

- Les informations générées dynamiquement ne peuvent être récupérée par une analyse statique
- Certaines méthodes d'obfuscation sont difficiles à déchiffrer. Cependant, étant donné qu'au sein de l'application, ces valeurs vont être déchiffrées, on peut essayer de les récupérer à ce moment
- Certaines requêtes ne peuvent être décryptées par un MITM, on peut alors essayer de lire les données de la requête au moment de l'envoi ou de la réception de la requête

Emulateur : plus de facilité pour le rooter ainsi qu'installer Xposed

Root, Xposed :

Inspeckage : Démarrer des activités non déclarées, Désactiver le SSL, remplacer des paramètres d'application...

Android Device Monitor : Outil intégré à Android Studio offrant des fonctions de debug et d'analyse d'application

Débugger : Permet de faire mettre des breakpoints. Cependant, étant donné qu'on a pas accès au code source, il est nécessaire de décompiler l'application en smali, reconstruire le projet et recompiler l'application

Mémoire : Permet de récupérer certaines valeurs

L'analyse dynamique

• L'analyse dynamique

Intérêt :

- ▶ Obtenir des informations générées dynamiquement par l'application
- ▶ Difficulté de déchiffrer des strings lourdement obfusqués
- ▶ Requêtes qui ne peuvent pas être interprétées par un MITM

Environnement utilisé :

- ▶ Émulateur : Genymotion
- ▶ Root, Xposed
- ▶ Inspeckage
- ▶ Android Device Monitor

Utilisation :

- ▶ Utilisation d'un débogueur
- ▶ Analyse de la mémoire utilisée par l'application

Principe : On décompile l'APK, mais on reste au stade du smali

- On importe les fichiers dans Android Studio pour y générer un nouveau projet
- On

place les points d'arrêts

- On lance l'application
- On analyse l'état de la mémoire de l'application aux points d'arrêts
- Enfin, si on souhaite produire une version modifiée de l'application, il est possible de recompiler le smali pour produire un nouveau APK

L'analyse dynamique : Debugger

• L'analyse dynamique

Principe

1. Décompilation de l'application
 2. Import du projet dans Android Studio
 3. Mise en place des points d'arrêts
 4. Lancement du mode debug
 5. Analyse de l'état de l'application aux points d'arrêts
- Il est par la suite possible de recompiler l'application avec les modifications apportés au smali

