

NSIcape-Game

Pour sortir du jeu, vous devez trouver un code à 12 caractères hexadécimaux, qui vous seront donnés deux à deux par une série de 6 énigmes, dont la dernière vous donnera en plus l'emplacement de la serrure.
Pour chaque énigme, déterminez la (ou les) commande(s) à exécuter, et notez bien le code obtenu.

Tous les chemins d'accès indiqués sont relatifs au répertoire /racine

Énigme 1

Le code est donné par exécution du fichier `enigme1.py` dans le répertoire `/Langages/Python`.

Commande(s) à exécuter :

```
cd Langages/Python
ls
./enigme1
```

Code obtenu : 4A

Énigme 2

Le code est la taille du fichier `enigme1` en octets, convertie en hexadécimal.

Commande(s) à exécuter :

```
ls -l
```

Code obtenu : 183 octets = B7

Énigme 3

Le 1^{er} chiffre du code est le nombre de sous-répertoires dans le répertoire `/Personnes`, le 2^{ème} chiffre celui du nombre de fichiers dans ce répertoire.

Commande(s) à exécuter :

```
cd ../../Personnes (ou cd ~/NSI/racine/Personnes)
ls -l
```

Code obtenu : 2 répertoires / 6 fichiers → 26

Énigme 4

Le code est contenu dans le fichier `style.txt`, qui se trouve dans le répertoire `/Langages/Web/CSS`

Commande(s) à exécuter :

```
cd ../Langages/Web/CSS
cat style.txt
```

Code obtenu : 42

Énigme 5

Le code est contenu dans le fichier `intel.txt`, dont vous devez trouver le plus simplement possible son emplacement.

Commande(s) à exécuter :

```
cd ../../..
find -name intel.txt
cd Matériel/Processeur/x64
cat intel.txt
```

Code obtenu : 7E

Énigme 6

Le code est donné par exécution du script Python, `HD.py` (que vous devez aussi trouver..), après que vous ayez créé un répertoire nommé `Partition1` dans le même répertoire que le script.

Le script vous dira également où est cachée la serrure pour sortir du jeu.

Commande(s) à exécuter :
cd ../../..
find -name HD
cd Matériel/Disques
mkdir Partition1
./HD

Code obtenu : 6F