

안드로이드

X

프리다





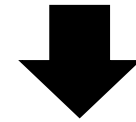
목차

- Android / FRIDA 소개
- Hooking이란?
- 가위바위보 어플 실습





Google



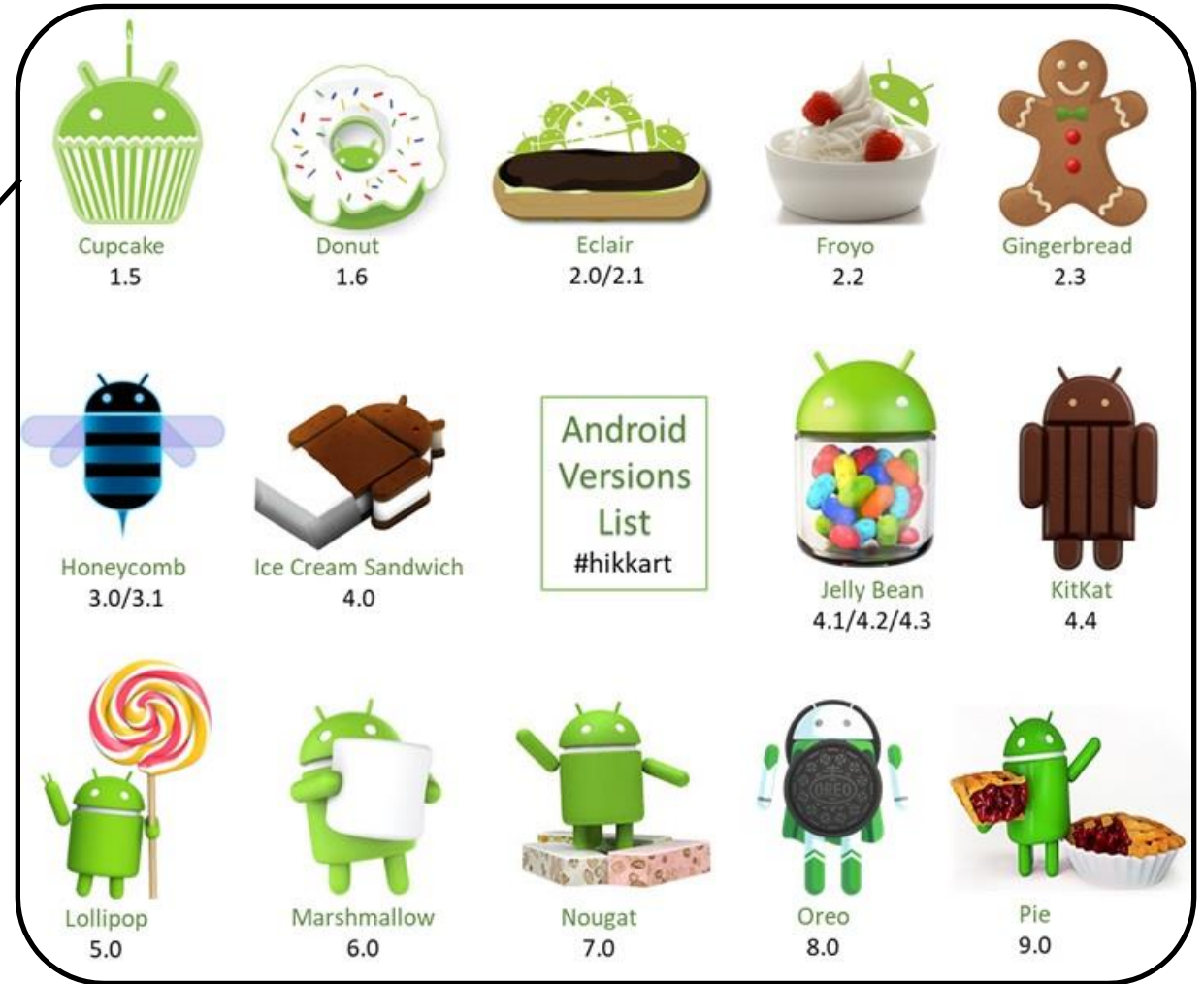
Android Open Source Project
(AOSP)



nexus

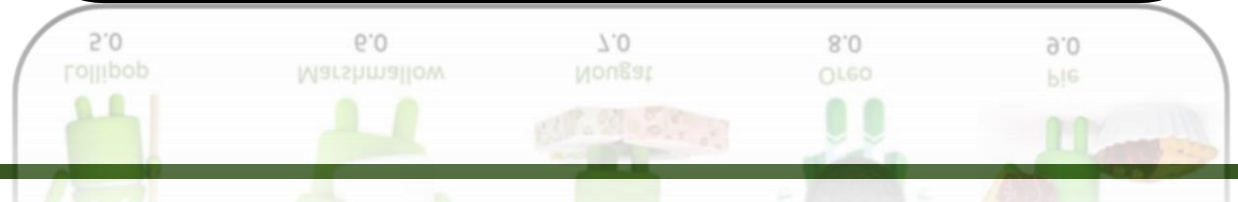


안드로이드 버전 업





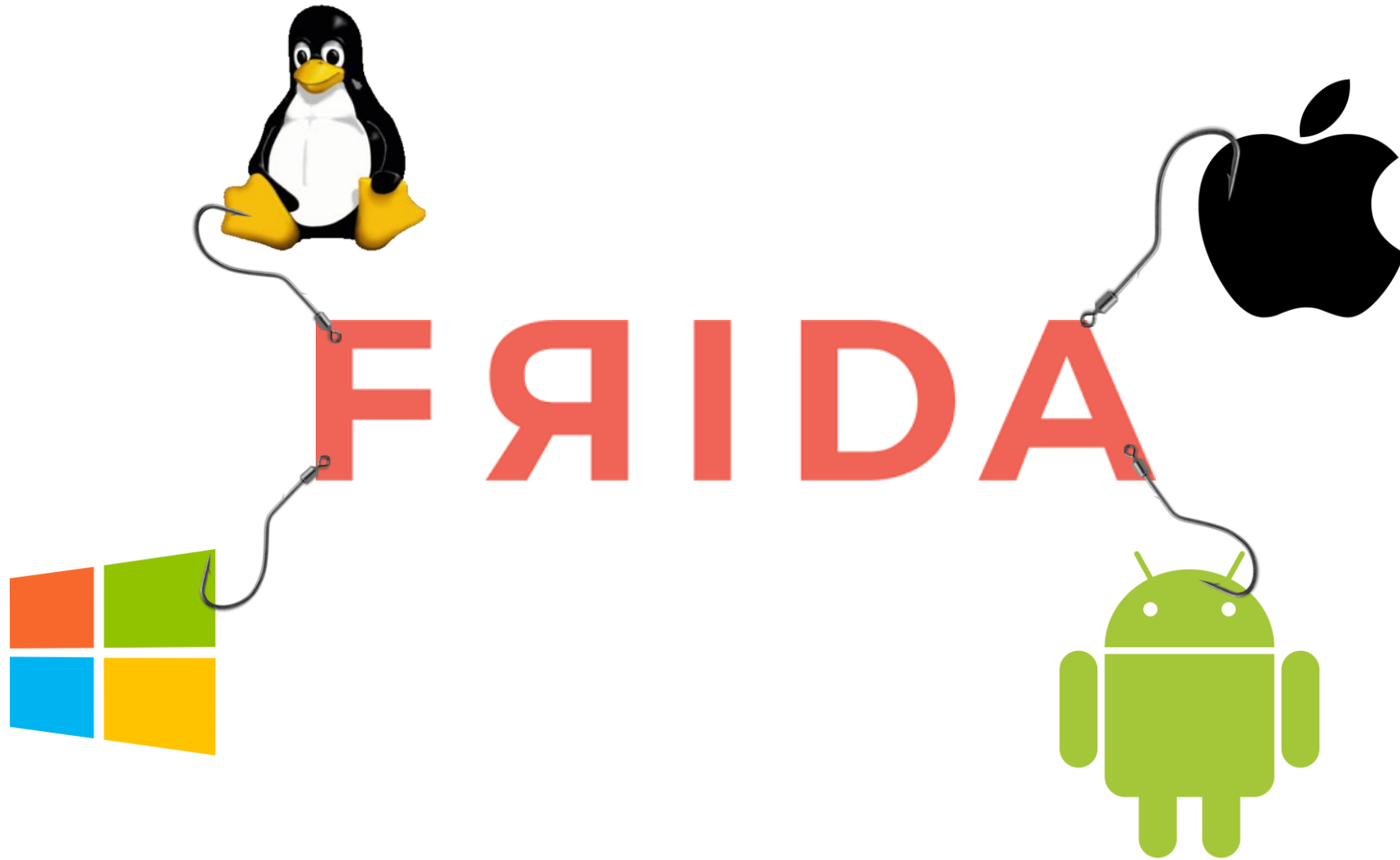
안드로이드 버전 업





FRIDA





Hooking이란?

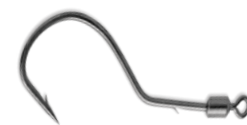


Hook - 낚아채다, 가로채다 ...

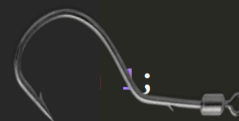


Hooking이란?

```
    }).done(function(response) {  
        for (var i = 0; i < response.length; i++) {  
            var layer = L.marker(  
                [response[i].latitude, response[i].longitude]  
                // ,{icon: myIcon}  
            );  
            layer.addTo(group);  
  
            layer.bindPopup(  
                "<p>" + "Species: " + response[i].species + "<br>" +  
                "<p>" + "Description: " + response[i].description + "<br>" +  
                "<p>" + "Seen at: " + response[i].latitude + "<br>" +  
                "<p>" + "On: " + response[i].sighted_at + "<br>" +  
            );  
        }  
  
        $('select').change(function() {  
            species = this.value;  
        });  
    });  
    }  
    $.ajax({  
        url: queryURL,  
        method: "GET"  
    }).done(function(response) {  
        for (var i = 0; i < response.length; i++) {  
            var layer = L.marker(  
                [response[i].latitude, response[i].longitude]  
                // ,{icon: myIcon}  
            );  
            layer.addTo(group);  
        }  
    });  
}
```



```
in(boolean admin)
```



```
];
```

```
0;
```



Hooking이란?

```
public int login(boolean admin)
{
    if(admin)
        return 1;

    else
        return 0;
}
```

Admin이 아니면 당연히 0을 반환 하겠지만...

Frida Hooking을 통해서 무조건 1만 반환하게 만들 수 있다면?





FRIDA





가위바위보 게임

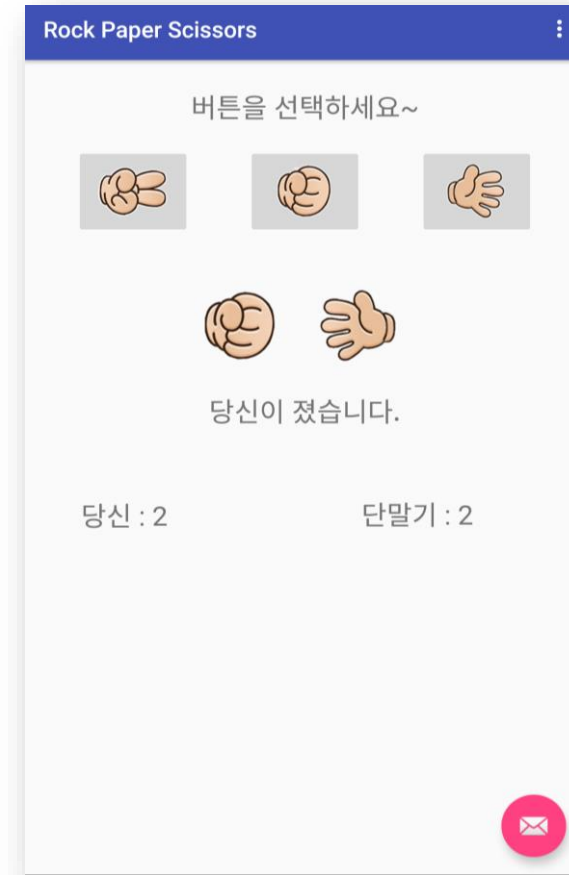
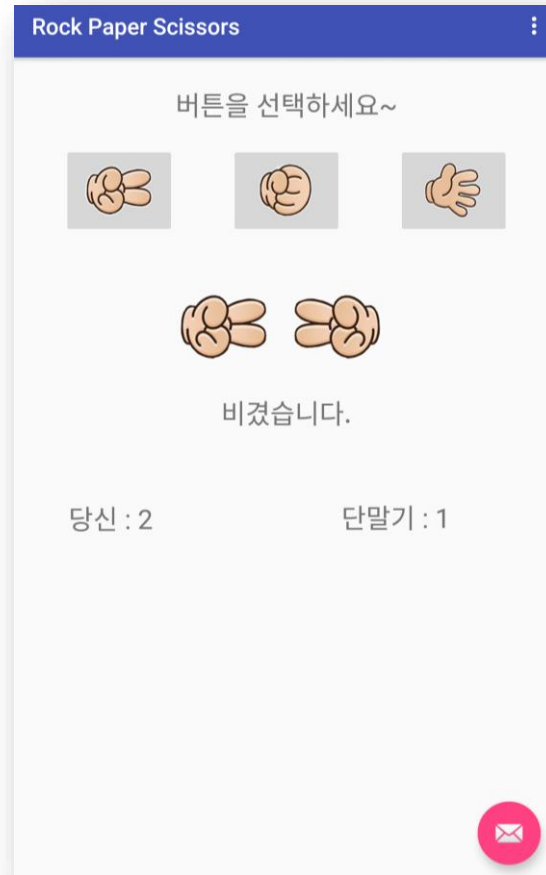
Le.co

제거

열기



가위바위보 어플 해킹



간단한 가위바위보 게임!



가위바위보 어플 해킹

```
private void SetGameResult() {
```

```
    String v0_1;
```

```
    this.com = new Random().nextInt(3);
```

```
    int v0 = this.you - this.com;
```

```
    if(v0 == 0) {
```

```
        v0_1 = "비겼습니다.";
```

```
    }
```

```
    else {
```

```
        if(v0 != 1) {
```

```
            if(v0 == -2) {
```

```
            }
```

```
            else {
```

```
                v0_1 = "당신이 졌습니다.";
```

```
                ++this.lose;
```

```
                goto label_25;
```

```
            }
```

```
        }
```

```
        v0_1 = "당신이 이겼습니다.";
```

```
        ++this.win;
```

```
    }
```

```
label_25:
```

```
    this.SetImages();
```

```
    TextView v1 = this.txtYou;
```

```
    v1.setText("당신 : " + this.win);
```

```
    v1 = this.txtCom;
```

```
    v1.setText("단말기 : " + this.lose);
```

```
    this.txtResult.setText(((CharSequence)v0_1));
```

```
}
```

컴퓨터 가위/바위/보 선택 코드

승리 / 패배 판단 코드

승리 횟수, 패배 횟수 화면 출력 코드





가위바위보 어플 해킹

```
private void SetGameResult() {
    String v0_1;
    this.com = new Random().nextInt(3);
    int v0 = this.you - this.com;

    if(v0 == 0) {
        v0_1 = "비겼습니다.";
    }
    else {
        if(v0 != 1) {
            if(v0 == -2) {
            }
            else {
                v0_1 = "당신이 졌습니다.";
                ++this.lose;
                goto label_25;
            }
        }

        v0_1 = "당신이 이겼습니다.";
        ++this.win;
    }
}

label_25:
    this.SetImages();
    TextView v1 = this.txtYou;
    v1.setText("당신 : " + this.win);
    v1 = this.txtCom;
    v1.setText("단말기 : " + this.lose);
    this.txtResult.setText(((CharSequence)v0_1));
}
```

→ 승리 했을 때만, 승리 점수가 1점 오르게 된다.





가위바위보 어플 해킹(1)

```
private void SetGameResult() {  
    String v0_1;  
    this.com = new Random().nextInt(3);  
    int v0 = this.you - this.com;  
    if(v0 == 0) {  
        v0_1 = "비겼습니다.";  
    }  
    else {  
        if(v0 != 1) {  
            if(v0 == -2) {  
            }  
            else {  
                v0_1 = "당신이 졌습니다.";  
                ++this.lose;  
                goto label_25;  
            }  
        }  
        v0_1 = "당신이 이겼습니다.";  
        ++this.win;  
    }  
}  
  
label_25:  
    this.SetImages();  
    TextView v1 = this.txtYou;  
    v1.setText("당신 : " + this.win);  
    v1 = this.txtCom;  
    v1.setText("단말기 : " + this.lose);  
    this.txtResult.setText(((CharSequence)v0_1));  
}
```

무조건 승리 점수가 1점 오르게 된다.





가위바위보 어플 해킹(2)

```
private void SetGameResult() {
    String v0_1;
    this.com = new Random().nextInt(3);
    int v0 = this.you - this.com;

    if(v0 == 0) {
        v0_1 = "비겼습니다.";
    }
    else {
        if(v0 != 1) {
            if(v0 == -2) {
            }
            else {
                v0_1 = "당신이 졌습니다.";
                ++this.lose;
                goto label_25;
            }
        }

        v0_1 = "당신이 이겼습니다.";
        ++this.win;
    }
}

label_25:
    this.SetImages();
    TextView v1 = this.txtYou;
    v1.setText("당신 : " + this.win);
    v1 = this.txtCom;
    v1.setText("단말기 : " + this.lose);
    this.txtResult.setText(((CharSequence)v0_1));
}
```

무조건 승리 점수가 9999999점 오르게 된다.





가위바위보 어플 해킹

```
private void SetGameResult() {
    String v0_1;
    this.com = new Random().nextInt(3);
    int v0 = this.you - this.com;

    if(v0 == 0) {
        v0_1 = "비겼습니다.";
    }
    else {
        if(v0 != 1) {
            if(v0 == -2) {
            }
            else {
                v0_1 = "당신이 졌습니다.";
                ++this.lose;
                goto label_25;
            }
        }

        v0_1 = "당신이 이겼습니다.";
        ++this.win;
    }
}

label_25:
    this.SetImages();
    TextView v1 = this.txtYou;
    v1.setText("당신 : " + this.win);
    v1 = this.txtCom;
    v1.setText("단말기 : " + this.lose);
    this.txtResult.setText(((CharSequence)v0_1));
}
```

→ 패배 시, 패배 점수가 오르게 된다.





가위바위보 어플 해킹(3)

```
private void SetGameResult() {
    String v0_1;
    this.com = new Random().nextInt(3);
    int v0 = this.you - this.com;

    if(v0 == 0) {
        v0_1 = "비겼습니다.";
    }
    else {
        if(v0 != 1) {
            if(v0 == -2) {
            }
            else {
                v0_1 = "당신이 졌습니다.";
                ++this.lose;
                goto label_25;
            }
        }

        v0_1 = "당신이 이겼습니다.";
        ++this.win;
    }
}

label_25:
    this.SetImages();
    TextView v1 = this.txtYou;
    v1.setText("당신 : " + this.win);
    v1 = this.txtCom;
    v1.setText("단말기 : " + this.lose);
    this.txtResult.setText(((CharSequence)v0_1));
}
```

→ 패배 점수가 항상 0으로 고정 된다.





가위바위보 어플 해킹

```
private void SetGameResult() {  
    String v0_1;  
    this.com = new Random().nextInt(3);  
    int v0 = this.you - this.com;  
    if(v0 == 0) {  
        v0_1 = "비겼습니다.";  
    }  
    else {  
        if(v0 != 1) {  
            if(v0 == -2) {  
            }  
            else {  
                v0_1 = "당신이 졌습니다.";  
                ++this.lose;  
                goto label_25;  
            }  
        }  
        v0_1 = "당신이 이겼습니다.";  
        ++this.win;  
    }  
    label_25:  
    this.SetImages();  
    TextView v1 = this.txtYou;  
    v1.setText("당신 : " + this.win);  
    v1 = this.txtCom;  
    v1.setText("단말기 : " + this.lose);  
    this.txtResult.setText(((CharSequence)v0_1));  
}
```

→ 컴퓨터의 가위/바위/보는 항상 랜덤이다.





가위바위보 어플 해킹(4)

```
private void SetGameResult() {  
    String v0_1;  
    this.com = new Random().nextInt(3);  
    int v0 = this.you - this.com;  
    if(v0 == 0) {  
        v0_1 = "비겼습니다.";  
    }  
    else {  
        if(v0 != 1) {  
            if(v0 == -2) {  
            }  
            else {  
                v0_1 = "당신이 졌습니다.";  
                ++this.lose;  
                goto label_25;  
            }  
        }  
        v0_1 = "당신이 이겼습니다.";  
        ++this.win;  
    }  
    label_25:  
    this.SetImages();  
    TextView v1 = this.txtYou;  
    v1.setText("당신 : " + this.win);  
    v1 = this.txtCom;  
    v1.setText("단말기 : " + this.lose);  
    this.txtResult.setText(((CharSequence)v0_1));  
}
```

→ 컴퓨터의 가위/바위/보는 항상 **가위**이다.

