

# 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<sup>er</sup> chiffre du code est le nombre de sous-répertoires dans le répertoire `/Personnes`, le 2<sup>ème</sup> 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