

## Gra 1

Abdullah Maou 231001

### Level #1

Po użyciu „Zbadaj element” można znaleźć hasło. Hasło zostało zapisane w skrypcie w pliku html

A hasło to „a jednak umiem czytać”

```
1 <HTML>
2 <script>
3 function sprawdz(){
4 if (document.getElementById('haslo').value=='i am too lame') {self.location.href="zaq.htm";} else {alert('Zle haselko :')};
5 }
6 </script>
7 <br>Level #1
8 <h3>Wpisz haslo dostpu:</h3>
9 <br><input type="text" name="haslo" id="haslo">
10 <br><input type="button" value="OK" onClick="sprawdz()">
11 </HTML>
12
```

```
<script>
function sprawdz(){
if (document.getElementById('haslo').value=='a jednak umiem czytac') {self.location.href='ok_next.htm';} else {alert('Zle haselko :')};
}
</script>
```

### Level #2

Po użyciu „Zbadaj element” można znaleźć hasło I znajduje się on w skrypcie o nazwie „haselko.js”

Hasło to „to było za proste”

```
<HTML>
<script src="haselko.js"></script>
<script>
function sprawdz(){
if (document.getElementById('haslo').value==has) {self.location.href=adresik;} else {alert('Nie... to nie to haslo...');}
}
</script>
<br>Level #2
<h3>Wpisz haslo dostpu:</h3>
<br><input type="text" name="haslo" id="haslo">
<br><input type="button" value="OK" onClick="sprawdz()">
</HTML>
```

```
var has='to bylo za proste';
var adresik='formaster.htm';
```

### Level #3

To co nas interesuje to kod, który można by było zredagować w taki sposób

```
<HTML>
<script>
function right(e) {
if (navigator.appName == 'Netscape' &&
(e.which == 3 || e.which == 2))
return false;
else if (navigator.appName == 'Microsoft Internet Explorer' &&
(event.button == 2 || event.button == 3)) {
alert('Prawy nie dziala...');
return false;
}
return true;
}
var dod='unknow';
function prawy(txx){
var txt=txx;
document.onmousedown=right;
if (document.layers) window.captureEvents(Event.MOUSEDOWN);
window.onmousedown=right;
}
prawy();
var literki='abcdefgh';
var ost='';
function losuj(){
ost=literki.substr(2,4)+'qwe'+dod.substr(3,6);
}

function sprawdz(){
losuj();
if (document.getElementById('haslo').value==ost) {self.location.href=ost+'.htm';} else {alert('Nie... to nie to haselko...');}
}
</script>
<br>Level #3
<h3>Wpisz haslo dost<img alt="diamond icon" data-bbox="245 425 255 435"/>pu:</h3>
<br><input type="text" name="haslo" id="haslo">
<br><input type="button" value="OK" onClick="sprawdz()">
</HTML>
```

Jako że funkcja 'sprawdz' odwołuje się bezpośrednio do funkcji 'losuj', a hasło to zmienna 'ost', na którą funkcja 'losuj' wpływa.

Hasło to od 2 do 4 litery ze zmiennej „literki” + qwe + 3 do 6 litery ze zmiennej 'dod', czyli hasło to "cdqwenow".

### Level #4

Po użyciu „Zbadaj element” i po wykonaniu działań matematycznych wynik to 171 i jest to hasło poprawne.

```
<HTML>
<script>
function sprawdz(){
zaq=document.getElementById('haslo').value;
if (isNaN(zaq)) {alert('Zle haslo!')} else {
wynik=(Math.round(6%2)*(258456/2))+(300/4)*2/3+121;
if (zaq==wynik) {self.location.href='go'+wynik+'.htm';} else {alert('Zle haslo!')}
}}
</script>
<br>Level #4
<h3>I co by tu teraz zrobic?</h3>
<br><input type="text" name="haslo" id="haslo" size=20>&nbsp;<input type="button" value="?" onClick="sprawdz()">
</HTML>
```

## Level #5

Na stronie pojawia się licznik, który odpowiada zmiennej „seconds”, trzeba w obliczyć przy jakiej wartości ‘seconds’ wynik zmiennej ‘ile’ będzie wynosić 861

```
<HTML>
<script>
var now = new Date();
var seconds = now.getSeconds();

function czas(){
now = new Date();
seconds = now.getSeconds();
txt.innerHTML=seconds;
setTimeout('czas()',1);
}

function sprawdza(){
ile=((seconds*(seconds-1))/2)*(document.getElementById('pomoc').value%2);
if (ile==861) {self.location.href=seconds+'x.htm'} else {alert('Zle haslo!');}
}
</script>
<br>Level #5
<h3>Zamek czasowy</h3>
<br><div id="txt"></div>
<br>Cyfra pomocnicza: <input type="text" size=3 name="pomoc" id="pomoc"><br>
<br><input type="button" value="[wejdź]" onClick="sprawdz()">
<script>czas();</script>
</HTML>
```

Musimy rozwiązać  $861 = x \cdot (x-1) / 2 \cdot (y \% 2)$ , gdzie ‘y’ to nasza liczba, którą wprowadzamy ręcznie, a ‘x’ to numer sekund

Dzięki napisaniu prostego programu i przy pomocy przekształcaniu wzorów, ułatwiłem sobie zadanie matematyczne

```
2   for (x = 2; x < 61; x++) {
3
4   let d = 1722/(x*(x-1));
5
6   console.log(d, x)
7   }
```

```
1.53475935828877 34
1.4470588235294117 35
1.3666666666666667 36
1.2927927927927927 37
1.22475106685633 38
1.1619433198380567 39
1.103846153846154 40
1.05 41
1 42
0.9534883720930233 43
0.9101479915433404 44
0.8696969696969697 45
```

Interesował nas wynik 1, jako że jest to zwrotka y%2 (y modulo 2), obok 1 znajduje się sekunda, w której ten wynik występuje, a więc w 42 sekundzie musimy wprowadzić jakąkolwiek liczbę, której y%2 będzie wynosić 1. Jest to np. liczba 3, 5, 7, 9, 11, 13.. etc. Więc rozwiązaniem jest wpisanie jakiegokolwiek nieparzystej liczby w 42 sekundzie.

## Level #6

```
<HTML>
<script>
var lit='abcdqepolsrc';
function sprawdz(){
var licznik=0;
var hsx='';
var znak='';
zaq=document.getElementById('haslo').value;
for (i=1; i<=5; i+=2){
licznik++;
if ((licznik%2)==0) {znak='_';} else {znak='x';}
hsx+=lit.substring(i,i+1)+znak;
}
hsx+=hsx.substring(hsx.length-3,hsx.length);
if (zaq==hsx) {self.location.href=hsx+'.htm';} else {alert('Zle haslo!');}
}
</script>
<br>Level #6
<h3>Wprowadz haslo:</h3>
<br><input type="text" name="haslo" id="haslo">
<br><input type="button" value="OK" onClick="sprawdz()">
</HTML>
```

Rozwiązanie po sprawdzaniu w notatniku to "bxd\_ex\_ex"

```
pętla przechodzi 3 razy
i == 1, 3, 5
licznik == 1, 2, 3

hsx == null

ITERACJA 1

Znak == x
hsx=hsx+(1,2)+znak
wynik to bx

INTERACJA 2

Znak == _
hsx=hsx+(3,4)+znak
wynik to bxd_

ITERACJA 3

Znak == x
hsx=hsx+(5,6)+znak
wynik to bxd_ex

-----
hsx == bxd_ex

length==6

hsx=hsx+hsx.substring(3,6)

ROZWIĄZANIE|
bxd_ex_ex
```

## Level #7

```
<HTML>
<script>
function sprawdz(){
    zaq=document.getElementById('haslo').value;
    wyn='';
    for (i=0; i<=zaq.length-1; i++){
        lx=zaq.charAt(i);
        ly='';
        if (lx=='a') {ly='z'}
        if (lx=='b') {ly='y'}
        if (lx=='c') {ly='x'}
        if (lx=='d') {ly='w'}
        if (lx=='e') {ly='v'}
        if (lx=='f') {ly='u'}
        if (lx=='g') {ly='t'}
        if (lx=='h') {ly='s'}
        if (lx=='i') {ly='r'}
        if (lx=='j') {ly='q'}
        if (lx=='k') {ly='p'}
        if (lx=='l') {ly='o'}
        if (lx=='m') {ly='n'}
        if (lx=='n') {ly='m'}
        if (lx=='o') {ly='l'}
        if (lx=='p') {ly='k'}
        if (lx=='q') {ly='j'}
        if (lx=='r') {ly='i'}
        if (lx=='s') {ly='h'}
        if (lx=='t') {ly='g'}
        if (lx=='u') {ly='f'}
        if (lx=='v') {ly='e'}
        if (lx=='w') {ly='d'}
        if (lx=='x') {ly='c'}
        if (lx=='y') {ly='b'}
        if (lx=='z') {ly='a'}
        if (lx==' ') {ly='_'}
        wyn+=ly;
    }
    if (wyn=='plxszn_xrv') {self.location.href=wyn+'.htm';} else {alert('Zle haslo!');}
}
</script>
<br>Level #7
<h3>Wprowadz haslo:</h3>
<br><input type="text" name="haslo" id="haslo">
<br><input type="button" value="OK" onClick="sprawdz()">
</HTML>
```

Przypisując 'p' jako ly Odczytujemy lx

Plxszn = kocham

\_xrtb = cie

Haslo to „kocham cie”.

## Level #8

```
<HTML>
<script>
var roz='dsabdkgsawqqqlsahdas'; var tmp=roz.substring(2,5)+roz.charAt(12);
document.write('<\s'+ 'c'+ 'r'+ 'i'+ 'p'+ 't' src="%7A%73%65%64%63%78%2E%6A%73"></s'+ 'c'+ 'r'+ 'i'+ 'p'+ 't'+ '>');
function sprawdz(){
zaq=document.getElementById('haslo').value; wyn=''; alf='qwertyuioplkjhgfdsazxcvbnm';
qet=0; for (i=0; i<=10; i+=2){
get+=10; wyn+=alf.charAt(qet+i); qet++;}
wyn+=eval(ax*bx*cx);
if (wyn==zaq) {self.location.href=wyn+'.htm';} else {alert('Zle haslo!');}
}
</script>
<br>Level #8
<h3>Wprowadz haslo: </h3>
<script src="%70%61%73%73%77%64.js"></script>
<br><input type="text" name="haslo" id="haslo">
<br><input type="button" value="OK" onClick="sprawdz()">
</HTML>
```

Do wyniku bierze się litery ze zmiennej „alf”. Co 3 litera 6 razy, gdyż jest 6 iteracji pętli for czyli grupjf dodatkowo do wyniku trzeba dodać 162 – który jest wynikiem linijki `wyn+=eval(ax*bx*cx)`

Hasło to „grupjf162”

**You win!**

Gratulacje!

Właśnie przeszedłeś grę Hackme 1.0 by Unknow!

Gratuluje cierpliwości :)