

W8D4 PRATICA LIVELLI

Per vedere cosa richiede la missione (per tutti i livelli) si utilizza il comando `gsh goal`.

conferma del completamento della missione con `gsh check` (anch'esso ripetuto su tutti i livelli alla fine della missione)

Livello 1: raggiungere la cima del castello. Trovandosi in world si avanza con `cd` in `castle` in successione `main_tower` - `first_floor` - `second_floor` - `top_the_tower`. Utilizzando `ls` per verificare i piani dove si può andare (questo comando verrà ripetuto più volte in diversi livelli).

Livello 2: raggiungere la cantina del castello. Trovandosi ancora in cima alla torre e confermato con `pwd` bisogna ritornare indietro utilizzando `cd ..` fino a raggiungere il piano Castle, dove dopo con `cd` si raggiunge `Cellar`,

Livello 3: ritorno al punto di partenza e andare alla sala del trono. Utilizzando `cd` si parte da World fino ad arrivare al `Castle` - `Main_bulding` - `throne_room`

Livello 4: costruire una `Chest` in una `Hut` dentro la foresta. Dovremo quindi ritornare al piano World dove con `ls` sarà visibile il piano `Forest`, entrando con `cd`. Con `mkdir` creare `Hut` ed entrarci e creare con `mkdir` `Chest`.

Livello 5: ritornare alla `Cellar` ed eliminare i ragni. Trovandosi ancora in `Hut` si dovrà ritornare fino a `Cellar` già visitata in precedenza e con il comando `ls` verificare l'interno, con `rm` e segnando `spider_1` `spider_2` `spider_3` verranno cancellati i file.

Livello 6: raccogliere le monete presenti nel giardino e inserirle nella `Chest` precedentemente creata. Sempre tenendo conto di trovarsi ne luogo dell'ultima missione si dovrà andare in Garden e con il comando `ls` verificare i file presenti, con `mv` e aggiungendo `coin_1` `coin_2` `coin_3` e con `~/Forest/Hut/Chest` si trasferiranno i soldi nella Chest.

Livello 7: trasferire una quantità numerica nella Chest. Con `ls -A` si possono vedere tutti i file, `mv` per poi spostarli seguendo il percorso della missione precedente.

Livello 8: eliminare i ragni senza toccare i pipistrelli in Cellar. Andando in Cellar e con il codice `ls -A` si vedranno tutti i file, con il codice `rm -v *_spider_*` si andranno a eliminare tutti i ragni.

Livello 9: simile al precedente livello

Livello 10: in `main_hall` sono presenti oggetti che andranno copiati nella Chest. Ritornare al Castle con `cd ..` e andando su `main_hall` con il comando `ls` si vedranno i file. Con il codice `cat` e inserendo successivamente lo stendardo e il numero ad esso associato, verrà effettuato il "copia", con poi il codice `cp -v nome_* ~/Forest/Hut/Chest` verrà incollata nella chest, questa operazione verrà ripetuta per tutte le parti interessate.

Livello 11: stesso procedimento del livello precedente

Livello 12: se viene scritto il codice `cp -v *_nomedacopiare_*` si copierà tutto quello che presenta quel nome

Livello 13: cercare un giorno specifico di un anno specifico fornito nella missione. Con il codice `cal` e inserendo in successione l'anno interessato comparirà un calendario. Quando finito e dando il comando `gsh check` dovrà essere inserito il numero corrispondente al nome del giorno.

Livello 14: creare una scorciatoia `"la"` che lancia il comando `"ls-A"` per visualizzare tutti i file compresi quelli nascosti, e trovare il file nascosto. Con codice `alias la='ls-A'` per visualizzare i file nascosti, poi con `cat` e il nome del file da trovare e fare la conferma del livello

Livello 15: creare un registro nominato `"journal.txt"` nella Chest e scriverci un messaggio. Con il codice `nano ~/Forest/Hut/Chest` si aprirà una scheda di testo dove andare a scrivere una frase salvare e uscire.

Livello 16: creare un alias per facilmente modificare il journal creato in precedenza. Con il comando `alias journal=' nano ~/Forest/Hut/Chest/journal.txt'`

Livello 17: trovare un'apertura invisibile in cantina che conduce alla tana della regina ragno e ucciderla. Tornare in Cellar e con il comando `ls -hlA` trova i piani nascosti, entrare con `cd` e con `rm` cancellare il file richiesto

Livello 24= trovare e leggere la ricetta della pozione e riportare il nome in `gsh check`. Con il comando `cat libro_di_pozioni/indice` compariranno i vari capitoli, trovato le pagine con `cat libro_delle_pozioni/pagina_` verranno indicate varie pagine, successivamente sempre con `cat libro_delle_pozioni/page_01` e per le pagine richieste verrà fuori la ricetta della pozione di trasformazione e quindi dare conferma il livello

Livello 30= mettere alla prova di precisione con delle addizioni. Con `gsh check` verranno fuori diverse addizioni che bisognerà risolvere alla fine il livello si completerà da solo