# Programmeer regels

Deze regels moeten vergroot worden afgedrukt en uitgeknipt worden per regel. Elke regel is 1 "blok code” die gebruikt kan worden in het spel.

**LEES LOGBESTAND**

**LEES ELKE REGEL IN HET LOGBESTAND**

**INITIEER VARIABELE HACKER\_IP**

**INITIEER VARIABLE HACKER\_LOG\_REGELS**

**VOOR ELKE REGEL IN HET LOGBESTAND, DOE:**

**IS HET EEN SPOOR VAN DE HACKER**

**JA**

**HACKER\_IP = IP ADRES IN DE REGEL**

**VOEG REGEL TOE IN HACKER\_LOG\_REGELS**

**NEE**

**NEGEER DEZE REGEL**

**STOP MET DOOR DE REGELS TE GAAN**

**DOORZOEK DE SERVER NAAR MEER LOGBESTANDEN**

**DOORZOEK DE LOGBESTANDEN NAAR SPOREN VAN DE HACKER\_IP**

**VOOR ELK GEVONDE REGEL IN DE LOGBESTANDEN, DOE**

**IS HET EEN GEHEIME BOODSCHAP?**

**JA**

**ONTCIJFER GEHEIME BOODSCHAP**

**TOON ONTCIJFERDE BOODSCHAP**

**NEE**

**TOON NORMALE REGEL**

**STOP MET DOOR DE REGELS TE GAAN**