

Parcours de formation hacking

Fiche outils web 1

Le navigateur

Daresse(Thomas Hernandez)

2024-2025

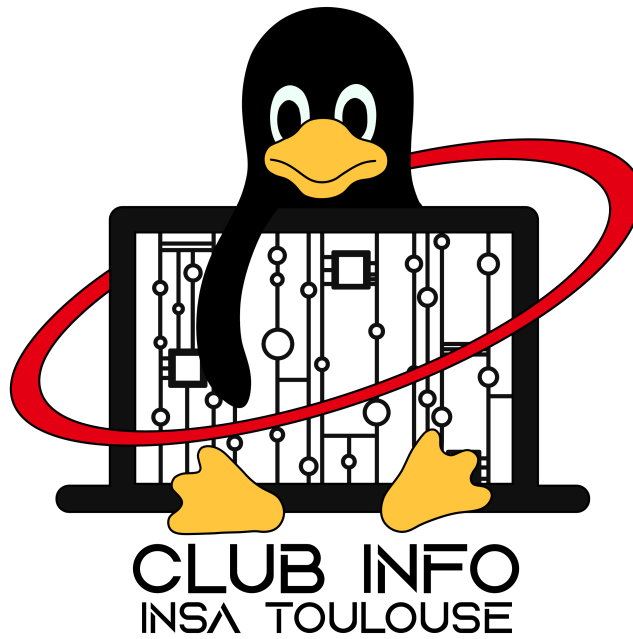
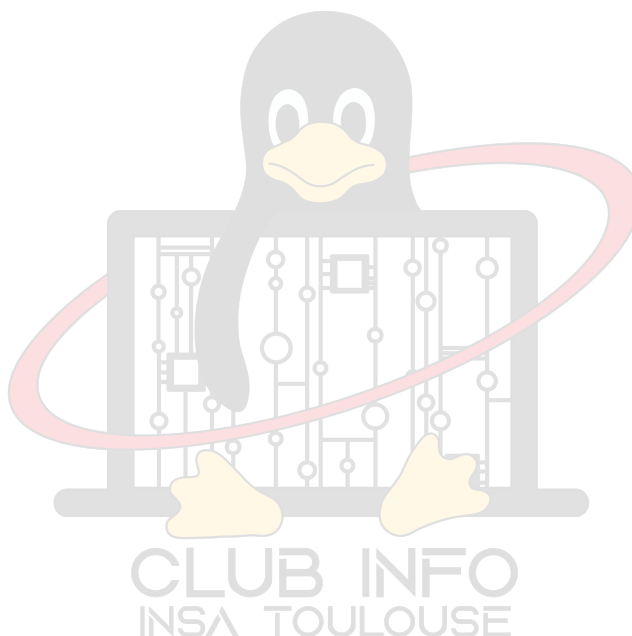


Table des matières

1	Prérequis	3
2	Lexique	3
3	L'Inspecteur	4
3.1	Illustration :	4
3.2	challenges rootme associés :	4
4	La Console	5
4.1	Illustration :	5
4.2	challenges rootme associés :	5
5	Le debugger	6



1 Prérequis

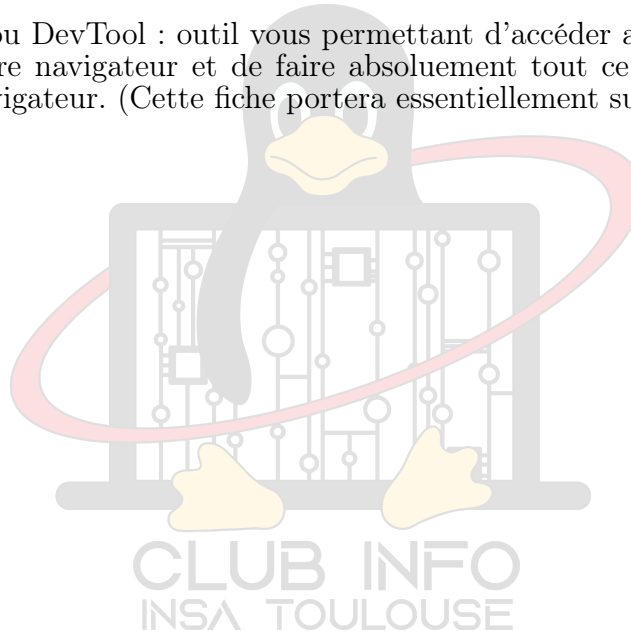
Avant de commencer à lire les fiches outils assurez-vous d'avoir les bases nécessaires pour comprendre les interactions avec les ressources web (code source ; HTML ; CSS ; JavaScript ; Requêtes http(s) ; etc...).

Prérequis :

- Avoir des bases concernant le fonctionnement du web et/ou Avoir consulté le module d'introduction.

2 Lexique

- Le Navigateur : Une application qui permet d'accéder à internet et de lire des pages web. (exemples : Brave, Chrome, Edge, Opéra, firefox) (/!\à ne pas confondre avec le moteur de recherche)
- JavaScript : Language permettant au site d'utiliser les fonctionnalités de votre navigateur (ouvrir un nouvel onglet, vous rediriger, faire apparaître des pop-ups et bien plus)
- L'Inspecteur ou DevTool : outil vous permettant d'accéder aux informations cachés dans votre navigateur et de faire absolument tout ce que vous souhaitez avec votre navigateur. (Cette fiche portera essentiellement sur son utilisation)



3 L'Inspecteur

Pour ouvrir l'Inspecteur, l'Outil le plus puissant de votre navigateur, il suffit d'appuyer sur Ctrl+shift+i en étant sur une page web. Cet outil vous permet de visualiser les différents éléments d'une page web, de les déplacer, de les réarranger, de modifier le code source et tous les fichiers que le serveur vous a envoyés librement. Il est important de comprendre que tout élément de sécurité côté client, directement intégré au code HTML/CSS/JS est désactivable très simplement par toute personne sachant se servir de l'Inspecteur.

3.1 Illustration :

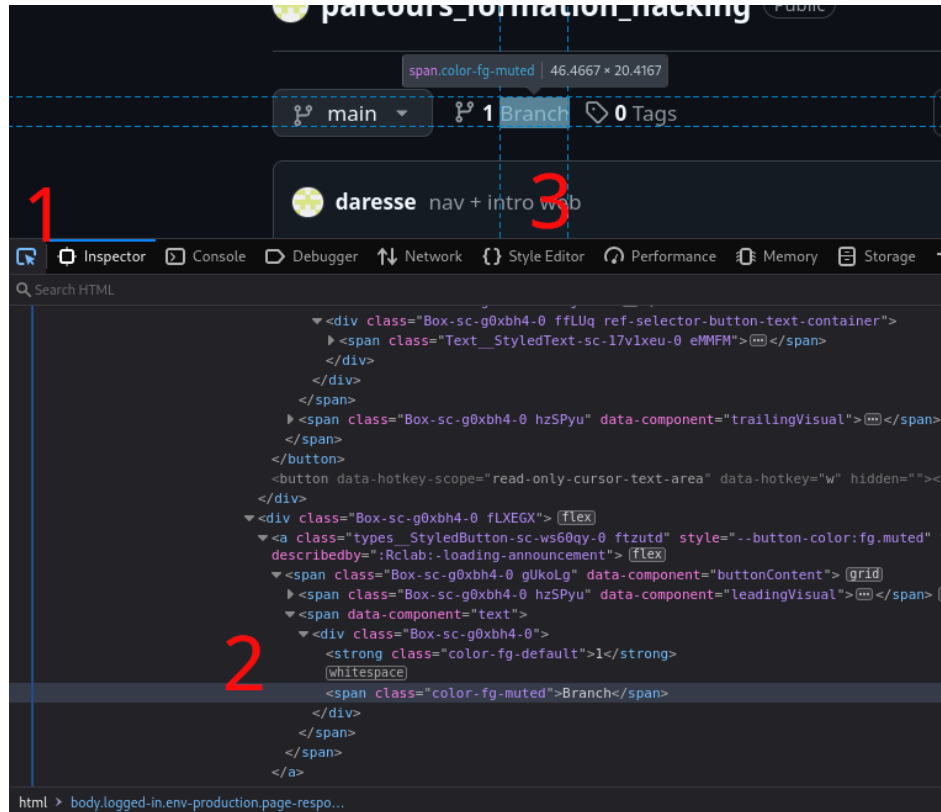


FIGURE 1 – Inspecteur utilisé pour modifier des éléments d'une page web

Ici, l'interrupteur (1) activé par défaut permet d'accéder automatiquement à des éléments en passant la souris sur la page web (3) et d'en afficher le code source dans la section (2) où il est modifiable.

3.2 challenges rootme associés :

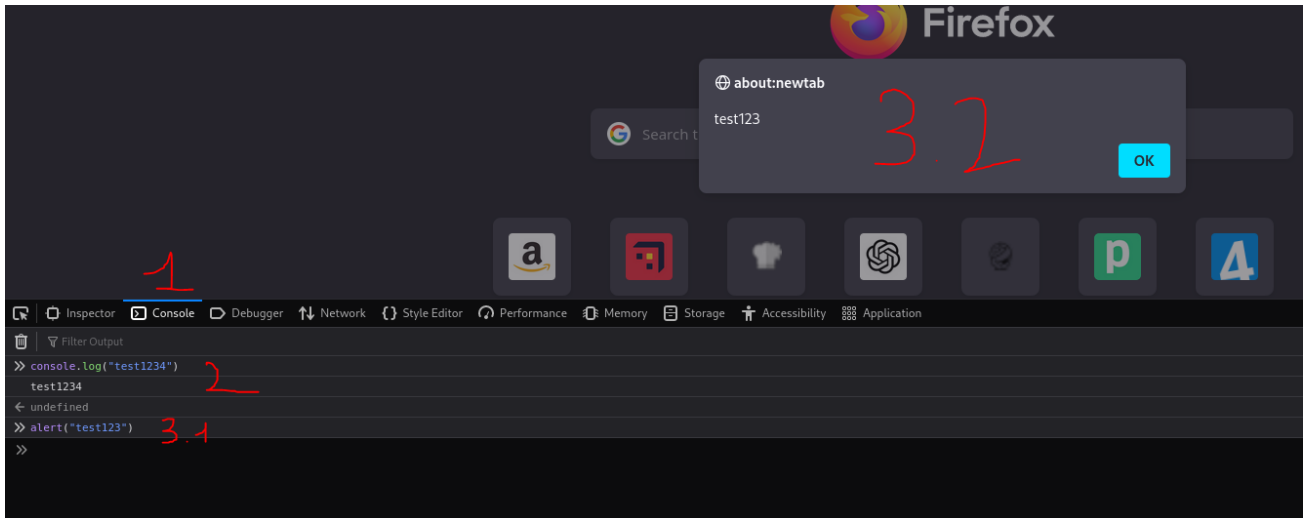
(N.B). L'inspecteur est un outil extrêmement utile dans beaucoup de challenges webs. En revanche les challenges suivants tournent majoritairement autour de l'utilisation de l'inspecteur et de la compréhension des langages : HTML, JS et CSS. Ces challenges sont également accessibles pour les débutants.

- HTML - Boutons désactivés
- Javascript - Authentification
- Javascript - Source
- Javascript - Authentification 2

4 La Console

La console est un outil permettant d'exécuter du code JavaScript. Sur l'image précédente on peut la voir à droite de l'onglet navigateur. Cet outil pourra nous être utile pour se rendre compte de ce qu'il est capable de faire, par exemple, lors de l'exploitation d'une faille XSS (voir fiche vuln correspondante).

4.1 Illustration :



- 1 : L'onglet pour sélectionner la Console.
- 2 : On peut voir ici que le code JavaScript s'exécute dans la Console. (`console.log("test123")` équivaux à "afficher dans la console la chaîne : "test123")
- 3.1 : On peut également exécuter des fonctions JavaScript plus complexe ici on peut voir que j'ai pu lancer la fonction `alert` qui ouvre une fenêtre pop-up (3.2).

4.2 challenges rootme associés :

- Javascript Obfuscation 1
- JavaScript Obfuscation 2
- JavaScript Obfuscation 3

5 Le debugger

