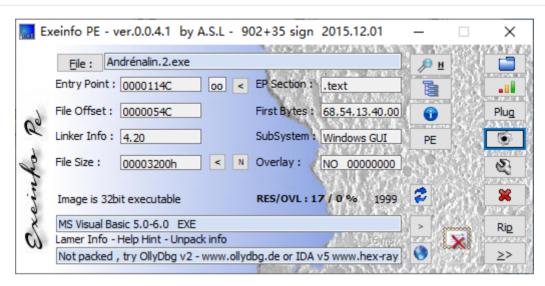
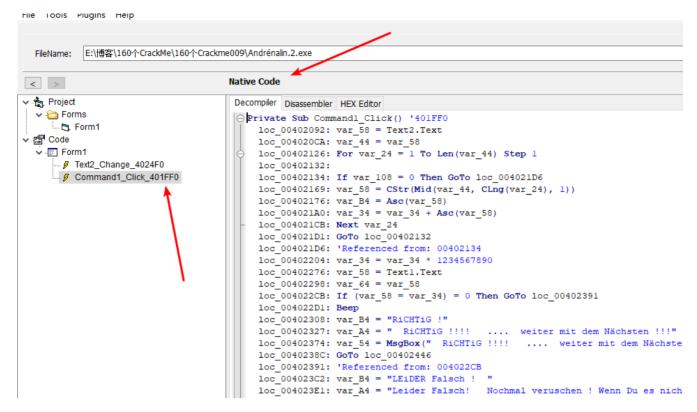
查克 VB Decompiler分析程序 前置知识 OD分析算法 写出注册机 验证结果

查壳



先来查一下壳,这个程序是用VB写的,和008是同一个作者,用的是用户名和序列号的保护方式,难度可能会有所上升,所以得分析整个按钮点击事件的算法。

VB Decompiler分析程序



把程序拖到VB Decompiler里,这个可是VB的逆向神器啊。

重要的信息有两个,一个是Native Code,说明是自然编译的,程序在编译的时候能够被编译为机器码,以Native Code方式编译的VB程序可以直接用OD调试。

另外一个就是Click的按钮点击事件了,因为整个程序只有一个OK按钮,所以直接就能判定这个就ok按钮的点击事件。

记下偏移,来到0x401FF0处。

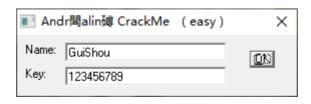
前置知识

想要分析出来这个Crackme, 必须具备两个VB的前置知识

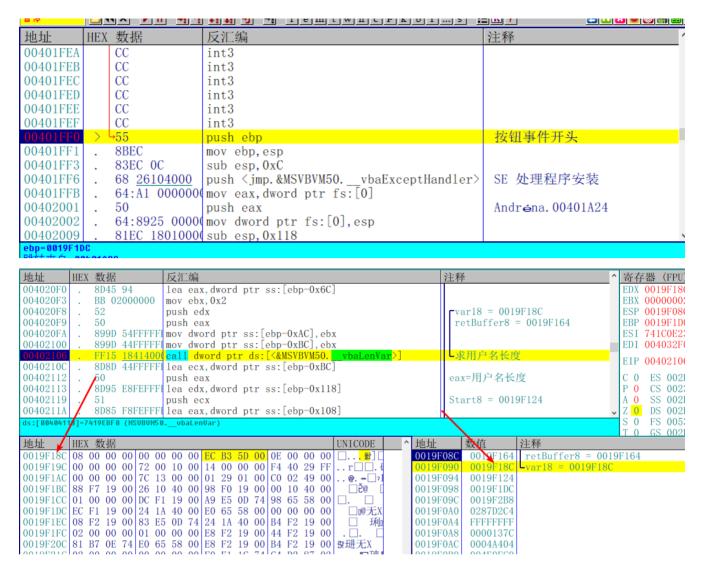
- 第一个就是VB的变量特征,VB是采用寄存器接收变量地址,地址是指向一个结构体,首地址存放的是类型编号,首地址+0x8。如果是字符串则首地址+0x8的位置是字符串的地址
- 第二个VB反汇编中很多时候会在[ebp-0x34]这个堆栈地址中看到最终的计算的结果,至于为什么待会就知道了

如果你不知道上面两个规律 这个Crackme绝对会逆的一脸蒙蔽

OD分析算法



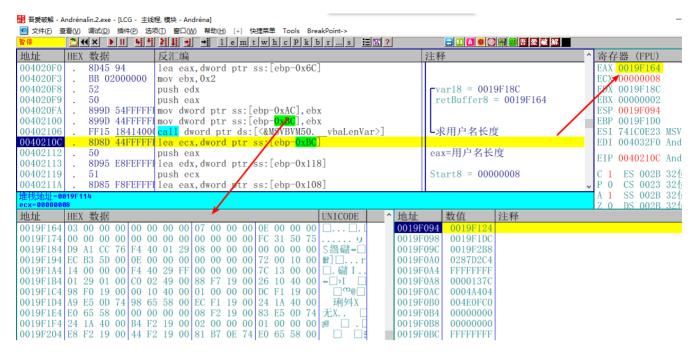
随便输入一个账号密码,直接来到按钮事件开头,开始分析整个算法。



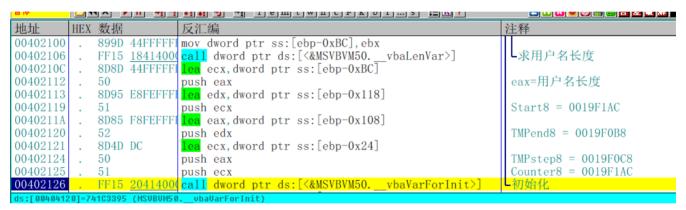
首先函数会求出用户名的长度,怎么知道是求的用户名的长度呢?首先看堆栈找到参数的地址数据窗口跟随,然后首地址+0x8的地方也就是我内存窗口选中的地址再次数据窗口跟随。

ds:[00404118]=7419EBF0 (MSVBVM50vbaLenVar)																		
地址	HEX 数据															UNICODE		
005DB3EC	47	00	75	00	69	00	53	00	68	00	6F	00	75	00	00	00	GuiShou.	
005DB3FC	39	00	00	00	32	00	30	00	00	00	77	8D	2C	E6	35	87	9.20.起	
005DB40C	00	05	00	88	60	1C	В3	74	00	10	В3	74	01	00	00	00	d蠀b璳 ^の 瑣	
005DB41C	В0	60	5A	00	5A	DD	13	17	E7	68	5B	4 A	9A	F6	59	2A	悰Z st棧華	
005DB42C	59	5C	77	8D	2B	E6	08	87	00	06	00	8C	3C	13	4B	6D	屙起 蜈	
005DB43C	00	00	00	00	02	00	00	00	F8	DA	5B	00	00	00	00	00	[]	
005DB44C	00	00	00	00	03	00	00	00	00	00	00	00	26	E6	03	87	□	
005DB45C	00	07	00	8C	3C	13	4B	6D	00	00	00	00	02	00	00	00	⋄谀&测	
005DB46C	F8	DA	5B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	03	00	00	00	[□.	
005DB47C	00	00	00	00	3D	E6	06	87	00	08	00	88	20	00	00	00	蜆 蟾	
005DB48C	04	00	00	00	53	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	□. S	
005DB49C	00	00	00	00	D8	BF	5B	00	1D	00	00	00	38	E6	19	87	뿘[. 蚜	
005DB4AC	00	09	00	88	60	1C	B3	74	00	10	В3	74	01	00	00	00	å蠀७璳∽瑣	
005DB4BC	ВО	60	5A	00	5A	DD	13	17	E7	68	5B	4A	9A	F6	59	2A	悰Z al棧華	

就找到了真正的参数,这个就是VB变量的存放规则,几乎无时无刻不在用。



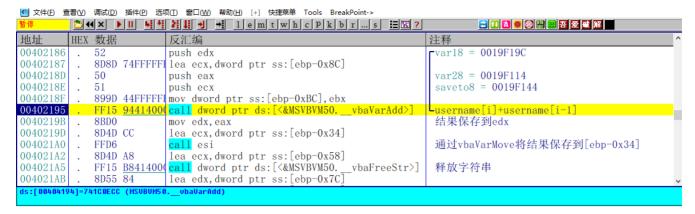
接着步过这个函数, eax返回地址+0x8的位置就是用户名的长度。



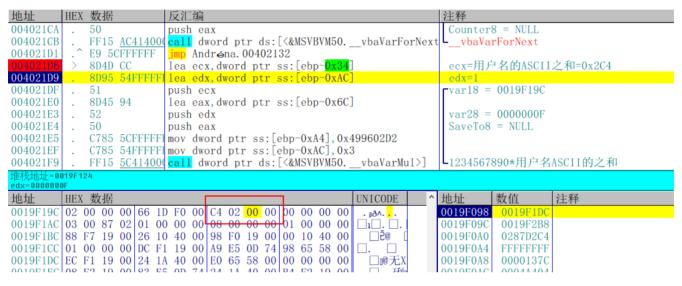
接着以字符串的长度为循环次开始循环。



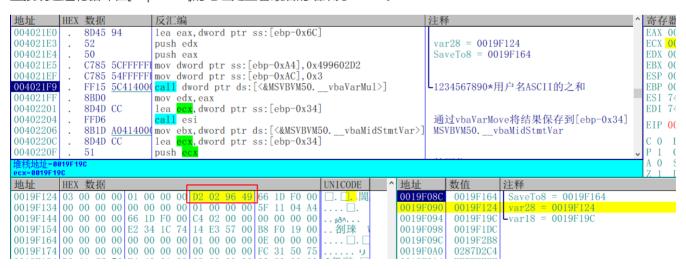
首先取出用户名的每一位,然后计算每一位的ASCII值,



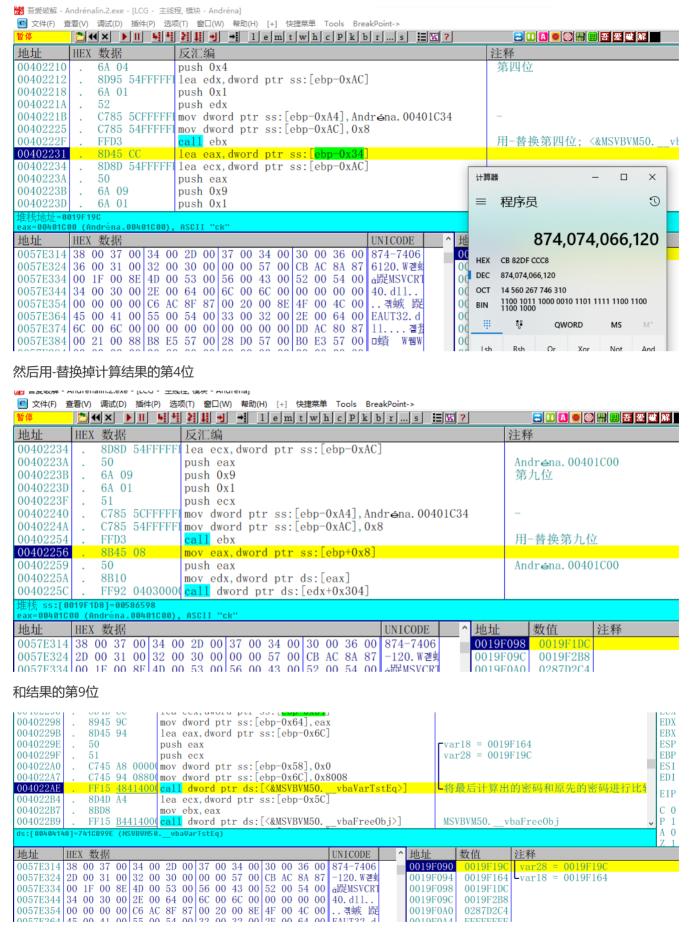
然后将用户名的ASCII值和前一位的ASCII值相加得出结果,再用vbaVarMove这个函数将结果保存到[ebp-0x34]这个地址。想要动态的看到所有的过程可以用上面的方法观察堆栈参数,找到首地址+0x8的位置详细分析。



直接跳过这轮循环在[ebp-0x34]的地址处查看最后的结果为0x2C4。



接着用vbaVarMul将用户名ASCII的结果和0x499602D2相乘,也就是十进制的1234567890,然后再次通过 vbaVarMove将计算结果保存到[ebp-0x34]。

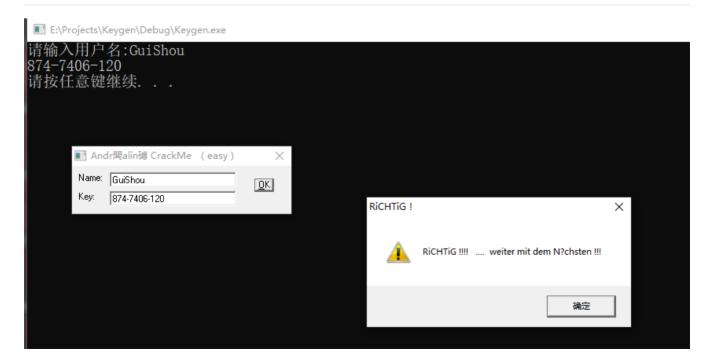


接着将最后计算的结果和原先输入的密码做比较,用堆栈的参数和VB的数据结构特点可以看到正确的注册码和原先输入的密码。

写出注册机

```
int CalcKey()
{
   char szUserName[20] = { 0 };
    _{\text{int64}} result = 0;
   char key[50] = \{ 0 \};
   printf("请输入用户名:");
    scanf_s("%s", szUserName, 20);
   int iUserNameLen = strlen(szUserName);
    //求出每一位用户名的和
   for (int i = 0; i < iUserNameLen; i++)</pre>
        result += szUserName[i];
    }
    result *= 1234567890;
    //转为字符串
   sprintf(key, "%I64d", result);
    //替换第4位和第9位
   key[3] = '-';
    key[8] = '-';
   printf("%s\n", key);
    return 0;
}
```

验证结果



输入用户名,将计算的序列号填入。OK显示正常,这个Crackme也就完成了。

需要相关文件的可以到我的Github下载: https://github.com/TonyChen56/160-Crackme