



Netrunners

Hey ! Tu es enfin réveillé... ça va bientôt être à nous de jouer je te rappelle. Souviens-toi, on doit infiltrer la base de données d'**Arasaka**, il y a une grosse prime pour ceux qui réussissent à identifier le premier **Edgerunner** à être devenu **Cyberpsychos**.

Ces données sont confidentielles, on a donc pas le choix... il va falloir tout donner si on veut pouvoir vivre sous les **billets** pour le reste de notre vie. Je ne sais pas toi, mais moi. Je suis plus que prêt !

Information

S'il y a un problème, je nous ais connecté au service d'interconnexion mondial. Tu devrais pouvoir effectuer des recherches sans te faire choper par la sécurité d'**Arasaka**.

Autrement contact l'unité d'expert **Cobra**. Il y a certains de leurs membres qui sont avec nous sur le terrain.

Tu regarderas dans ta banque de dossiers il y a un fichier nommé :

- **netrunners.ipynb**

C'est là-dessus que tu pourras lancer tes attaques.

Lancement de l'opération

.Phase 1

Bon première étape, il faut pouvoir accéder à leurs services... pour ce faire il va falloir trouver la clef d'accès. C'est le moment de montrer ce que tu as dans le ventre, à toi de jouer !

La clef contient :

- Un **nom**, facile c'est le même que celui de leur dernier jeu :
« Nom »
- Suivi du mot :
« fandom »
- L'**extension** de leur domaine qui doit être dans cette liste :
« .fr, .com, .net, .org »
- Le caractère « . » doit être situé entre le nom, le mot fandom et l'extension.

Par exemple :

« Nom.fandom.ext »

.Phase 2

Tu t'en sors plutôt bien pour un nouveau dans le domaine. A présent pour pouvoir passer la première ligne de défense on doit récupérer les **noms** de leurs créations sur le site.

Il y en a **5** tu vas devoir les retrouver et les trier **par ordre alphabétique**, retourne sur la plateforme pour exécuter le plan.

.Phase 3

Pas mal du tout, la base de données est à présent accessible. Reste très attentif à mes prochaines instructions elles sont cruciales pour l'objectif de la mission.

- Il faut tout d'abords récupérer l'**année** de sortie du **4^e élément** de la liste trié.
- Ensuite tu devras **convertir** cette date en Hexadécimale. Note bien le résultat on n'a pas le droit à l'erreur. Pour effectuer cette étape retourne sur la plateforme de piratage.

.Phase 4

Maintenant que nous avons **la clef cryptée**, nous allons devoir rechercher dans la **base de données d'Arasaka** le nom d'un **cyberpsycho**.

Pour ce faire je t'ai donné un coup de pouce, il y a toutes les données stockées dans la variable **data**. Il ne te reste plus qu'à chercher parmi tous les noms celui qu'il nous faut.

Et non je ne fais pas exprès de te laisser les tâches les plus compliqués. Tu es un Netrunners à prêt tout non ?!

Je te laisse finir les étapes sur la plateforme quand tu auras le nom du 1^{er} Cyberpsycho revient me voir et on fera moite moite pour la récompense.

.Conclusion

Bien joué à toi partenaire, si tu reviens me voir c'est que tu as réussi à récupérer ce qu'il nous faut. Allons-nous en avant qu'on se fasse repérer.

.Phase bonus

Si tu veux encore du travail, j'ai entendu dire qu'il y avait une personne qui cherchait à usurper l'identité de ce **cyberpsycho**. Je te laisse retourner sur la plateforme pour avoir plus d'infos.