

# Escape room CONDECERO – Bandera/clave 5

## Bandera/Clave 5

Seguimos la pista de la última bandera que indicaba un directorio llamado Piet.

Nos trasladamos a dicho directorio y localizamos un archivo PNG con el nombre de FLAG.

```
www-data@FLAG1:~$ cd /home
cd /home
www-data@FLAG1:/home$ ls
ls
Piet
www-data@FLAG1:/home$ cd Piet
cd Piet
www-data@FLAG1:/home/Piet$ ls
ls
FLAG.png
www-data@FLAG1:/home/Piet$
```

Todo parece sugerir que el archivo de imagen contiene instrucciones ensambladas con PIET, un lenguaje de programación de los denominados “esotéricos”, cuyos programas son mapas de bits que se representan como arte abstracto.

Nos descargaremos el fichero e intentaremos interpretarlo con la ayuda de un motor online.

Pulsamos ctrl + C para terminar la sesión de Shell que habíamos creado

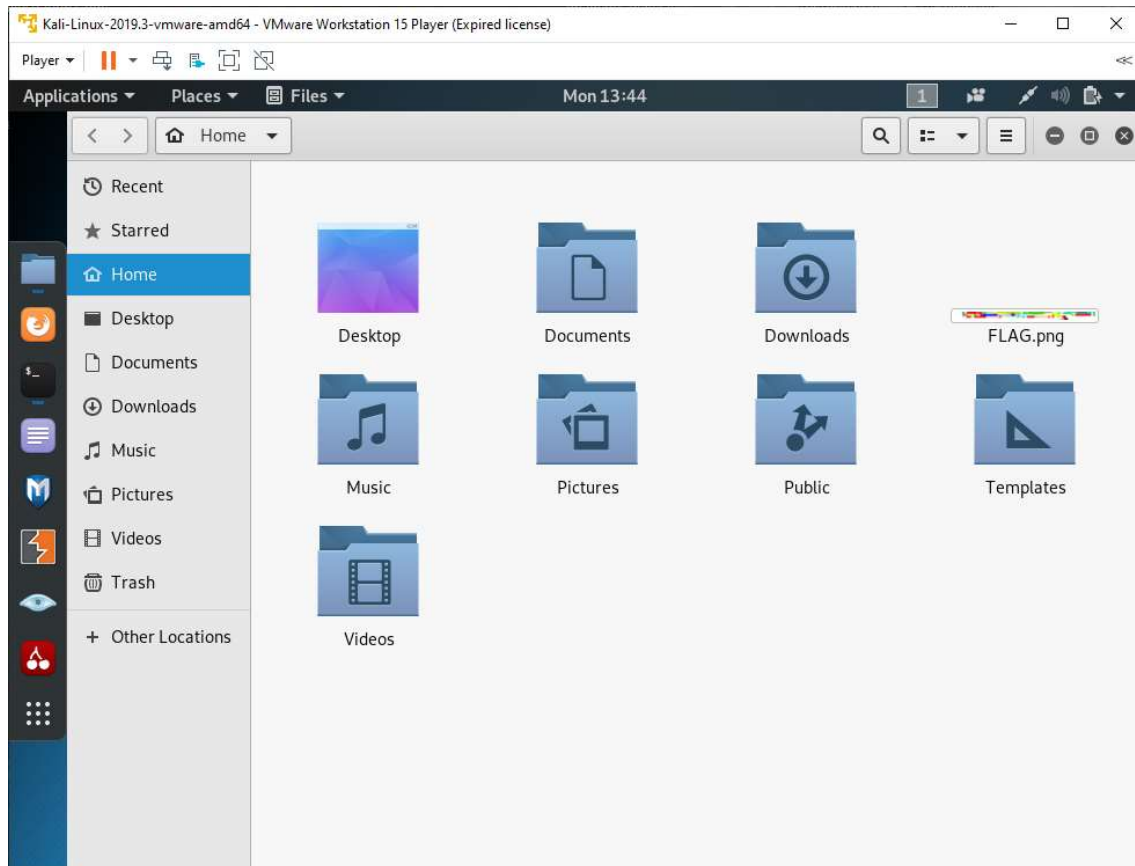
Introducimos la siguiente tanda de comandos:

**cd /home/Piet** [enter]

**download FLAG.png** [enter]

```
www-data@FLAG1:/home/Piet$ ^C
Terminate channel 1? [y/N] y
meterpreter > cd /home/Piet
meterpreter > download FLAG.png
[*] Downloading: FLAG.png -> FLAG.png
[*] Downloaded 293.00 B of 293.00 B (100.0%): FLAG.png -> FLAG.png
[*] download : FLAG.png -> FLAG.png
meterpreter >
```

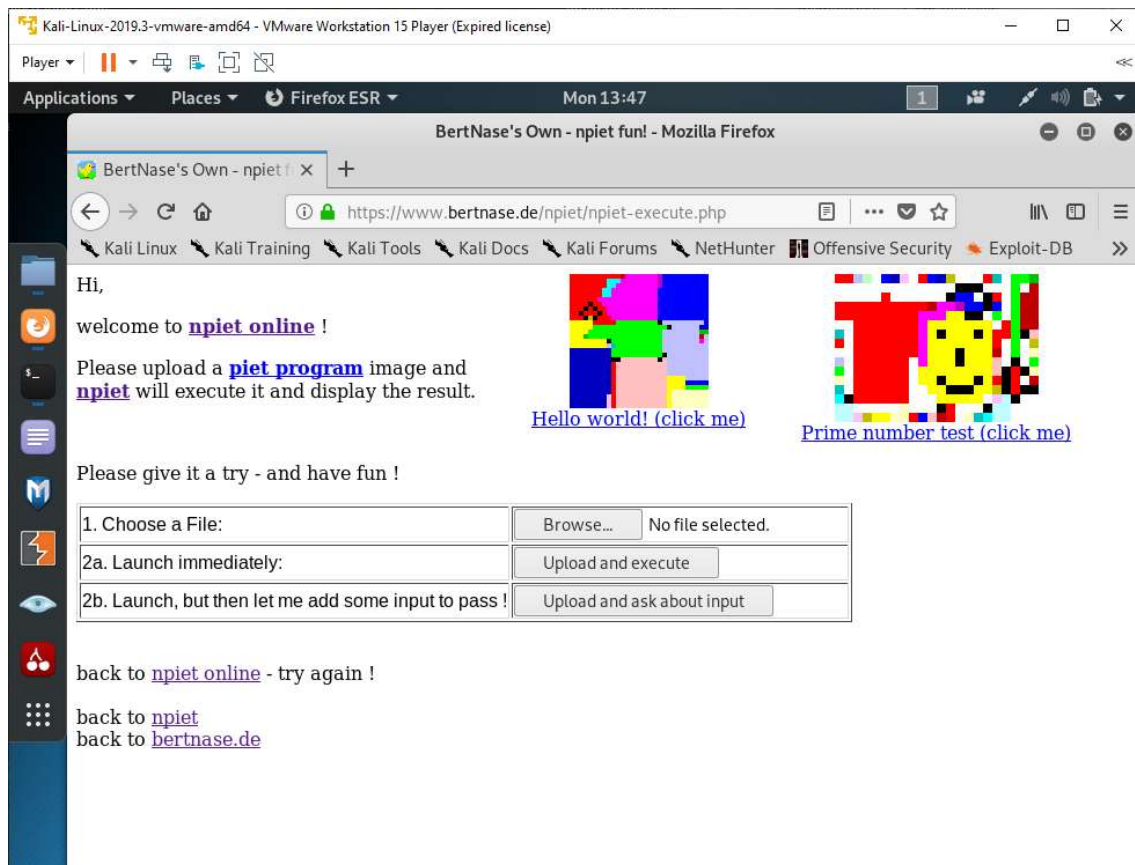
Vamos a nuestro gestor de archivos y comprobamos que hemos descargado el archivo correctamente.



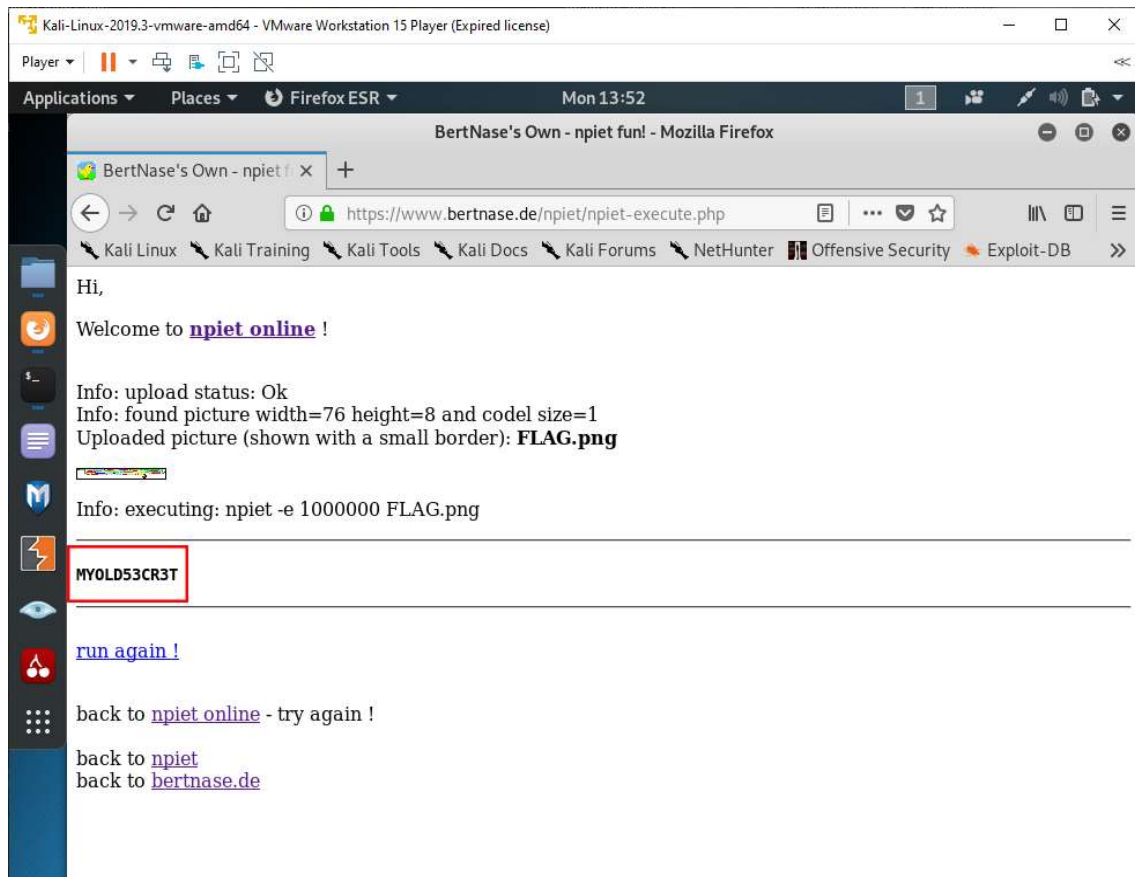
Abrimos en el navegador web la siguiente dirección

<https://www.bertnase.de/npviet/npviet-execute.php>

y pulsamos enter



Después de subir el archivo de imagen, seleccionaremos la opción 2a: **Upload and execute**



Con esto, obtendríamos la quinta y última bandera.

**CÓDIGO BANDERA 5: MYOLD53CR3T**