

## **Отчет по прохождению игры Bandit.**

## Группа 2-МВ-4

Ярошевская Д.А.

## Level 0

Подключаемся к удаленному серверу через команду `ssh`, используем указанный логин, хост, порт (с помощью ключа `-p`).

Используем указанный пароль **bandit0**.

## Level 0 → Level 1

Ищем пароль в файле **readme** в домашней директории. Используем **ls**, чтобы удостовериться, что файл находится в текущей директории. Читаем файл с помощью **cat**.

```
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: ZjLjTmM6FvvyRnrb2rfNW0ZOTa6ip5If
```

Копируем пароль и используем его при переходе на следующий уровень.

```
bandit0@bandit:~$ exit
logout
Connection to bandit.labs.overthewire.org closed.
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit1@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
[|_|_ \ /_,-,-,-\ /_,-|(|)_|
 [||_|(||| | ||| (||| | |||_
 [.-/_ \_,,_||| | | \_,,_||| \_,_|||_]

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

backend: gibson-0
bandit1@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## Level 1 → Level 2

Пароль находится в файле с названием – в домашней директории. Явным образом указываем путь к файлу, чтобы команда интерпретировалась корректно. Снова используем **cat**.

```
bandit1@bandit:~$ cat ./
263JGJPfgU6LtdEvgfWU1XP5yac29mFx
```

Используем пароль для перехода на следующий уровень.

```
bandit1@bandit:~$ exit
logout
Connection to bandit.labs.overthewire.org closed.
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit2@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
[|_|_ \ /_,-,-,-\ /_,-|(|)_|
 [||_|(||| | ||| (||| | |||_
 [.-/_ \_,,_||| | | \_,,_||| \_,_|||_]

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

backend: gibson-0
bandit2@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## Level 2 → Level 3

Пароль находится в файле с названием **--spaces in this filename--** в домашней директории. Чтобы обозначить, что пробелы включены в название файла, обрамляем путь к файлу в кавычки.

Переходим на 3 уровень.

```
bandit2@bandit:~$ cat "./--spaces in this filename--"
MNk8KNH3Usio41PRUEoDFPqfxLPlSmx
bandit2@bandit:~$ exit
logout
Connection to bandit.labs.overthewire.org closed.
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit3@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
```



```
This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames
```

```
backend: gibson-0
bandit3@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## Level 3 → Level 4

Пароль находится в скрытом файле в директории **inhidden**. Используем команду **ls** с ключом **-a**, чтобы увидеть файл. Используем его название для просмотра содержимого.

Переходим на 4 уровень.

```
bandit3@bandit:~$ ls -a inhere
. . . . .Hiding-From-You
bandit3@bandit:~$ cat inhere/...Hiding-From-You
2WmrDFRmJIq3IPxneAaMGhap0pFhF3NJ
bandit3@bandit:~$ exit
logout
Connection to bandit.labs.overthewire.org closed.
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit4@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
```



```
This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames
```

```
backend: gibson-0
bandit4@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## Level 4 → Level 5

Среди нескольких файлов нужно найти тот, который мы можем прочитать.

Просматриваем директорию `inhere`. Используем команду `file` для определения типа файлов. `/*` - все файлы.

```
bandit4@bandit:~$ cd inhere
bandit4@bandit:~/inhere$ ls
-file00  -file02  -file04  -file06  -file08
-file01  -file03  -file05  -file07  -file09
bandit4@bandit:~/inhere$ file /*
./-file00: data
./-file01: data
./-file02: data
./-file03: data
./-file04: data
./-file05: data
./-file06: data
./-file07: ASCII text
./-file08: data
./-file09: data
```

Видим единственный файл ASCII text. Читаем его, используем пароль для перехода на 5 уровень.

```
bandit4@bandit:~/inhere$ cat "./-file07"
4oQYVPkxZOOE005pTW81FB8j8lxXGUQw
bandit4@bandit:~/inhere$ exit
logout
Connection to bandit.labs.overthewire.org closed.
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit5@bandit.labs.overthewire.org -p 2220

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

backend: gibson-0
bandit5@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## Level 5 → Level 6

Ищем файл в директории **inhere** с заданными параметрами. Используем для этого команду **find** с ключами **-type f** (ищем только файлы), **-size 1033c** (размер 1033 байта), **! -executable** (не исполняемый). Читаем найденный файл.

```
bandit5@bandit:~$ cd inhere
bandit5@bandit:~/inhere$ ls
maybehere00 maybehere04 maybehere08 maybehere12 maybehere16
maybehere01 maybehere05 maybehere09 maybehere13 maybehere17
maybehere02 maybehere06 maybehere10 maybehere14 maybehere18
maybehere03 maybehere07 maybehere11 maybehere15 maybehere19

bandit5@bandit:~/inhere$ find -type f -size 1033c ! -executable
./maybehere07/.file2
bandit5@bandit:~/inhere$ cat ./maybehere07/.file2
HWAsnPhtq9AVKe0dmk45nxy20cvUa6EG
```

Переходим на 6 уровень.

```
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit6@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

backend: gibson-0
bandit6@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## Level 6 → Level 7

Пароль находится где-то на сервере и имеет заданные параметры. Ищем в корневом каталоге **/**, с помощью ключей задаем свойства (владелец, группа, размер файла). Используем перенаправление ошибок с помощью **2>/dev/null**, чтобы избежать вывода Permission denied. Читаем файл.

```
bandit6@bandit:~$ find / -user bandit7 -group bandit6 -size 33c 2>/dev/null
/var/lib/dpkg/info/bandit7.password
bandit6@bandit:~$ cat /var/lib/dpkg/info/bandit7.password
morbNTDkSW6jIlUc0ym0dMaLn0lFVAaj
```

Переходим на 7 уровень.

```
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit7@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
[ _ | _ \ _ / _ , _ | _ \ _ \ _ / _ | ( _ ) | _ |
| ( _ ) | ( _ ) | ( _ ) | ( _ ) | ( _ ) | ( _ )
_ . _ / \ _ , _ | _ | _ | \ _ , _ | _ | \ _ |

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

backend: gibson-0
bandit7@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## **Level 7 → Level 8**

Пароль находится в файле **data.txt** рядом со словом **millionth**. С помощью команды **grep** ищем строку, в которой находится слово. Используем найденный пароль для перехода на 8 уровень.

```
bandit7@bandit:~$ ls
data.txt
bandit7@bandit:~$ grep "millionth" data.txt
millionth      dfwvzFQi4mU0wfNbFOe9RoWskMLg7eEc
bandit7@bandit:~$ exit
logout
Connection to bandit.labs.overthewire.org closed.
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit8@bandit.labs.overthewire.org -p 2220

$$\begin{array}{c} \boxed{\text{I}} \text{---} \boxed{\text{I}} \text{---} \boxed{\text{I}} \text{---} \boxed{\text{I}} \\ | \quad | \quad | \quad | \\ \boxed{\text{O}} \text{---} \boxed{\text{I}} \text{---} \boxed{\text{I}} \text{---} \boxed{\text{I}} \text{---} \boxed{\text{I}} \\ | \quad | \end{array}$$

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

backend: gibson-0
bandit8@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## Level 8 → Level 9

Пароль находится в файле **text.txt** в строке, которая не повторяется.

Сортируем файл с помощью **sort**, чтобы затем использовать команду **uniq -u**, которая показывает только уникальные строки. Переходим на 9 уровень.

```
bandit8@bandit:~$ ls
data.txt
bandit8@bandit:~$ sort data.txt | uniq -u
4CKMh1JI91bUIZZPXDqGanal4xvAg0JM
bandit8@bandit:~$ exit
logout
Connection to bandit.labs.overthewire.org closed.
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit9@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
[|_|-- /--,---\--/|_(_)_|_
|_|_)|(|_|_|_|_|(|_|_|_|_|_
|_./_\_,_|_|_|_|_|_|_,_|_|_|_|

This is an OverTheWire game server.
More information on http://www.overthewire.org/wargames

backend: gibson-0
bandit9@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

## Level 9 → Level 10

Пароль находится в файле **text.txt** в одной из нескольких читаемых строках, начинается с нескольких символов **=**. С помощью **strings** ищем читаемые строки, передаем их команде **grep "=="**. Находим подходящую строку и используем пароль для перехода на 10 уровень.

```
bandit9@bandit:~$ ls
data.txt
bandit9@bandit:~$ strings data.txt | grep "=="
FB`=
c\5D=
===== the
?/=l
=Uc1
=vG*2P
===== password
k=ezG
E===== is
=%r_
.?=Dm
O&A=n
5===== FGUW5illVJrxX9kMYMmlN4MgbpfMiqey
=*^Y
=L3jt
q<=
'QHE=
+=NBf
```

```
dari@Ubuntu:~$ ssh bandit10@bandit.labs.overthewire.org -p 2220
   _/\_ \ /_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_
  | | | | | | | | | | | | | |
  | | | | | | | | | | | | | |

      This is an OverTheWire game server.
      More information on http://www.overthewire.org/wargames

backend: gibson-0
bandit10@bandit.labs.overthewire.org's password:
```

```
bandit10@bandit:~$ whoami
bandit10
```