

Nivel 1 | Bandit | OverTheWire

Español | [Inglés](#)

[Version en PDF.](#)

Descripción del *challenge*.

Bandido Nivel 0 - Nivel 1

Objetivo de nivel La contraseña para el siguiente nivel se almacena en un archivo llamado **readme** ubicado en el directorio de la casa. Utilice esta contraseña para registrarse en bandito1 usando SSH. Cada vez que encuentras una contraseña para un nivel, utilizar SSH (en el puerto 2220) para iniciar sesión en ese nivel y continuar el juego.

Comandos que puede necesitar para resolver este nivel [ls](#) , [cd](#) , [cat](#) , [file](#) , [du](#) , [find](#)

SUGERENCIA: Crea un archivo para notas y contraseñas en tu máquina local. Las contraseñas para los niveles *no* se guardan automáticamente. Si no los salvas tú mismo, tendrás que empezar de repasar desde bandito0. Las contraseñas también cambian ocasionalmente. Se recomienda tomar notas sobre cómo resolver cada desafío. A medida que los niveles se ponen más difíciles, las notas detalladas son útiles para volver a donde lo dejó, hacer referencia para problemas posteriores o ayudar a otros después de completar el desafío.

Información dada por el *challenge*.

Detalles útiles dados por el nivel anterior.

- *hostname*: " bandit.labs.overthewire.org ".
- *puerto*: " 22 " (2220).
- *usuario*: " bandit0 ".
- *contraseña*: " bandit0 ".

Detalles nuevos dados por la descripción de este nivel.

- *comandos potencialmente útiles*: " ls, cd, cat, file, du, find ".

Procedimiento.

1. Una vez logeado en el nivel 0 (usando las credenciales usadas encontradas en el nivel anterior), usar los "comandos que puedes llegar a necesitar para poder resolver en este nivel" encontrados en la descripción del *challenge* para guiarse en como resolver este nivel.
2. Entre los comandos encontrados en ese listado, podemos encontrar como particularmente útiles, los comandos "**ls**" y "**cat**". El primero, para poder listar todo el contenido de la ubicación específica en la cual nos encontramos...

```
bandit0@bandit:~$ ls
```

3. El siguiente comando siendo, " cat ", para poder leer los contenidos impresos en pantalla del archivo "readme" que llegamos a ver en el *output* del comando anterior, siendo en este archivo donde se encuentra la solución de este nivel y la contraseña para poder logearse al nivel siguiente...

```
bandit0@bandit:~$ cat readme
```

Adjunto.

For more information regarding individual wargames, visit
<http://www.overthewire.org/wargames/>

For support, questions or comments, contact us on discord or IRC.

Enjoy your stay!

```
bandit0@bandit:~$ pwd
```

```
/home/bandit0
```

```
bandit0@bandit:~$ ls
```

```
readme
```

```
bandit0@bandit:~$ cat readme
```

Congratulations on your first steps into the bandit game!!

Please make sure you have read the rules at <https://overthewire.org/rules/>

If you are following a course, workshop, walkthrough or other educational activity,
please inform the instructor about the rules as well and encourage them to
contribute to the OverTheWire community so we can keep these games free!

The password you are looking for is: ZjLjTmM6FvvyRnrb2rfNW0Z0Ta6ip5If

```
bandit0@bandit:~$ █
```
