

Programación: Ayudantía N°4

Subprogramas: La Orden de la Estrella de EZIK

Semana del 25 al 29 de septiembre

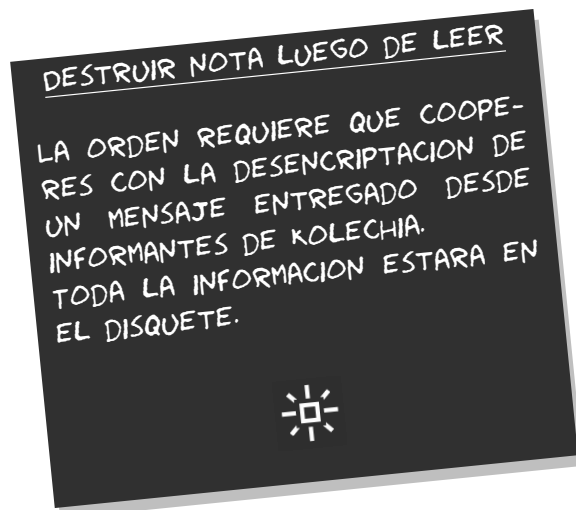
Eres el inspector en la aduana de Grestin, una ciudad que está en dos estados al mismo tiempo. Esta ciudad une los países de Kolechia y Artotzka. Tu trabajo es pedir la documentación a las personas, para decidir si son aptos para entrar a Artotzka. Un día cualquiera de trabajo, aparece un hombre misterioso:

Corman Drex: Hola, inspector. Ezic requiere de su ayuda para salvar a Artotzka.

> *Es entregado una nota y un disquete.*

Corman Drex: La orden espera. ¡Gloria a Artotzka!

> *Corman Drex desaparece entre la multitud y procedes a leer la nota:*



> *Procedes a insertar el disquete en el computador de la oficina, te encuentras con varios archivos:*

Disquete

Se encuentra el archivo `programa.py`, el cual, estará el código para que puedas empezar a desenscriptar el mensaje (debes terminar el código para hacerlo funcionar). *Nota: Tienes permitido reescribir este archivo a gusto, se recomienda no eliminar la primera línea, esto*

permite que la ayudantía funcione correctamente.

Adicionalmente, encuentras un archivo `mensaje.txt`, donde cada línea contiene un mensaje encriptado. Este es el mensaje que has sido solicitado para desencriptar, ¿cómo podrás leer este mensaje?

Luego, también se encuentra el archivo `decodificadores_ezic.py`, el cual, te dará la habilidad de usar la función `desencriptar(mensaje)`. Esta función recibe un mensaje encriptado, y te devolverá el texto desencriptado. *Nota: Este archivo no debe ser abierto, leído, ni modificado. Esto para no arruinar la “magia” de la ayudantía, y para que todo funcione correctamente.*

También se encuentra `ezic_only.txt`, que contiene un formato similar al de `mensaje.txt`. Encuentras una pequeña nota que explica que este archivo no debería ser abierto por ti, mucho menos leído. Claramente serás capaz de seguir esta instrucción... ¿no?

KOL = 1
ART = 3
GRE = 2