1. **SSH игра. Военные игры. Bandit**

Ссылка: <https://overthewire.org/wargames/>

Первый заход: ssh bandit0@bandit.labs.overthewire.org -p2220

Находить ключи, сохранять, идти на следующий уровень

10 уровней – нормалды

Ключи в текстовом файле ключи

1. **Лаба Ильи 1.**

cat

Для лабы надо зайти в рута. Поставить **apt install git**

git clone https://github.com/statooin/task\_0\_search.git

**flag{Elvens\_Dwarfs\_Men\_for\_the\_one\_Ring\_of\_Mordor}**

**cat $(find . -name \*.txt) | less – содержит в себе подпрограмму**

1. Настройка приглашения

Мы можем настраивать свое окружение. В том числе и через переменный. В пособии приводится пример с переменной PATH. А мы больше с PS1

Примеры

export VAR1='Losst'- добавление

unset VAR1 - удаление

* 1. PS1=">" - Приглашение, состоящее из одного символа «>»
  2. PS1="\A \u@\w$" - Текущее время, пользователь, текущая директория
  3. PS1="\d:\u:\w\!>" - Дата, пользователь, текущая директория, номер команды

Порядок примеров:

* 1. Поменять переменную локально, удалить, перезайти в терминал
  2. Создать переменную PS1\_SAVE
  3. Дoбавить переменную в . bashrc
  4. Дoбавить переменную в ETC/ENVIRONMENT

**ЛАБА №2 Илья**

напоминалка

grep -rwi -E ‘[a]{5}’

grep -E ‘.{12}’

find

cowsay grepbuster – подсказка под конец

git clone https://github.com/statooin/\_task\_0\_search\_2.git

flag{who\_y0u\_g0nn@\_c@11?\_gh0stbust3rs!\_I@int\_@fr@id\_0fn0\_gh0st}

