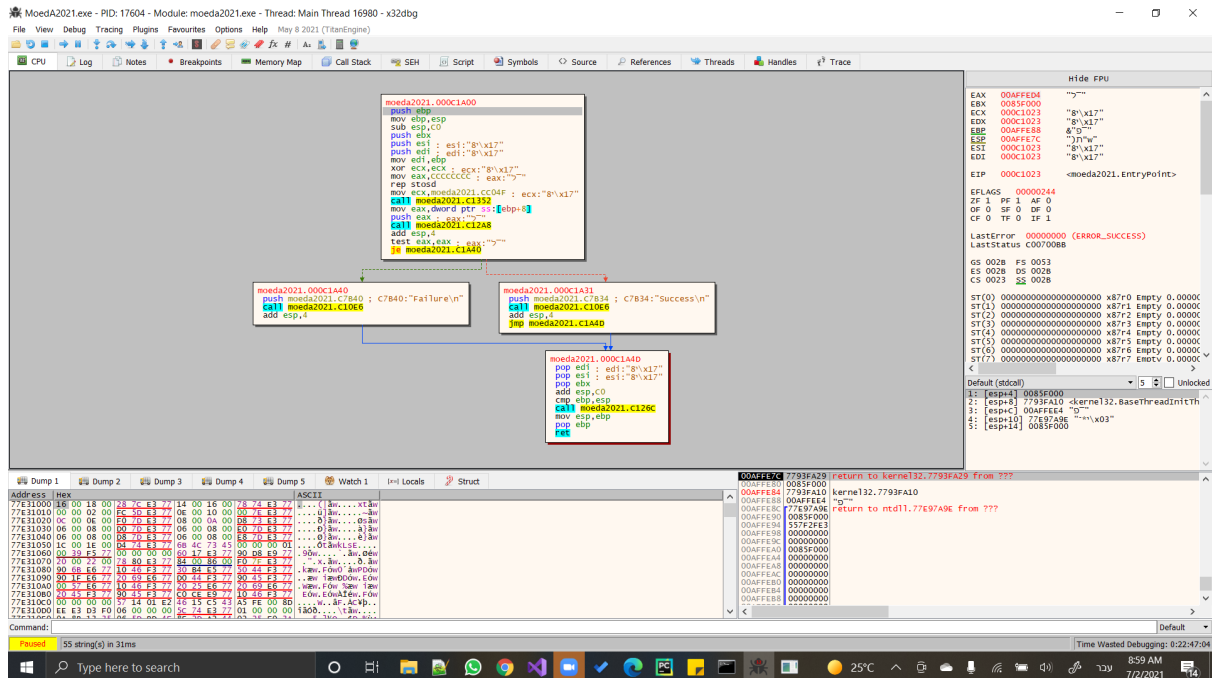


## מבחן ברברסינג

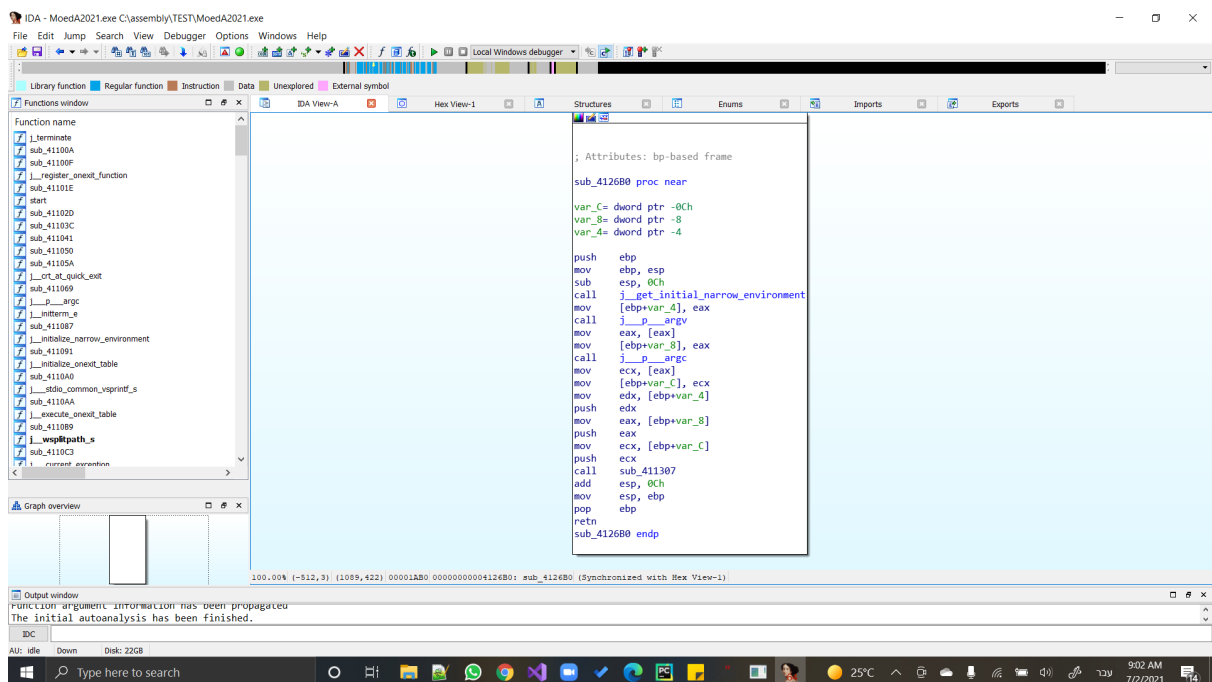
הרצתי את התוכנה ב־CMD, הכנסתי קלט אקראי והודפס לי FAILURE, פתחתי את הקובץ ב־X32DGB וראיתי שיש שתי מחזורות: **FAILURE ו־SUCCESS**, אלו הן המחזורות החשובות.

מצאתי בעקבות כך את הפונקציה הזו:

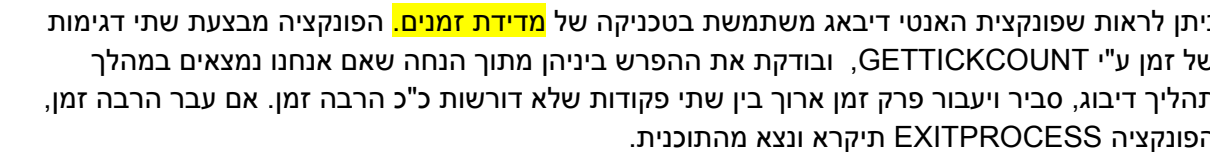
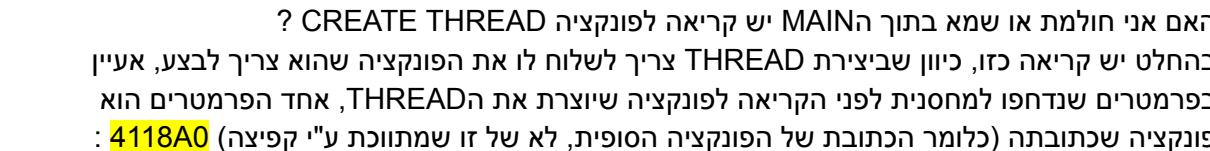


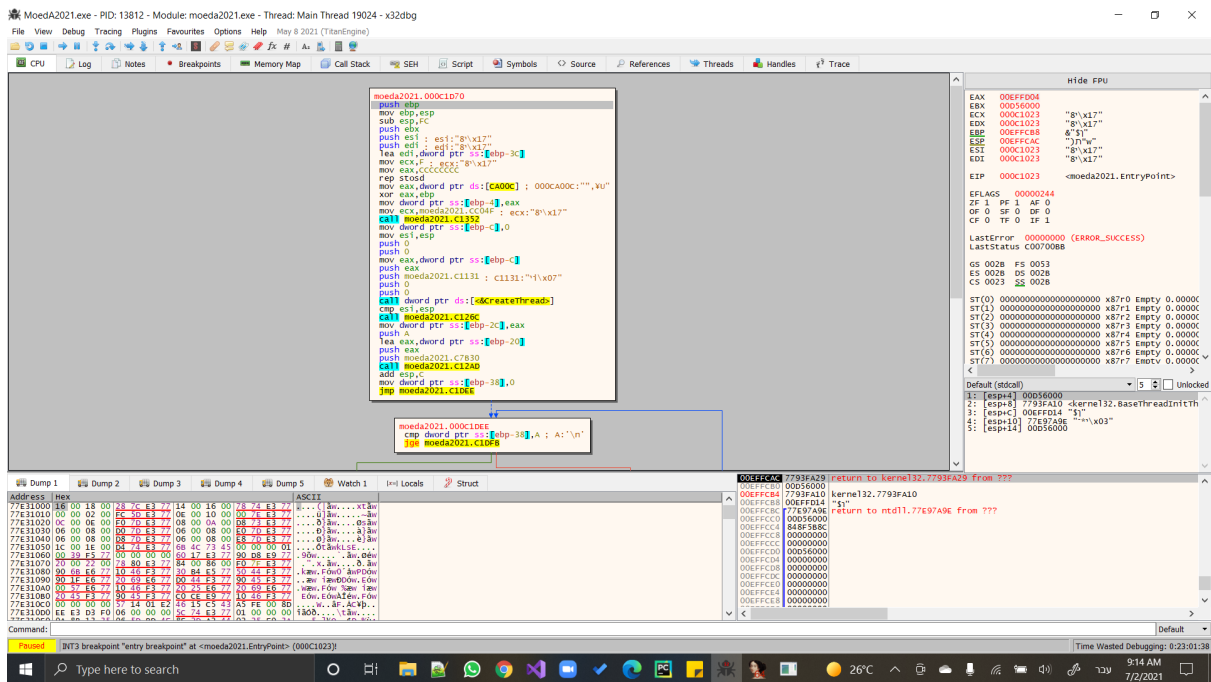
ניסיתי מכאן לגלות את מנגנון האנטי-דיבאג, זה לא היה לי ברור במיוחד ולכן העדפתי בשלב זה לעבור לניתוח סטטי ב־IDA:

פתחתי את הקוד ב־IDA כדי למצוא את ה־MAIN, הלכתי תמיד הכי קרוב ל־EXIT ובסוף מצאתי את הדפוס הבא:

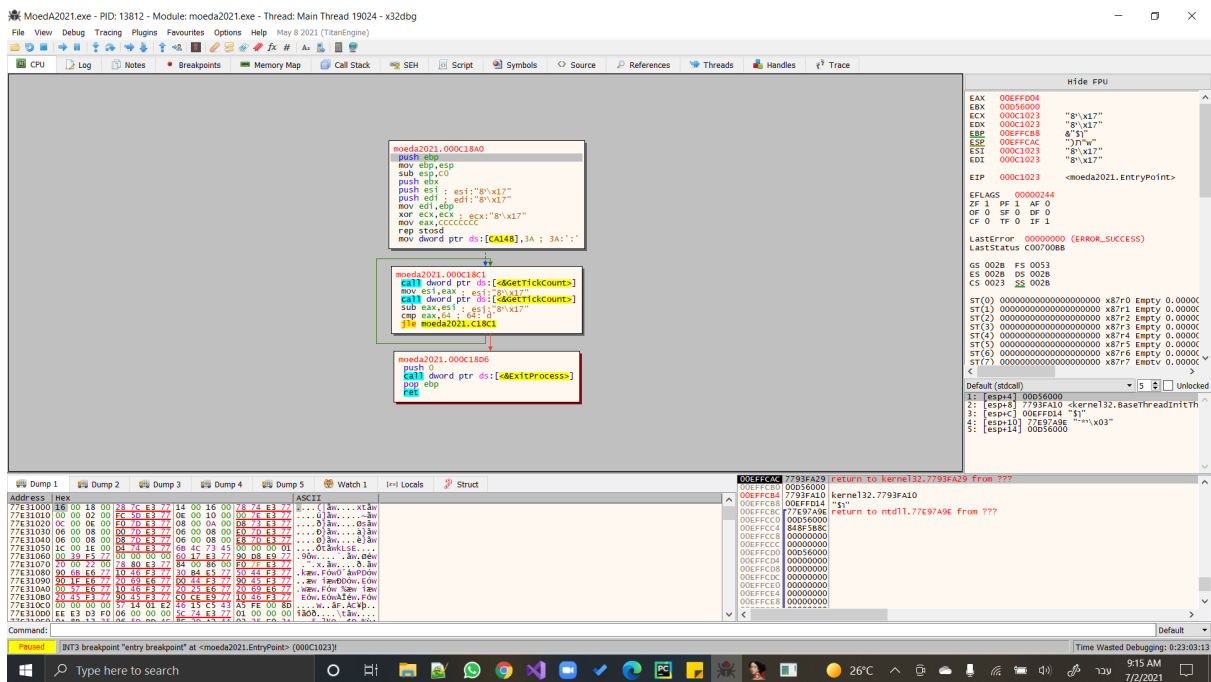


שנקרא לפני ה־MAIN, לכן ה־MAIN נמצא בכתובת 411D70

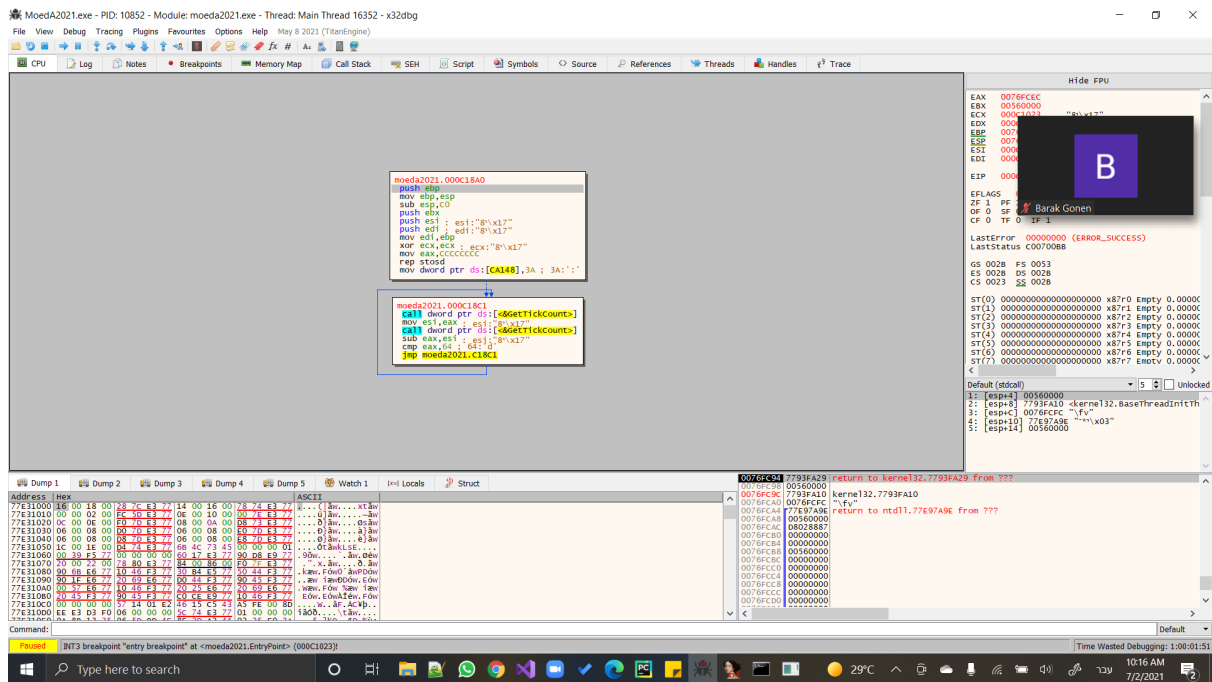




תחילה מצאתי את הMAIN בX32DBG (כיוון שזה ניתוח דינאמי אז פה הכתובת היא C1D70).  
והנה הפונקציה שמודדת זמנים:



בהתחלה חשבתי לשים פה RET, וזה באמת מה שעשיתי בהתחלה, אבל בהמשך גיליתי משהו על כך שיש שימוש במשתנה DWORD41A148, והפונקציה שלנו מאתחלת אותו כך שהוא מכיל את הערך 3AH, לכן אי אפשר לעשות פשוט RET וצריך לפצפץ בצורה מתוככמת יותר.  
את הבדיקה שיש שם - 0, אני פשוט משנה לJMP רגיל. ככה הוא ימדוד זמן עד הנצח ואף פעם לא יבדוק את ההפרש ביניהם, ומצד שני האתחול של 41A148 יעשה. כך:



מקסים ומלבב!

כעת ננסה להבין את אופן פעולת התכנית:

אחרי כל ההאתחולים ויצירת ה-THREAD המרושע, אני רואה שיש קריאה לפונקציה שקולטת קלט מהמשתמש ( כשאני מדבגת אני רואה שהוא לא נותן לי לעשות STEP OVER עד שאני מזינה קלט ב-CMD ובנוסף כשבנסתי אליה ראיתי func io crt ). ניתן לראות שיש לנו לולאה -

אני רואה לולאה עם COUNTER שרצה 10 פעמים, הלולאה הזו קוראת לפונקציה שמדפיסה קו נטוי, ממתינה קצת ומדפיסה קו נטוי הפוך, זה החלק הגרפי הפחות מעניין ולכן ארצה לבדוק מה קורה בתום הלולאה הזו:

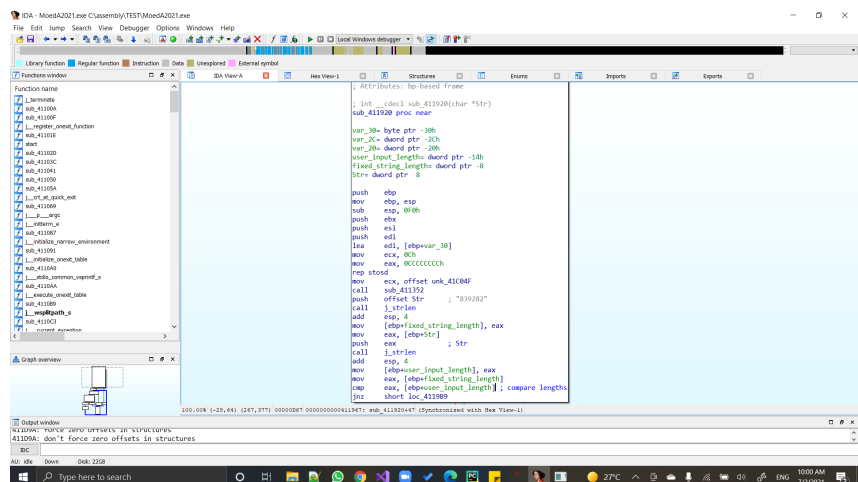
אחרי הלולאה יש קריאה לפונקציה שמצאתי בהתחלה ( זאת שמתפצלת ל-SUCCESS או FAILURE ).

שהפונקציה מקבלת את הקלט של המשתמש. הפונקציה הזו קוראת לפונקציה נוספת, ניכנס אליה:

ניתן לראות שתי קריאות ל-SRTLEN:

הקריאה הראשונה היא עם המחזורת "839282" והשניה עם הקלט של המשתמש, לאחר מכן שני האורכים

מושווים זה לזה:



במקרה שאורך המחרוזות זהה, יש לנו לולאה ש-`VAR_2C` הוא המונה שלה והוא בעצם רץ מ-0 עד 6 (כאורך המחרוזת הקבועה) וככה ניגשים תו אחר תו למחרוזת שהכניס המשתמש. אני שמה לב שבהמשך ניגשים למקום בזיכרון שנקרא `DWORD41A148`, כשאני עושה לו `XREF` אני רואה שפונקציית האנטי דיבאג מכניסה בו ערך של `3AH` (לכן שיניתי את הפצפוף). עבור כל תו מוצאים את ההפרש בין האסקי שלו לבין `3A`, ואחר כך לוקחים כל תו ב-`fixed_string` ומחסירים ממנו 30 ואז משווים בין שתי התוצאות. כלומר עבור כל תו `i` בסיסמא צריך להתקיים:

`0x3A - Passowrd[i] = fixed_string[i]-0x30`

אחרי שגיליתי את זה עשיתי קצת חישובים עם עט ועיפרון וגיליתי שהסיסמא צריכה להיות:

**271828**

וראו איזה פלא -

```
C:\assembly\TEST>MoedA2021.exe
271828
Success
```

הסוף.

נ"ב-

תודה על קורס נחמד בהחלט (: