest/9664_tapestry_08'

~/Castle/Great_hall
[mission 11] $ gsh check

Congratulations, mission 11 has been successfully completed!
```

12°LIVELLO

Andare nel primo piano della torre principale del castello e aprire il dipinto con il comando “Cat”, poi copiarlo nel chest

[illegible]

13°LIVELLO

Calcolare che giorno era il 25/01/1908 lanciando da shell il comando “call + [anno di riferimento]”. Il terminale ci mostrerà tutto il calendario di quell'anno e scopriremo che il giorno in questione era un sabato

```

19 20 21 22 23 24 25      17 18 19 20 21 22 23      21 22 23 24 25 26 27
26 27 28 29 30              24 25 26 27 28 29 30      28 29 30
                               31

      July                      August                      September
Su Mo Tu We Th Fr Sa      Su Mo Tu We Th Fr Sa      Su Mo Tu We Th Fr Sa
      1 2 3 4              1 2 3 4 5 6 7 8      1 2 3 4 5
5 6 7 8 9 10 11            2 3 4 5 6 7 8      6 7 8 9 10 11 12
12 13 14 15 16 17 18      9 10 11 12 13 14 15      13 14 15 16 17 18 19
19 20 21 22 23 24 25      16 17 18 19 20 21 22      20 21 22 23 24 25 26
26 27 28 29 30 31          23 24 25 26 27 28 29      27 28 29 30
                               30 31

      October                  November                  December
Su Mo Tu We Th Fr Sa      Su Mo Tu We Th Fr Sa      Su Mo Tu We Th Fr Sa
      1 2 3              1 2 3 4 5 6 7      1 2 3 4 5
4 5 6 7 8 9 10            8 9 10 11 12 13 14      6 7 8 9 10 11 12
11 12 13 14 15 16 17      15 16 17 18 19 20 21      13 14 15 16 17 18 19
18 19 20 21 22 23 24      22 23 24 25 26 27 28      20 21 22 23 24 25 26
25 26 27 28 29 30 31      29 30                      27 28 29 30 31

~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 13] $ gsh check
What was the day of the week for the 01-25-1908?
1 : Monday
2 : Tuesday
3 : Wednesday
4 : Thursday
5 : Friday
6 : Saturday
7 : Sunday
Your answer: 6

```

14°LIVELLO

Creare un alias “la” con comanod “ls -A”, e lanciare questo alias nella directory “first floor”, troveremo una sorpresa

```
~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 14] $ alias la='ls -A'

~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 14] $ ls
painting_ephudAZi  painting_nfhevrSR  painting_uZVMupCA  Second_floor/

~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 14] $ la
.nice_rock  painting_ephudAZi  painting_nfhevrSR  painting_uZVMupCA  Second_floor/

~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 14] $ cat .nice_rock
      '
    - / | | | \ -
      ' | | | '
        \ | | /
          ' | '
            '
Donovan Bake

~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 14] $ gsh check

Congratulations, mission 14 has been successfully completed!
```

15° LIVELLO

Creare un file di testo “journal” all’interno della chest e scriverci all’interno un piccolo messaggio

```
~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 15] $ cd

~
[mission 15] $ ls
Castle/  Forest/  Garden/  Mountain/  Stall/

~
[mission 15] $ cd Forest/Hut/Chest/

~/Forest/Hut/Chest
[mission 15] $ nano journal.txt

~/Forest/Hut/Chest
[mission 15] $ nano journal.txt

~/Forest/Hut/Chest
[mission 15] $ gsh check

Congratulations, mission 15 has been successfully completed!
```

16°LIVELLO

Come nel livello quattordici assegnare un alias “journal” a tutto il percorso per arrivare al file di testo “journal.txt” dentro la chest

```
[mission 16] $ cd Castle/Main_tower/First_floor/
~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 16] $ alias journal='nano ~/Forest/Hut/Chest/journal.txt'
~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 16] $ gsh check
Congratulations, mission 16 has been successfully completed!
```

17°LIVELLO

Cercare di eliminare la regina dei ragni spostandosi attraverso le cartelle con “cd” e rimuovendola con “rm”, il tutto però entro 20 secondi

```
~/Castle/Cellar
[mission 17] $ cd .Lair_of_the_spider_queen\ DQOEqvaDdUYrrtVn JtMQyfMcNsKbmIRW/

~/Castle/Cellar/.Lair_of_the_spider_queen DQOEqvaDdUYrrtVn JtMQyfMcNsKbmIRW
[mission 17] $ ls
CfXQWSrCYXafNJeb_baby_bat_bGlTHxkBVqNKcoym IPjHDktivnhcedtv_spider_queen_APAyTXeLhkNoICBG

~/Castle/Cellar/.Lair_of_the_spider_queen DQOEqvaDdUYrrtVn JtMQyfMcNsKbmIRW
[mission 17] $ rm IPjHDktivnhcedtv_spider_queen_APAyTXeLhkNoICBG

~/Castle/Cellar/.Lair_of_the_spider_queen DQOEqvaDdUYrrtVn JtMQyfMcNsKbmIRW
[mission 17] $ gsh check
Perfect, it took you only 20 seconds to complete this mission!

Congratulations, mission 17 has been successfully completed!

You are back in the cellar.
```

18°LIVELLO

Lanciare il comando “xeyes” per far comparire due occhi che seguiranno il movimento del mouse, stoppare il comando e successivamente lanciare lo stesso comando con l’aggiunta di “&” che servirà a lasciare gli occhi in background

```
~/Castle/Cellar
[mission 18] $ xeyes
^C

~/Castle/Cellar
[mission 18] $ xeyes &
[1] 80146

~/Castle/Cellar
[mission 18] $ ^C

~/Castle/Cellar
[mission 18] $ gsh check
Congratulations, mission 18 has been successfully completed!
```


19°LIVELLO

Cercare all'interno del labirinto le monete e spostarle nella "chest" con il comando "mv". Per facilitare il ritrovamento è bastato dare all'inizio il comando "tree" e appare tutta la mappa della cartella in questione con le sue sotto cartelle

```
~/Garden/Maze/c665cb8c/38a7a59952c9ae836/e13425b0755
[mission 19] $ ls -la
total 12
drwxr-xr-x 2 kali kali 4096 Nov 11 08:43 ./
drwxr-xr-x 4 kali kali 4096 Nov 11 08:43 ../
-rw-r--r-- 1 kali kali 41 Nov 11 08:43 00000_copper_coin_00000

~/Garden/Maze/c665cb8c/38a7a59952c9ae836/e13425b0755
[mission 19] $ ls
00000_copper_coin_00000

~/Garden/Maze/c665cb8c/38a7a59952c9ae836/e13425b0755
[mission 19] $ cat 00000_copper_coin_00000
64707a36274a7913aa23442a7239c15234b91e98

~/Garden/Maze/c665cb8c/38a7a59952c9ae836/e13425b0755
[mission 19] $ mv 00000_copper_coin_00000 ~/Forest/Hut/Chest

~/Garden/Maze/c665cb8c/38a7a59952c9ae836/e13425b0755
[mission 19] $ gsh check

Congratulations, mission 19 has been successfully completed!
```

20°LIVELLO

Vedi livello 19

```
├─ efe0f778500a7b3a7524e6726f08
│   ├── 35ba22212b3fd46aed3ef42d
│   ├── 45892471f4a0d083
│   │   └─ 00000_silver_coin_00000
│   └─ cadf6a322980435c939
└─

39 directories, 1 file

~/Garden/Maze
[mission 20] $ cd 96161e39428/

~/Garden/Maze/96161e39428
[mission 20] $ cd efe0f778500a7b3a7524e6726f08/

~/Garden/Maze/96161e39428/efe0f778500a7b3a7524e6726f08
[mission 20] $ cd 45892471f4a0d083/

~/Garden/Maze/96161e39428/efe0f778500a7b3a7524e6726f08/45892471f4a0d083
[mission 20] $ ls
00000_silver_coin_00000

~/Garden/Maze/96161e39428/efe0f778500a7b3a7524e6726f08/45892471f4a0d083
[mission 20] $ cat 00000_silver_coin_00000
d8d993111b5decfd299ce56b1ce2f93d1214c5ed

~/Garden/Maze/96161e39428/efe0f778500a7b3a7524e6726f08/45892471f4a0d083
[mission 20] $ mv 00000_silver_coin_00000 ~/Forest/Hut/Chest

~/Garden/Maze/96161e39428/efe0f778500a7b3a7524e6726f08/45892471f4a0d083
[mission 20] $ gsh check

Congratulations, mission 20 has been successfully completed!
```

21°LIVELLO

Vedi livello 19

```
~/Garden/Maze/cb5fb579637f2e4a/0d7e4b9aeb484d986/aa451f7352caa05d177fc4da7ec97cd  
[mission 21] $ mv GoLD_CoiN_2 ~/Forest/Hut/Chest/
```

```
~/Garden/Maze/cb5fb579637f2e4a/0d7e4b9aeb484d986/aa451f7352caa05d177fc4da7ec97cd  
[mission 21] $ gsh ceck  
Error: unknown gsh command 'ceck'.  
Use one of the following commands: check, goal, help, reset
```

```
~/Garden/Maze/cb5fb579637f2e4a/0d7e4b9aeb484d986/aa451f7352caa05d177fc4da7ec97cd  
[mission 21] $ gsh check
```

```
Congratulations, mission 21 has been successfully completed!
```

22°LIVELLO

Aiutare Servillus a ritrovare nella grotta la ricetta per le sue tisane, spostandosi con “cd” fin dentro “Book_of_potions” dove con il comando “ls” vedremo dov’è il file di indice e lo apriremo per capire a quale pagina sono le ricette per le tisane. Una volta appurato che sono a pagina 7, spostiamo la pagina nella directory “Cave” e per aprirla dobbiamo togliere le ultime righe per eliminare la pozione di invisibilità usando il comando “head -6 Book_of_potions/page_07”

```
~/Mountain/Cave/Book_of_potions  
[mission 22] $ cd ..
```

```
~/Mountain/Cave  
[mission 22] $ head -6 Book_of_potions/page_07  
Herbal tea  
_____
```

- 1) Boil water.
- 2) Add herbs from the forest.
- 3) Let it sit for five minutes and drink while hot.

```
~/Mountain/Cave  
[mission 22] $ gsh check
```

```
Congratulations, mission 22 has been successfully completed!
```