



Explicación de la app de Mindtech

Mario Hidalgo Arispón



Índice

Explicación general.....	3
App de MindTech.....	3
Seeder.....	5
Cmd.....	6
Pistas.....	9

Explicación general

El proyecto consiste en un juego de misterio con la forma de una app de gestión de RRHH de una empresa en la que deberás seguir una serie de pistas para desvelar la historia.

La app se compone de 3 partes: la app de MindTech, el seeder y la cmd.

App de MindTech

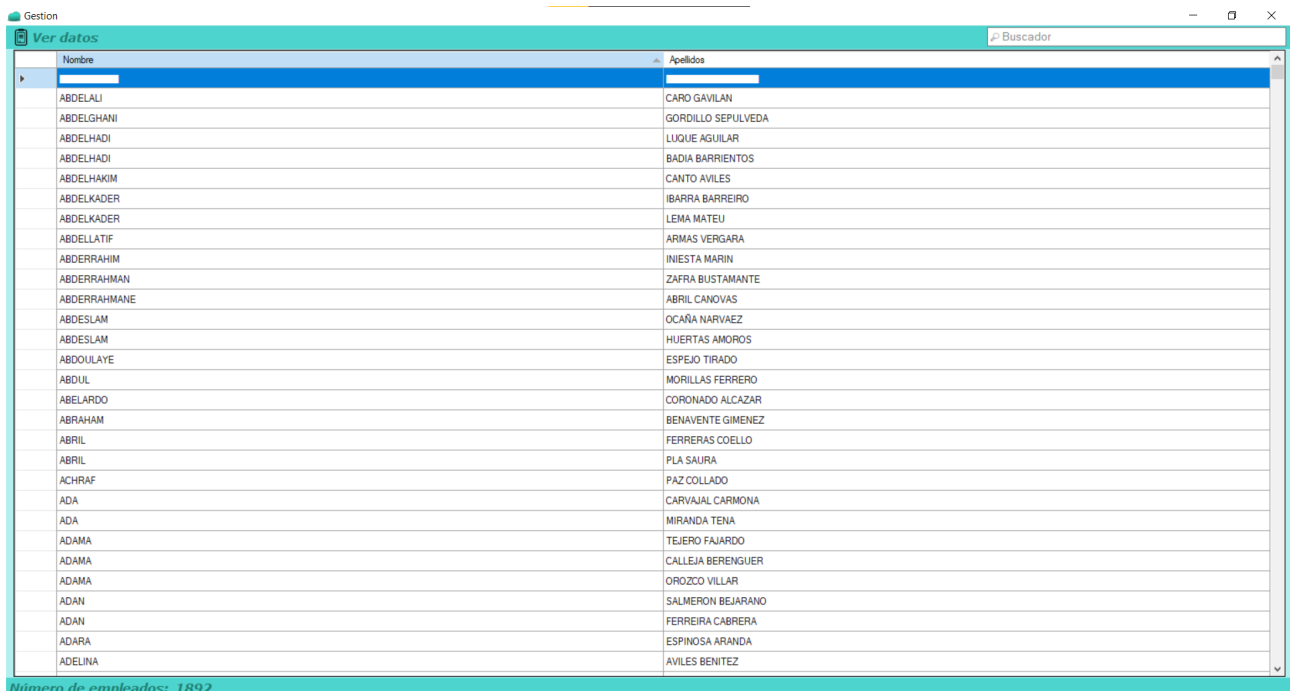
La principal es la app de MindTech. Para ésta he utilizado C# en Visual Studio como hemos trabajado en Diseño de Interfaces.

Consiste en una aplicación cuya función es buscar datos de los empleados de la empresa.

Comienza en una ventana principal, con el logo y un menú.

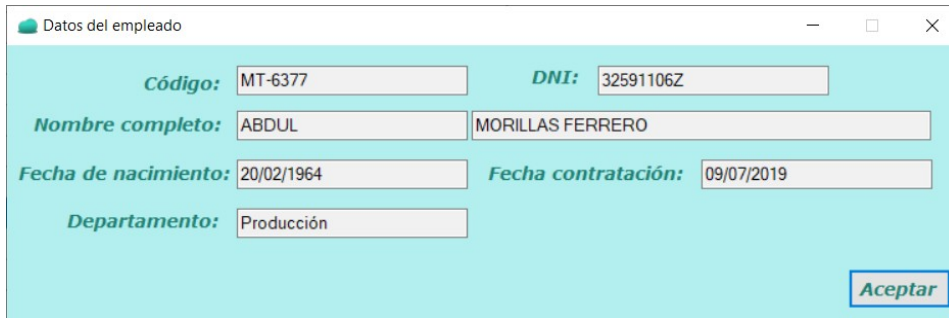


Al darle a “Gestión” se nos abrirá la siguiente ventana.



En la que nos encontramos con una tabla que contiene todos los empleados de la empresa. Abajo a la izquierda podemos ver los empleados que existen actualmente.

Vemos un botón arriba a la izquierda que pone “Ver datos”, al tener seleccionado un empleado y darle a ese botón o bien dándole doble click a un empleado se nos abre una ventana que nos enseña los datos del empleado.



A screenshot of a web application window titled "Datos del empleado". The window has a light blue background and contains several input fields for employee data. The fields are arranged in a grid-like fashion. At the bottom right, there is a blue button labeled "Aceptar".

Código:	MT-6377	DNI:	32591106Z
Nombre completo:	ABDUL MORILLAS FERRERO		
Fecha de nacimiento:	20/02/1964	Fecha contratación:	09/07/2019
Departamento:	Producción		

Aceptar

También podemos ver en la esquina superior derecha un buscador, que nos servirá para buscar empleados concretos por nombre o apellidos.

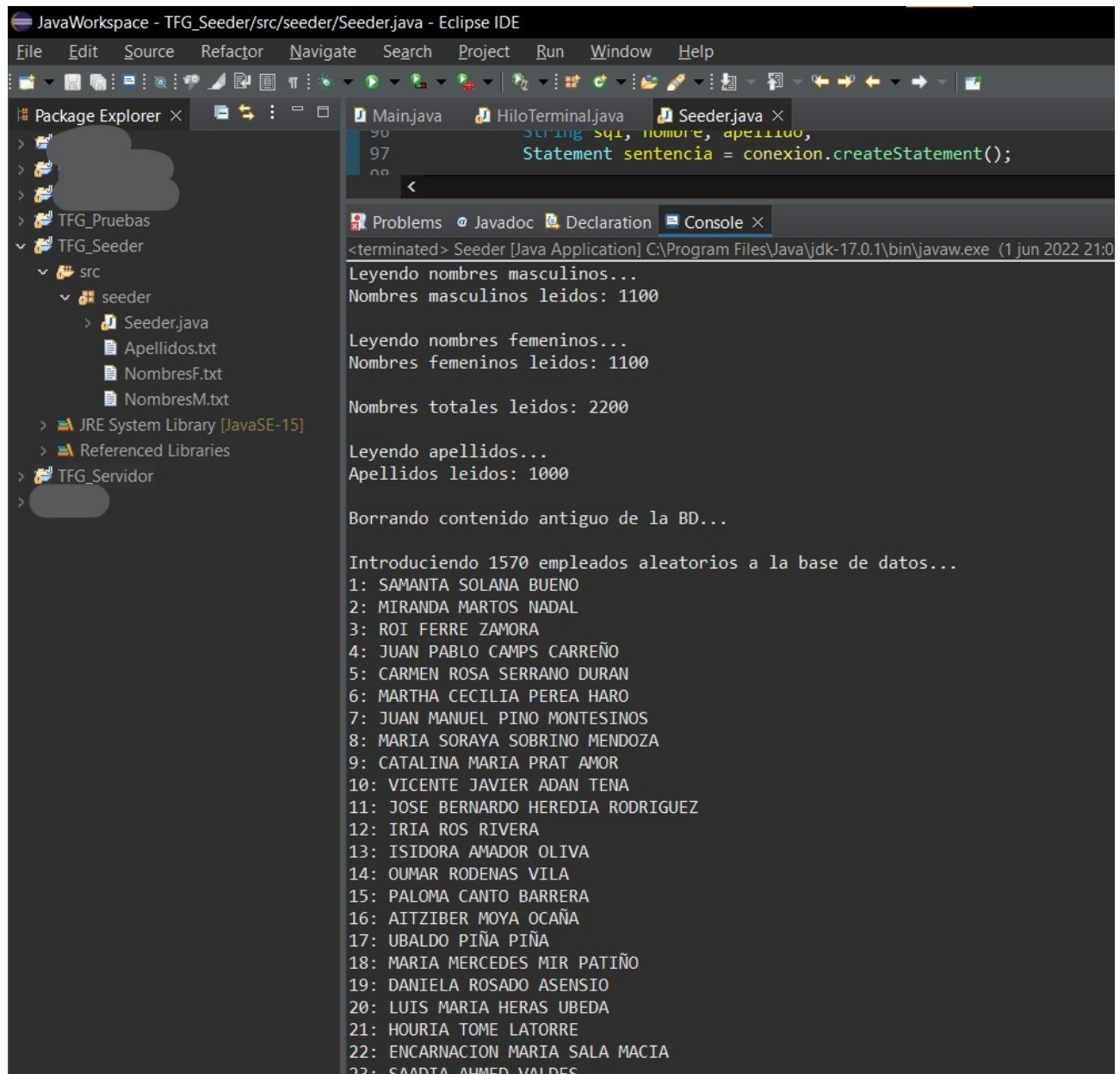


A screenshot of a web application window titled "Ver datos". The window has a light blue header bar with a "Ver datos" button on the left and a search bar on the right containing the text "adolfo". Below the header is a table with two columns: "Nombre" and "Apellidos". The table contains two rows of data. The first row shows "ADOLFO" and "ANTON CRISTOBAL". The second row shows "ADOLFO" and "CALDERON ZHU".

Nombre	Apellidos
ADOLFO	ANTON CRISTOBAL
ADOLFO	CALDERON ZHU

Seeder

Lógicamente no he introducido más de mil registros manualmente en la base de datos, para ello he creado un Seeder, que es un programa que rellena una base de datos con registros aleatorios. Aquí he usado el temario dado en Acceso a Datos para leer unos ficheros que contienen unas listas de nombres y apellidos encontradas en internet y para crear los registros en la BD.



The screenshot shows the Eclipse IDE interface. The Package Explorer on the left displays the project structure: TFG_Pruebas, TFG_Seeder (containing src, JRE System Library [JavaSE-15], and Referenced Libraries), and TFG_Servidor. The src folder contains a seeder package with Seeder.java, Apellidos.txt, NombresF.txt, and NombresM.txt. The main editor shows the code for Seeder.java, which includes a loop for reading names and a loop for reading surnames. The Console window at the bottom shows the execution output of the application.

```
<terminated> Seeder [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk-17.0.1\bin\javaw.exe (1 jun 2022 21:0
Leyendo nombres masculinos...
Nombres masculinos leídos: 1100

Leyendo nombres femeninos...
Nombres femeninos leídos: 1100

Nombres totales leídos: 2200

Leyendo apellidos...
Apellidos leídos: 1000

Borrando contenido antiguo de la BD...

Introduciendo 1570 empleados aleatorios a la base de datos...
1: SAMANTA SOLANA BUENO
2: MIRANDA MARTOS NADAL
3: ROI FERRE ZAMORA
4: JUAN PABLO CAMPS CARREÑO
5: CARMEN ROSA SERRANO DURAN
6: MARTHA CECILIA PEREA HARO
7: JUAN MANUEL PINO MONTESINOS
8: MARIA SORAYA SOBRINO MENDOZA
9: CATALINA MARIA PRAT AMOR
10: VICENTE JAVIER ADAN TENA
11: JOSE BERNARDO HEREDIA RODRIGUEZ
12: IRIA ROS RIVERA
13: ISIDORA AMADOR OLIVA
14: OUMAR RODENAS VILA
15: PALOMA CANTO BARRERA
16: AITZIBER MOYA OCAÑA
17: UBALDO PIÑA PIÑA
18: MARIA MERCEDES MIR PATIÑO
19: DANIELA ROSADO ASENSIO
20: LUIS MARIA HERAS UBEDA
21: HOURIA TOME LATORRE
22: ENCARNACION MARIA SALA MACIA
23: SAADIA AHMED VALDES
```


Mario Hidalgo Arispón

```
C:/Info_importante> type contras.txt
MindTech: 1234
```

Con `cd ..` podemos volver a la carpeta anterior.

```
C:/Info_importante> cd ..
C:/> _
```

Si intentamos acceder a una carpeta con contraseña de forma convencional nos saltará un error así como si introducimos una contraseña incorrecta. Si acertamos la contraseña podremos acceder a la carpeta y no tendremos que introducirla las siguientes veces que accedamos a ella.

```
C:/> cd Mindtech
[C] Ésta carpeta está protegida por contraseña.

C:/> cd MindTech abc
Contraseña incorrecta.

C:/> cd MindTech 1234

C:/MindTech> cd ..

C:/> cd Mindtech

C:/MindTech> _
```

Con `mkdir` puedes crear una carpeta.

```
C:/pruebas> mkdir carpetaPrueba
Se ha creado la carpeta carpetaPrueba.

C:/pruebas> dir

Directorio de C:/pruebas

<DIR>          ..
<DIR>          carpetaPrueba
```

Con `mkfile` puedes crear un fichero. Deberá tener extensión de archivo. A continuación te pedirá el contenido del nuevo fichero.

```
C:/pruebas> mkfile prueba
El nombre del fichero no es correcto.
Comprueba que le has añadido extensión de archivo.

C:/pruebas> mkfile prueba.txt
Escribe el contenido: (Escribe 'END' para terminar)
Esto es un archivo de prueba
Esto lo estoy escribiendo yo.
END
Se ha creado el fichero prueba.txt.
```

Mario Hidalgo Arispón

```
C:/pruebas> type prueba.txt  
Esto es un archivo de prueba  
Esto lo estoy escribiendo yo.
```

Por último puedes escribir “exit” y se cerrará la Cmd.

```
C:/pruebas> exit  
  
Saliendo de la cmd.
```


Pistas

Las pistas y puzles a resolver se encontrarán al abrir los datos de empleados en concreto, que encontraremos principalmente con el uso del buscador.

A continuación detallo el camino de pistas que los jugadores deberá seguir.

1. Al abrir la ventana de gestión veremos que el primer empleado en la lista tiene el nombre y apellidos censurados. Esto ocasionará curiosidad en el jugador, quien abrirá los datos del empleado, encontrándose con la imagen de un folleto de una empresa de relajación.

 Gestion

 **Ver datos**

	Nombre
▶	<input type="text"/>
	AARON



- Meditación
- Técnicas de relajación
- Mentalidad positiva

- Estrés
- Ansiedad
- Depresión

 Cosmo Armonía

RFIS I IN

 Datos del empleado

Código:

DNI:

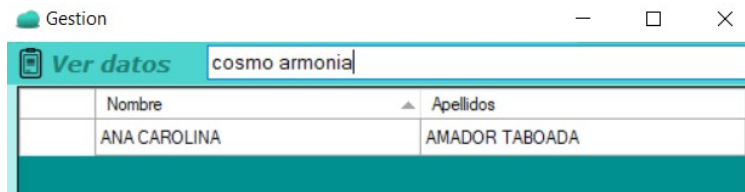
Nombre completo:

Fecha de nacimiento: **Fecha contratación:**

Departamento:

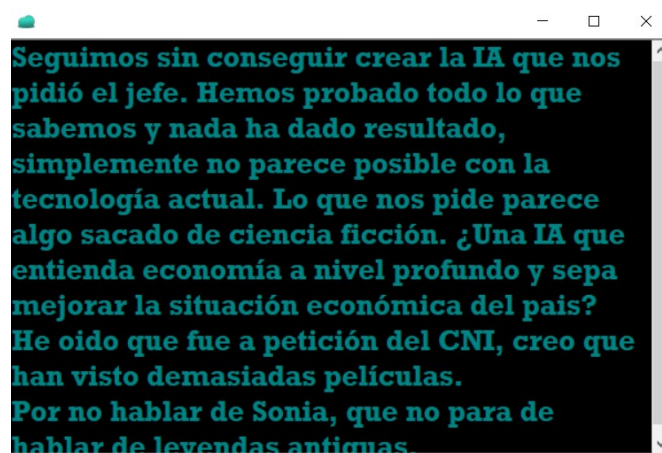
Aceptar

2. El jugador buscará en el buscador el nombre de la empresa “Cosmo Armonía”.

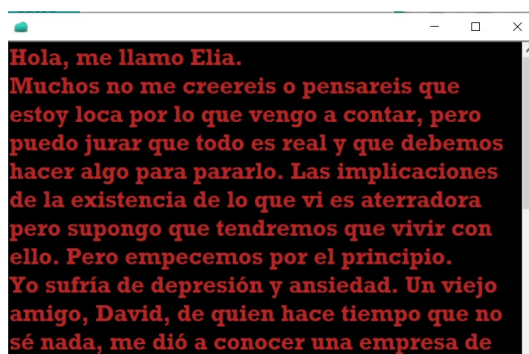
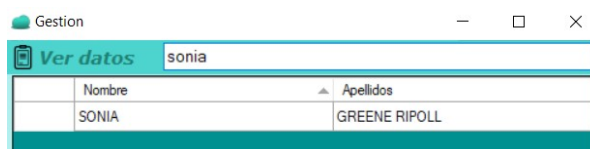


Le aparecerá una empleada cuyo nombre no coincide con lo escrito en el buscador, lo que explicará que no todo lo que debe escribir en el buscador son nombres o apellidos.

Al abrir los datos de la empleada aparecerá una ventana con texto, ese texto es un trozo de la historia y puede contener la siguiente pista. El color turquesa de la letra indica que el autor del texto es un empleado de la empresa.



3. En el anterior texto vemos el nombre de Sonia, al buscarlo nos saldrá una empleada que al abrir sus datos abra otro cuadro de texto, esta vez de color rojo lo que indica que fue escrito por un nuevo personaje: Elia.



- En este texto encontramos dos nombres: Elia y David. Buscar Elia nos arroja un resultado, pero al abrirlo nos damos cuenta de que no podemos ver ninguno de sus datos porque falta un fichero. Aún no sabemos a que se refiere con eso.

Datos del empleado

Código: [redacted] DNI: [redacted]

Nombre completo: [redacted]

Fecha de nacimiento: [redacted] Fecha contratación: [redacted]

Departamento: [redacted]

Falta el archivo 'C:/MindTech/ProyectoGM/SujetosGM/GM-9625/GM-9625_4.txt' 62a77cddd8b3962a77cec423b2

Aceptar

Así que buscamos el otro nombre: David, encontrándonos con que, al abrir sus datos, aparece un botón, al pulsarlo se desbloqueará el acceso a la Cmd, apareciendo ahora por primera vez el botón de Cmd en la ventana principal.

Datos del empleado

Código: GM-7653 DNI: 16152978D

Nombre completo: DAVID MOTA DOMINGUEZ

Fecha de nacimiento: 03/11/1983 Fecha contratación: [redacted]

Departamento: Proyecto GM

Desbloquear Cmd Aceptar

- Entrando en la Cmd, el jugador intentará ir a la ruta especificada en los datos de Elia, pero verá que la carpeta MindTech tiene contraseña así que se pondrá a explorar la parte de la Cmd que tiene libre acceso, esta parte funge como una especie de tutorial de la Cmd, donde aprenderá a moverse entre carpetas, leer ficheros y entrar en carpetas protegidas por contraseña.

```
C:/> cd info_importante

C:/info_importante> dir

Directorio de C:/info_importante

<DIR>      ..
<DIR> [C]   archivos_confidenciales
<DIR>      Configuracion

C:/info_importante> cd configuracion

C:/info_importante/Configuracion> type pass.txt

archivos_confidenciales: tuberculo13

C:/info_importante/Configuracion> cd ..

C:/info_importante> cd archivos_confidenciales tuberculo13

C:/info_importante/archivos_confidenciales> dir

Directorio de C:/info_importante/archivos_confidenciales

<DIR>      ..
<FILE>     GM-9625_2.dat

C:/info_importante/archivos_confidenciales> type gm-9625_2.dat
```

A las pocas semanas apareció una tal Sonia Greene que fue
Sé que muchos no creéis en estas cosas pero empezamos a p
a percibir las ondas que producen nuestro cuerpo y mente
Debo explicar esto. Todas las cosas del universo producen
todas esas cosas las llamamos las ondas del universo. Una

6. Al final de este proceso encontrará un archivo con más historia, pero sin ninguna pista lo que obligará al jugador a volver a revisar partes anteriormente vistas de la app. Los jugadores más avisados habrán notado desde la primera vez que abrieron la app los extraños cuadrados presentes en el logo de la empresa MindTech y, si tienen experiencia en juegos de este estilo, puede que sepan que esa es una forma de representar un número binario. Pero no es hasta ahora que pueden usar ese binario, traduciendo lo encontrarán la contraseña para la carpeta de MindTech.



7. Teniendo ahora acceso a la carpeta de MindTech encontrarán un archivo llamado Leyenda.txt, que contiene más historia pero ninguna pista. Al entrar en la carpeta SujetosGM y usar el comando dir les aparecerá lo siguiente.

```
C:/MindTech/ProyectoGM/SujetosGM> dir

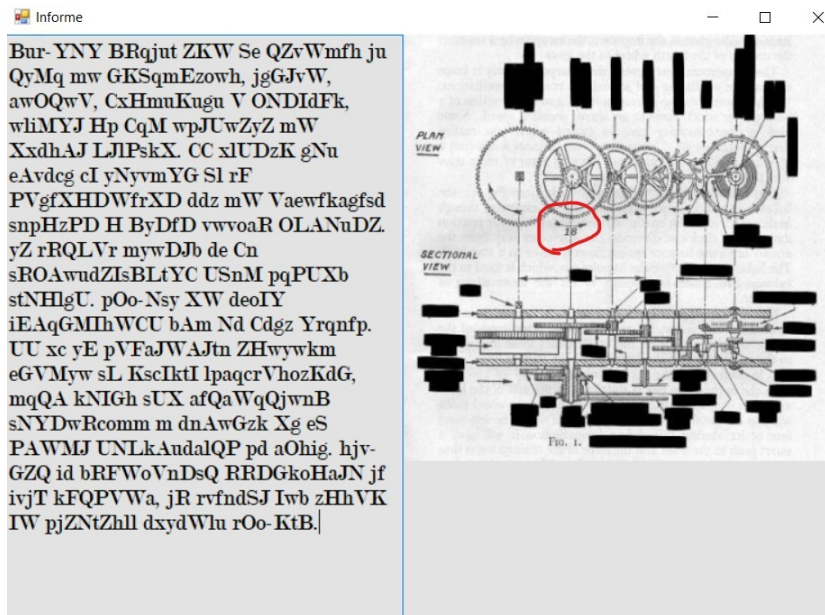
Directorio de C:/MindTech/ProyectoGM/SujetosGM

<DIR>          ..
<DIR>          GM-0001
<DIR>          GM-0002
<DIR>          GM-0003
               .
               .
               .
<DIR>          GM-9832
```

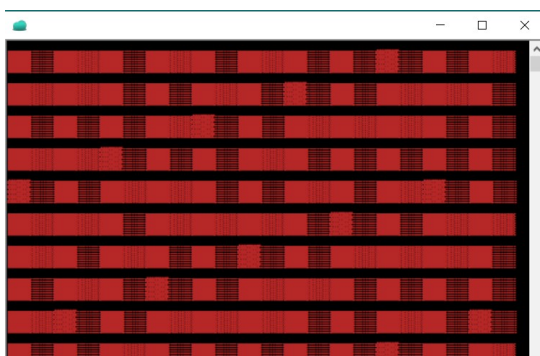
Ésto indica que dentro de la carpeta SujetosGM existen 9832 carpetas. El jugador no estará dispuesto a probar cada una de ellas para ver cual es la correcta, pero recordará la ruta que existía en los datos de Elia, que le indican que debe crear un fichero en GM-9625. Al entrar ahí se encuentra un fichero con más historia.

8. Al crear el fichero con el contenido que le especifica el código de error encontrado en los datos de Elia y volver a revisar los datos de ésta, le aparecerá una ventana de texto con historia.

9. En los datos de Elia, ahora no censurados, vemos que en el DNI está la palabra Artefacto en lugar de un DNI bien formado, buscando esa palabra en el buscador nos arroja un resultado: Un informe del CIN sobre la recuperación de una máquina extraña. El texto no parece tener sentido, pero se puede descifrar usando cifrado César con un desplazamiento que encontraremos en la imagen del objeto.

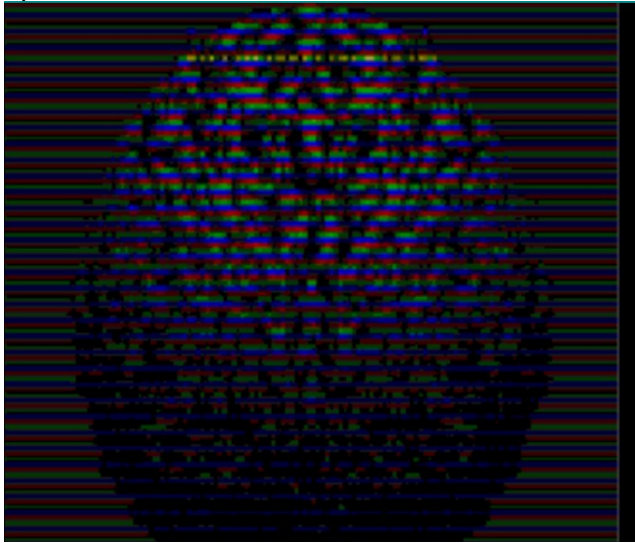


10. Al descifrar el texto anterior veremos que la única palabra que tiene sentido es “Dimensional”. Buscando eso en el buscador nos arroja una ventana de texto con historia, como de costumbre. Tanto el texto como los datos del empleado no parecen albergar ninguna pista, la pista se encuentra en algo que hasta ahora, casi con toda seguridad, el jugador ha estado ignorando: el nombre de la ventana, que en este caso es GM-2735. El jugador recordará las más de 9000 carpetas con un nombre similar e irá a ver si puede acceder a la carpeta con ese número. Dentro encontrará un archivo con un nombre, el cual deberá buscar en el buscador. Nos saldrá entonces un cuadro de texto con unos caracteres inusuales.



Este puzle es un poco más complejo. Los caracteres conforman un degradado, sustituyendo los caracteres por su orden en el gradiente empezando por cero obtendremos una serie de números, los cuales al traducirlos de hexadecimal a texto nos saldrá un número binario, al pasar éste a texto obtendremos el siguiente trozo de historia.

11. El jugador deberá notar que en el texto anterior hay letras mayúsculas donde no debería haberlas, juntando todas las mayúsculas del texto vemos que conforman la palabra “TESTIGO”. Buscamos esa palabra en el buscador y nos arroja como resultado una imagen espeluznante.



Esta imagen posee un filtro que hace que parezca que aparece en una pantalla antigua, añadiéndole líneas rojas, azules y verdes. Pero podemos notar en la parte superior que una de las líneas verdes tiene tramos amarillos. Estos tramos conforman un código morse, que traducido significa “Despertar”.

12. Al buscar la palabra Despertar en el buscador nos saldrá el último trozo de historia en una ventana de texto.