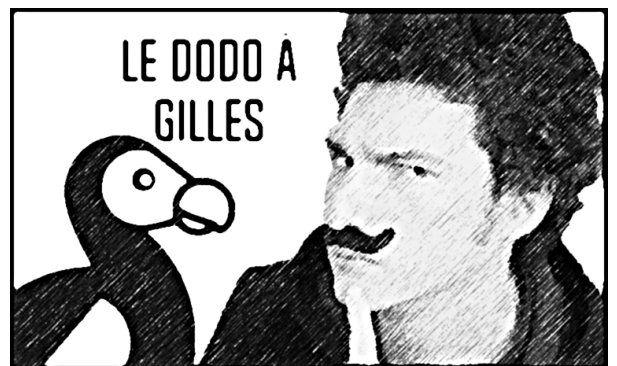


NOTICE D'INSTALLATION ET D'UTILISATION DU LOGICIEL

Escape the Shell



DEV SCHOOL



Sommaire

1	Informations générales	3
1.1	But et généralité	3
1.2	Configuration informatique nécessaire	3
1.3	Installation et désinstallation	3
1.4	Licence	4
1.5	Notes sur l'utilisation de la souris	4
2	Pour commencer	4
2.1	Généralités	4
2.2	Lancement du logiciel	4
2.3	Menu principal	5
3	Menu des options	6
4	Présentations des modes	6
4.1	Mode "un joueur"	6
4.2	Mode "Multijoueurs"	8
4.3	Mode Éditeur	10
5	Gameplay	11
5.1	Fil rouge des challenges	11
5.2	Commandes du terminal	11
6	Dépannage	13
6.1	Généralités	13
6.2	Problèmes de connexion	13
7	Support	13
8	Nous contacter	14

1 Informations générales

1.1 But et généralité

Le logiciel Escape the Shell est un logiciel d'apprentissage des commandes Unix aussi bien pour les néophytes que pour les connaisseurs, il est dirigé par DevSchool et produit par Le Dodo à Gilles.

1.2 Configuration informatique nécessaire

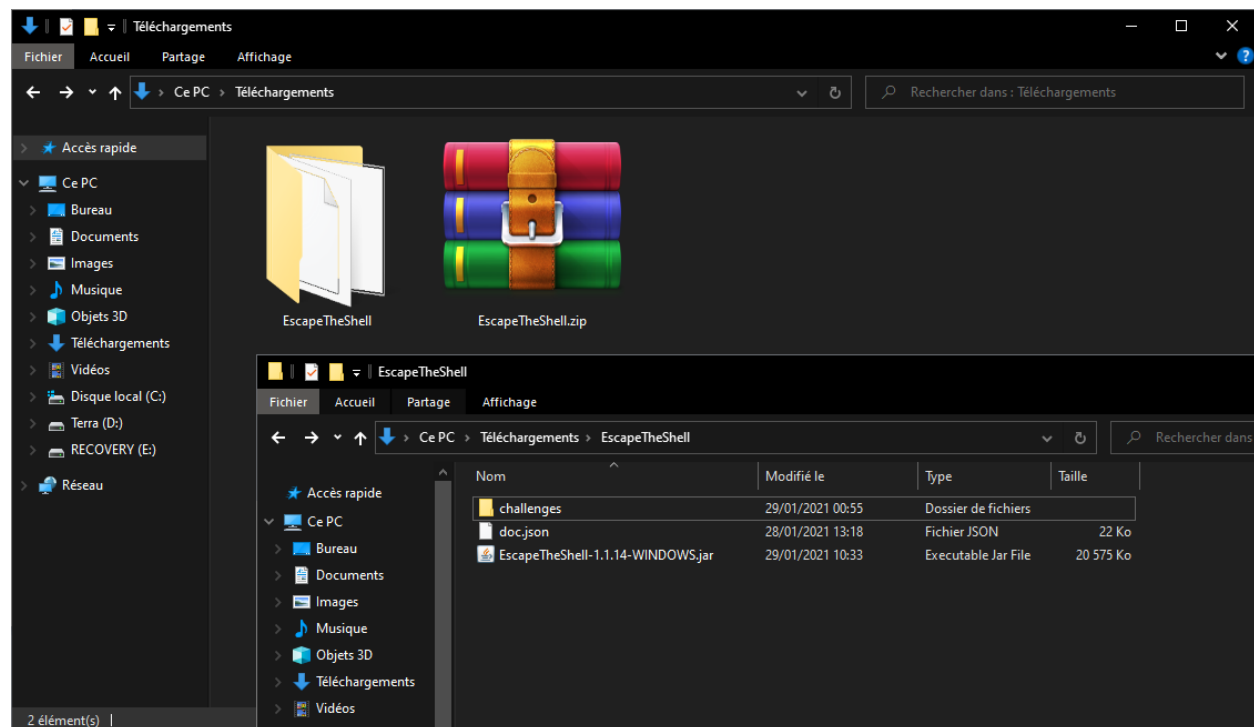
Escape the Shell a pour but de fonctionner sur les systèmes d'exploitation Apple Mac OS X, Microsoft Windows et les différentes distributions de Linux.

Il est requis pour le fonctionnement du logiciel que le poste informatique possède Java 11 ou une version supérieure.

Le matériel physique nécessaire à l'utilisation du logiciel est : un écran, une souris, et un clavier.

1.3 Installation et désinstallation

Le logiciel Escape the Shell ne requiert pas d'installation, il comporte un fichier compressé .zip qu'il suffit de décompresser.



1.4 Licence

Le logiciel Escape the Shell est un logiciel propriétaire appartenant à DevSchool.

1.5 Notes sur l'utilisation de la souris

Vous contrôlez la totalité des actions à l'aide de la souris, plus particulièrement avec le clic gauche, "Clic gauche" (ou plus simplement "cliquer") indique que vous appuyez puis relâchez sur le bouton situé sur le côté gauche de la souris.

2 Pour commencer

2.1 Généralités

Dans cette partie nous allons voir comment exécuter le logiciel et vous montrer les différentes interactions possibles avec celui-ci.

2.2 Lancement du logiciel

Afin d'exécuter le logiciel rendez vous dans le dossier dans lequel vous avez extrait le fichier .zip, et exécutez le fichier .jar correspondant à votre système d'exploitation. Une fenêtre va alors s'ouvrir ainsi qu'un pop-up vous demandant de renseigner votre identifiant.



Figure 1: Fenêtre principale et pop-up d'identification

2.3 Menu principal

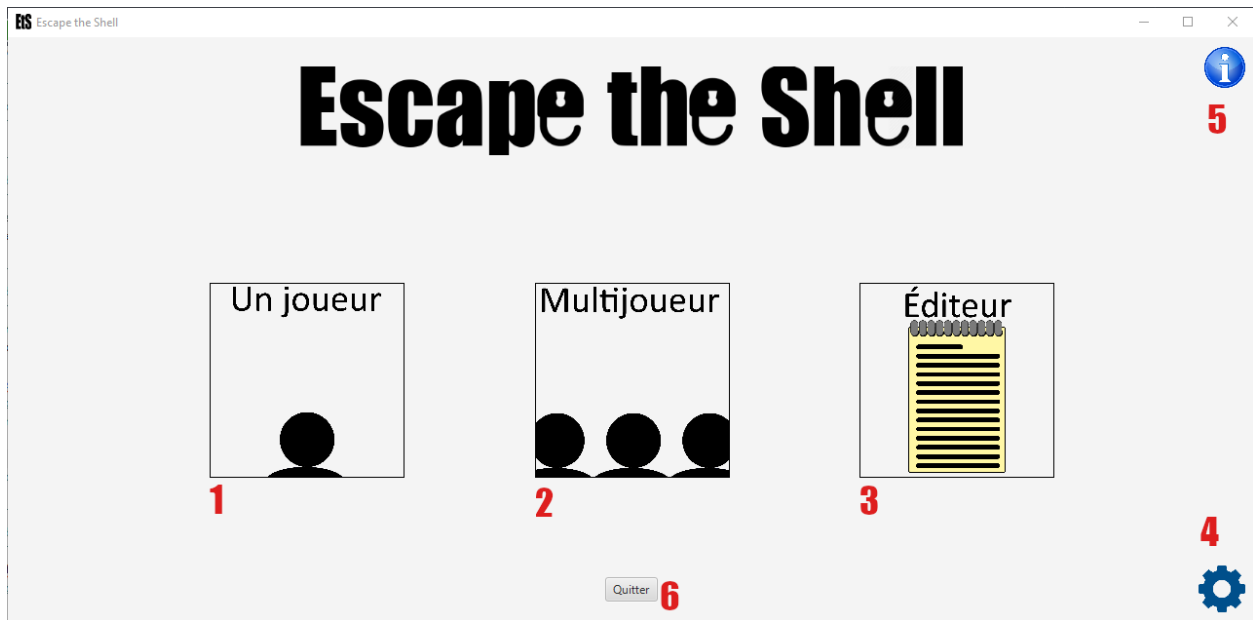


Figure 2: Fenêtre principale

La fenêtre principale propose plusieurs boutons:

- 1 - le mode un joueur
- 2 - le mode multijoueur
- 3 - l'éditeur de niveaux
- 4 - le menu des options
- 5 - le menu d'aide
- 6 - le bouton de fermeture

3 Menu des options



Figure 3: Choix des options

Cette fenêtre permet à l'utilisateur de modifier l'aspect visuel de l'application selon ses préférences et son confort.

4 Présentations des modes

Dans cette partie nous détaillons le fonctionnement et l'utilisation des différents modes du logiciel.

4.1 Mode "un joueur"

Le mode **Un joueur** permet à l'utilisateur de se mesurer à différents challenges dans lesquels il doit user des commandes Unix afin d'explorer un système de fichiers pour trouver un mot de passe afin de prendre le contrôle de la session.

En sélectionnant le bouton **Un joueur** un nouveau menu s'affiche.



Figure 4: Choix du challenge

Dans celui-ci vous trouverez l'ensemble des challenges présents dans le dossier **challenges**. Un bouton **Menu principal** vous permet de revenir au menu précédent, et le bouton **Rafraîchir** vous permet de recharger les challenges en cas de modifications du contenu du dossier **challenges**.

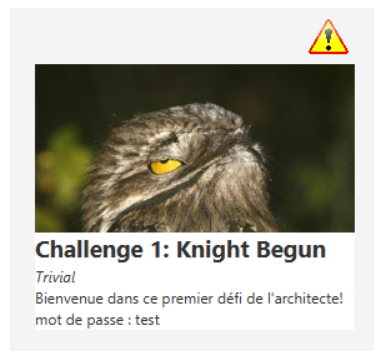


Figure 5: Bandeau d'information du challenge

En passant la souris sur un challenge il apparaît un bandeau informant de divers informations telles que le nom, la difficulté ainsi qu'une courte description. En haut à droite de certain challenge un panneau d'avertissement peut être présent et signifie que le challenge n'a pas été validé par son créateur. Pour plus d'information référez vous à la section **3.3 Mode "Éditeur"**.

Pour démarrer un challenge cliquez dessus. L'interface va alors se modifier:

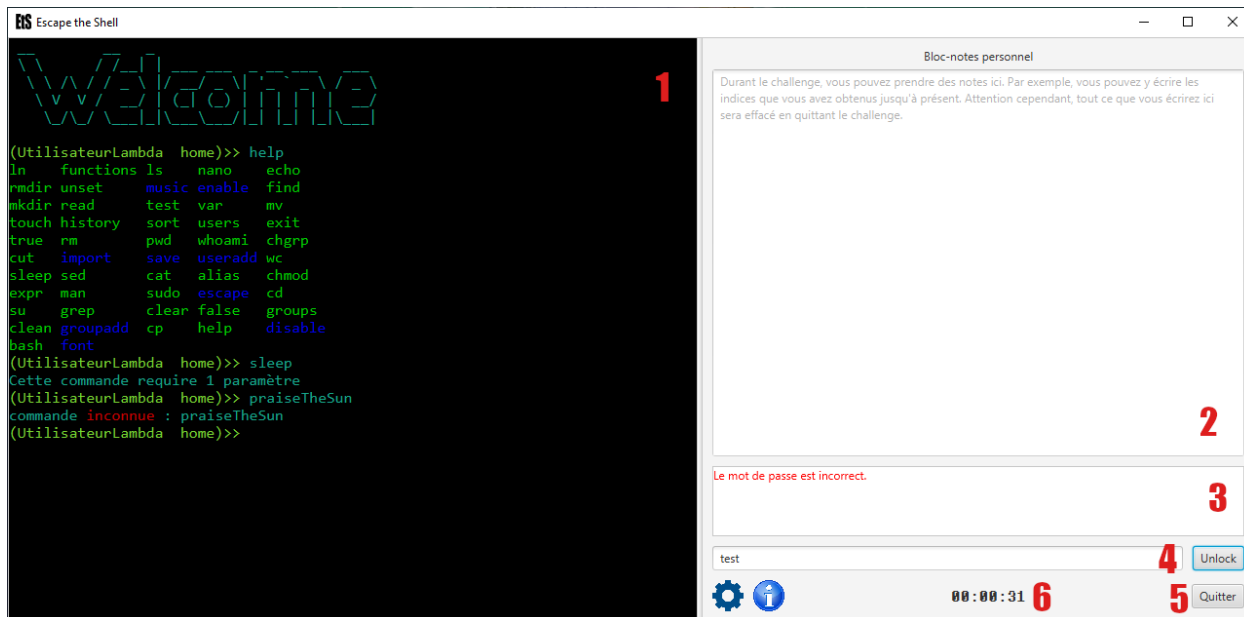


Figure 6: Le challenge est lancé!

Elle est maintenant composée d'une console simulant un terminal Unix dans lequel va se dérouler le challenge (1), un bloc-note pour l'utilisateur (2) ainsi qu'une zone d'information (3).

Le dernier champ de texte est pour le mot de passe qui peut être testé via le bouton **Unlock** (4).

Le bouton **Quitter** (5) renvoie au choix du challenge. Un chronomètre de la session en cours est également disponible (6).

4.2 Mode "Multijoueurs"

En sélectionnant le mode **Multijoueur** vous aurez le choix entre rejoindre une partie en tant que joueur ou héberger une partie (Figure 6).

Si vous souhaitez rejoindre une partie il vous faudra renseigner l'adresse IP du serveur et attendre le lancement du challenge par le serveur.

Si vous souhaitez héberger une partie, après avoir sélectionné le bouton correspondant appuyez sur le bouton "**Choisir**" (1) pour sélectionner le challenge, la liste présente à droite recense tout les joueurs présent sur le serveur (2), une fois que tout vos joueurs sont présent, fermer l'accès (bouton fermer), partager le challenge (3) et lancez-le (4).

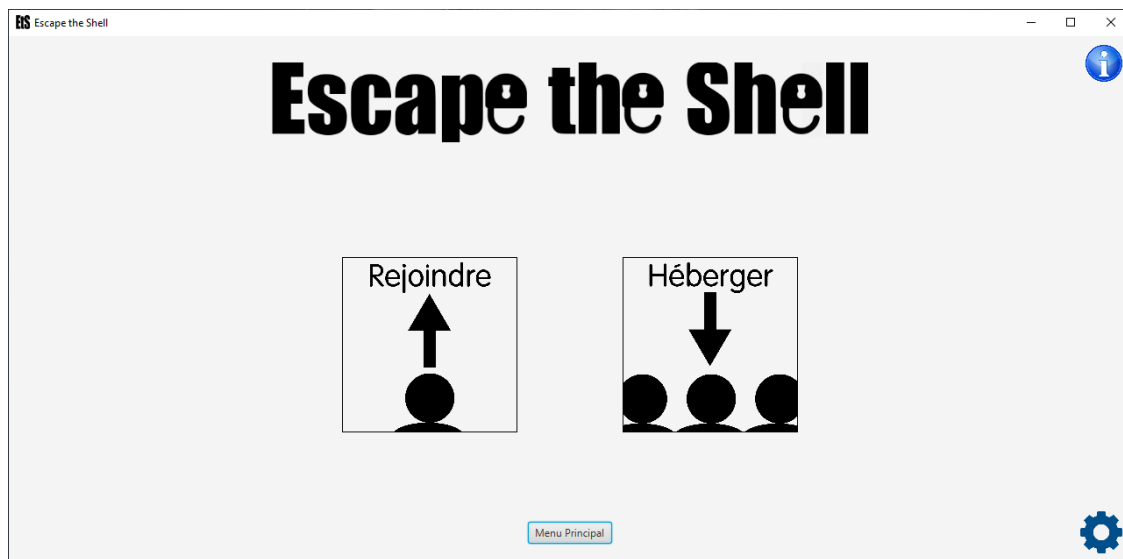


Figure 7: Menu multijoueur

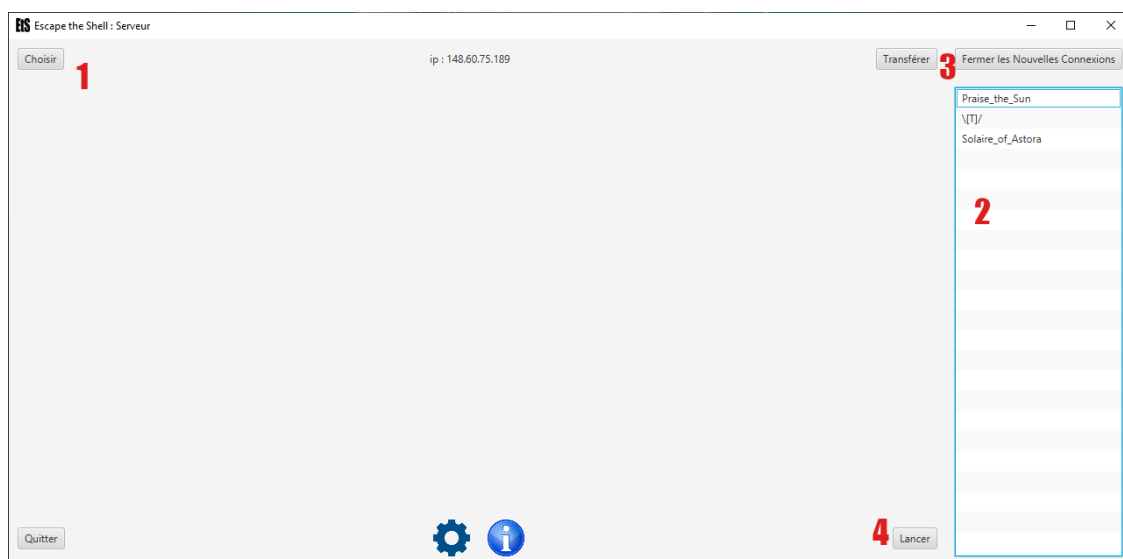


Figure 8: Salon du multijoueur

4.3 Mode Éditeur

Le mode **Éditeur** vous permet de créer et modifier des challenges. Pour se faire sélectionnez un challenge ou choisissez **Créer un challenge**.



Figure 9: Choix de l'édition

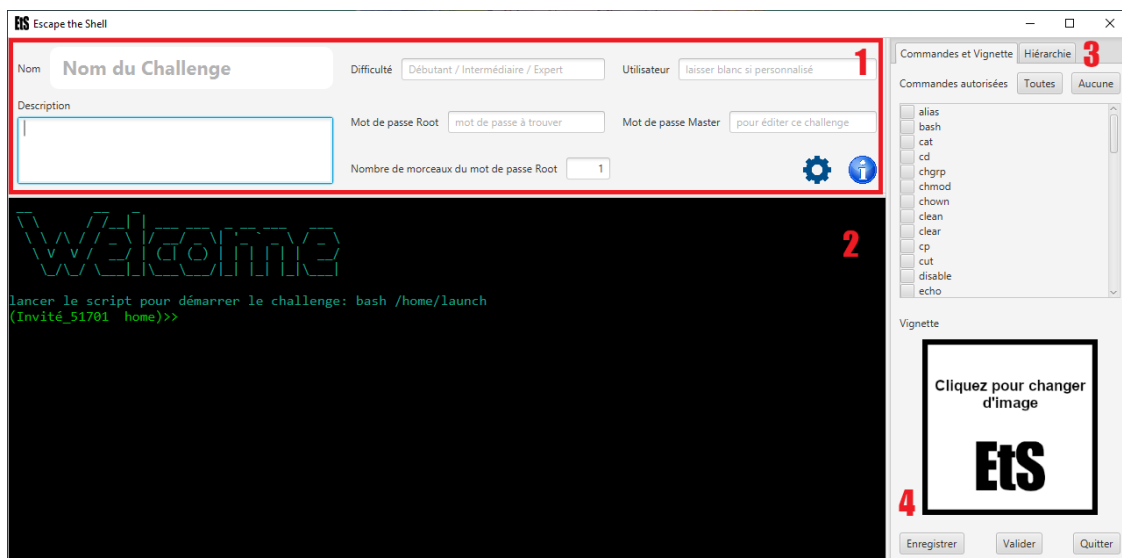


Figure 10: Édition du challenge

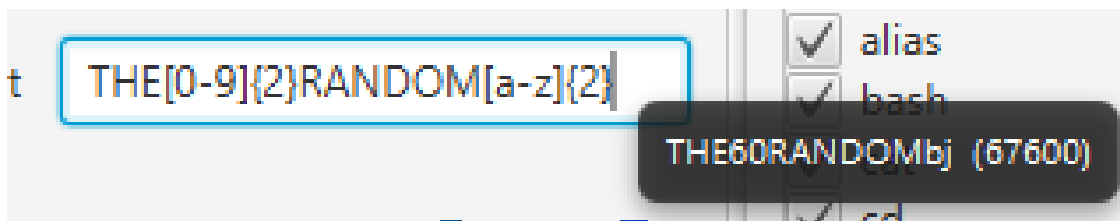


Figure 11: Le mot de passe root actuel est indiqué en tooltip

Dans le cadre supérieur (1) de l'éditeur se trouvent les informations liées au challenge. Un terminal (2) est présent pour éditer le challenge en utilisant les commandes Unix. L'onglet **Hiérarchie** présente l'arborescence du système de fichier et permet de le modifier visuellement. L'onglet **Commandes et Vignette** présente la liste des commandes autorisées pour le challenge. Enfin la vignette (4) représente l'icone du challenge.

Pour pouvoir partager et jouer un challenge il est nécessaire de le valider, afin de confirmer la faisabilité du challenge.

Pour favoriser la rejouabilité, la gestion des mots de passe permet de générer aléatoirement des mots de passe à partir d'expression régx par exemple:

`[0-9]{4}` : correspond à toutes les combinaisons de 4 valeurs comprises entre 0 et 9.

Pour un challenge il existe deux mots de passe, celui du Root et celui du Master. Le premier est celui à trouver lors du challenge et le second celui pour éditer le challenge.

5 Gameplay

5.1 Fil rouge des challenges

On joue un personnage qui a été recruté par une bande de rebelles visant à atteindre et détruire une entité du nom de "Shaper", dans le premier challenge on doit faire ses preuves auprès du groupe en montrant que l'on a les compétences nécessaires aux missions que l'on nous présentera. Dans le deuxième challenge, nous sommes envoyés pour notre première mission en compagnie d'un nouveau personnage, dans le but de récupérer des informations sur "Shaper", notamment sa localisation. Dans le troisième challenge, grâce aux informations récupérées lors de notre mission précédente nous abordons le repère du dit "Shaper", cependant la mission ne se déroule pas comme prévu.

5.2 Commandes du terminal

Lors d'une partie vous allez devoir utiliser différentes commandes pour arriver à vos fins. Elles sont nombreuses et variées, pour les connaître utiliser la commandes *help*, pour obtenir des informations sur une commande utiliser la commande *man* suivi de la commande en question.

```
Escape the Shell

Welcome

lancer le script pour démarrer le challenge: bash /home/launch
(Arthur home)>> help
In      functions ls      nano
echo    rmdir   unset  music
enable  find    mkdir  read
test     chown  var    mv
touch    history sort  users
exit     true   rm     pwd
whoami   chgrp  cut    import
save     useradd wc     sleep
sed       cat   alias  chmod
expr     man   sudo  escape
seq      cd    su     grep
clear    false groups clean
groupadd cp     help   disable
bash     font
(Arthur home)>> man man
(Arthur home)>>
```

Figure 12: Les commandes *help* et *man*

```
Escape the Shell

NAME:
man - formater et afficher les pages de manuel en ligne.

SYNOPSIS:
man nom...

DESCRIPTION:
man formate et affiche les pages de manuel en ligne. Nom est normalement le nom
de la page de manuel, qui est typiquement celui d'une commande, dans le cadre de
cette application le manuel est une traduction et simplification du manuel
présent sous linux.

AUTHOR:
Gaëtan Lounes Le Dodo à Gilles, 2021

Manual page man(1) line 1 (END) (press h for help or ^q to quit)
```

Figure 13: Le *man* du *man*

6 Dépannage

6.1 Généralités

Le Dodo à Gilles accorde une grande importance à la qualité de ses produits. Il peut cependant arriver que vous rencontriez des problèmes. Nous listons ici les principaux auxquels vous puissiez avoir à faire face et leur solution.

6.2 Problèmes de connexion

Le serveur peut être configuré pour n'être disponible que sur un réseau local et ne pas être accessible via internet. Si le problème persiste, vérifiez votre connexion au serveur. Pour cela vérifiez que votre ordinateur est bien connecté au bon réseau, vérifiez les branchements et la connexion wifi. Au besoin, vérifiez aussi les paramètres de votre VPN.

7 Support

Le Dodo à Gilles vous permet d'obtenir des informations, un support technique et bien plus directement en nous contactant à l'adresse que vous trouverez en fin de document.

Si vous rencontrez un problème lors de l'utilisation, un service technique est là pour vous aider.

Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le logiciel,
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et le logiciel,
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous contacter, assurez-vous :

- d'avoir lu la documentation liée au logiciel. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes,
- de connaître la configuration de votre machine,
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Pour le prix d'un mail, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous deviez ne pas trouver la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présent toutes les semaines de 10h à 16h le quatrième jeudi de la semaine.

8 Nous contacter

Pour toute question ou remarque veuillez nous contacter à l'adresse mail suivante :

`gl-dodo-a-gilles@listes.enssat.fr`