一 Sniper（狙击手模式）
狙击手模式使用一组payload集合，它一次只使用一个payload位置，假设你标记了两个位置“A”和“B”，payload值为“1”和“2”，那么它攻击会形成以下组合（除原始数据外）：

（一个一个爆破，通常只爆破密码或用户名）

attack NO.	location A	location B
1	1	no replace
2	2	no replace
3	no replace	1
4	no replace	2

二Battering ram（攻城锤模式）
攻城锤模式与狙击手模式类似的地方是，同样只使用一个payload集合，不同的地方在于每次攻击都是替换所有payload标记位置，而狙击手模式每次只能替换一个payload标记位置。

attack NO.	location A	location B
1	1	1
2	2	2

三Pitchfork（草叉模式）
草叉模式允许使用多组payload组合，在每个标记位置上遍历所有payload组合，假设有两个位置“A”和“B”，payload组合1的值为“1”和“2”，payload组合2的值为“3”和“4”，则攻击模式如下：

attack NO.	location A	location B
1	1	3
2	2	4

四Cluster bomb（集束炸弹模式）
集束炸弹模式跟草叉模式不同的地方在于，集束炸弹模式会对payload组进行笛卡尔积，还是上面的例子，如果用集束炸弹模式进行攻击，则除baseline请求外，会有四次请求：

（可同时爆破密码和用户名）

attack NO.	location A	location B
1	1	3
2	1	4
3	2	3
4	2	4

总结

Attack Type	Payloads set（字典数）	结果
Sniper	1	一个参数保持初始值不变，另一个遍历字典
Battering ram	1	两个参数同时遍历同一个字典
Pitchfork	n （取决于参数选几个）	两个参数同时遍历两个不同的字典
Cluster bomb	n （取决于参数选几个）	两个字典的笛卡尔积遍历