0x00 闲言碎语

最近状态很糟,写点东西静下心,捋捋思绪,就总结下之前学得JNI的一些知识点好了

0x01 一个NDK demo

新建项目工程

```
package myapplication.mask.com.myapplication;

import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.widget.Toast;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {

static{
    System.loadLibrary("demo");//被入类库
}

public native static String FromNative();//声明Native方法

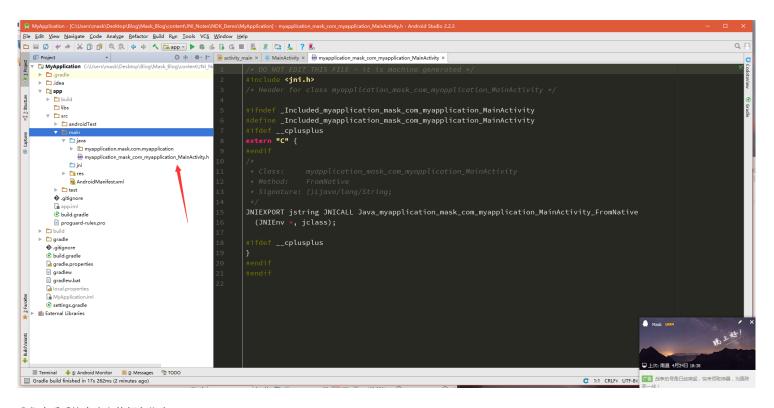
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);

    Toast.makeText(this,FromNative(),Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
}
```

然后Make Project

下面切换到app/src/main/java目录下,执行下面的命令生成一个JNI头文件

javah myapplication.mask.com.myapplication.MainActivity



我们来看看这个头文件都有些啥

```
/* DO NOT EDIT THIS FILE - it is machine generated */
#include <jni.h> //需要导入jni.h头文件
/* Header for class myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity */
#ifndef _Included_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity
#define Included myapplication mask com myapplication MainActivity
#ifdef __cplusplus
extern "C" {
#endif
/*
* Class: myapplication mask com myapplication MainActivity /*类名*/
* Method:FromNative /*方法名*/
* Signature: ()Ljava/lang/String; /*签名信息(是不是很像smali代码?!! 反正我第一反应是这个*/
JNIEXPORT jstring JNICALL Java_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity_FromNative
 (JNIEnv *, jclass);//这个Native方法的声明
#ifdef __cplusplus
#endif
#endif
```

这里有个概念那就是我怎么知道这个声明的方法就是我要调用的呢?

这个是JNI规定的写法,为了方便,编译时会自动在头文件生成,包含的内容一看便知,将包名中的"."换成了""然后+""+类名

```
myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity
```

为了方便,我把这个头文件重命名为demo.h,然后新建一个JNI目录,将demo.h移动到JNI下

```
<u>File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help</u>
Project 

Project

dependency-cache
                                     ③ 🛊 🗱 · I · 🙍 activity_main × © MainActivity × 👰 AndroidManifest × 📵 demo × 🚱 demo × 🚱 app × 🐼 MyApplication ×
                                                                         ge myapplication.mask.com.myapplication;
           exploded-aar
          ▶ ☐ incremental
          ▶ ☐ incremental-safeguard
                                                                          android.support.v7.app.AppCompatActivity;
                                                                   import android.os.Bundle;
          ▶ ☐ iniLibs
           ▶ ☐ manifest
                                                                          android.widget.Toast;
           ▶ 🖿 manifests
           DobiectFiles
           ▶ □ pre-dexed
           ▶ ☐ res
           ▶ □ rs
                                                                   oublic class MainActivity extends AppCompatActivity {
           ▶ ☐ shaders
           symbols
           ▶ ☐ transforms
         ▶ □ outputs
                                                                            System.loadLibrary("demo");
         ▶ 🛅 tmp
         libs 🗀
       ▼ 🛅 src
         ▶ □ androidTest
                                                                       public native static String FromNative();
         ▼ 🛅 main
           ▼ 🖿 java
             ▼ 🗈 myapplication.mask.com.myapplication
           ▼ 🛅 jni
                demo.cpp
                                                                      @Override
                                                                         rotected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
   super.onCreate(savedInstanceState);
                                                            oî
            AndroidManifest
                                                                            setContentView(R.layout.activity_main);
         .gitignore
                                                                            Toast.makeText(this,FromNative(),Toast.LENGTH_SHORT).show();

    build.gradle

         proguard-rules.pro
    ▶ □ build
    gradle
      .gitignore

    build,gradle

      a gradle.properties
      gradlew
      gradlew.bat
      a local.properties
      MvApplication.iml

    settings.gradle

   III External Libraries

    □ Terminal  
    □ 6: Android Monitor  
    □ 0: Messages  
    □ 4: Run  
    □ TODO

                                                                                                                                                                                                   46 Event Log 🔳 Gradle Console
The SDK platform-tools version (24.0.2) is too old to check APIs compiled with API 25; please update
                                                                                                                                                                   C 36 chars 1:45 CRLF¢ UTF-8¢ Context: < no context
```

然后开始编译, 将项目的build.gradle改成如下:

```
apply plugin: 'com.android.model.application' //此处加了model
model { //对应加上model
android {
    compileSdkVersion 25
    buildToolsVersion "24.0.1"
    defaultConfig {
        applicationId "myapplication.mask.com.myapplication"
        minSdkVersion.apiLevel 19 //此处修改了
        targetSdkVersion.apiLevel 25//此处修改了
        versionCode 1
```

```
versionName "1.0"
       testInstrumentationRunner "android.support.test.runner.AndroidJUnitRunner"
   }
   buildTypes {
       release {
           minifyEnabled false
           proguardFiles.add(file("proguard-rules.pro"))//此处修改了
    }
   ndk {
       moduleName "demo" //库名
       stl "stlport_static"//以静态链接方式使用的stlport版本的STL
       ldLibs.addAll(["log","z","android"])
        abiFilters.addAll(['armeabi','armeabi-v7a']) //abi平台
   }
   //sourceSets { main { jni.srcDirs = ['src/main/jni', 'src/main/jni/'] } }
dependencies {
compile fileTree(dir: 'libs', include: ['*.jar'])
androidTestCompile('com.android.support.test.espresso:espresso-core:2.2.2', {
    exclude group: 'com.android.support', module: 'support-annotations'
})
compile 'com.android.support:appcompat-v7:25.1.0'
testCompile 'junit:junit:4.12'
```

再来修改工程下的build.gradle:

```
// Top-level build file where you can add configuration options common to all sub-projects/modules.

buildscript {
  repositories {
    jcenter()
  }
  dependencies {
    classpath 'com.android.tools.build:gradle-experimental:0.8.3' //此处需要修改gradle的版本号

    // NOTE: Do not place your application dependencies here; they belong
    // in the individual module build.gradle files
  }
  }
  allprojects {
  repositories {
    jcenter()
  }
}
```

```
task clean(type: Delete) {
  delete rootProject.buildDir
}
```

其他编译方式:

http://www.tuicool.com/articles/3mu22ie

http://www.jianshu.com/p/9d001d966053?utm source=tuicool&utm medium=referral

然后新建一个demo.cpp文件

```
//
// Created by mask on 2017/4/25.
///
#include <iostream>
#include "demo.h"
#include <jni.h>

using namespace std;

/*头文件中的信息,可以直接复制过来

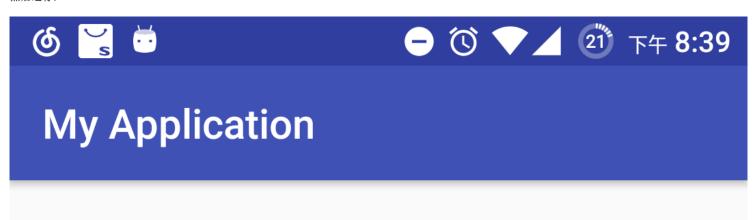
* Class: myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity

* Method:FromNative

* Signature: ()Ljava/lang/String;

*/
JNIEXPORT jstring JNICALL Java_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity_FromNative
(JNIEnv *env, jclass clazz)
{
return env->NewStringUTF("Hello from JNI!");
}
```

然后运行:



Hello from JNI!

如果用c写的话,demo.c

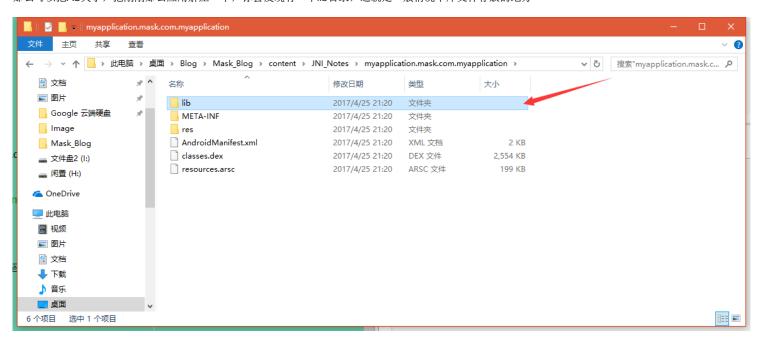
```
//
// Created by mask on 2017/4/25.
//
#include "demo.h"
#include <jni.h>

/*
 * Class: myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity
 * Method:FromNative
 * Signature: ()Ljava/lang/String;
 */
JNIEXPORT jstring JNICALL Java_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity_FromNative
    (JNIEnv *env, jclass clazz)
    {
    return (*env)->NewStringUTF(env, "Hello from JNI!");
    }
}
```

可以发现这(*env)其实是个二级指针,而c++则是使用了一级指针,至于分别指向了哪,不急,下面开始切入正题

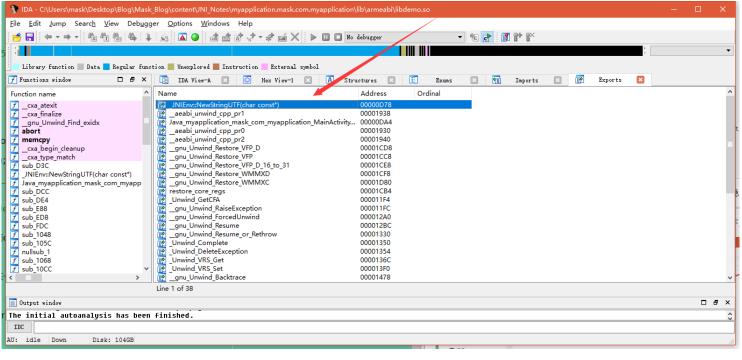
0x02 反汇编

那么可以把AS关了,把刚刚那么应用解压一下,你会发现有一个lib目录,这就是一般情况下库文件存放的地方



用IDA打开那个so文件(我一般喜欢打开armeabi下的)

这个就是我们编写的Native函数,跟进去



```
; ======= S U B R O U T I N E ===============================
.text:00000D78
.text:00000D78 ; Attributes: bp-based frame fpd=8
.text:00000D78
.text:00000D78 ; DWORD fastcall JNIEnv::NewStringUTF( JNIEnv * hidden this, const char *)
.text:00000D78 WEAK _ZN7_JNIEnv12NewStringUTFEPKc
.text:00000D78 _ZN7_JNIEnv12NewStringUTFEPKc ; CODE XREF: Java_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity_FromNative+14 p
.text:00000D78
.text:00000D78 var_8
.text:00000D78 var 4 = -4
.text:00000D78
.text:00000D78 PUSH{R7,LR}
.text:00000D7A SUB SP, SP, #8
.text:00000D7C ADD R7, SP, #0
.text:00000D7E STR R0, [R7,#8+var 4]
.text:00000D80 STR R1, [R7,#8+var_8]
.text:00000D82 LDR R3, [R7,#8+var_4]
.text:00000D84 LDR R2, [R3]
.text:00000D86 MOVSR3, #0x29C
.text:00000D8A LDR R3, [R2,R3]
.text:00000D8C LDR R1, [R7,#8+var_4]
.text:00000D8E LDR R2, [R7,#8+var_8]
.text:00000D90 MOVSR0, R1
.text:00000D92 MOVSR1, R2
.text:00000D94 BLX R3
```

```
.text:00000D96 MOVSR3, R0
.text:00000D98 NOP
.text:00000D9A MOVSR0, R3
.text:00000D9C MOV SP, R7
.text:00000D9E ADD SP, SP, #8
.text:00000DA0 POP {R7,PC}
.text:00000DA0; End of function _JNIEnv::NewStringUTF(char const*)
```

一句一句分析:

导入函数

```
EXPORT Java_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity_FromNative
.text:00000DA4 Java_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity_FromNative
```

将R7和LR寄存器的值压入栈(什么?啥是寄存器?啥是内存栈?呐,这个都不知道的话,下面你忽略吧0.0),LR寄存器是用来保存下一条指令的

```
PUSH{R7,LR}
```

SP = SP - 8

SP寄存器是用来保存栈顶元素的,而内存栈是自下到上,降序的,此处SP减去8,就是为了开辟出一段栈空间

```
SUB SP, SP, #8
```

R7 = SP + 0

此处相当于R7 = SP,将SP的值传给R7,为什么这样做呢?这其实是一种保护机制,因为SP是时刻指向栈顶的,可以看到,下面的一些操作都是以SP为基地址进行的,那么我们这里用R7来替代SP,,将SP的值保存在R7中,我们后边调用函数出栈时,在将R7的值还给SP,这样可以保证栈平衡

```
ADD R7, SP, #0
```

将R0寄存器的值赋给(R7+8-4)地址处,这是一个写操作

```
STR R0, [R7,#8+var_4]
```

将R1寄存器的值赋给(R7+8-8)地址处,这是一个写操作

```
STR R1, [R7,#8+var_8]
```

那么RO.R1寄存器的值是什么呢?在ARM中,前4个参数是用R0-R3来保存的(如果多余4个参数,剩下的则是用栈来操作)

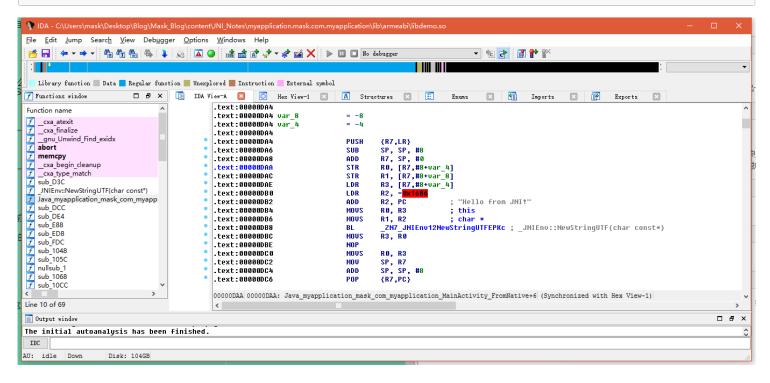
那么JNI函数的第一个参数是一个JNIEnv 类型的指针*env,第二个参数是一个jclass类型的参数clazz或者是一个jobject类型的object,呐,这个函数其实只有一个参数,那就是JNIEnv类型的指针*env,为啥没有第二个,因为压根就啥也没操作,这里就只是return了一个字符串而已。。。

将第一个参数保存到R3寄存器

```
LDR R3, [R7,#8+var_4]
```

将aHelloFromJni - 0xDB6的值赋给R2,这里有个小tip,你可以鼠标右键点击那个"=",他会自动帮你转会为最终地址

LDR R2, =(aHelloFromJni - 0xDB6)



R2 = R2 + PC

PC寄存器为当前指令,但是这里需要注意,之前我也搞错过,ARM在执行命令时,其实是分三步走的

- 1.取址
- 2.编译
- 3.执行

那么当我执行第一条命令时,第二条指令在编译,第三条指令在取址,过程大概如下:

```
取址------执行
取址------执行
取址------编译------执行
取址------编译-----------执行
```

那么就好理解了,此时PC的值0x00000DB6

那么R2此时的值为(aHelloFromJni - 0xDB6+0xDB6)处的值,那么就是Hello from JNI!后面的注释也有给出

ADD R2, PC

将R3的值赋给R0,并且会影响标志位

MOVS R0, R3

将R2的值赋给R1,并且会影响标志位

MOVS R1, R2

上面两步其实是为子函数做准备,将*env和Hello from JNI!进行传参,和之前说的一样,是用RO,R1保存前两个参数

BL进行函数跳转,根据注释可以知道,调用的是 JNIEnv::NewStringUTF(char const*)函数,有兴趣可以跟过去分析,过程都差不多

BL _ZN7_JNIEnv12NewStringUTFEPKc ; _JNIEnv::NewStringUTF(char const*)

NOP为空操作,就是啥也不干

MOVS R3, R0

NOP

MOVS R0, R3

这里将R7的值赋给SP,和我们之前说的一样

MOV SP, R7

这里SP = SP+8,回收调之前开辟的空间

ADD SP, SP, #8

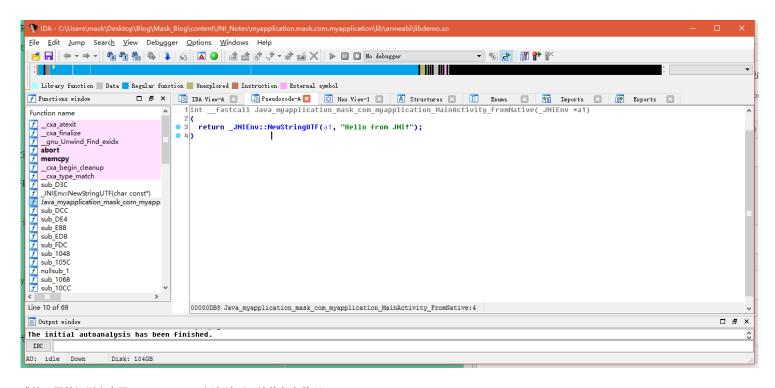
出栈,此时LR的值保存到PC中,说明结束上述操作,开始下一条指令

POP {R7,PC}

函数结束

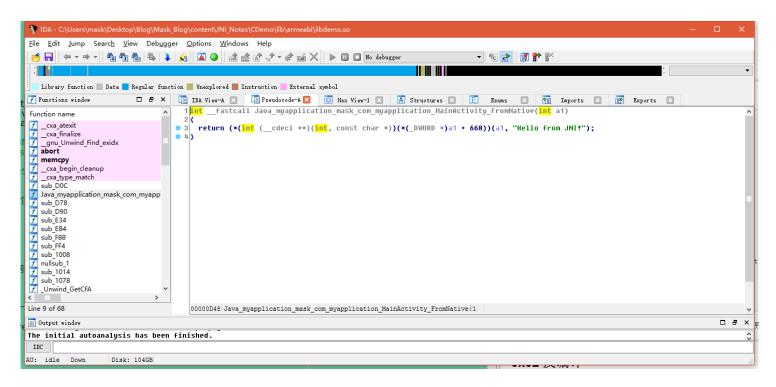
; End of function Java_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity_FromNative

汇编分析完了,我们再来看看伪代码,可以更好的理解刚刚的操作,F5大法好哇



哗擦,居然识别出来了。。。。。。还想演示一遍修复参数呢!!!!

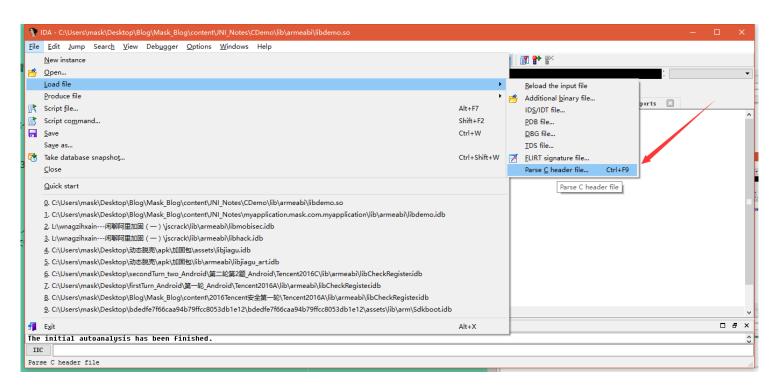
待我翻下刚刚C版本写的那个



呐,稳,没识别出来23333

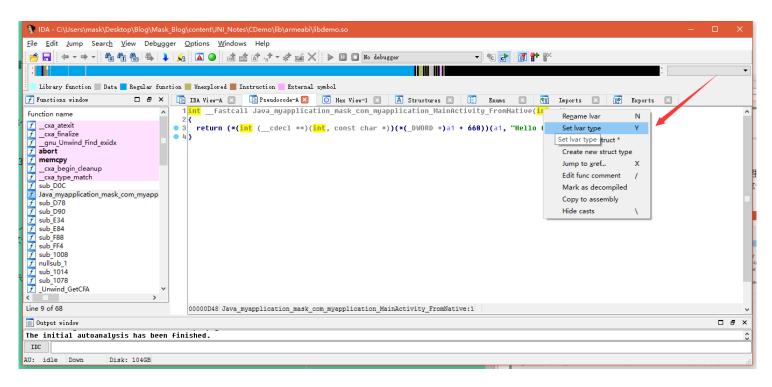
开始修复

之前说过,JNI函数的第一个参数一般默认是JNIEnv的结构体指针,那么这里我们要让IDA能够识别JNI结构体,我们需要导入一个JNI.h头文件(我的IDA好像自带),这个文件是啥,待会再说,这个IDA.h你可以去网上下载,其实NDK就自带这个

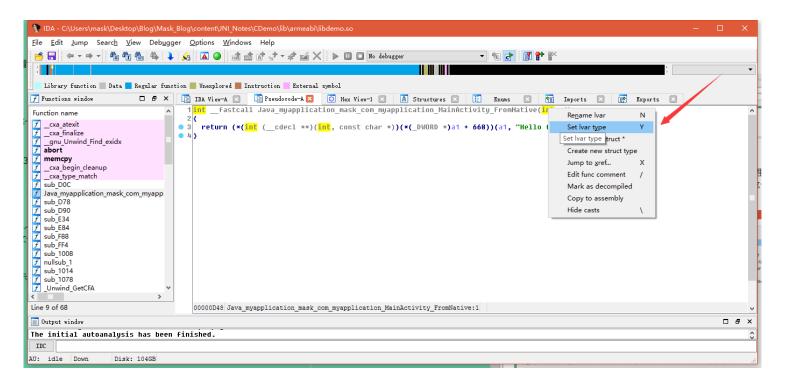


导入该文件,成功会有提示,提示啥我忘了,反正会告诉你导入成功了

然后



修复参数类型,输入JNIEnv*



我这里函数都给我识别出来了。。。,其实应该还有一步,如果你的函数没有正确识别的话,右键你的函数名,会显示Force call type,点击这个就能正确识别了

这里还有几个疑问没解决

- 1.JNIEnv* env这个指针到底指向哪?
- 2.JNI.h是干啥的?
- 3.第二个参数类型何时是jclass何时是jobject

0x03 JNI.h

先来看看这个JNI.h是啥

```
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
```

这里其实是一些数据类型转换,比如JAVA中的

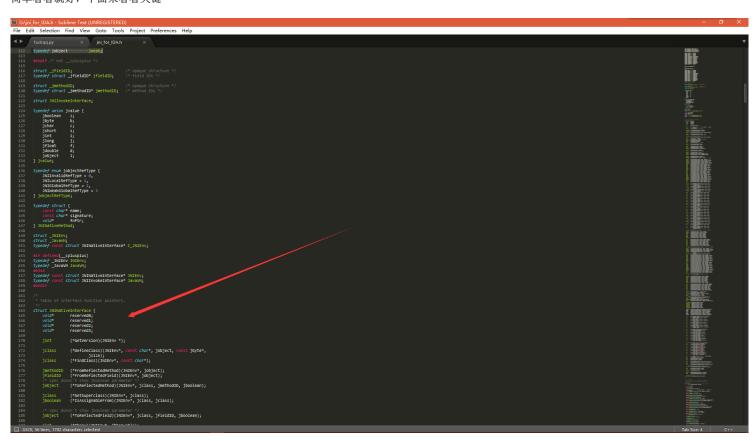
```
#ifdef HAVE_INTTYPES_H
# include <inttypes.h> /* C99 */
typedef uint8_t jboolean; /* unsigned 8 bits */
typedef int8_t jbyte; /* signed 8 bits */
typedef uint16_tjchar; /* unsigned 16 bits */
typedef int16_t jshort; /* signed 16 bits */
typedef int32_t jint; /* signed 32 bits */
typedef int64_t jlong; /* signed 64 bits */
typedef float jfloat; /* 32-bit IEEE 754 */
typedef double jdouble;/* 64-bit IEEE 754 */
#else
typedef unsigned char jboolean; /* unsigned 8 bits */
typedef signed char jbyte; /* signed 8 bits */
typedef unsigned short jchar; /* unsigned 16 bits */
typedef short jshort; /* signed 16 bits */
typedef int jint; /* signed 32 bits */
typedef long long jlong; /* signed 64 bits */
typedef float    jfloat; /* 32-bit IEEE 754 */
typedef double jdouble;/* 64-bit IEEE 754 */
```

这里是C和C++中的一些差别

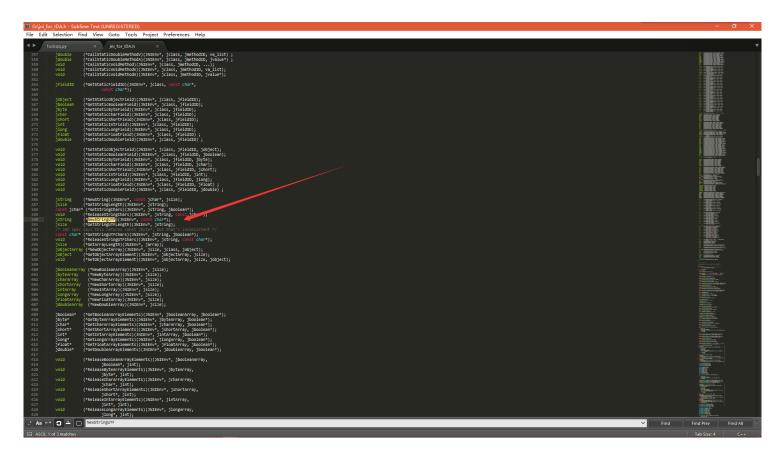
```
#ifdef __cplusplus
* Reference types, in C++
class _jobject {};
class _jclass : public _jobject {};
class _jstring : public _jobject {};
class _jarray : public _jobject {};
class _jobjectArray : public _jarray {};
class _jbooleanArray : public _jarray {};
class _jbyteArray : public _jarray {};
class _jcharArray : public _jarray {};
class _jshortArray : public _jarray {};
class _jintArray : public _jarray {};
class _jlongArray : public _jarray {};
class _jfloatArray : public _jarray {};
class _jdoubleArray : public _jarray {};
class _jthrowable : public _jobject {};
typedef _jobject* jobject;
typedef _jclass*jclass;
typedef _jstring* jstring;
typedef _jarray*jarray;
typedef _jobjectArray* jobjectArray;
typedef _jbooleanArray* jbooleanArray;
typedef _jbyteArray*jbyteArray;
typedef _jcharArray*jcharArray;
typedef _jshortArray* jshortArray;
typedef _jintArray* jintArray;
typedef _jlongArray*jlongArray;
typedef _jfloatArray*    jfloatArray;
typedef _jdoubleArray* jdoubleArray;
typedef _jthrowable*jthrowable;
typedef _jobject* jweak;
#else /* not __cplusplus */
* Reference types, in C.
typedef void* jobject;
typedef jobject jclass;
typedef jobject jstring;
typedef jobject jarray;
typedef jarray jobjectArray;
typedef jarray jbooleanArray;
```

```
typedef jarray jbyteArray;
typedef jarray jcharArray;
typedef jarray jshortArray;
typedef jarray jintArray;
typedef jarray jlongArray;
typedef jarray jfloatArray;
typedef jarray jdoubleArray;
typedef jobject jthrowable;
typedef jobject jweak;
```

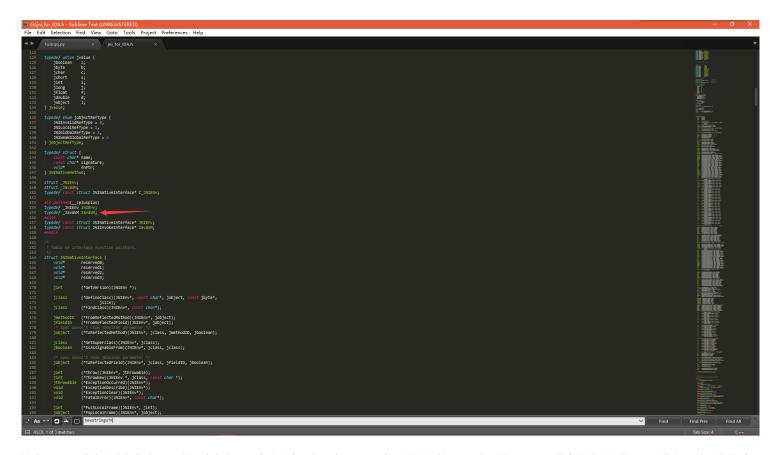
简单看看就好,下面来看看关键



这个就是*env所指向的结构体了,下面是它所包含的一系列函数,我们来找找之前的NewStringUTF函数

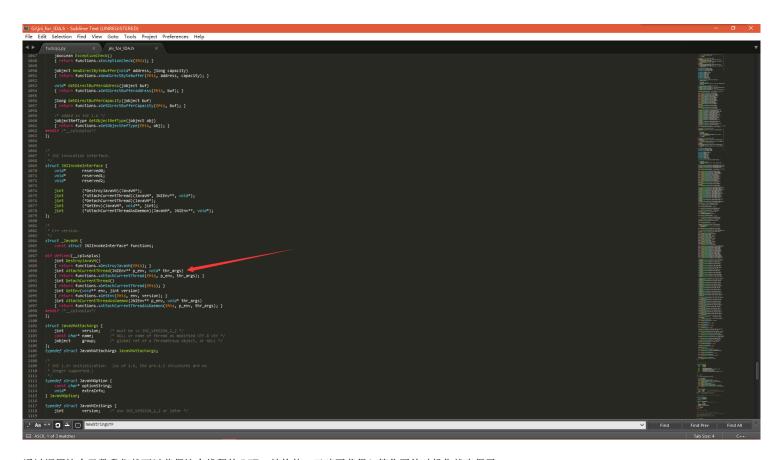


呐,参数和我们刚刚在汇编分析时描述的一样。那么刚刚的第一个第二个问题算是解决了。但是细心的朋友肯定注意到了一个细节这个和JNIEnv在一块的另一个结构体是他娘的啥?凭这打破砂锅问到底的精神,我说



这个JavaVM其实是虚拟机在JNI层的一个代表,一个进程中只有一个JavaVM,他是进程级的,那么相对的,JINEnv其实是线程级的。那么他们必然是有关系的,有啥关系?你等着

看到这个JavaVm结构体了么?这里有个函数



通过调用这个函数我们就可以获得这个线程的JNIEnv结构体,干嘛要获得?等你要的时候你就晓得了

```
jint AttachCurrentThread(JNIEnv** p_env, void* thr_args)
```

那么再来看看第三个问题,什么时候是iclass,什么时候是object?

这个其实很好理解,在Java层,如果你声明的是一个static函数,那么他就是jclass,如果不是static函数,那就是jobject,很好理解的

0x04 函数注册

在JNI注册函数有两种注册方法,一种是静态注册,就是刚才演示的那种,在Java层声明,在JNI定义,下面来讲第二种,动态注册

将动态注册前,先看看Java层是怎样找到JNI层中对应的函数的,之前说过JNI库中默认使

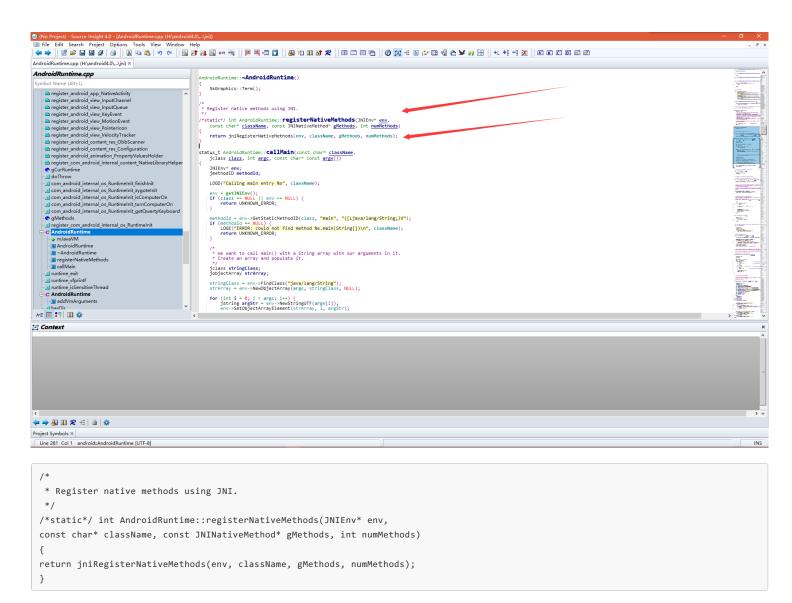
用Java_myapplication_mask_com_myapplication_MainActivity_FromNative这种格式,那么可以理解为JNI会为库和java层建立某种联系,注册函数其实就是建立这种联系,然后进行查找,作用类似指针,其实你就可以理解为指针,那么JNI中是如何建立这种关系的呢?

JNI.h中有这样一个结构体

```
typedef struct {
const char* name; //函数名
const char* signature;//签名信息
void* fnPtr;//这个就是函数对应的指针和上面说的吻合,果然是个指针
```

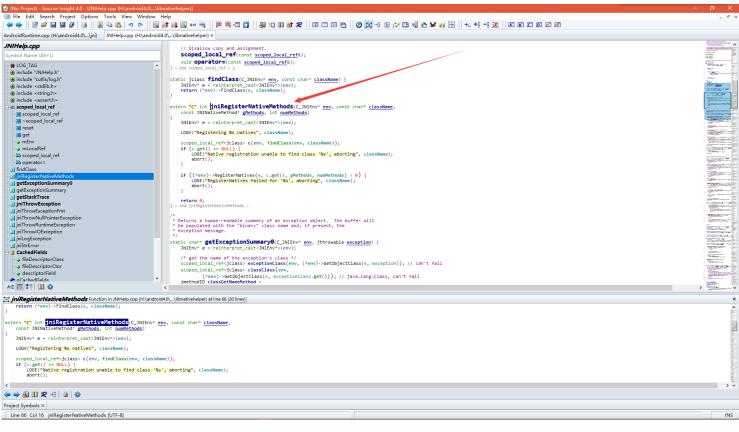
} JNINativeMethod;

呐,找到这个关系了,怎么去注册呢?这就要分析源码了,源码位置在\frameworks\base\core\jni\AndroidRunTime.cpp,感兴趣可以看看



可以看到这里回调了一个函数,行,我说

诺,在这呢\dalvik\libnativehelper\JNlHelp.c



```
static jclass findClass(C_JNIEnv* env, const char* className) {
JNIEnv* e = reinterpret_castdJNIEnv*>(env);
return (*env)->FindClass(e, className);
}

extern "C" int jniRegisterNativeMethods(C_JNIEnv* env, const char* className,
const JNINativeMethod* gMethods, int numMethods)
{
JNIEnv* e = reinterpret_castdJNIEnv*>(env);

LOGV("Registering %s natives", className);

scoped_local_ref<jclass> c(env, findClass(env, className));
if (c.get() == NULL) {
LOGE("Native registration unable to find class '%s', aborting", className);
abort();
}

if ((*env)->RegisterNatives(e, c.get(), gMethods, numMethods) < 0) {
LOGE("RegisterNatives failed for '%s', aborting", className);</pre>
```

```
abort();
}
return 0;
}
```

绕了半天。。。又回到JNI去了23333

那么我们动态注册的时候,只需要完成下面操作即可

```
jclass clazz = (*env) -> FindClass(env,className);
(*env) ->RegisterNatives (env,clazz,gmethods,numMethods);
```

那么注册在哪操作呢???呐,需要在一个JNI_Onload()函数中,这个函数的第一个参数就是JavaVM*vm(动态注册必须实现这个函数,静态注册则不需要,但是这个函数通常可以用来初始化一些操作)

0x05 结语

这些只是新手自己的一些学习笔记,捋了捋思绪后稍微平静了些,那么也不早了

睡觉!!!!!