

Roteiro do Jogo

Início: Cutscene simples (slide de imagens como se fosse um quadrinho, em que ao clicar passa pra próxima cena)

- Professor está na sala de aula usando seu computador
- Aluno fica atrás do professor
- Professor acessa sua SSH usando IP
- Aluno vê e memoriza o IP
- Fim da cutscene

Começo de Gameplay:

1. Professor acessa sua máquina e diz: "Vamos, como de costume, checar a SSH"
2. Log de autenticação aparece → "Que ataque que aconteceu aqui?!" - Professor fica surpreso
3. Objetivo muda para "Descubra o que aconteceu"
4. Caixa de resposta no topo da tela muda para dizer "Qual IP realizou o ataque?"
5. Olhando no terminal, o jogador deve inserir o IP que tentou acessar
6. Caixa de resposta no topo da tela muda para dizer "Qual usuário ele tentou acessar?"
7. Inserindo "root", a caixa muda para a próxima pergunta
8. Caixa de resposta no topo da tela muda para dizer "Qual arquivo ele acessou?"
9. Inserindo "senhas.txt", a caixa muda para a próxima pergunta e o professor diz "É, sabia que algum dia ter esse txt ia me complicar"
10. Novo Objetivo, use "vim senhas.txt" para ver o arquivo de senhas.
11. "Ok, qual desses eu deveria checar primeiro?" - Professor diz

senhas.txt

facebook: larcerinhoMadeira@gmail.com | euAmoBolosDeChocolate

instagram: lарceirinhoMadeira@gmail.com | euGostoDeGatinhos

sigaa: 2345meia78@unb.br | euOdeioCorrigirProvaDeAlunoBurro

ifood: larcerinhoMadeira@gmail.com | Guitarra\$L4r

12. Ao acessar o Sigaa, ele percebe que mudaram as notas de todos os alunos
13. O professor ajeita as senhas
14. "Ok, vamos descobrir quem fez isso" - Professor diz

15. Objetivo muda para "Pegue o Culpado" - Insira um whois "ip da pessoa" no terminal
16. Caixa de pergunta muda para "Qual a localização do atacante?"
17. "Bingo"
18. Inserindo o local na caixa de texto, o professor utiliza o sigaa para checar o endereço do aluno que fez isso. → Aluno é punido → Jogo acaba