

## Lista de Exercícios 03

### Questão 1

Execute os exercícios abaixo. Coloque num arquivo do Word evidências da execução do exercício (coloque o comando e tire print da mensagem que mostra que você concluiu o exercício).

1) Acesse <https://xss-game.appspot.com/>

E siga as instruções dos exercícios. Executar os primeiros 4 exercícios.

### [1/6] Level 1: Hello, world of XSS

O objetivo da primeira missão é injetar um script no campo de pesquisa abaixo para mostrar uma janela popup através da utilização da função Javascript alert().

Assim que esta etapa for finalizada, clique no botão “Advance to next level>>”.

### [2/6] Level 2: Persistence is key

Neste exercício, você deve injetar um script para mostrar uma janela popup com a função Javascript alert(). Entretanto, a aplicação foi adaptada para sanear o uso de <script> ...</script>.

### [3/6] Level 3: That sinking Feeling...

Neste exercício, observe que não há campos de entrada para injetar Javascript. Entretanto, a URL pode interferir na aplicação, pois é possível carregar uma aba específica a partir da URL. Experimente mudar as abas clicando sobre as abas. Veja a URL na barra de endereços. Experimente mudar as abas a partir do campo de digitação de endereço.

Procure o código *window.onload* para entender como a aba é exibida a partir da URL.

Investigue o método *chooseTab()*. Veja que ele monta, a partir de uma string, a imagem que é exibida. Tente informar um parâmetro na URL que cause a injeção de atributo no comando *img*.

### [4/6] Level 4: Context matters

Neste exercício, o valor informado pelo usuário é submetido pela função *startTimer()* como mostrado abaixo:

```

```

Como a variável *timer* é originada da entrada, qual possível entrada poderia causar a execução de um *alert()*, por exemplo?