

Pràctica 11: json-server con docker

Grup: **Omar Edison Guillén Vergar  Joel A n n Rosendo Araceli Jazm n Gonz lez Garc a
Donaiber Jos  Moya Rodr guez Renzo Silva Santos, Brian Guillermo Alarc n Jaramillo
Jes s Manuel Guerrero Contreras**

Tem tica

revoluci n de las IA

- A os despu s de la revoluci n.

Sinopsis

"Aracelo's Story"

Eres Aracelo Lopez Heredia, tienes 18 a os, el hijo de un superviviente de la revoluci n IA que ha diezmado la sociedad tal y como lo conocemos. Hace 25 a os que el hombre volvi  a las cavernas, su padre era ingeniero de sistemas durante la revoluci n y le cuenta cosas sobre el mundo antiguo, un dia en una excusi n por comida descubre un holograma que le explica donde se cree que se origin  el ataque, y decide ir a ese lugar a intentar cambiar de nuevo el rumbo de la humanidad. ese lugar es Barcelona, concretamente en el edificio MEDIATIC... los creadores de la IA parecen ser alumnos del ASIX1A...

Escenarios

- Naturaleza
- Carretera
- Trayecto
- Barcelona
- Edifici MediaTIC
- Clase ASIX1A
- Sala CPD

Im genes de referencia de los escenarios







dreamstime.com

ID 223603280 © Heather Wharram





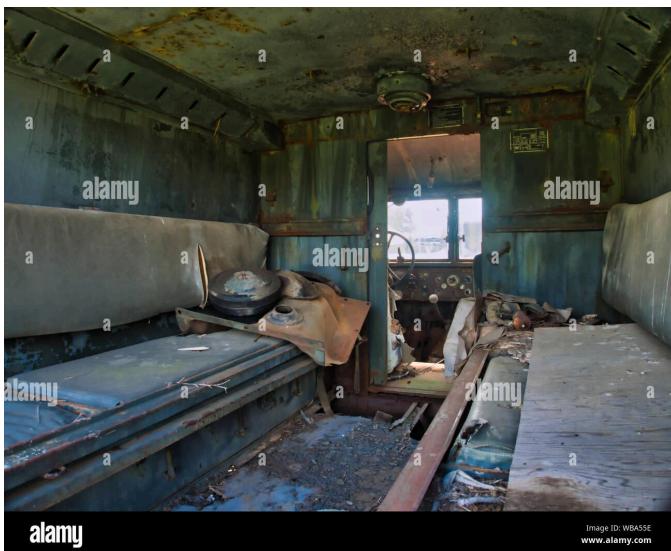


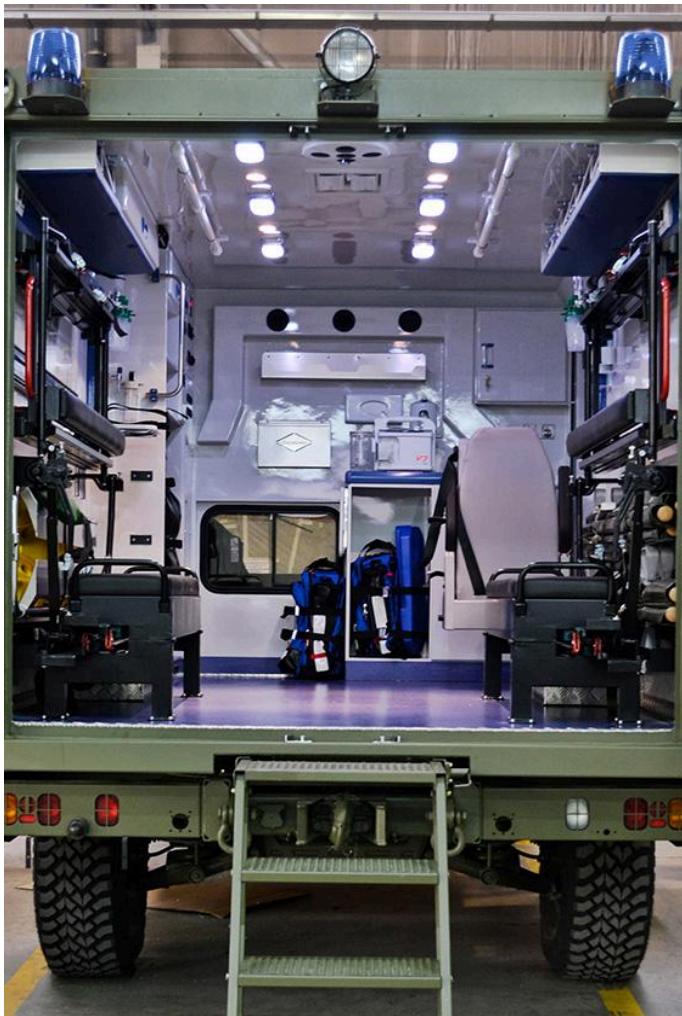
Image ID: B2CA2j
www.alamy.com



KHAN 4x4 Armoured Personnel Carrier







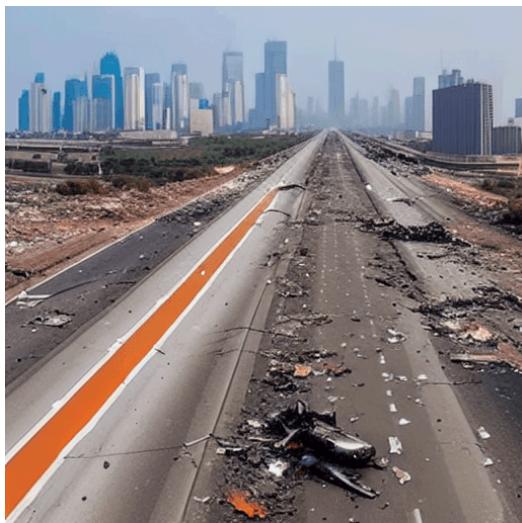


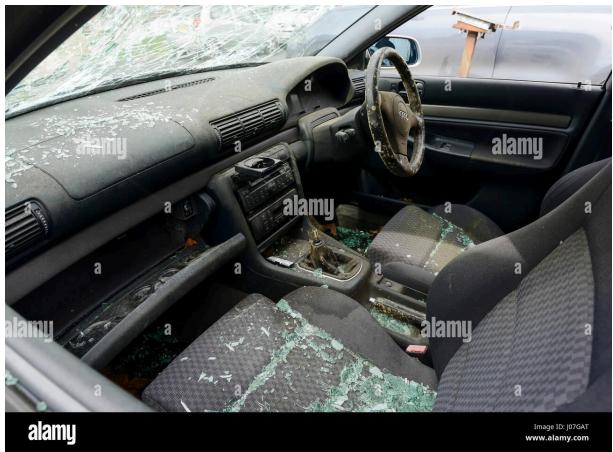


www.lugares-abandonados.com

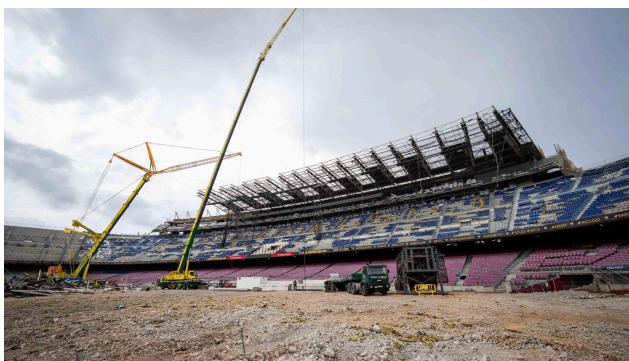


 Carreteras
Abandonadas













falta añadir la quinta planta y sótano





Argumento paso a paso

-**Naturaleza:** Aracelo despierta en su comunidad, es un nuevo día, se prepara para realizar los quehaceres del dia a dia para su comunidad, se despierta en su cueva, se dispone a mirarlo en un viejo portátil, encuentra un mensaje de su padre informando de que si necesita guardar algo importante en la caja fuerte y que recuerde a su difunta madre.

Aracelo, no está contento con las tareas y con los conocimientos que le dio su padre, modifica las tareas que tenía asignadas inicialmente (ordeñar las vacas) para realizar algo que le gusta (recogida de suministros por el bosque), luego abre la caja fuerte para retirar algunos artículos, entre ellos, un mapa.

-**Carretera:** Mientras se dispone a recoger suministros, aprovecha sus excusiones para explorar nuevas áreas en cerca de tecnología antigua, caminando por un bosque inexplorado, llega a una carretera abandonada y encuentra un viejo camión militar al que consigue acceder hackeando su cierre electrónico con su viejo móvil, dentro encuentra un cadáver que ha dejado registrado un último video explicando cierta información vital (el posible origen de la ia inicial y su localización) que debe llegar a las manos correctas, tiene también otro cajón/armarito/loquesea electrónico que contiene un usb killer, con esto, se siente con la necesidad de completar esta tarea.

-**Trayecto:** en el trayecto por carretera de camino a las coordenadas, en su búsqueda de suministros, encuentra un gps, que hackea y obtiene las coordenadas exactas del posible punto de origen del ataque. lo cual le da nuevas energías para conseguir su objetivo.

-**Barcelona/Edifici MEDIATIC:** después de recorrer media ciudad en ruinas, llega a las coordenadas que obtuvo, llegando al edificio MEDIATIC, se encuentra actividad artificial inusual alrededor del edificio y que tiene cierto suministro eléctrico. Va desactivando capas de medida de seguridad y cuando llega a la puerta tiene que volver a hackear una entrada al edificio (acertijo) al acceder al interior del recinto, decide ir por el ascensor en vez de las escaleras, porque nunca había subido a uno y quería probarlo. hackea un sistema de seguridad que le da información de que tiene que ir al 5to piso, concretamente al aula A51(acertijo) y una vez dentro del ascensor, hackea el teclado para poder seguir subiendo (acertijo)

-**Clase ASIX1A:** al llegar a la quinta planta, después de esquivar medidas de seguridad, llega a la entrada del instituto, el cual hackea fácilmente. después de acceder a la sala de entrada, reconoce el aula de la clase asix 1a, que es el aula A51 y encuentra los restos del equipo creador del origen del problema, después de hackear uno de sus portátiles, descubre que también fueron creadores de la

solución (USB killer), además de recoger algunas imágenes de cuando estuvieron juntos en la creación del proyecto y finalmente dejan un mensaje al futuro y una forma de acceder al CPD que crearon y contiene la IA que originó todo.

-**sala CPD**: al bajar al sótano del edificio, se encuentra (o no a uno de los miembros en un intento de destruir el cpd, a discutir con el grupo) con la última puerta, la que bloquea el cpd (acertijo) y al acceder, llegamos finalmente al CPD donde está la IA que debemos eliminar, conectamos el usb killer pero no funciona, lo que nos lleva a conectarnos al sistema para entender porque no funciona, mientras vamos modificando configuraciones para evitar, la IA nos habla directamente e intenta evitar ser desconectado intentando emular emociones humanas y finalmente es desactivado: Aracelo consigue derrotar a la IA origen, se marcha pero en la oscuridad, un led parpadea.

Script

- Naturaleza
- Carretera
- Trayecto
- Barcelona
- Edifici MediaTIC
- Clase ASIX1A
- Sala CPD

Pruebas

- Naturaleza
 - tutorial
 - abrir caja
- Carretera
 - abrir camion
 - desbloquear video
 - desbloquear parte de la ubicación
 - obtener usb killer
- Trayecto
 - obtener gps
 - obtener suministros
- Barcelona
 - desactivar medidas seguridad
 - obtener camino más seguro
- Edifici MediaTIC
 - hackear entrada
 - hackear seguridad
 - hackear ascensor
- Clase ASIX1A
 - desbloquear entrada
 - desbloquear portátil
 - crear usb killer

-Sala CPD
desbloquear puerta
FINAL BOSS

acertijos

PUT para obtener la pista

Aracelo se encuentra un vehículo en medio de la carreta en un estado muy deplorable inspecciona el mismo para ver si encuentra algo interesante y se percata que en una de las puertas del vehículo hay unos símbolos en un orden

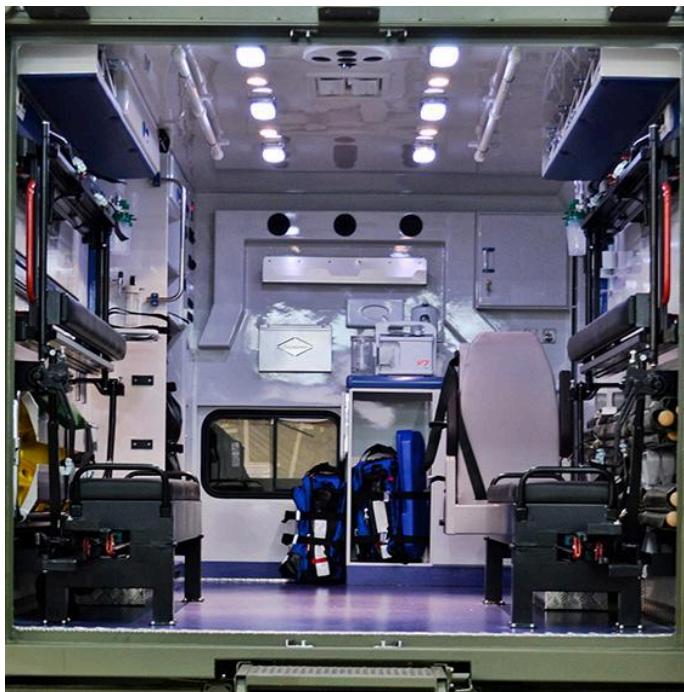


en la parte de atrás del vehículo se encuentra un candado numerico





..... → 2
....- → 0
...-- → 2
---.. → 5

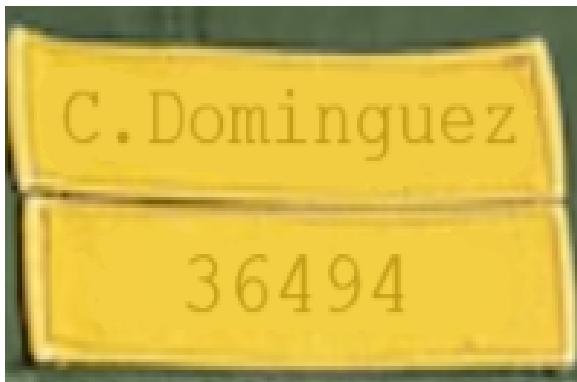


logras abrir el vehículo militar y observas todo lo que hay dentro del mismo. Te percatas de que hay un cadáver y un audio explicando todo lo que ha ocurrido y una caja fuerte. buscas la forma de abrirla

PUT para obtener la pista

el cadáver del militar tiene una chapa un tres dígitos tallados 364





usb killer
coordenadas

Para hackear el ascensor, hay 7 cables solo debes cortar los números primos.

-PUT para desactivar las cámaras y pruebas de seguridad:

Deberás cambiar la contraseña para desactivar la seguridad del instituto, encontraras en los cajones de la oficina un papel con la adivina esta siguiente adivinanza y deberes adivinarla:

Siempre voy a un palmo por delante de ti. Me podrás tocar pero jamás alcanzar.

(nariz)

Una vez adivinada la palabra clave podrás cambiar la contraseña, pero tendrás que averiguar con qué herramienta cambiarla.



-"PUT" para desbloquear un portátil con contraseña.

Tendrás que cambiar la contraseña del dispositivo para poder acceder a otro pendrive, porque nuestro pendrive killer se nos rompió por el camino y nos toca crearlo de nuevo. Para esto deberás adivinar la contraseña.



Que tendremos?

Tendremos una lista de palabras en donde tenemos que ir descartando de uno en uno hasta conseguir la contraseña. Hay que tener en cuenta que solo tendremos 5 palabras, pero al llegar a los dos intentos fallidos nos reiniciará al principio de nuevo.

Palabras:

- P. Naranja
- C. Patata
- X. Guayaba
- A. Limón
- A. Platano

Pista:

Todas las frutas son dulces de nacimiento incluso cuando están juntas con azúcar, pero hay una que no es dulce sinó le echas azúcar. ¿Qué fruta sería?

(Respuesta: **A.Limón**)

-"PUT" para obtener el software malicioso.

Acertijo

Tenemos que encontrar la palabra clave para obtener el software malicioso, encuentra la palabra clave en esta sopa de números:

```
01001100 01001001 01001100 01001011 01010010 01001001  
01010010 01001001 01001011 01001100 01000101 01001100  
01001001 01001100 01001100 01001011 01010010 01000101  
01010010 01000101 01001011 01001100 01001100 01001001  
01001100 01000101 01010010 01010010 01000101 01001011  
01001011 01010010 01000101 01001100 01001001 01010010
```

Pista:

A los informáticos les gusta mucho este tipo de lenguaje y la palabra clave está en inglés.

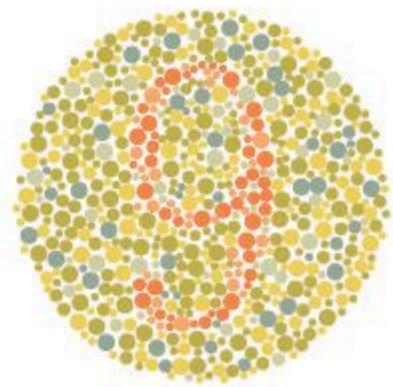
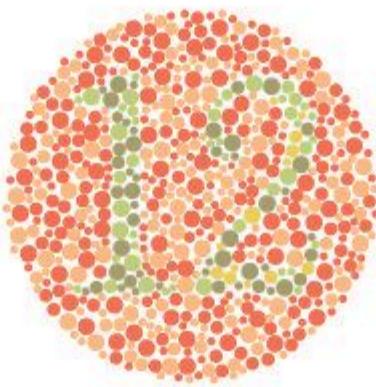
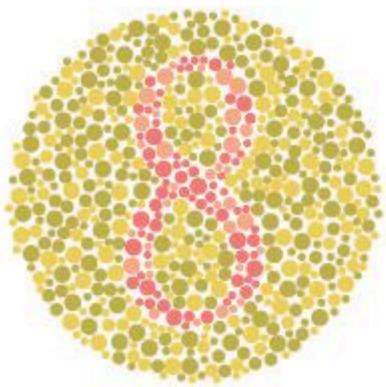
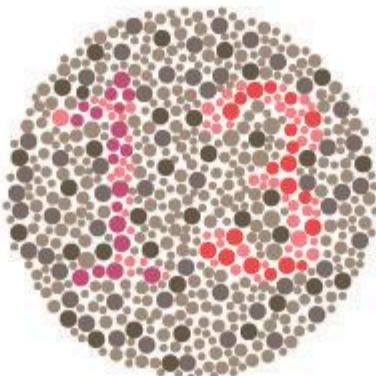
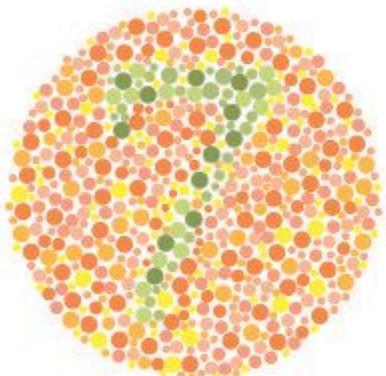
RESPUESTA: **KILLER**

Pista para la puerta

“PATCH”

te encuentras con una puerta que se encuentra bloqueada por un mecanismo bastante raro

indica que requiere de cierto orden numérico de menor a mayor con colores para poder ingresar



el orden numérico 7 ,8 ,9, 12, 13, 16

el orden de colores naranja, verde, verde, rojo, negro, gris