

Gameshell

Unit 1 – Week 3

Gameshell è un gioco su Kali che permette di familiarizzare con i comandi della shell. Il gioco è composto da diversi livelli, i quali diventano sempre più difficili man mano che si avanza. In questo report, verranno riportati alcuni livelli selezionati per mostrare il progresso nel gioco.

Level 4

In questo livello, il compito è costruire una "capanna" nella foresta e una "cesta" all'interno della capanna. Per farlo, si utilizza il comando "mkdir" per creare una nuova directory e il comando "ls" per visualizzare le cartelle presenti nella directory corrente.

```
~/Castle/Main_building/Throne_room
[mission 4] $ cd

~
[mission 4] $ ls
Castle  Forest  Garden  Mountain  Stall

~
[mission 4] $ cd Forest

~/Forest
[mission 4] $ ls

~/Forest
[mission 4] $ mkdir Hut

~/Forest
[mission 4] $ ls
Hut

~/Forest
[mission 4] $ cd Hut

~/Forest/Hut
[mission 4] $ mkdir Chest

~/Forest/Hut
[mission 4] $ gsh check

Congratulations, mission 4 has been successfully completed!
```

Level 10

Il livello 11 prevede la presenza di 4 standard nella grande sala del castello. Utilizzando il comando "cp", è necessario copiare questi standard nella cesta della capanna precedentemente creata. Prima di tutto, con il comando "pwd" verifichiamo la posizione corrente, quindi utilizziamo "ls" per visualizzare il contenuto e infine copiamo gli standard nel percorso della cesta.

```
~/Castle
[mission 10] $ pwd
/home/kali/gameshell.sh.3/World/Castle

~/Castle
[mission 10] $ ls
Cellar/  Great_hall/  Main_building/  Main_tower/  Observatory/

~/Castle
[mission 10] $ cd Great_hall

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ ls
52095_suit_of_armour  5217_stag_head  62047_decorative_shield  standard_1  standard_2  standard_3  standard_4

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ cp *standard* ~/Forest/Hut/Chest
cp: target '/Forest/Hut/Chest': No such file or directory

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ cp *standard* ~/Forest/Hut/Chest

~/Castle/Great_hall
[mission 10] $ gsh check

Congratulations, mission 10 has been successfully completed!
```

Level 16

Il livello 15 richiede di creare un file chiamato "journal.txt" nella cesta. Nel livello 16, invece, ci viene chiesto di creare un alias per quel file utilizzando il seguente comando come esempio: "alias la='ls -a'".

```
~/Forest/Hut/Chest
[mission 16] $ alias journal='nano ~/Forest/Hut/Chest/journal.txt'

~/Forest/Hut/Chest
[mission 16] $ gsh check

Congratulations, mission 16 has been successfully completed!

Congratulations!

From now on you can use the file
"~/gshrc"
to record aliases. More information can be found in the file (it has been created
for you).
```

Level 22

L'obiettivo di questo livello è raggiungere la caverna con Servillus e visualizzare la ricetta del tè alle erbe senza apportare modifiche al libro delle pozioni. Per completare il livello, mi sono diretto alla caverna e ho utilizzato il comando "ls" per vedere il libro con Servillus. Ho esaminato le varie pagine fino a quando ho trovato la ricetta del tè. Successivamente, con il comando "head -6 Book_of_potions/page_07", ho visualizzato solo la parte della ricetta richiesta dal livello. (tentativi in questo livello? 100 circa)

```
~/Mountain/Cave
[mission 22] $ ls
Book_of_potions/ servillus

~/Mountain/Cave
[mission 22] $ cd Book_of_potions/ servillus
bash: cd: too many arguments

~/Mountain/Cave
[mission 22] $ ls
Book_of_potions/ servillus

~/Mountain/Cave
[mission 22] $ ls Book_of_potions/ servillus
servillus

Book_of_potions/:
page_01  page_03  page_05  page_07  page_09  page_11  page_13
page_02  page_04  page_06  page_08  page_10  page_12  table_of_contents

~/Mountain/Cave
[mission 22] $ head -6 Book_of_potions/page_07
Herbal tea
-----
1) Boil water.
2) Add herbs from the forest.
3) Let it sit for five minutes and drink while hot.

~/Mountain/Cave
[mission 22] $ gsh check

Congratulations, mission 22 has been successfully completed!
```

Level 27

In questo esercizio, l'obiettivo è individuare e rimuovere un incantesimo che è stato lanciato da un folletto nel castello. L'incantesimo ha lasciato tracce ovunque, quindi il compito è trovare il processo associato a quell'incantesimo e terminarlo. Con il comando Ps, sono andato a scovare i processi attivi e con "kill 220576" ho killato il processo che mandava a schermo, vari caratteri in loop. In foto il processo killato e scomparso dalla lista ps.

```
kill 220576

*#@*
8_**/~
!$-#

220576
bash: kill: kill: arguments must be process or job IDs

~/Mountain/Cave
[mission 27] $ ps
  PID TTY          TIME CMD
  2225 pts/0        00:00:00 zsh
  2915 pts/0        00:00:00 bash
  2950 pts/0        00:00:03 bash
 131735 pts/0        00:00:08 xeyes
 222522 pts/0        00:00:00 ps

~/Mountain/Cave
[mission 27] $ gsh check

Congratulations, mission 27 has been successfully completed!
```

Grazie al gioco, ho potenziato le mie competenze nella gestione della shell su Kali Linux e ho scoperto nuove combinazioni di comandi e modalità d'uso. Per mancanza di tempo non sono riuscito ad andare oltre il livello, cosa che farò nel tempo libero per migliorare la conoscenza e arrivare alla fine del gioco.