Mark Seliternikov

picoCTF - droids0 [300 points]

לאתגר זה מקבלים קובץ APK. כאשר מריצים אותו במכשיר אנדרואיד ככה נראה הפלט



ככה נראה הפלט כאשר לחצתי על הכפתור

```
"Lcom/hellocmu/
$Lcom/hellocmu/
#Lcom/hellocmu/
Lcom/hellocmu/
                                      ctf/BuildConfig;
ctf/FlagstaffHill;
ctf/MainActivity;
                                    ctf/R$anim;
ctf/R$attr;
ctf/R$bool;
Lcom/hellocmu/
Lcom/hellocmu/
Lcom/hellocmu/
Lcom/hellocmu/
                                     ctf/R$color;
                                    ctf/R$dimen;
                                    ctf/R$drawable;
!Lcom/hellocmu/p
Lcom/hellocmu/p
Lcom/hellocmu/p
                                      ctf/R$integer;
                                     ctf/R$layout;
Lcom/hellocmu/p
Lcom/hellocmu/p
Lcom/hellocmu/p
"Lcom/hellocmu/
Lcom/hellocmu/p
                                    ctf/R$mipmap;
ctf/R$string;
ctf/R$style;
                                      ctf/R$styleable;
                                    ctf/R;
com.hellocmu.
                                   ctf
```

loads/zero\$ strings classes.dex | grep pico # לאחר מכן עשיתי Extract לקובץ והתחלתי לחפש רמזים לדגל BuildConfig: וזה מה שמצאתי

```
# לאחר מכן פתחתי את הקובץ ב-Android Studio כמו שהומלץ
ב-Hints. חיפשתי את ה-Main.
```

כדי להבין את ההרכב של הקבצים למדתי קצת על אנדרואיד כדי להבין איך לגשת.

למדתי ש-APK זה בעצם קובץ מקומפל של אנרואיד שה-source code שלו הוא Java.

ה-Bytecode שראיתי בעצם זה בשפת Bytecode

הבנתי שיש לי 2 דרכים לפרש את איך שהקובץ עובד.

- smali להבין איך הקובץ עובד דרך (1
- Java להבין איך הקובץ עובד דרך (2

בחרתי ב-Java כי זה יותר ידידותי למשתמש, לכן כדי לעשות לזה דיקומפייל השתמשתי בתוכנה שנקראת Jadx שמצאתי ב-github.

התמקדתי ב-2 קבצי Java עיקריים

```
| Backage con.hellocnu.plcoctf;
| Import android content.context;
| Import android content.context;
| Import android con.bundle;
| Import android con.bundle;
| Import android vides vides and the property of the property of
```

```
package com.hellocmu.picoctf;

import android.content.Context;
import android.util.Log;

public class FlagstaffHill {
  public static native String paprika(String str);

public static String getFlag(String input, Context ctx) {
    Log.i("PICO", paprika(input));
    return "Not Today...";
}

public void buttonclick(View view) {
    this.text_botton.setText(FlagstaffHill.getFlag(this.text_input.getText().toString(), this.ctx));
}
```

```
return "Not Today...";
```

ניתן לראות ב-MainActivity שיש קריאה לפונק' שנמצאת ב-FkagstaffHill, נשלחים לשם 2 פרמטרים (ה-put)

לאחר בדיקה ראיתי שכל מה שהאפליקציה עושה בצד לקוח זה להחזיר סטרינג "Not Today"..." בלי קשר למה התוכן של

אבל שמתי לב שיש קריאה ל-Log. באותו שלב לא ידעתי מהם Logs ומה השימוש שלהם. אז הדבר שנותר לי לעשות זה לחפש באינטרנט וללמוד.

(הייתה לי תחושה שזה לא נמצא שם סתם)

לאחר חיפוש מצאתי שיש דרך לראות Logs בעזרת תוכנה שנקראת adb אשר משמשת לדבג אנדרואיד. השתמשתי בפונק' הנקראת logcat כדי לראות את ה-Logs.

שמתי לב כאשר לחצתי על הכפתור קפץ log של הדגל. ואז נעלם בשאר ה-logs.

grep אבל עם logcat כדי להקל על עצמי השתמשתי שוב ב-logcat אבל עם ומצאתי את הדגל :)

```
Log.i("PICO", paprika(input));
```

```
        mark@XPS-13-9360:~/Tools/ghidra/ghidra_9.2.2_PUBLIC$ adb logcat | grep picoCTF

        03-14
        7511
        7511
        I PICO
        : picoCTF{a.moose.once.bit.my.sister}

        03-14
        7511
        7511
        I PICO
        : picoCTF{a.moose.once.bit.my.sister}

        03-14
        7511
        7511
        I PICO
        : picoCTF{a.moose.once.bit.my.sister}
```