

Escaperoom

ALGEMEEN	
Naam escaperoom	Hacker
Tijdsduur	Eén lesuur
Korte samenvatting De IIn krijgen een reeks bestanden waarvan de volgende reeks benodigde bestanden telkens is geblokkeerd door een wachtwoord. Dit wachtwoord kunnen ze in de opdrachten vinden door ze op te lossen. Hiermee komen ze telkens iets meer over de hacker te weten.	

CONTEXT	
Beginsituatie (wat moeten leerlingen al kennen/kunnen zowel op vlak ICT als ook voor andere vakken die je eventueel betreft in je escaperoom)	Deze les dient als een herhaling van LPD1+3+9.
DOELEN	
Doelstellingen (vermeld hier de doelstellingen uit het leerplan ICT die aan bod komen, indien er andere vakken in betrokken worden, kunnen die doelstellingen hier ook vermeld worden)	<p>Dit is eigenlijk een herhalingsles op de leerplandoelstellingen hierboven.</p> <p>Dit is ook een oefenles naar probleemoplossend denken of computationeel denken (LPD9).</p>

UITWERKING EN ORGANISATIE	
Materiaal dat nodig is	1 klaargemaakte USB-stick per lln/ zipmap via smartschool 1 PC per lln een gsm met Qr-codescanner
Beschrijving van het verloop (inhoud + aanpak... cfr. lesschema)	<p>Het verhaal:</p> <p>Je school is slachtoffer geworden van een criminele cyberaanval. Alle computers van de school zijn gehackt en dus onbruikbaar behalve diegene in dit lokaal. Er werden enkele onbekende bestanden achtergelaten op de PC's in dit lokaal. Vermoedelijk was hij nog niet klaar met het hacken van deze PC's toen er iemand de PC's besloot af te sluiten. Misschien kan je m.b.v. deze bestanden achterhalen wie de hacker is en de school redden.</p> <p>Opdracht :</p> <p>De leerlingen krijgen een reeks bestanden met opdrachten waarbij ze telkens meer en meer te weten komen over de identiteit van de hacker.</p> <p>De leerlingen open de map "Escaperoom Hacker" die we hen gegeven hebben:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (1. Mappenstructuur) Eerst moeten ze bestanden op een bepaalde manier structureren, waarbij ze uiteindelijk in de aangemaakte map "documenten" de hoofdletters kunnen gebruiken om het woord "Lommel" te spellen. Dit is de verblijfplaats van de hacker en het wachtwoord dat ze nodig hebben om de volgende opdracht vrij te kunnen spelen. 2. (2. Programmeren) Vervolgens krijgen ze een link naar een geschreven programma op repl.it dat ze moeten debuggen om het gegeven pensioenjaar in te geven en de leeftijd te weten te komen van de hacker. "twintig" is het wachtwoord dat ze nodig hebben om de volgende opdracht vrij te kunnen spelen. 3. (3. Tekstverwerking) Ten derde krijgen ze een artikel dat onleesbaar is. Hier zijn enkele opdrachten in verwerkt via rebussen, zodat ze de naam van de hacker te weten

	<p>komen. "RoyClaes" is het wachtwoord dat ze nodig hebben om de volgende opdracht vrij te kunnen spelen.</p> <p>4. (4. Fotobewerking) Tot slot hebben ze zagezegd een foto van de hacker gevonden dat het wachtwoord is om de hack te activeren. Maar om het juiste aantal pintjes op de foto te kunnen tellen moet deze eerst bijgewerkt worden via GIMP. "Dertien" is het wachtwoord dat ze nodig hebben om de volgende opdracht vrij te kunnen spelen.</p> <p>5. Dit gaan ze opnieuw ingeven als wachtwoord, waardoor ze bij het juiste antwoord een link krijgen naar een video die de escaperoom afsluit.</p>
--	---

Oplossing programma:

```

pensioen= int(input("In welk jaar mag u op pensioen? "))

jaar= int(input("Welk jaar is het? "))

nogwerken=pensioen-jaar

leeftijd=67-nogwerken

print("Uw leeftijd is "+ str(leeftijd))

```

Oplossing Gimp:

