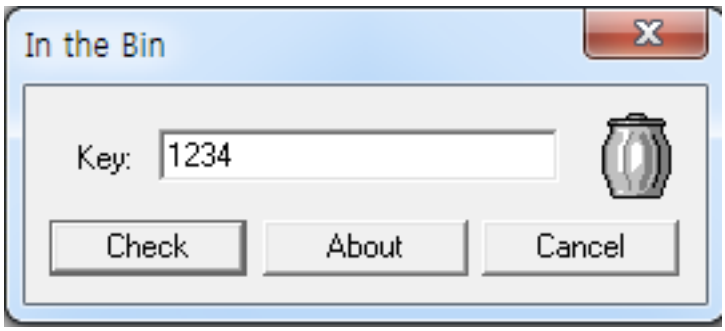
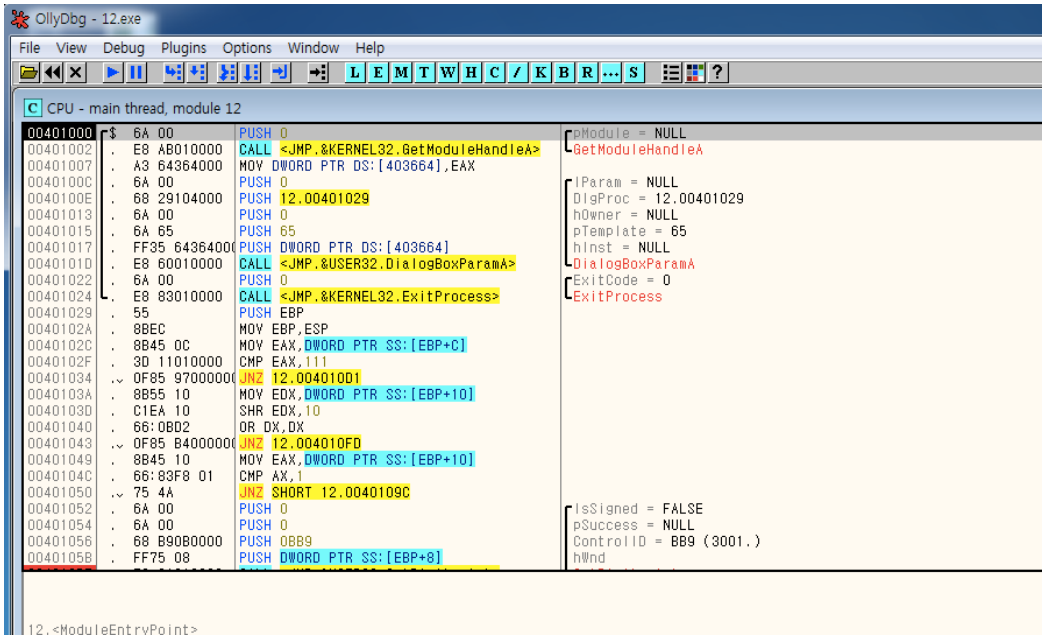
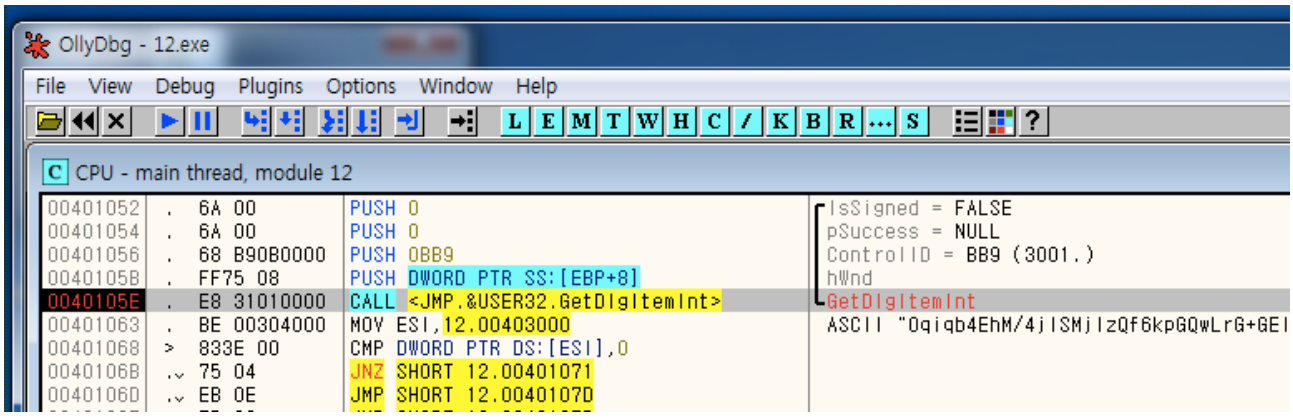


처음 실행한 화면입니다. 아무 값이나 입력하고 Check를 눌러도 반응이 없습니다.

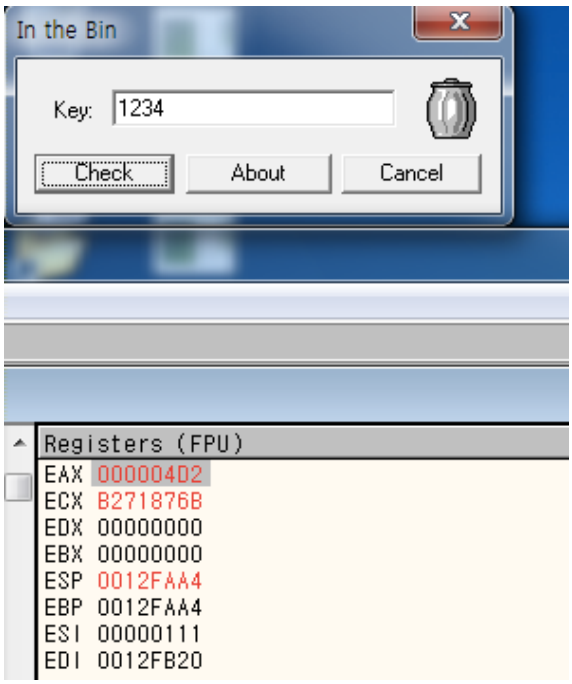


올리디버거로 내부를 분석해 보겠습니다.

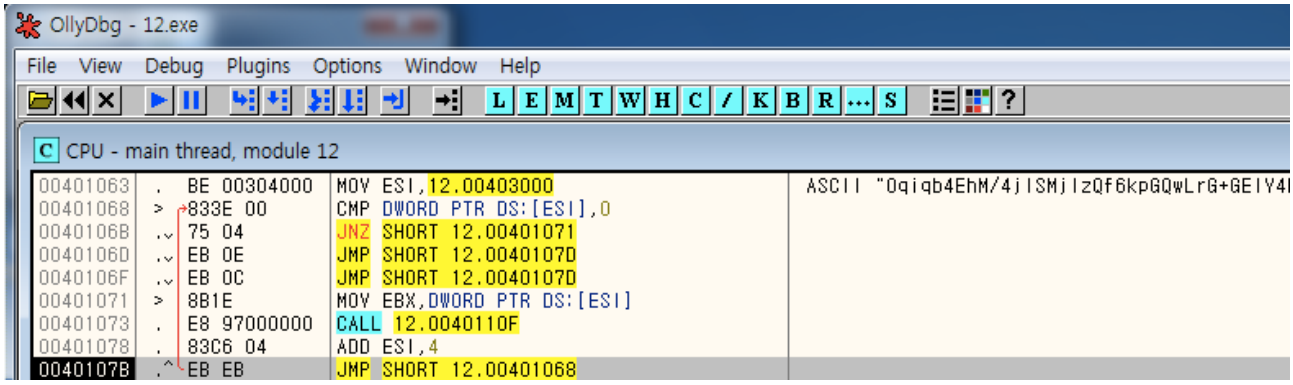


Check버튼을 누르면 GetDlgItemInt를 호출하는 것을 볼 수 있습니다.

이 함수는 입력된 값을 정수형으로 반환하는데 만약 숫자 이외의 다른 값이 입력되어 있다면 0을 반환합니다.



1234의 HEX값인 4D2가 함수를 호출한 리턴값으로 들어오는 것을 알 수 있습니다.



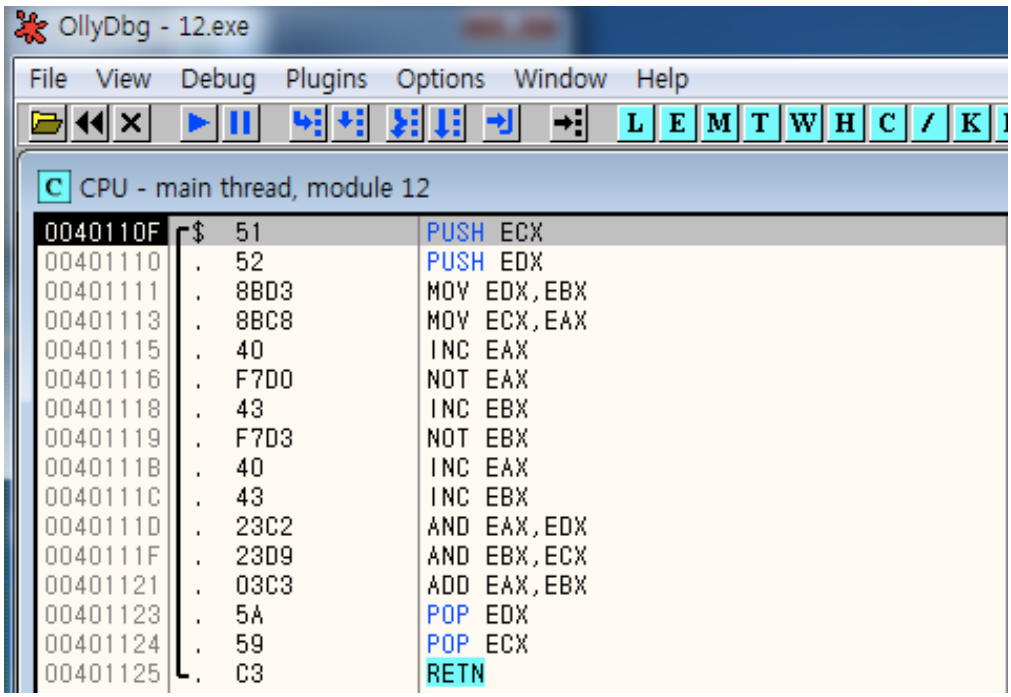
ESI에 엄청 긴 문자열을 집어넣고 루틴을 시작합니다.

00401068 주소를 보시면 'CMP DWORD PTR DS:[ESI], 0' 이라고 되어있습니다.

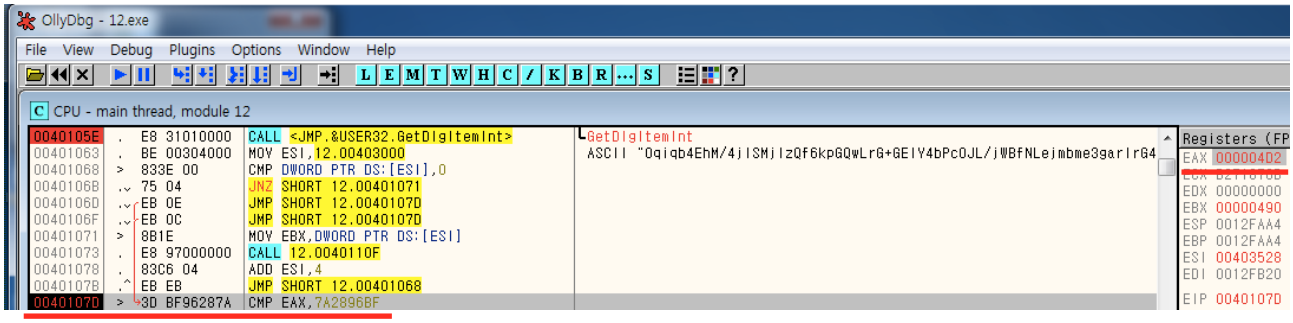
만일 ESI가 0이 되면 0040107D 주소로 점프하게 되고 아니면 00401071로 점프하게 됩니다.

00401071에서 EBX에 4바이트씩 ESI를 집어넣고 특정 함수를 지난 뒤 ESI에 4를 더합니다.

한번의 루틴에 ESI 4글자가 처리되는 것을 알 수 있습니다.

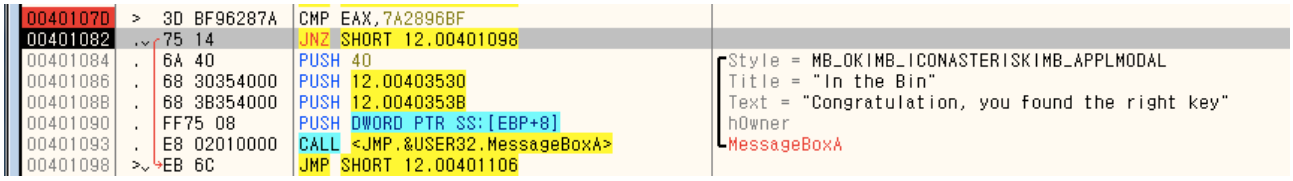


루틴에서의 함수 내부입니다.



ESI에 저장된 특정 문자열과 입력값과의 연산을 통해 올바른 키값인지 계산하는 줄 알았는데

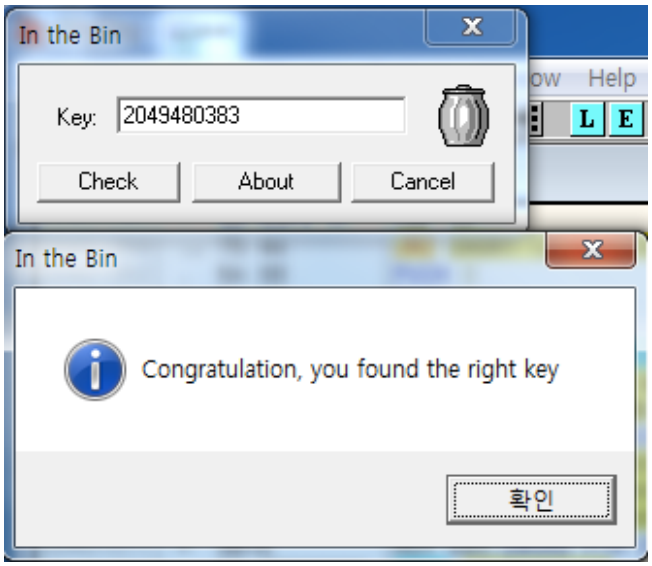
ESI의 문자열은 앞뒤로 대칭되는 문자열이고 위의 연산을 지나면 결국 처음 입력했던 값이 EAX에 나오게 됩니다.



중간의 루틴은 디버깅을 방해하는 목적으로 의미없는 루틴을 넣은 것 같습니다.

처음 입력했던 값이 EAX에 들어오게 되고 그 값과 7A2896BF와 비교하게 됩니다.

그 값의 10진수가 이 프로그램의 키값입니다.



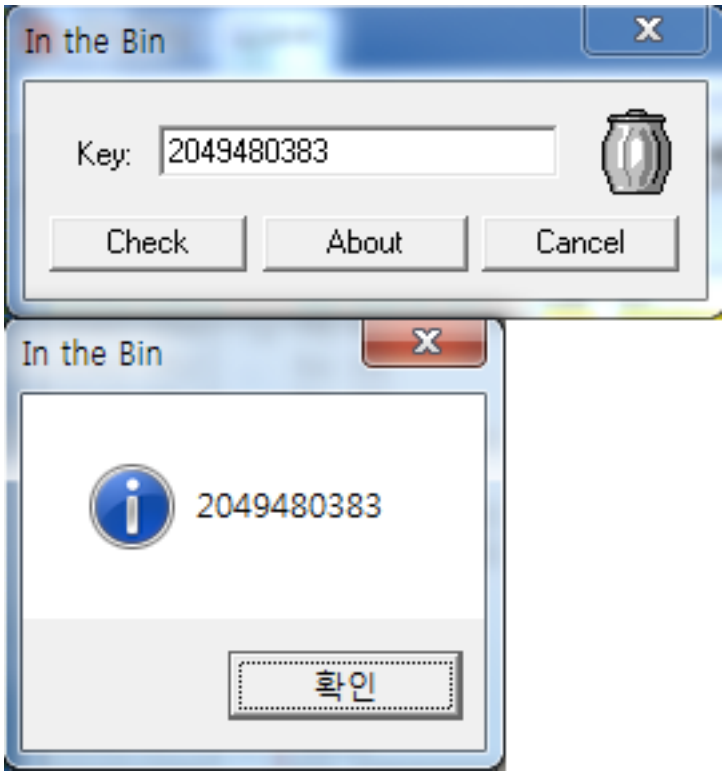
키값이 올바른 것을 알 수 있습니다.

이제 이 메세지 박스에 키값을 출력하도록 하겠습니다.

```
00000CF0  6D 65 33 67 65 6A 6D 62 42 66 4E 4C 4C 2F 6A 57  me3gejmbBfNLL/jW
00000D00  50 63 30 4A 49 59 34 62 47 2B 47 45 51 77 4C 72  Pc0JIY4bG+GEQwLr
00000D10  36 6B 70 47 6C 7A 51 66 49 53 4D 6A 4D 2F 34 6A  6kpGlzQfISMjM/4j
00000D20  62 34 45 68 4F 71 69 71 00 00 00 00 78 56 34 12  b4EhOqiq....xV4.
00000D30  49 6E 20 74 68 65 20 42 69 6E 00 43 6F 6E 67 72  In the Bin.Congr
00000D40  61 74 75 6C 61 74 69 6F 6E 2C 20 79 6F 75 20 66  atulation, you f
00000D50  6F 75 6E 64 20 74 68 65 20 72 69 67 68 74 20 6B  ound the right k
00000D60  65 79 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ey..............
00000D70  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
```

```
00000D00  50 63 30 4A 49 59 34 62 47 2B 47 45 51 77 4C 72  Pc0JIY4bG+GEQwLr
00000D10  36 6B 70 47 6C 7A 51 66 49 53 4D 6A 4D 2F 34 6A  6kpGlzQfISMjM/4j
00000D20  62 34 45 68 4F 71 69 71 00 00 00 00 78 56 34 12  b4EhOqiq....xV4.
00000D30  49 6E 20 74 68 65 20 42 69 6E 00 32 30 34 39 34  In the Bin.20494
00000D40  38 30 33 38 33 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  80383...........
```

HEX Editor를 통해 메세지 박스의 문자열을 키값으로 바꿔준 뒤 저장합니다.



그 후 프로그램을 실행시켜 키값을 입력하면 위의 그림처럼 출력됩니다.