אתגר הכספות – תרגיל כיתה

<u>כללי:</u>

אנחנו נשתמש במנוע זה בשביל משחק אחר או יותר נכון, אחד ממרכיבי corewars הנקרא במשחק המלא "יזומבים". אצלנו הזומבים הם הכספות.

מטרת התרגול:

- 1. להתקין את המנוע ולהבין איך הכל עובד.
- 2. להכיר כספות בסיסיות ולכתוב מפתחות הפורצים אותן.

את התרגול יש לבצע ביחידים.

תרגיל 0

במשימה זו נכין סביבת עבודה.

- א. התקינו Java במחשבכם.
- מנוע המשחק נכתב בשפת Java, ולכן יש להתקין תחילה תמיכה בטכנולוגיה זו. ייתכן שההתקנה כבר קיימת, אך ליתר בטחון:
 - גשו <u>לאתר ההתקנה</u> של חברת Oracle, ולחצו על Free Java Download. לאחר מכן, עקבו אחר ההוראות באתר עד להורדת קובץ ההתקנה למחשב, וסיום התקנת התוכנה. כעת, מחשבכם מסוגל להריץ תוכניות Java.
- ב. בשלב זה תוכלו להוריד את קובץ התקנת המשחק.
 חבילת ההתקנה שהורדתם כוללת מספר קבצים: מנוע המשחק, קובץ batch שיאפשר לכם להריץ
 אותו בקלות בסביבת windows ומספר שורדים לדוגמא. מומלץ לשמור את כל קבצי המשחק בתיקיה אחת, המיועדת להם בלבד.
 - נ. הורידו והתקינו את תוכנת האסמבלר NASM מכאן.
 - ד. הורידו והתקינו את תוכנת הדיס-אסמבלר IDA (תוכנה שבה השתמשנו במשימה 0) מכאן.

יופי, סיימתם עם ההתקנות.

בואו נבדוק שהכל עובד לנו טוב:

- הריצו את cgx.bat בהתאם להוראות בשקף 10, והבינו אילו פיצירים יש למנוע.
 - וכוי Show session o
- אם הכל עובד, אתם רואים כרגע שורדים המתחרים זה בזה, ואפילו חיוך קטן.
 - העתיקו מהמצגת את הכספת לדוגמא ואת המפתח לדוגמא וקמפלו אותם ב nasm.
 - המפתח אמור לנצח תמיד ובמספר מהלכים בודדים. אם זה לא המצב, יש לכם טעות.

- הבינו איך המנגנון עובד, ולמה המפתח מנצח.
- .ida וודאו שאתם מצליחים לפתוח קובץ באמצעות
- 21-22 היעזרו בהוראות שבשקפים \circ

מוכר? יופי. בואו נתחיל!

תרגיל 1

- הורידו מהאדו את הכספות ופתרו על פי הסדר
 - Too_simple o
 - Ez o
 - Adding o
- הקבוצה. את לכספת זו קבוצת מפתחות, עליכם להגדיר את הקבוצה. •
- דוגמא לקבוצת מפתחות כל המספרים המתחלקים ב2.

לאחר כל פתרון, הציגו למדריך/מדריכה ועברו הלאה אם הצלחתם.

בהצלחה!