

# WRITE-UP

L'éternel Débat – WEB

Billy Desquiens

# HACKY'NOV

Hacky'Nov est une association créée dans le cadre des YDAYS organisés par l'école YNOV qui organise chaque année un CTF afin d'initier le grand public aux différentes problématiques de cybersécurité.

L'événement est organisé par les étudiants du campus YNOV d'Aix-en-Provence et se décompose en trois parties.

La première partie est l'organisation d'un Capture The Flag (CTF). Chaque étudiant, de bachelor 1 à master 2 propose des challenges de cybersécurité, afin que les participants puissent en résoudre le maximum et gagner la compétition ! Les challenges sont axés de sorte que même les débutants puissent en résoudre un maximum tout en sachant faire plaisir aux plus expérimentés

La deuxième partie est dédiée à l'organisation de conférences autour de problématiques et sujets de cybersécurité. Elles sont proposées soit par des étudiants volontaires, soit par des intervenants externes afin de former et de sensibiliser les participants sur des sujets ciblés.

La troisième et dernière partie permet d'organiser la rencontre des étudiants avec des entreprises travaillant autour de la cybersécurité. Les entreprises partenaires de l'événement qui sont en majorité de grands acteurs du domaine, auront un espace unique et dédié à la mise en relation avec les participants, qui sont pour la plupart, des étudiants en cybersécurité.

<https://hackynov.fr/>

## Table des matières

---

Partie 1 : Présentation du challenge.....	4
Partie 2 : Sources .....	5
Partie 3 : Résolution .....	6

## Partie 1 : Présentation du challenge

**Nom du challenge :** MalwareAnalysisLight

**Domaine :** WEB

**Difficulté :** ★ ★ ★ ★ ★

**Auteur :** Billy Desquiens

**Description :**

L'éternel débat entre consoles et PC continue sur une page web.

A vous de trouver la réponse à ce dilemme dissimulée dans cette page.

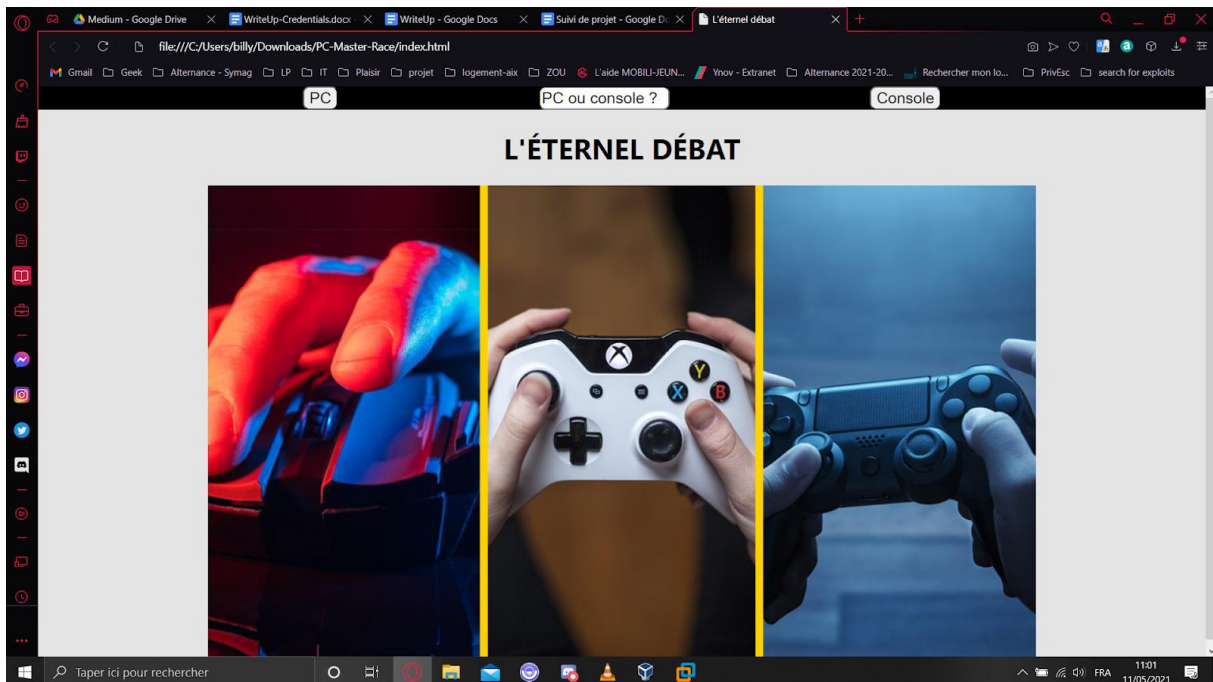
## Partie 2 : Sources

Le challenge est hébergé sur le serveur de Hacky'Nov sur le port 20080.

Il se présente sous la forme d'un site web.

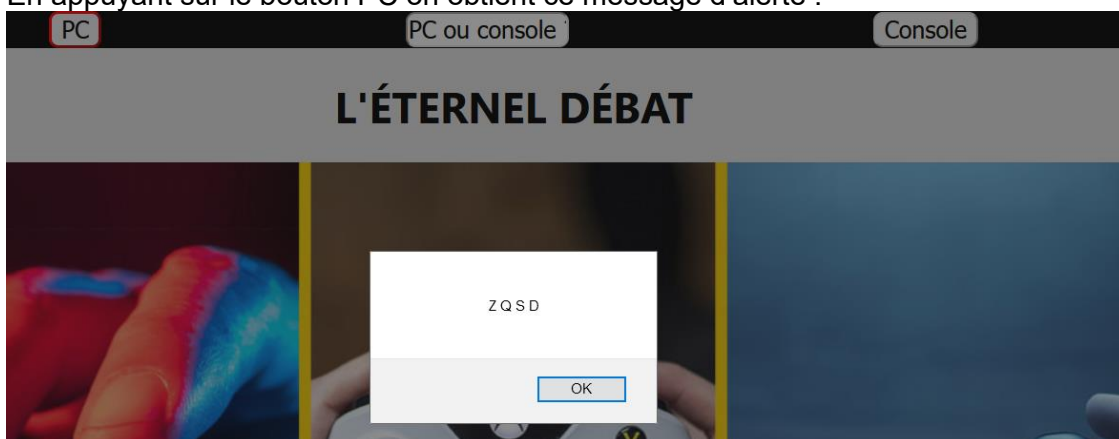
## Partie 3 : Résolution

En ouvrant notre page web, nous pouvons voir ceci:

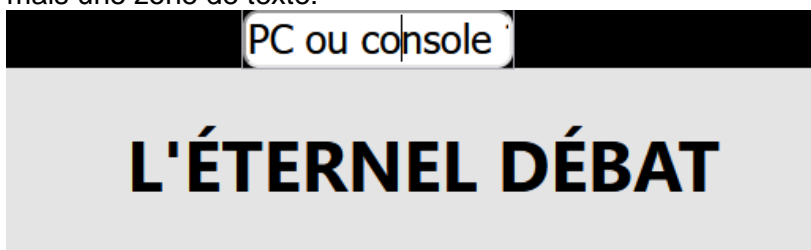


On peut voir qu'il y a des boutons en haut de la page, on peut essayer de cliquer dessus :

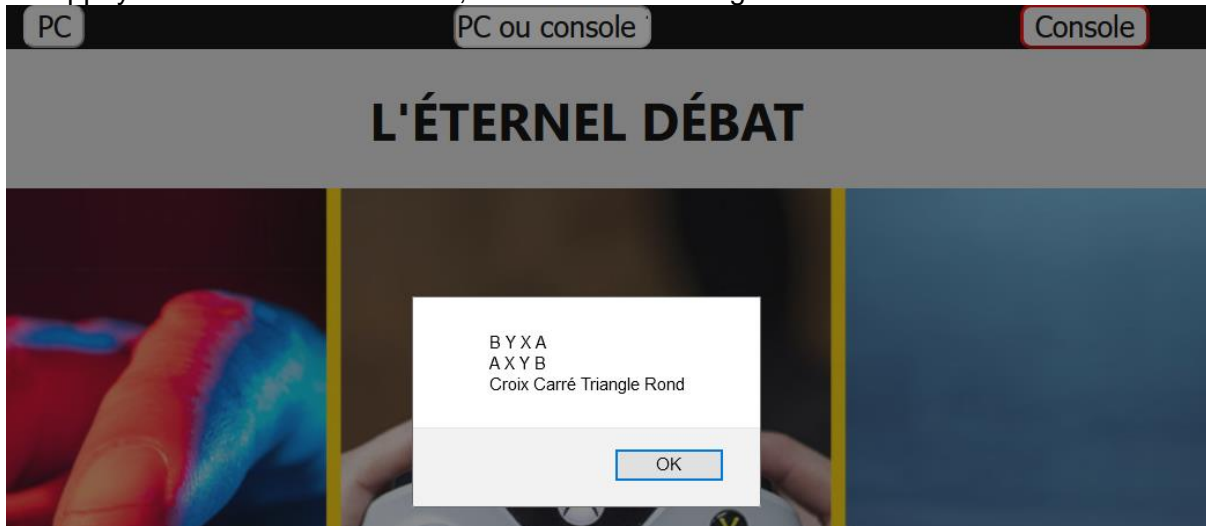
En appuyant sur le bouton PC on obtient ce message d'alerte :



En tentant d'appuyer sur le bouton PC ou console, on s'aperçoit que ce n'est pas un bouton mais une zone de texte:



En appuyant sur le bouton console, on obtient le message suivant :



Sur les deux messages affichés par les boutons et sur les images on fait référence aux boutons de souris, aux touches de clavier et aux boutons des manettes. On se dit alors que la zone de texte dans le menu devrait également être un bouton.

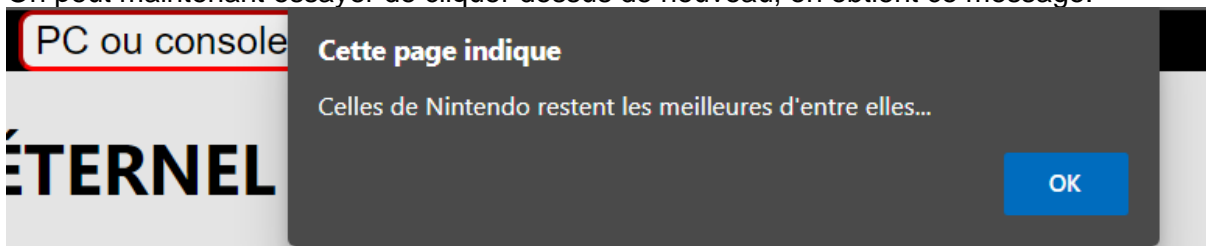
On va donc examiner l'élément pour modifier la page html et transformer ce champ en bouton:

```
<nav class="navbar">
  <input type="button" class="bout" id="getPC" value="PC">
  <input type="button" class="bout" id="getIt" size="11" value="PC ou console ?">
  <input type="button" class="bout" id="getConsole" value="Console">
</nav>
```

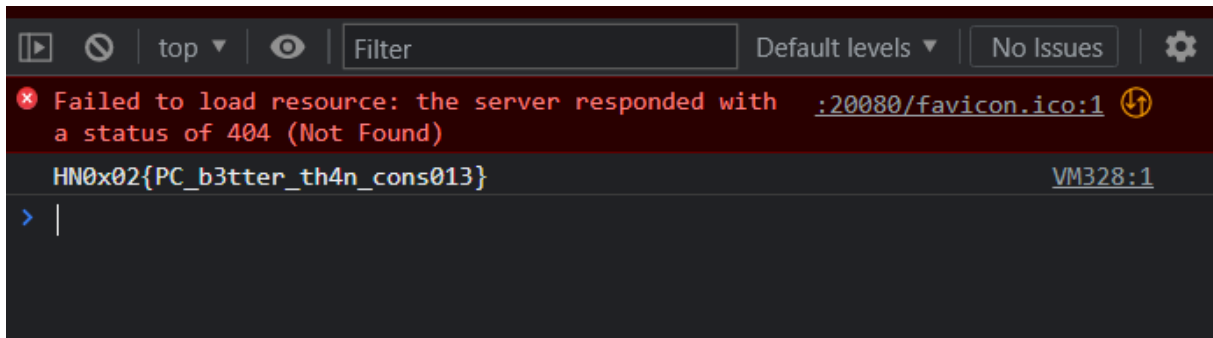
On voit que le bouton PC ou Console n'a pas le type "button" d'attribuer, on va donc lui assigner le type button:

```
<nav class="navbar">
  <input type="button" class="bout" id="getPC" value="PC">
  .. <input type="button" class="bout" id="getIt" size="11" value="PC
  ou console ?"> == $0
  <input type="button" class="bout" id="getConsole" value="Console"> flex
</nav>
```

On peut maintenant essayer de cliquer dessus de nouveau, on obtient ce message:



Au vu du message d'alerte et du thème de la page, on comprend qu'il faut se diriger vers la console du navigateur:



Nous obtenons alors le flag : HN0x02{PC\_b3tter\_th4n\_cons013}