

ŘEŠENÍ



1 . GPS Navigace (autor Vladan K., Daniel K.)

1. Do záznamového archu vypište písmena bodů v pořadí, v jakém jdete z počátečního bodu do hledaného místa. Napište tam i délku trasy.

Postup:

1. Souřadnice naleznete na stránce purkiada.sspbrno.cz/starwars8/uloha1
2. Pro vynesení bodů bylo potřeba otevřít Google mapy. Nejdříve klikneme na „trasa“ a zvolíme si možnost „pěšky“. Vložíme první bod A do začátku trasy. Následně vložíme i ostatní body. Vždy musíme vložit bod, poté dát vyhledat trasu a následně se nám objeví „přidat trasu“, abychom mohli zadat další bod. Takto pokračujeme až do doby, dokud nemáme přidáné všechny body.
3. Pro převod z UTM do GPS otevřeme tento web. Zde vložíme souřadnice do tabulky „UTM coordinates“ a klikneme na „convert“. Poté můžeme kopírovat převedené GPS souřadnice. Nesmíme, ale zapomenout na správnou syntax GPS.
4. Když máme vložené všechny body, tak je můžeme začít přesouvat, aby nám vyšel požadovaný tvar.

Řešení:

<https://goo.gl/maps/X679sUucgFr>

pořadí bodů: A F H C J B E I D G

délka trasy: 1,9km

2. Napište název restaurace, kde se nachází konečný bod.

Řešení:

Restaurace s názvem: Ztráty a nálezy.

3. Zjistěte, v jakou dobu (v rámci otevírací doby) je v restauraci nejméně lidí.

Postup:

1. V Google mapách si musíme rozkliknout restauraci (Ztráty a nálezy). Zde je kolonka „Oblíbené časy“, pokud si to zkusíme jiný den, tak zde musíme i nastavit čtvrtek. A v rámci otevírací doby vidíme, kdy je zde nejméně lidí. Čím větší sloupeček, tím více lidí se zde v uvedený čas nachází.

Řešení:

13/14 hodin.

4. Najděte nejbližší lékárnu u hledaného místa

Postup:

1. U posledního bodu G napíšeme do vyhledávání „lékárna“ a najde nám to nejbližší lékárny.

Řešení:

Pilulka Lékárna nebo Lékárna Dr.Max.

2. Naprogramujte cestu (autor Martin N.)

Pro tuto úlohu jsme vytvořili prezentaci se správnými příkazy:

<http://purkiada.sspbrno.cz/starwars8/uloha2/reseni>

3. Control panel lodi (autor František S., Jiří K.)

1. Přihlaste se pod svým loginem na adrese <http://purkiada.sspbrno.cz/starwars8/uloha3> a pokuste se odstranit všechny závady, které se budou postupně objevovat.

Postup:

1. Přihlaste se testovacím loginem (mode.test.testUserName). Občas terminál vypíše mnoho textu a je nutné pro začátek textu scrolovat nahoru, kliknutím se terminál vrátí na aktuální řádek.
2. Po odklikání intra můžeme prouzkoumat možnosti terminálu příkazy: *help*, *bash --help*, *bash --diff*
3. Příkazem *network --status* lze zobrazit seznam sítí. Zde je vidět síť *DeathStar* s žádným zabezpečením. Tato síť je otevřená, připojíme se k ní pomocí *network --connect DeathStar*.
4. Pokud zadáme příkaz *network --status* nyní, zobrazí se všechny zařízení připojené v síti *DeathStar*. Vidíme nezajímavé *Generic* zařízení ale také *ship* (to jsme my), *TL-WA850RE* s adresou *192.168.1.32*, *WFADevice* s adresou *192.168.1.138*.
5. Připojíme se k zařízení *TL-WA850RE* pomocí účtu admin: *ssh admin@192.168.1.32*. Jako heslo nám *Startana* poradila *admin*. Tímto jsme se připojili k Opakovači. Zde se dozvíme, že zařízení *WFADevice* má uživatelský účet admin s heslem *deathStarIsBest*. Od opakovače se odpojíme příkazem *exit*.
6. Připojíme se k *WFADevice* příkazem: *ssh admin@192.168.1.138*. Použijeme zjištěné heslo: *deathStarIsBest*. Připojili jsme se ke Směrovači.
7. Příkazem *network --status* zobrazíme síť připojené ke směrovači. Vidíme zde navíc rozhraní *Ethernet* s dalšími sítěmi. Mimo jiné i *sw.death-star* s adresou *10.0.0.128*. Na toto zařízení se přihlásíme účtem pro návštěvy: *ssh guest@10.0.0.128*.
8. Aktuálně se nacházíme v adresáři */home/guest* (příkaz *pwd*), ve kterém jsou jen prázdné složky (příkaz *ls*). Přesuneme se do kořenové složky: *cd /*.
9. Zde nás zajímá složka *root*, do které se přepneme pomocí *cd root*. Zde je ve složce *Documents* (*cd Documents*) soubor *ÚkolyProNovéAdministrátory*. Obsah souboru zobrazíme příkazem: *edit ÚkolyProNovéAdministrátory*.
10. Zjistíme v něm následující hesla:
 - a) let.me.in.before.i.get.angry
 - d) deathStarIsBest
 - c) the-worst-password-ever
 - b) Let.Me.In.,I.Have.Got.Some.Candy.For.You
 - e) the-best-password-ever
 - f) BeAwareTheyRWatching
 - g) it*is*secret
11. Začneme se zkoušet přihlašovat k administrátorskému účtu jednotlivými hesly: *su root*. Správné heslo je E (*the-best-password-ever*).
12. Bezpečnostní prvky deaktivujeme příkazem: *security --deactivate*. Tímto jste úspěšně dokončili úkol.

4. Vesmírná šifra (autor Jakub P.)

1. Dešifrujte název planety a запиšte jej do tabulky: 68 97 110 116 111 111 105 110 101

Postup:

1. V zadání je napsáno: „Nechť je síla (a ASCII tabulka) s vámi!“, z této informace lze usoudit, že se jedná a text zadany ASCII hodnotami znaků.
2. Jednotlivá písmena převádíme pomocí [ASCII tabulky](#). Pro každé písmeno existuje jedna číselná hodnota (v desítkové soustavě).
3. Například písmenu hodnotě 68 odpovídá znak D.

Řešení:

Dantooine

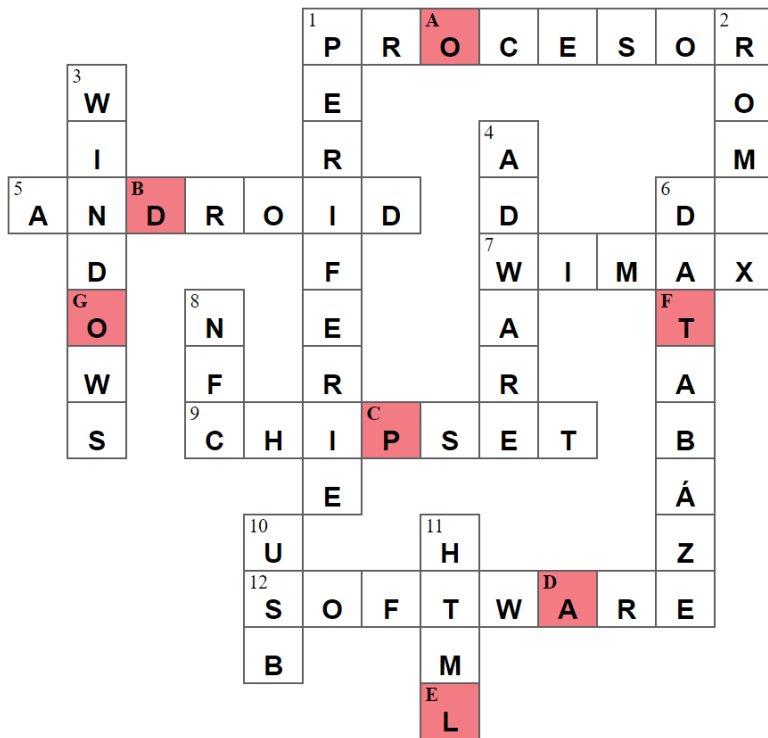
5. Kde to jsem? Rychle pryč! (autor Jan S., Ladislav M.)

1. Probouzíte se a nic si nepamatujete. Vaším úkolem je dostat se odsud pryč. Na rozcestníku se dostanete do situace, kterou máte řešit. Při snaze o únik budete muset vyluštit 3 hádanky.

Postup:

1. Na začátku se objevíte na ošetřovně.
2. Prohledejte mrtvé tělo vojáka.
3. Vezměte si vestu, zbraň a indicie a jděte ke dveřím
4. Zde se podívejte na indicie, víme následující:
 - Kombinace se skládá ze čtyř číslic.
 - číslice se nachází na číselné ose mezi 8 a 10 (**9**)
 - číslice se rovná druhé odmocnině z 256-ti dělené čtyřmi (**4**)
 - číslice se nachází na číselné ose mezi 2. a 1. číslicí a je sudá (**6 nebo 8**)
 - číslice po otočení hlavou dolů má hodnotu vyšší o 3 (**6**)
 - Žádná číslice se neopakuje (**3. číslice je tedy 8**)
 - Heslo je tedy **9486**, zadejte jej a projděte dveřmi na chodbu.
5. Vejděte do 1. dveří.
6. Stiskněte tlačítko na intercommu a poté tlačítko na otevírání dveří.
7. Představte se a zvolte spodní tlačítko jít jinam.
8. Jděte za Jarretem a otevřete dveře.
9. Hledejte tlačítko na stěně.
10. Nyní přichází na řadu hádanky:
 1. Jak se jmenovala planeta, na které Yoda cvičil Luka Skywalker? (**DAGOBAH**)
 2. Jaké je křestní jméno slavného Jodie a otce Luka Skywalkera? (**ANAKIN**)
 3. Jak se jmenovali vojáci, kteří bojovali v odboji proti Impériu? (**REBELOVE**)
 4. Jak se nazývá planeta, na které vyrůstal Luke Skywalker? (**TATOOINE**)
 5. Jaké je křestní jméno pašeráka, jemuž patří loď Millenium Falcon? (**HAN**)
11. Vznikne slovo **DARTH**.
12. Jděte dál a podívejte se na terminál a vyřešte další hádanku. Správný postup:
 1. Nabít štítů
 2. Převést do zbraní energii ze štítů
 3. Vybít zbraně
 4. Převést do zbraní energii ze štítů
 5. Nabít štítů
 6. Převést do zbraní energii ze štítů
13. Po vyřešení poslední hádanky zbývá už poslední rozhodnutí, je pouze na vás, kterou možnost zvolíte... Stane se z vás buď **Dex Zachránce** nebo **Dex Dobyvatel**.

6. Křížovka – aktivační kód (autor Marek H.)



1. Vyluštěte křížovku, zjistěte tajenku (kód pro odjištění).

Řešení:

ODPALTO

2. Výsledek převed'te do ASCII (používej VELKÁ písmenka, převed' BEZ mezery).

Postup:

1. Jednotlivá písmena převádíme pomocí [ASCII tabulky](#). Pro každé písmeno existuje jedna číselná hodnota (v desítkové soustavě).
2. Například písmenu A odpovídá hodnota 65.

Řešení:

79 68 80 65 76 84 79

Vodorovně

1. Řídí a propočítává veškeré činnosti PC
5. Mobilní operační systém od Googlu.
7. Druh bezdrátového připojení, pracuje na frekvencích 5 nebo 10 GHz
9. Jeden nebo více integrovaných obvodů (čipů), které jsou navrženy ke vzájemné spolupráci.
12. Programové vybavení PC

Svisle

1. Zařízení, které se připojuje k počítači a rozšiřuje jeho možnosti
2. Paměť, kterou lze pouze číst
3. Jméno operačního systému od společnosti Microsoft
4. Software volně k dispozici, zobrazuje se v něm reklama
6. Způsob uložení dat ve formátu tabulek, obsahující sloupce a řádky
8. Technologie radiové bezdrátové komunikace mezi elektronickými zařízeními na velmi krátkou vzdálenost
10. Univerzální sběrnice pro moderní periferie
11. Značkovací jazyk pro web

7. Manévrování s lodí (autor Filip B.)

7.1 Souřadnice

1. Vypočítejte přesně, kde se vynoří nepřátelské lodě a sestřelte je, než zapnou štíty.

Postup:

1. Otevřete si konzoli na webu buď pravým tlačítkem myši a klikněte na inspect nebo ctrl+shift+i a kliknutím na Console v horní navigaci
2. Ve hře se vám objeví loď, je to pro test, abyste věděli, kam s ní máte zaletět a jak se ničí, takže jí zničte tím, že před ní zaletíte (klávesami ASDW) a stisknete mezerník
3. Stiskněte p pro spuštění hry
4. Nyní vám budou létat lodě na určité souřadnice za určitý čas a vy je budete muset sestřelovat
5. Postup na spočítání, kam lodě doletí:
 1. Program vypíše čas, za který loď doletí, rychlost, kterou letí, a souřadnici Y. X si musíme spočítat
 2. X se spočítá stejně jako dráha. Použijeme vzoreček z fyziky: $\text{dráha} = \text{rychlost} * \text{čas}$.
 3. Nyní máme spočítané kam doletí a to je naše X. Na tuto souřadnici zaletíme, že tam jsme poznáme tak, že se budeme dívat jaké souřadnice nám hra vypisuje a jakmile budou shodné tak tam zůstaneme. Nyní ještě poslední krok, musíme zaletět o trošku dozadu, protože bychom se objevili v nepřátelské lodi, takže poletíme o 340 doprava. A nyní jsme v cíli, počkáme si na nepřátelskou loď, jakmile se objeví, sestřelíme ji.

7.2 Sbírání

2. Vaším úkolem je proletět pásmem asteroidů a posbírat po cestě všech 5 znaků rebelů. Asteroidy se neustále pohybují, nesmíte se navzájem srazit

Postup:

1. Hra se spustí klávesou P, lodí pohybujte klávesami W, A, S, D.
2. Po posbírání 5 znaků jste po několika vteřinách přeměrování na přehled misí této úlohy, na rozdíl od prohry se nezobrazí žádná hláška.