GAME SHELL

Installato il gioco lo faccio partire con il comando "bash gameshell.sh". Il gioco consiste nell'eseguire comandi linux per completare le missioni e proseguire al livello successivo. Il primo livello è suggerito dalla traccia, quindi passo al secondo che mi permette di capire la differenza tra cd .. e cd –

Dall'immagine si nota come con cd –, partendo dalla cima della torre mi ha riportato alla cartella prima dell'ultima "mossa", dunque "second floor". Digitando poi cd .. che mi riporta alla cartella "padre" "first floor" e ridigitando cd – mi ritrovo sempre allo stesso punto, poiché la mossa prima era appunto il second floor. Proseguo fino a tornare al castello ed entrare nella "cellar".

```
Go the castle's cellar.
             Secondary objective
             Understand the difference between "cd -" and "cd ..".
             Useful commands
             cd -
             Jump back to the location you were in prior to your last move.
             Move to the parent directory (one step back along the path to your current location).
             See the path to your current location.
[mission 2] $ pwd
/home/riccbrun/gameshell/World/Castle/Main_tower/First_floor/Second_floor/Top_of_the_tower
[mission 2] $ cd -
/home/riccbrun/gameshell/World/Castle/Main_tower/First_floor/Second_floor
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ cd -
/home/riccbrun/gameshell/World/Castle/Main_tower/First_floor/Second_floor
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ ls
Second_floor
[mission 2] $ cd..
cd..: command not found
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ ls
First_floor
[mission 2] $ cd ..
[mission 2] $ pwd
/home/riccbrun/gameshell/World/Castle
[mission 2] $ ls
Cellar Great_hall Main_building Main_tower Observatory
[mission 2] $ cd Cellar
[mission 2] $ gsh check
```

Svolgo diverse missioni passando per altri comandi cd, comandi mkdir per creare una capanna con un forziere nella foresta, rm per rimuovere ragni dalle celle lasciando i pipistrelli e raccogliere monete nella cartella garden per spostarle (mv) nel forziere nella capanna. Arrivo al livello 7 e mi chiede stavolta di raccogliere le monete "nascoste". Vado ad utilizzare il comando ls -A per elencare tutti gli elementi in una cartella, compresi quelli non visibili solo con ls. Il gioco suggerisce di usare anche il tasto Tab per autocompletare il percorso della cartella se è l'unica esistente. Missione completa!

```
Mission goal

Collect all the coins hidden in the garden in front of the castle, and put them in your chest (in your hut in the forest).

Secondary objective

Learn how to use the "Tab" key to go faster.

Useful commands

Lis -A

List all the files of the current directory, including hidden files. (A file is "hidden" when its name starts with a dot.)

Tab

The tabulation key "completes" the name of a file or directory once you have typed the beginning of its name. This only works if there is only one possible completion.

Tab-Tab

Pressing tabulation twice successively shows a list of possible completions.

()=(

"Garden

[mission 7] $ ls - A

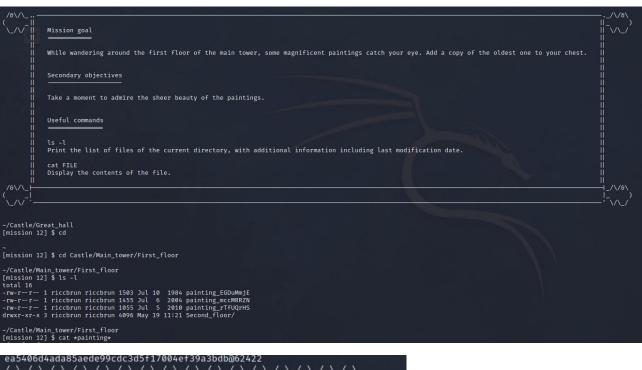
.16383_coin_3 .3629_coin_2 .62480_coin_1 Flower_garden Maze Shed

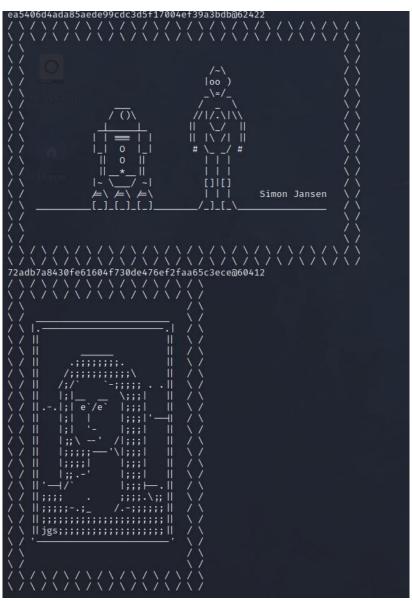
-/Garden

[mission 7] $ gsh check

Congratulations, mission 7 has been successfully completed!
```

Proseguo con le missioni, creo alias e torno nelle celle a cacciare i ragni, che diventano anche più furbi e si nascondono, rendendo vano i comando rm "*" e "?" che funzionano diciamo da filtro. La soluzione è inserire il "." per scovarli. Arrivo alla missione 12 che mi chiede di andare al primo piano della torre e rubare il dipinto più vecchio. Con il comando ls -A ho modo di visulizzare tutti i "dipinti" all'interno del primo piano, nonché le relative informazioni compresa la creazione. Perdo un attimo ad ammirare tutti i capolavori con il comando cat *paintings* per aprirli tutti. Ne è valsa la pena. Rubo il più vecchio per portarlo nella mia capanna col solito comando cp e il tab fino al forziere.





```
~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 12] $ ls -l
total 16
-rw-r--r-- 1 riccbrun riccbrun 1503 Jul 10 1984 painting_EGDuMmjE
-rw-r--r-- 1 riccbrun riccbrun 1455 Jul 6 2004 painting_mccMRRZN
-rw-r--r-- 1 riccbrun riccbrun 1055 Jul 5 2010 painting_rTfUQrHS
drwxr-xr-x 3 riccbrun riccbrun 4096 May 19 11:21 Second_floor/

~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 12] $ cp painting_EGDuMmjE ~/Forest/Hut/Chest/

~/Castle/Main_tower/First_floor
[mission 12] $ gsh check

Congratulations, mission 12 has been successfully completed!
```

Avanti così, vado a visualizzare calendari con cal e vado a creare un diario nel forziere, da richiamare velocemente creando un alias per il comando "nano journal.txt". Arrivo alla missione 17 che è una vera e propria prova di velocità! Bisogna scovare la tana del ragno regina nelle celle, identificarla, e cacciarla con rm. Il comando tab per completare il nome del file risulta essenziale. Dopo vari tentativi in 17 secondi riesco nell'impresa!

```
Mission goal

At the back of the cellar, there is a small opening going to the spider queen's lair.

Go there, and remove the spider queen (and nothing else).

Note: you have a limited amount of time (20 seconds) to do that. You can use the command "gsh reset" to reset the timer.

Another thing: shell patterns have been deactivated. You cannot use the wildcards "* or "?".

Useful commands

Tab

The "Tabulation" key completes the name of a file or directory once you have typed the beginning of its name. This only works if there is only one possible completion.

Tab-Tab

Pressing the "Tabulation" key twice successively shows a list of possible completions.

ANOTHER TABULATION TO BE A CONTROLLED TO BE A CONTRO
```

Il gioco prosegue fino al livello 42, ma per ora mi fermo qua.