

ENIGMAHACK

March 12, 2024

0.1 CodeCésar :

Afin de résoudre cette énigme vous pouvez vous rendre sur le site suivant et copier coller le message codé : <https://www.dcode.fr/caesar-cipher>

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case “flag” et dans la case “idChallenge” le numéro du challenge, c’est-à-dire le 1.

0.1.1 Résultat : CTRL U.

0.2 CodeSource Web :

Pour cette énigme, il faudra utiliser le résultat de l’épreuve précédente qui est une combinaison de touche sur le clavier qui donne accès au code source de la page web.

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case “flag” et dans la case “idChallenge” le numéro du challenge, c’est-à-dire le 2.

0.2.1 Résultat : <http://10.122.13.224/ENIGMAHACK/>.

0.3 StegHide :

Pour cette épreuve, le lien trouvé dans l’énigme précédente vous sera utile, c’est à partir de celui-ci que vous pourrez récupérer l’image à décoder grâce à la commande : `steghide extract -sf locked.jpg`. Ou encore grâce à des certains site de stéganographie qui pourront la décoder.

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case “flag” et dans la case “idChallenge” le numéro du challenge, c’est-à-dire le 3.

0.3.1 Résultat : (1000-57)/10.

0.4 Calcul :

Pour cette épreuve, il faudra résoudre le calcul qui a été trouvé précédemment dans l’épreuve de stéganographie.

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case “flag” et dans la case “idChallenge” le numéro du challenge, c’est-à-dire le 4.

0.4.1 Résultat : 94,3.

0.5 Radio :

Pour cette épreuve, le résultat de l'épreuve précédente représente la fréquence de la station radio que vous devrez écouter et qui renverra un code morse qu'il va falloir décoder.

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case "flag" et dans la case "idChallenge" le numéro du challenge, c'est-à-dire le 5.

0.5.1 Résultat : memory.

0.6 Memory :

Pour cette épreuve, il faut se rendre dans le dossier memory où se trouve un programme qu'il faut exécuter et ensuite terminer le jeu afin d'obtenir le résultat.

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case "flag" et dans la case "idChallenge" le numéro du challenge, c'est-à-dire le 6.

0.6.1 Résultat : PENDU.

0.7 Pendu :

Pour cette épreuve, il faut se rendre dans le dossier pendu où se trouve un programme pendu.sh qu'il faut exécuter et ensuite terminer le jeu afin d'obtenir le résultat.

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case "flag" et dans la case "idChallenge" le numéro du challenge, c'est-à-dire le 7.

0.7.1 Résultat : administrateur.

0.8 Mail :

Pour cette épreuve, il faut se rendre dans le dossier mail où se trouvent des fichiers texte contenant des mails qu'il faut analyser et ensuite trouver celui qui a été écrit sans faute et récupérer le nom de l'expéditeur qui servira de flag.

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case "flag" et dans la case "idChallenge" le numéro du challenge, c'est-à-dire le 8.

0.8.1 Résultat : Youtube-Premium.

0.9 Rebu :

Ici vous aurez une image avec un assemblage de lettres et d'icônes qui forme une phrase que vous devez trouver et c'est celle-ci qui servira de flag.

Le résultat trouvé est le flag à rentrer dans la case "flag" et dans la case "idChallenge" le numéro du challenge, c'est-à-dire le 9.

0.9.1 Résultat : Bravo vous avez trouvé toute les failles.