

Hackathon'16

ESI CR - UCLM

7/Noviembre/2016

El problema misterioso 1ª parte (5 puntos)

El problema misterioso

Jason Bourne sufre amnesia y empieza a tratar de reconstruir su memoria sobre la base de indicios que encuentra, como el contenido del archivo “*20-Cracker2.pdf.gpg*”, el cual es hallado en un pendrive implantado en su propia cadera. Pronto se da cuenta de que está siendo perseguido, y huye con Marie en una búsqueda para descubrir quién es.

Para ayudar a Jason debes resolver este problema. En el fichero “*20-Cracker2.pdf.gpg*” se encuentra el siguiente paso que debe dar Jason para encontrar su identidad. La peculiaridad radica en que se ha usado una herramienta de cifrado y para acceder al fichero éste debe ser descryptado.

Se pide:

- Código del cracker utilizado cuyo nombre debe ser la clave necesaria para descryptar el fichero. Ejemplo para la clave *Xs3T*: “*Xs3T.java*”
- Realizar un algoritmo para resolver el contenido encriptado.

Pistas:

- El fichero puede aceptar varias claves como válidas, pero solo una da el resultado correcto.
- La clave contiene únicamente caracteres alfanuméricos (minúsculas, mayúsculas y números)
- La clave tendrá entre 1 y 10 caracteres.