

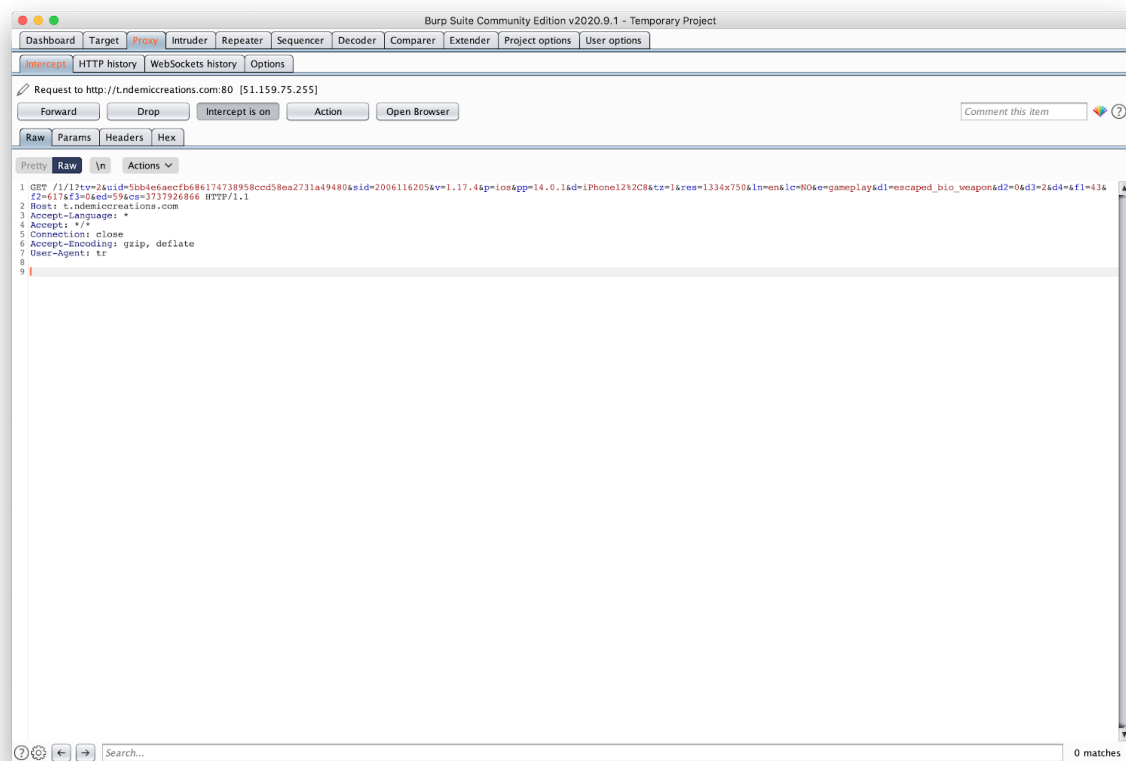
Øving - 21

Eric Younger
Thomas Bakken Moe
Jonas Brunvoll Larsson

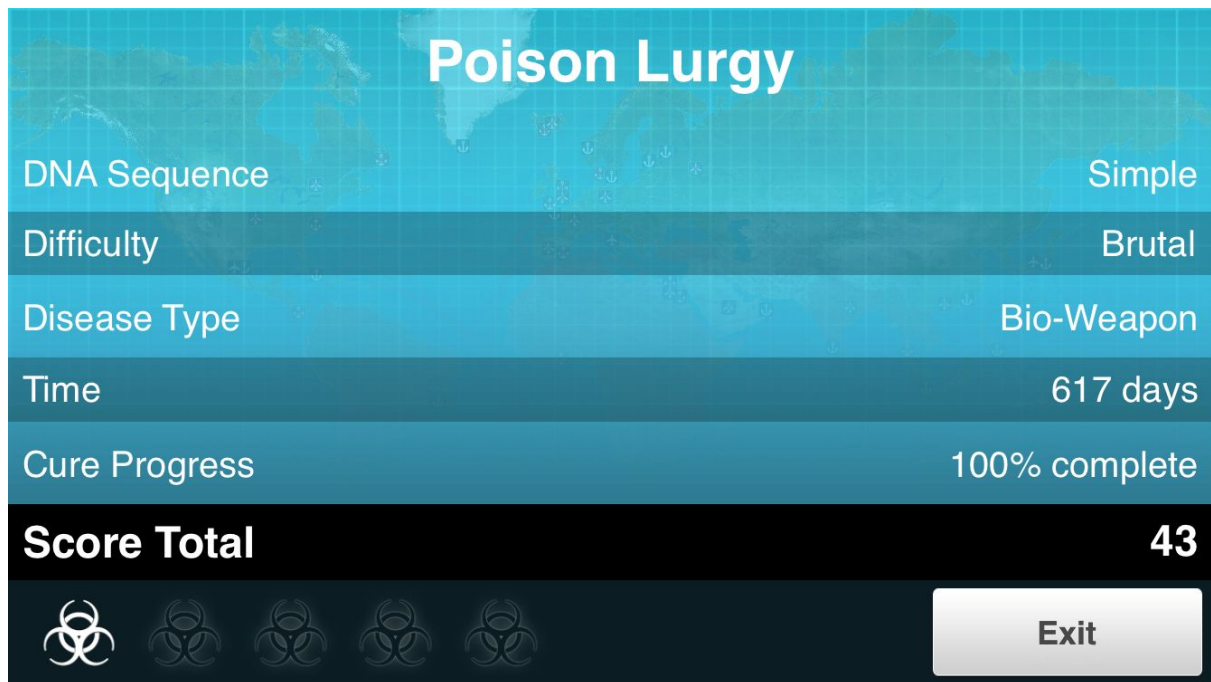
Oppsett:

Mobilen til Eric er koblet opp til internett gjennom en proxy (Burp suite) som er satt opp på datamaskinen til Eric. Proxyen fanger opp alle HTTP kall, og vi kan endre på alle forespørsler før vi sender de videre.

Vi valgte å bruke Plague Inc som spillet vi testet imot proxyen vår.



Her ser vi GET kallet når vi tapte spillet, det sendes da et kall mot server som lagrer spillet som har blitt spilt. Ved å endre på et par variabler her så kan vi sette en ny high score, og endre til at vi vant banen i stedet for å tape.



Ved å se på skjermen på mobil spillet, så ser vi flere kjente variabler ifra GET kallet som proxyen fanger opp. Det gjør det lettere å gjenkjenne variablene og deretter endre dem.

```
l3=2&d4=&f1=43&
```

Utdrag fra GET kallet viser at f1=43, og vi kan se på skjermbildet fra spillet at det er total score.

```
GET /1/1?tv=2&uid=5bb4e6aecfb686174738958c  
f2=617&f3=0&ed=59&cs=3737926866 HTTP/1.1
```

Utdraget fra GET kallet viser at f2=617 som vi kan se er tid i antall dager overlevd.

Ved å sammenligne utdragene fra GET kallet mot det blå skjermbildet fra spillet, så kan man identifisere variablene vi ønsker å endre.