S10L4

1. Identificare i costrutti noti (es. while, for, if, switch, ecc.)

```
Traccia:
La figura seguente mostra un estratto del codice di un malware.
Identificare i costrutti noti visti durante la lezione teorica.
 .text:00401000
                                   push
 .text:00401001
                                            ebp, esp
                                   mov
 .text:00401003
                                   push
                                            ecx
                                                             ; dwReserved
 .text:00401004
                                   push
                                   push
                                                             ; lpdwFlags
 .text:00401006
 .text:00401008
                                            ds:InternetGetConnectedState
                                   call.
                                           [ebp+var_4], eax
[ebp+var_4], 0
 .text:0040100E
                                   mov
 .text:00401011
                                   CMP
 .text:00401015
                                            short 10c_40102B
                                            offset aSuccessInterne ; "Success: Internet Connection\n"
 .text:00401017
                                   push
                                            sub_40105F
 .text:00401010
                                   call.
                                           esp, 4
eax, 1
 .text:00401021
                                   add
 .text:00401024
                                   mov
                                            short loc_40103A
 .text:00401029
  text:0040102B
 .text:0040102B
```

L'unico costrutto noto presente in questo codice assembly è il seguente:

cmp [ebp+var_4], 0 confronta la variabile con 0 jz short loc_40102B in caso la condizione è vera(ovvero che la variabile è uguale a 0),il flusso salta alla locazione loc_40102B(If).

2. Ipotizzare la funzionalità —esecuzione ad alto livello

il codice controlla lo stato della connessione Internet utilizzando la funzione di sistema

internetgetconnectdstate e gestisce il flusso del programma di conseguenza, eseguendo azioni specifiche a seconda dello stato della connessione.

BONUS: studiare e spiegare ogni singola riga di codice

- push ebp: Questa istruzione inserisce il valore di ebp nello stack.
- 2. mov ebp, esp: Questa istruzione inserisce il valore dello stack pointer (esp) nel base pointer (ebp).
- push ecx:Mette il valore corrente del registro ecx nello stack.
- 4. push 0:Mette il valore zero nello stack,utilizzato per la funzione <u>internetgetconnectdstate.</u>
- 5. push 0:Mette un altro valore zero nello stack,per la funzione <u>internetgetconnectdstate</u>.
- 6. call ds:internetgetconnectdstate:Questa istruzione chiama la funzione di sistema internetgetconnectdstate.
- 7. mov [ebp+var_4], eax: Salva il risultato contenuto in eax dentro la variabile locale [ebp+var_4].
- 8. cmp [ebp+var_4], 0: Confronta il valore salvato nella variabile locale con zero.
- 9. jz short loc_40102B: Se la condizione è vera, il flusso salta a loc_40102B.
- 10. push offset asuccessinterne: Mette l'indirizzo dell'etichetta asuccessinterne nello stack.
- 11. call sub_40104F: Chiama una subroutine.
- 12. add esp, 4:aggiunge 4 ad esp.
- 13. mov eax, 1: Carica 1 nel registro eax.
- 14. jmp short loc_40103A: Salta a loc_40103A