BÁO CÁO ĐỒ ÁN 3 – CRACKING

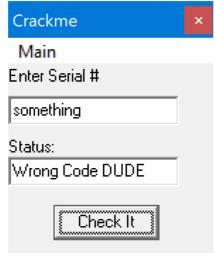
I. Thành viên nhóm

STT	Tên thành viên	MSSV					
1	Nguyễn Bảo Long	18120201					
2	Võ Thế Minh	18120211					
3	Phạm Văn Minh Phương	18120227					
4	Trà Anh Toàn	18120662					
5	Mai Ngọc Tú	18120253					

Phân công công việc và đánh giá mức đô hoàn thành II.

STT	Tên công việc	Yêu cầu	Người thực hiện	Đánh giá
1	Câu 3.1		Phạm Văn Minh Phương	100%
2	Câu 3.2	Cơ bản	Trà Anh Toàn	100%
2	Cau 3.2	Nâng cao	Mai Ngọc Tú	100%
3	Câu 3.3	Cơ bản	Nguyễn Bảo Long	100%
3	Cau 5.5	Nâng cao	Võ Thế Minh	100%
4	Viết báo cáo		Nguyễn Bảo Long	100%

- III. Quá trình crack phần mềm
 - 1. Bài 3.1
 - Dựa vào thông báo lỗi, ta tìm chuỗi Wrong Code DUDE



Vô tình, chúng ta thấy được dòng thông báo Thanks you made it – ám

```
chỉ việc active thành công phần mềm

0042D537 MOV EDX,3_1.0042D590

0042D548 MOV EDX,3_1.0042D584

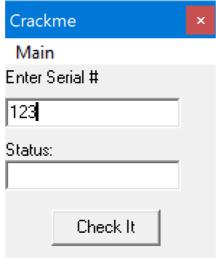
0042D555 MOV EDX,3_1.0042D58C

0042D590 ASCII "Benadry!",0

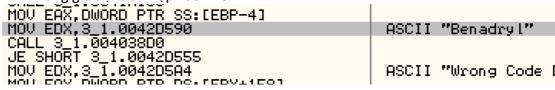
0042D5A4 ASCII "Wrong Code DUDE",0
                                                                                                                                                                                                                      ASCII "Benadryl"
ASCII "Wrong Code DUDE"
ASCII "Thanks you made i
```

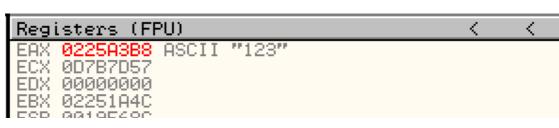
Sau đó chúng ta đi đến đoạn code gọi đến thông báo Thanks you made it và Wrong Code DUDE

Đặt breakpoint ở dòng **0042D510 PUSH EBP**. Ta nhập một giá trị bất kỳ vào khung Enter Serial rồi chạy debug từng dòng.



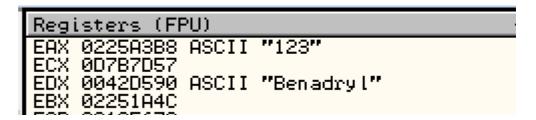
Để ý rằng, khi chạy qua dòng MOV EDX,3_1.0042D590 thì thanh ghi
 EAX mang giá trị vừa nhập vào 123



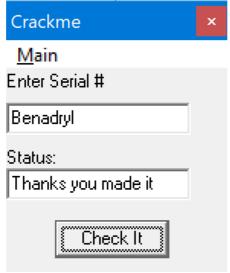


 Tiếp tục debug từng dòng lệnh, ta đến được đoạn code chương trình so sánh 2 thanh ghi EAX chứa giá trị 123 với thanh ghi EDX chứa giá trị Benadryl. Tới đây, ta hoàn toàn có quyền nghi ngờ rằng Benadryl chính là giá trị cần tìm.

CMP EAX, EDX
U JE 3_1.0040396E
TEST ESI, ESI



- Thử nhập Benadryl vào khung Enter Serial, ta được kết quả sau



2. Bài 3.2

- Tìm GOOD BOY, BAD BOY: Thử nhập bất kỳ 1 Username và 1 Registration Code, ta không thấy thông báo. Tiến hành đọc code hợp ngữ và tìm kiếm với những string khả nghi như "Success", "Successfully",... ta tìm được:

```
| 084990CEB | .64:8910 | .64:8910 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264900 | .65:1264
```

 Nhìn vào địa chỉ của dòng FreshUI has been registered successfully, ta nhận thấy ở phía trên có một lệnh nhảy chạy đến thông báo này. Đặt breakpoint tại đó.



- Trên dòng JE SHORT 3_2.00490D33 có lệnh CMP AL, 1, nghĩa là sau khi thực hiện hàm nào đó, nếu giá trị AL = 1 thì nhảy tới thông báo FreshUI has been registered successfully.
- Tiếp tục debug trên từng dòng, ta nhận thấy, để thực thi lệnh JE SHORT 3_2.00490D33, ta cần phải thực hiện lệnh JE SHORT 3_2.00490D13.
 Như vậy, phải cho giá tri ở ô nhớ 52AC80 bằng 0 ([52AC80] = 0)
- Ta xét lệnh CALL 3_2.00490ABC hàm gần nhất để nhảy tới lệnh thông báo nhập key đúng. Đặt breakpoint ở dòng này và nhấn F9 để nhảy đến đó. Sau đó ngưng lại.
- Nhập ngẫu nhiên 1 giá trị User Name và Registration Code.

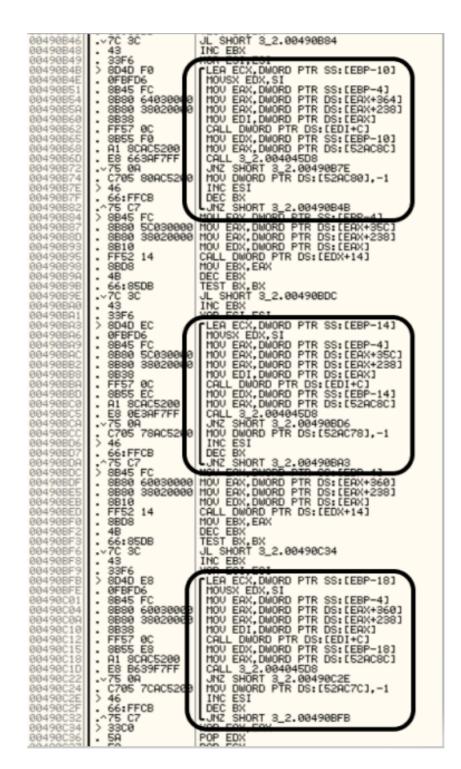


Chạy từng dòng lệnh để chương trình chạy đến đoạn lệnh mà CALL 3_2.00490ABC gọi tới

- Ta thấy những ô nhớ [52AC78], [52AC7C] và [52AC80] đều là những ô nhớ mang giá trị quyết định cho điều kiện lệnh nhảy để nhảy tới GOODBOY như những hình trên. Gán giá trị những ô nhớ đó bằng EAX, mà XOR EAX, EAX nghĩa là gán EAX = 0
 - → Có thể đây là ô nhớ chứa biến Boolean dùng kiểm tra xem key nhập vào đúng hay sai.
- Để kiểm tra giả thuyết, ta chọn dòng có ô nhớ [52AC78] → nhấn chuột phải → Find references to → Address constant. Một hộp thoại với những dòng lệnh có gọi ô nhớ [52AC78] sẽ xuất hiện.

Address	Disassembly	Comment
00490BCC	MOV DWORD PTR DS:[52AC78],EAX MOV DWORD PTR DS:[52AC78],-1 CMP DWORD PTR DS:[52AC78],1	(Initial CPU selection) DS:[0052AC78]=00000000 DS:[0052AC78]=00000000

- Giá trị của ô nhớ này chỉ thay đổi bởi 3 lệnh, nhấn đúp vào từng lệnh để xem vị trí thì thấy nó đều nằm trong hàm chúng ta đang xét. Giá trị của ô nhớ được khởi tạo lần đầu khi gán với EAX, và chỉ thay đổi xoay quanh giá trị 0 và -1
 - → Giả thuyết đặt ra có thể đúng (nếu key đúng thì gán 0, key sai gán -1).
- Làm tương tự với hai ô nhớ còn lại cũng cho kết quả tương tự. Tại sao lại cần tới 3 biến kiểm tra key?
 - → Có thể có 3 loại key.
- Tiếp tục chạy từng dòng lệnh, ta bắt gặp 3 vòng lặp như sau



 Đây chính là đoạn code kiểm tra giá trị key nhập vào có khớp với các key có sẵn trong chương trình hay không. Do đó, chúng quyết định việc đoạn code tiếp theo có quay lại GOOD BOY hay không.

- Như đã trình bày ở trên, ba ô nhớ [52AC80], [52AC78] và [52AC7C] là những ô nhớ lưu kết quả so sánh key từng loại với registration code người dùng nhập vào. Ở đây sau khi thực hiện hàm tại dòng lệnh 3_2.00490ABC, ta có 3 lệnh CMP tương ứng để kiểm tra xem liệu registration code có khớp với key của hệ thống hay không.
- Sau khi thực hiện lệnh CALL 3_2.00490ABC), kết quả sẽ trả về 3 ô nhớ [52AC80], [52AC78] và [52AC7C]. Tuy nhiên giá trị ô nhớ không phải là cái quyết định registration code ta nhập đúng hay sai, mà là giá trị AL.
- Lệnh CMP <ô nhớ>, 1 chỉ để tác động tới cờ CF. Nếu ô nhớ có giá trị 1, cờ CF = 0. Do đó SBB EAX, EAX cho kết quả EAX = 0. Tiếp tục thực hiện lệnh INC EAX cho kết quả EAX = 1. Suy ra AL = 1. Lúc đó ta mới tới được lệnh thông báo thành công.
- Chú ý là các ô nhớ không hề được gán giá trị 1 trong bất cứ dòng lệnh nào, nếu registration code ta nhập đúng thì nó sẽ lưu giá trị thành -1.
 Khi dùng lệnh CMP <ô nhớ>, 1, nếu ô nhớ có giá trị -1 thì không thay đổi cờ CF, từ đó AL = 1 và chương trình vẫn sẽ thông báo ta nhập đúng.
- Ta đã biết có 3 loại key trong chương trình nhưng chưa biết cụ thể đó là những loại key gì. Tìm trong bảng Search for all referenced text strings, ta thấy có dòng sau:

Address	Disassembly	Text string
00490E9E	MOV EDX,3_2.00491064	ASCII "About - [Personal License]"
00490EB8	MOV EDX,3_2.00491088	ASCII "FreshUI - [Business License
00490ECB	MOV EDX,3_2.004910B0	ASCII "FreshUI - [Personal License

- Với những thông tin đã có, ta có thể suy ra: Chương trình có 3 loại key bao gồm Personal, Business và 1 loại key khác sẽ được đề cập đến sau.
- Quay trở lại đoạn code sau khi gọi lệnh CALL 3_2.00490ABC (hàm kiểm tra registration code ta nhập vào với key của hệ thống). Đặt breakpoint ở lệnh CMP [52AC80], 0 và cho chương trình chạy tới lệnh này, sau đó tiếp tục chạy tới lệnh JE SHORT 3_2.00490D13. Thay đổi cờ ZF bằng cách nhấn đúp vào giá trị cờ ZF. Như vậy lệnh JE sẽ không được thực hiện, tức là ta đang giả sử registration code đúng ở loại key này. Tiếp tục nhấn F7, chương trình FreshUI hiện ra thông báo như sau:

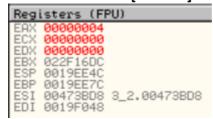


- Vậy loại key cuối cùng là **Old** và do ô nhớ **[52AC80]** đánh dấu.
- Bây giờ ta sẽ tìm cách load key hệ thống và tìm tập hợp các key hệ thống trong chương trình. Thực hiện lại các bước đặt breakpoint tại lệnh CALL 3_2.00490ABC, nhấn F9, nhập User Name, Registration Code và nhấn F7 để chạy vào lệnh CALL. Đặt breakpoint ở tất cả các câu lệnh CALL DWORD PTR [EDX+14] để xem số lượng key mỗi loại là bao nhiêu, nhấn F9 để chạy tới dòng đó, sau đó nhấn F8.

```
00490B40
00490B7F
```

Quan sát bên thanh ghi Register ta có kết quả sau

CALL DWORD PTR [EDX+14] đầu tiên



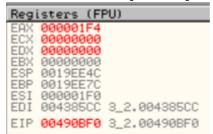
→ Key loại **Old** có số lượng là **4** key

CALL DWORD PTR [EDX+14] thứ hai

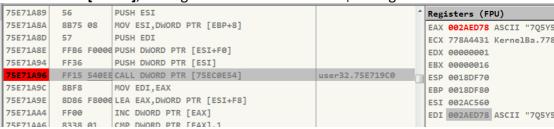
```
Registers (FPU)
EDX 0000000
EBX 00000000
ESP 0019EE4C
EBP 0019EE70
ESI 00000004
EDI 004385CC 3_2.004385CC
EIP 00490B98 3_2.00490B98
```

→ Key loại **Personal** có **1F0 = 496** key

CALL DWORD PTR [EDX+14] thứ ba



- → Key loại Business có 1F4 = 500 key
- Để tìm được danh sách các key, ta đặt breakpoint ở dòng lệnh CALL
 DWORD PTR [EDI+C], nhấn giữ F7 cho đến khi tới được dòng sau

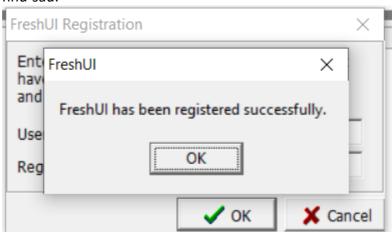


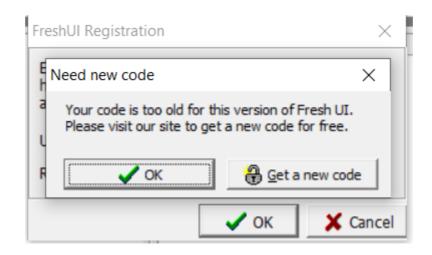
 Nhấn chuột phải vào ô nhớ EDI, chọn Follow in Dump, giá trị của ô nhớ đó sẽ hiện ra ở bảng dưới

io se men	14		<u>۵۱۱۵</u>	uu.	<u> </u>												
Address	Hex	dı	ump														ASCII
002AED78	37	51	35	59	35	2D	56	38	37	38	2D	44	48	32	36	2D	7Q5Y5-V878-DH26-
002AED88	35	52	32	57	ØD.	0 A	38	59	33	5A	38	2D	43	37	32	43	5R2W8Y3Z8-C72C
002AED98	2D	4E	46	37	35	2D	35	50	43	52	Ø D	0 A	41	56	34	4B	-NF75-5PCRAV4K
002AEDA8	34	2D	58	41	38	35	2D	4 A	50	41	38	2D	41	57	33	45	4-XA85-JPA8-AW3E
002AEDB8	0 D	0 A	37	53	36	44	38	2D	4E	33	35	35	2D	56	59	41	7S6D8-N355-VYA
002AEDC8	32	2D	35	4B	36	47	ØD	0 A	32	42	33	42	39	2D	52	35	2-5K6G2B3B9-R5
002AEDD8	35	36	2D	55	58	38	33	2D	41	58	34	55	ØD	0 A	32	52	56-UX83-AX4U2R
002AEDE8	34	58	34	2D	47	32	35	37	2D	45	58	34	39	2D	38	42	4X4-G257-EX49-8B
002AEDF8	41	58	ØD	0 A	32	4E	32	5A	32	2D	42	33	32	36	2D	42	AX2N2Z2-B326-B
002AEE08	44	33	33	2D	34	48	37	4 A	0D	0 A	34	48	34	55	37	2D	D33-4H7J4H4U7-
002AEE18	43	32	38	38	2D	47	51	36	41	2D	38	59	34	4C	ØD	0 A	C288-GQ6A-8Y4L
002AEE28	37	52	38	56	35	2D	45	41	36	33	2D	44	47	32	43	2D	7R8V5-EA63-DG2C-
002AEE38	32	58	33	44	0 D	0 A	32	48	38	58	36	2D	4D	41	32	35	2X3D2H8X6-MA25
002AEE48	2D	48	4C	38	32	2D	38	42	35	48	ØD	0 A	34	59	32	57	-HL82-8B5H4Y2W
002AEE58	35	2D	42	35	37	33	2D	45	54	35	36	2D	36	4B	41	54	5-B573-ET56-6KAT
002AEE68	0 D	0 A	32	4D	37	59	35	2D	59	34	34	32	2D	46	4B	41	2M7Y5-Y442-FKA
002AEE78	36	2D	37	58	32	5A	ØD	0 A	36	5A	37	42	32	2D	4B	36	6-7X2Z6Z7B2-K6
002AEE88	38	33	2D	57	58	35	41	2D	33	50	36	54	ØD	0 A	33	48	83-WX5A-3P6T3H
002AEE98	41	50	41	2D	45	38	38	37	2D	54	54	33	35	2D	37	54	APA-E887-TT35-7T
002AEEA8	38	44	ØD	0 A	32	53	41	5A	41	2D	58	32	39	39	2D	4 A	8D2SAZA-X299-J
002AEEB8	52	43	41	2D	36	46	34	43	0D	0 A	32	4C	38	53	32	2D	RCA-6F4C2L8S2-
002AEEC8	4E	37	35	38	2D	51	4 A	34	35	2D	38	48	38	4C	ØD	0 A	N758-QJ45-8H8L
002AEED8	33	55	43	57	39	2D	50	33	37	39	2D	58	46	33	34	2D	3UCW9-P379-XF34-
002AEEE8	39	53	39	53	0D	0 A	36	52	37	53	32	2D	4B	33	33	36	9S9S6R7S2-K336



 Nhập 1 trong 3 loại key vào chương trình, ta nhận được các thông báo như sau:





3. Bài 3.3

- Dựa vào thông báo lỗi, ta tìm đến chuỗi Bad Serial







- Đi đến đoạn code liên quan, ta được



- Đặt breakpoint ở dòng **0040247E**, chạy debug từng dòng lệnh. Nhập liêu đầu vào như hình sau



 Sau khi chạy qua lệnh CALL 3_3.00406E38, ta thấy giá trị khả nghi trong thanh ghi EDX "803218662", ESI = "803218662"

```
Registers (FPU)
ECX
    0019FA44
    0019FA5C
EDX
              ASCII "803218662"
    000000006
EBX
ESP
    0019FA04
    0019FA84
0019FA5C ASCII "803218662"
EBP
ESI
    0019FA42
EDI
EIP
    00402491 3_3.00402491
     ES 002B 32bit 0(FFFFFFF)
        0023 32bit 0(FFFFFFF)
```

 Tới lệnh JNZ 3_3.004024C0 là lệnh nhảy đến GOODBOY nên ta có thể đoán là lệnh TEST EAX, EAX là kiểm tra điều kiện chuỗi ta nhập vào

```
004024H4 . 83C4 08 TEST EAX,EAX

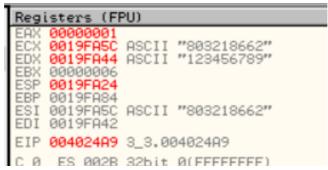
004024H9 . 75 15 JNZ SHORT 3_3.004024C0

004024AB . 6A 40 PUSH 40

004024AD . 68 0E114100 PUSH 3_3.0041110E

004024B2 . 68 13114100 PUSH 3_3.00411113
```

CALL 3_3.004024C0 là lệnh so sánh giá trị trong EDX = "123456789" với giá trị trong thành ghi ECX = "803218662" nếu đúng thì EAX = 0, nếu sai thì EAX = 1 như hình sau



- Chạy tiếp tục tiếp theo chắc chắn sẽ chạy vào BAD BOY.
- Nhập lại User Name là votheminh và Serial là 803218662, ta nhận được kết quả sau



- Vậy với Username là **votheminh** thì Serial tương ứng là **803218662**
- Để tạo KeyGen, chúng ta chú ý 3 đoạn code sau
 - Đoạn thứ nhất



- Lệnh **0040235B** là hàm mã hóa lần 1
- Mã hóa chuỗi ta nhập vào từ ký tự thành hệ Thập Lục Phân trong bảng mã ASCII
- Đoạn code thứ 2

```
0040245C
0040245E
00402461
00402464
00402467
                  PUSH DWORD PTR SS:[EBP-C]
```

- Các lệnh từ dòng 004023A3 đến 0040246A là tập các hàm mã hóa lần 2
- Mã hóa chuỗi Thập Lục Phân từ hàm mã hóa lần 1 thành 1 chuỗi thập lục phân mới, thuật toán đã được trình bày trong phần phụ lục.
- Đoan code thứ 3

```
0040248B . FF35 80524100 PUSH DWORD PTR DS:[415280]
00402491 . FF15 40164000 CALL DWORD PTR DS:[<&USER32.SendMessage|
00402497 . 83C4 10 ADD ESP, 10
```

- Dòng lệnh 00402491 gọi đến hàm mã hóa lần 3
- Mã hóa từ chuỗi thập lục phân từ hàm mã hóa lần 2 thành 1 chuỗi thập lục phân mới, thuật toán đã được trình bày trong phần phụ lục.

Hình ảnh đoạn code mã hoá lần 3

```
An 3

MOV DWORD PTR SS:[EBP-10], EAX

CMP DWORD PTR SS:[EBP-94], 0

JE SHORT 3_3.0040777A

MOV EDX, DWORD PTR SS:[EBP-10]

LEA ECX, DWORD PTR SS:[EBP-39]

CMP EDX, ECX

JNZ SHORT 3_3.0040777A

MOV EAX, DWORD PTR SS:[EBP-70]

XOR EDX, EDX

MOV EBX, 3A

MOV DWORD PTR SS:[EBP-74], EAX

MOV DWORD PTR SS:[EBP-74], EDX

MOV DWORD PTR SS:[EBP-70], EDX

JMP SHORT 3_3.004077DF

PUSH ESI
                                            8945 FØ
83BD 6CFFFFFF
00407759
0040775B
0040775E
                                            74 1F
8B55 F0
8D4D C7
 00407761
                                             3BD1
                                           3801
,75 15
8845 90
3102
BB 3A000000
8945 88
8955 80
8955 90
00407763
00407765
00407768
0040776A
0040776F
00407772
00407775
00407778
                                            EB 65
                                                                                                   JMP SHORT 3_3.004077DF
PUSH ESI
MOV EBX, DWORD PTR SS:[EBP-14]
MOV ECX, EBX
MOV EDX, DWORD PTR SS:[EBP-74]
MOV EAX, DWORD PTR SS:[EBP-78]
SAR ECX, 1F
PUSH EDI
CALL 3_3.00408218
ADD EBX, 30
POP EDI
0040777A
0040777B
0040777E
                                             56
                                             8B5D EC
                                             89D9
                                            8B55 8C
8B45 88
C1F9 1F
00407780
                                             57
                                             E8 890A0000
0040778F
                                             8303 30
00407792
                                                                                                     POP
                                                                                                                   EDI
                                                                                                    POP ESI
00407793
                                            5E
                                                                                                   POP ESI
ADC ECX,0
MOV BYTE PTR SS:[EBP-C],BL
CMP BL,39
JLE SHORT 3_3.004077BF
TEST ESI,100
MOV EAX,DWORD PTR SS:[EBP-10]
MOV BL,BYTE PTR SS:[EBP-C]
MOV EDX,7
                                             83D1 00
00407794
                                           885D F4
885D F4
80FB 39
7E 20
F7C6 00010000
8B45 F0
8A5D F4
00407797
0040779A
0040779D
 0040779F
004077A5
004077A8
                                           8150 F4
BA 07000000
75 05
BA 27000000
00D3
8945 F0
885D F4
004077AB
 004077B0
                                                                                                     JNZ
                                                                                                                   SHORT 3_3.004077B7
                                                                                                   MOV EDX,27
ADD BL,DL
MOV DWORD PTR SS:[EBP-10],EAX
MOV BYTE PTR SS:[EBP-C],BL
004077B2
004077B7
004077B9
 004077BC
                                                                                                   MOV BYTE PTR SS:[EBP-C],BL
PUSH ESI
MOV EBX,DWORD PTR SS:[EBP-14]
MOV ECX,EBX
MOV EDX,DWORD PTR SS:[EBP-74]
MOV EAX,DWORD PTR SS:[EBP-78]
SAR ECX,1F
PUSH EDI
CALL 3_3.00408218
POP EDI
POP ESI
 004077BF
004077C0
004077C3
                                            8B5D EC
89D9
 004077C5
                                             8B55 8C
                                            8B45 88
C1F9 1F
57
 004077C8
004077CB
004077CE
                                             E8 440A0000
 004077D4
 004077D5
                                     . SE

. 8A5D F4

. 8945 88

. 8955 8C

> 884D F0

. 8845 90

. 31D2

. FF4D F0

. 0845 88

. 0855 8C

. 0962

. 8819

. 0F85 58FFFFFF

. EB 0E

POP ESI

MOV BL,BYTE PTR SS:[EBP-73],EAX

MOV DWORD PTR SS:[EBP-74],EDX

MOV ECX,DWORD PTR SS:[EBP-10]

MOV EAX,DWORD PTR SS:[EBP-70]

OR EAX,DWORD PTR SS:[EBP-70]

OR EAX,DWORD PTR SS:[EBP-74]

OR EDX,DWORD PTR SS:[EBP-75]

OR EDX,DWORD PTR SS:[EBP-76]

OR EDX,DWORD PTR SS:[EBP-76]
                                                                                                     POP
 004077D6
 004077DC
 004077DF
 004077E2
 004077E7
004077EA
004077ED
004077F0
```

- Phụ lục: Cách tạo Serial từ Username bài 3 3 IV.
 - 1. Bước 1
 - Username đc chuẩn hóa từng byte về dạng mã ASCII hệ 16 (ví dụ Namee = 4E616D6565)
 - 2. Bước 2: Vòng lặp mã hoá lần 2
 - 19FA74 = lưu kết quả
 - EAX = Lấy từng byte của username(65, 65, 6D, 61, 4E)
 - EBX = EAX / 5
 - EAX = 19FA74
 - EAX = EAX * EBX

- EDI = Lấy từng byte của username(65, 65, 6D, 61, 4E)
- 19FA74 = EAX + EDI
 - Kết thúc vòng lặp khi lặp đúng với số kí tự của username (tối thiểu là 5, tối đa là 6), kết quả của vòng lặp này chứa trong 19FA74
 - Kiểm tra dấu của [19FA74], nếu mang giá trị âm thì lấy bù 2, nếu là dương thì giữ nguyên
- 3. Bước 3: Vòng lặp lần 3, mã hoá tạo ra Serial
 - [19FA74] % A = x
 - [19FA74] = [19FA74] / A
 - Kết thúc vòng lặp khi [19FA74] = 0, giá trị của x được lưu như key tương ứng với username người dùng nhập vào.
- 4. Ví dụ: Người dùng nhập Username: "Namee"
 - Lần mã hoá đầu tiên: N = 4E, a = 61, m = 6D, e = 65, e = 65
 - Kết quả trả về là **4E616D6565**
 - Lần mã hoá thứ 2
 - Vòng lặp 1
 - 19FA74 = 23E
 - EAX = 4E
 - EBX = 4E / 5 = F
 - EAX = 23E
 - EAX = EAX * EBX = 23E * F = 21A2
 - 19FA74 = EAX = 21A2
 - EDI = 4E
 - 19FA74 = 19FA74 + EDI = 21A2 + 4E = 21F0
 - Vòng lặp 2
 - 19FA74 = 21F0
 - EAX = 61
 - EBX = EAX / 5 = 61 / 5 = 13
 - EAX = 21F0
 - EAX = EAX * EBX = 21F0 * 13 = 284D0
 - 19FA74 = EAX = 284D0
 - EDI = 61
 - 19FA74 = 284D0 + 61 = 28531
 - Vòng lặp 3
 - 19FA74 = 28531
 - EAX = 6D
 - EBX = EAX / 5 = 6D / 5 = 15
 - EAX = 28531
 - EAX = 28531 * 15 = 34ED05
 - 19FA74 = EAX = 34ED05
 - EDI = 6D
 - 19FA74 = 19FA74 + 6D = 34ED72
 - Vòng lặp 4
 - 19FA74 = 34ED72
 - EAX = 65
 - EBX = EAX / 5 = 65 / 5 = 14
 - EAX = 19FA74 = 34ED72

- EAX = EAX * EBX = 34ED72 * 14 = 4228CE8
- 19FA74 = EAX 4228CE8
- EDI = 65
- 19FA74 = 19FA74 + 65 = 4228D4D
- Vòng lặp 5
 - 19FA74 = 4228D4D
 - EAX = 65
 - EBX = EAX / 5 = 65 / 5 = 14
 - EAX = 19FA74 = 4228D4D
 - EAX = EAX * EBX = 4228D4D * 14 = 52B30A04
 - 19FA74 = 52B30A04
 - EDI = 65
 - 19FA74 = 19FA74 + 65 = 52B30A69
- Kết quả trả về là **52B30A69 > 0** nên không cần lấy bù 2
- Lần mã hoá thứ 3
 - 52B30A69 / A = 8451AA4, 52B30A69 % A = 1
 - 8451AA4 / A = D3B5DD, 8451AA4 % A = 2
 - D3B5DD / A = 152BC9, D3B5DD % A = 3
 - 152BC9 / A = 21DFA, 152BC9 % A = 5
 - 21DFA / A = 3632, 21DFA % A = 6
 - 3632 / A = 56B, 3632 % A = 4
 - 56B / A = 8A, 56B % A = 7
 - 8A / A = D, 8A % A = 8
 - D / A = 1, D % A = 3
 - 1 / A = 0, 1 % A = 1
 - Serial thu được bằng cách viết ngược lại các kết quả sinh ra trong quá trình tính toán tại lần mã hoá thứ 3.
 - Tóm lại: Đối với Username = "Namee" thì Serial tương ứng là 1387465321