



CONSEGNA **S10/L4**

di Giuseppe Lupoi

Traccia

La figura seguente mostra un estratto del codice di un malware. Identificare i costrutti noti visti durante la lezione teorica.

```

* .text:00401000
* .text:00401001
* .text:00401003
* .text:00401004
* .text:00401006
* .text:00401008
* .text:0040100E
* .text:00401011
* .text:00401015
* .text:00401017
* .text:0040101C
* .text:00401021
* .text:00401024
* .text:00401029
* .text:0040102B ; -----
* .text:0040102B

push    ebp |
mov     ebp, esp
push    ecx
push    0          ; dwReserved
push    0          ; lpdwFlags
call    ds:InternetGetConnectedState
mov     [ebp+var_4], eax
cmp     [ebp+var_4], 0
jz      short loc_40102B
push    offset aSuccessInterne ; "Success: Internet Connection\n"
call    sub_40105F
add     esp, 4
mov     eax, 1
jmp     short loc_40103A
```

Opzionale: Provate ad ipotizzare che funzionalità è implementata nel codice assembly.

Hint: La funzione **internetgetconnectedstate** prende in input 3 parametri e permette di controllare se una macchina ha accesso ad internet.

Svolgimento

Svolgerò l'esercitazione riferendomi all'immagine della traccia precedente.
Ci viene chiesto di identificare i possibili costrutti presenti nel codice secondo le lezioni fatte fin'ora.

Leggendo attentamente il codice possiamo individuare un ciclo "if" grazie all'istruzione "jz" che rappresenta appunto una condizione in codice C.
L'istruzione "jz" permette di saltare da un risultato 0 o 1 in base al flag impostato nella riga prima da "cmp", in questo caso ci confermerà o smentirà la connessione a internet della macchina interessata con un messaggio a schermo.

Possiamo quindi ipotizzare che questo codice controlli la connessione a internet di una macchina in quanto se la connessione è attiva va a "sub_40105F" e stampa il messaggio:

"Success: Internet Connection\n"

In caso contrario salta il passaggio e va direttamente a "loc_40103A".