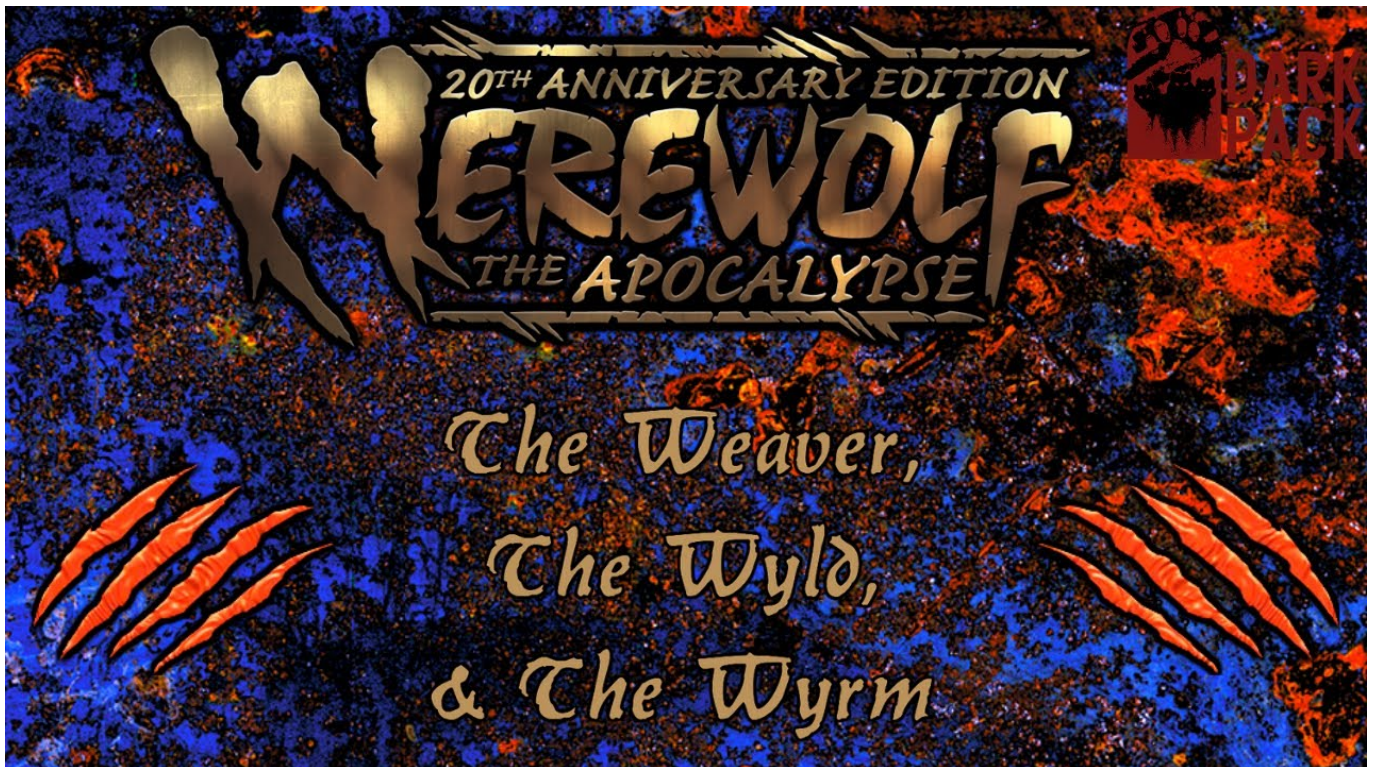


Werewolf: The apocalypse



Lee atentamente todo el examen antes de ponerte a realizar las misiones. Después de una primera lectura, tendrás una idea del examen, y estarás en disposición de realizar una segunda lectura comprensiva de cada tarea.

Como miembro de un equipo de ingenieros pertenecientes a la tribu *Moradores del cristal*, muy unida a los humanos, vas a acometer una serie de tareas con el objetivo de seguir con un equilibrio de tu Gnosis interior.

- Partimos de una MV, con arranque dual Windows, y Linux.

Haced una copia de seguridad de la MV por si dejáis de tenerla disponible

Entrega del examen

Has de realizar las tareas indicadas, y cuando hayas acabado comprime todo lo realizado en un fichero con el 1ASIR_nombre.7z

Tarea 01: Guardando las apariencias (2 puntos)



Nadie sabe a ciencia cierta cómo comenzó la Guerra de la Rabia.

Una historia dice que un Colmillo Plateado nunca pudo aceptar la muerte de su mentor y fue en busca de los secretos de la resurrección de los muertos, venciendo al Oso de la Muerte, que conocían los Gurahl. Según esta historia encontró a un Gurahl muerto que fue alzado de su tumba y pensó que era el oso de la muerte mencionado en ciertos relatos. Le arrancó el corazón y le hizo beber el jugo de este a su mentor muerto, que días después se alzó de la tumba como un no-muerto, viéndose, el colmillo plateado, obligado a destruir a su mentor. Luego de eso los Colmillos plateados de su clan fueron a pedir explicaciones a los Gurahl y ante la falta de respuesta comenzó el conflicto.

A partir de ahí, nadie fue capaz de detener la masacre.

Has de trabajar con una doble identidad. Por un lado necesitas dar apoyo a tu manada de *Moradores del cristal*, y por otro, necesitas que los humanos que te rodean sigan confiando en ti.

Desarrolla un script cuyo objetivo sea cambiar el cargador de arranque de la MV. El comportamiento será:

- El script debe mostrar un mensaje de uso en caso de no otorgársele argumentos.
- Si el primer parámetro del script es **humano**, entonces en el GRUB, la entrada de Linux deberá poner **Linux es de listos**. Y la entrada de Windows deberá poner **Windows nos oculta información**.
- Si el primer parámetro del script es **lobo**, entonces en el GRUB, la entrada de Linux deberá poner **Linux loves Caern**. Y la entrada de Windows deberá poner **Windows loves Wyrn**.

Para hacer estos cambios podéis crearos dos ficheros con la configuración del grub que os interesa en cada momento, y que el script cambie el fichero de configuración del grub por uno de ellos en función del parámetro introducido. Es decir,

- Si se ha introducido **humano**, que sustituya el **fichero-configuración-grub**, por **grub-humano**, dejándolo en la ruta pertinente, así como su nombre.
- Si se ha introducido **lobo**, que sustituya el **fichero-configuración-grub**, por **grub-lobo**, dejándolo en la ruta pertinente, así como su nombre.

Tarea 02: Cambiaformas (3 puntos)



Como buen *Morador del cristal* que eres, vas a registrar en tu sistema una simulación del cambio de forma de los Hombres Lobo. Pero cuidado con la luna!!

Has de realizar un shell script que simule los cambios de forma de los hombres-lobo. Al principio del script se ha de chequear qué valor tiene la variable `luna`, dada en función del siguiente código (que debes incluir en tu script):

```
luna=($RANDOM%5)+1
```

- Si el valor de `$luna` es 3, entonces nuestra forma obligatoriamente debe ser **Crinos**.
- Si el valor de `$luna` es diferente de 3, entonces el script debe simular el siguiente comportamiento:

```
./tarea02.sh humano lupus
```

```
Cambiando de HUMANO a GLABRO...  
Cambiando de GLABRO a CRINOS...  
Cambiando de CRINOS a HISPO...  
Cambiando de HISPO a LUPUS...
```

Teniendo en cuenta que cada cambio de forma tarda los siguientes segundos:

- Humano: 2 segundos
- Glabro: 3 segundos
- Crinos: 5 segundos
- Hispo: 4 segundos
- Lupus: 1 segundo

Comandos a tener en cuenta: `sleep S` hará que el script se espere S segundos. `let N=($RANDOM%5)+1` nos devolverá un número entre 1 y 5.

Tarea 03: Aliados del Wyrms (5 puntos)



Kaos es la fuente de la vida y de la creatividad, es el movimiento puro, el continuo cambio de las cosas, en definitiva es el principio de la vida. Se le representa como una esfera oscura de la que salen en continuo movimiento cientos de seres e ideas que vuelven a ser reabsorbidos por ella.

La Tejedora es el orden y lo estático, lo complejo y lo organizado. Es la esencia del orden tanto en la naturaleza como fuera de ella. Ella es la que toma la vida que nace de Kaos y le da forma para que sea estable y pueda existir, diseñando ideas y modelos más complejos cada vez. Se la representa como una enorme araña que hila constantemente con formas geométricas perfectas.

El Wyrms antaño fue la fuerza del equilibrio. Su misión era destruir lo obsoleto y lo enfermo para que Gaia fuera siempre perfecta, limitando el potencial creador de Kaos que había sido ordenado por la Tejedora.

Tu última misión es desesperante, por sorprendente que parezca, has de aliarte con el Wyrms, y eliminar una serie de procesos del sistema que la Tejedora ha estado creándolos de manera indiscriminada.

Para realizar este ejercicio, has de ejecutar previamente un script que tienes disponible en Aules, llamado tejefora.sh, que lo que hará será crear múltiples procesos *durmientes* (proceso *sleep*).

Tu labor será entonces realizar un script que localice dichos procesos, y los elimine del sistema, pero para ello has de matarlos **uno a uno**. No es posible el matar todos los procesos de golpe, porque las arañas de la

Tejedora unidas son demasiado poderosas.

Buena suerte!!