ישי לוטווק InjectMe.exe הדרך לפיתרון

```
O0401000 <injectme.EntryPoint>

Call <JMP.&InitCommonControls>
push 0

Call <JMP.&GetModuleHandleA>
mov dword ptr ds:[406100],eax
push 0
push injectme.401030
push 0
push injectme.406000 ; 406000:"injectme"
push dword ptr ds:[406100]

Call <JMP.&DialogBoxParamA>
push eax

Call <JMP.&ExitProcess>
push ebp
mov ebp,esp
cmp dword ptr ss:[ebp+C],110
jne injectme.4014D9
```

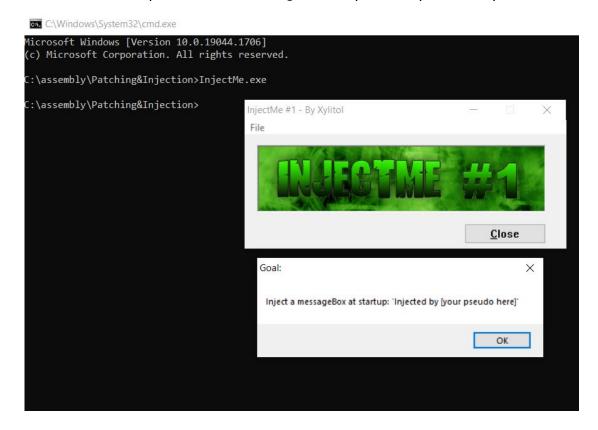
כדי לעשות את מה שנתבקשנו, נצטרך לקפוץ למקום אחר בקוד, ולחזור לפה לאחר מכן.

נבחר לפצפץ את הפקודה push 0 בשורה החמישית. כמובן שנצטרך אחר כך לשתול את הפקודה הזאת בקטע הקוד שנזריק במקום אחר, וזאת בכדי שהתוכנית תוכל להמשיך לעבוד כמצופה.

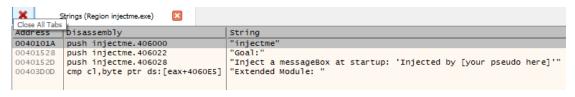
נמצא מקום ריק באזור של הקוד שבו נוכל לשתול את ההזרקה שלנו:

```
push eax
push 40
call <JMP.&GlobalAlloc>
mov dword ptr ds:[40630C],eax
mov ecx,dword ptr ds:[406308]; ecx:EntryPoint
mov dword ptr ds:[eax],ecx; ecx:EntryPoint
add eax,4
mov edi,eax ; edi:EntryPoint
rep movsb
pop esi ; esi:EntryPoint
push dword ptr ds:[40630C]
call injectme.401619
call injectme.4014D3
nop
```

ננסה לראות איך מבוצעת הקריאה לפונקציה MessageBoxA שכבר נמצאת בקוד:



נמצא את הטקסט המודפס בהודעה:

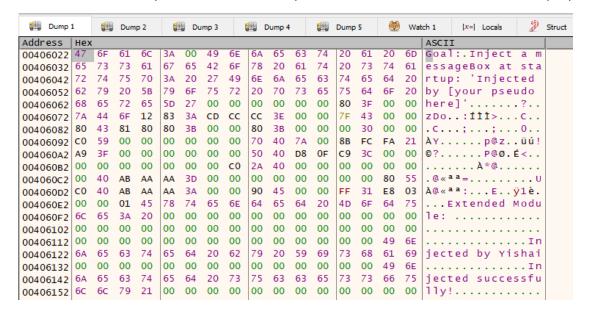


ניתן לראות את ההודעה בשורה השלישית..

נלך לאזור הזה בקוד ונראה איך מזמנים את הפונקציה הזו:

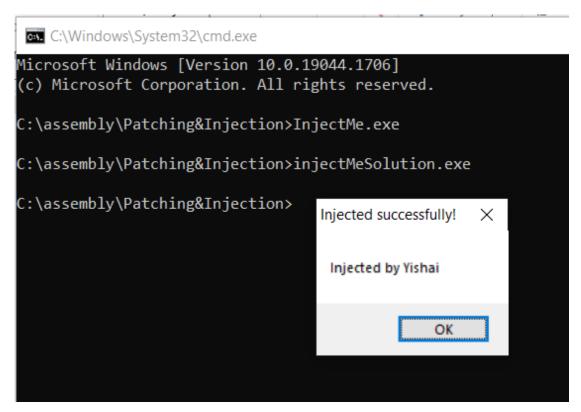
```
injectme.00401526
push 0
push injectme.406022 ; 406022:"Goal:"
push injectme.406028 ; 406028:"Inject a messageBox at startup: 'Injected by [your pseudo here]'"
push 0
call <JMP.&MessageBoxA>
jmp injectme.401584
```

נעשה אותו דבר רק שנשנה את הכתובות לכתובות בהן נכניס את המחרוזות שאנחנו רוצים להדפיס (ניתן לראות בתחתית התמונה את המחרוזות אותן שתלנו באזור של הdata):



להלן הפיצפוץ:





ואחרי שלוחצים על OK

