



هرگاه بنده ای کارش را با نام و یاد خدا آغاز میکند ، خداوند به فرشته ها میگوید: بنده ای من کارش را با نام من آغاز کرد ، پس بر من واجب شد که کارش را آسان گردانم . امام رضا (ع)

> Meisam Monsef meisamrce@yahoo.com

meisamrce@gmail.com

آموزش قویترین دیباگر جهان Olly Debugger v1.10

نوشته : میثم منصف

دانش رو طلب کنید اگر به فرورفتن در خون ها و شکافتن دریاها باشد دوست ندارم جوانی را مگر این که دانشمند یا دانش آموز باشد. امام جعفر صادق (ع)



### باگ (Bug):

به عمده مشکلات نرم افزاری که باعث می شود نرم افزار، کار یا عملیات خود را به درستی انجام ندهد باگ گفته میشود . این باگ ها عمدتا ناشی از اشتباهات برنامه نویس میباشد .

به برسی این مشکلات ( باگ ها) ، عملیات اشکال زدایی یا دیباگ (Debug) کردن می گویند ، که معمولا توسط برنامه نویس انجام می شود .

### دیباگر (Debugger)

برای رفع باگ های برنامه از دیباگر استفاده می شود ، دقت کنید که هر برنامه در محیط خاصی نوشته می شود ، که معمولا به IDE معروف هست ، برنامه نویس برنامه را در حالت دیباگ اجرا کرده و حالت های متفاوت را برسی میکند ، و با توجه به پیغام دیباگر IDE ، برنامه نویس مشکلات را حل میکند . این در حالتی میباشد که کد سورس برنامه وجود دارد و مشکلات برنامه را با تغییر در کد ، بر طرف میکند ، ولی ما می خواهیم نگاهی به دیباگر های به اندازیم که بدون داشتن فایل سورس کد و تنها با داشتن فایل اجرایی (EXE) به عملیات دیباگ کردن برنامه به پردازیم .

### انواع ديباگر ها:

۲- دیباگرهای سیتمی:

این دیباگر ها برای آنالیز و برسی مشکلات درایور های سیستمی مورد استفاده قرار می گیرد .

۲- دیباگرهای نرم افزاری:

این دیباگر ها برای آنالیز و برسی مشکلات نرم افزارها مورد استفاده قرار مـی گیـرد و معروفتــرین آن هــا Olly Debugger می باشد .

برای درک بهتر کار دیباگرهای نرم افزاری به تصویر (۱) نگاه کنید:



#### تصویر (۱)

همانطور که می بینید دیباگر در بین ویندوز و برنامه قرار گرفته و هر داده های که بین این دو (ویندوز و برنامه) عبور میکند قابل رویت میباشد ، در اینجا ما می توانیم تمام داده ها و دستورات برنامه را آنالیز کنیم وحتی آن ها را نیز تغییر بدهیم .





### دانلود و تنظيمات Olly Debugger دانلود

OLLYDBG.EXE OllyDbg, 32-bit

Olly Debugger نسخه 1.10 را این لینک <u>دانلود</u> کنید ، و در مسیر خاصی مثلا ( C:\ odbg110 ) قرار دهید .

دقت کنید این برنامه نسخه های دیگری هم دارد ولی بهترین نسخه آن ، نسخه 1.10 می باشد .

در مسیری که Ollydbg را قرار دادید دو پوشه به نام های زیر بسازید :

۱- Plugins : این پوشه محل قرار گرفتن پلاگین های اضافی میباشد .

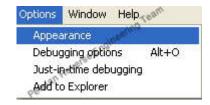
۲- UDD : فایل های آنالیز (udd،) برنامه ها و فایل های پشتیبانی (bak،) در این پوشه قرار می گیرد .

بعد دو فايل Cmdline.dll و BOOKMARK.DLL را در داخل پوشه Plugins قرار دهيد .



خب حالا فایل Yes را اجرا کنید ، در کارد باز شده پیغام را Yes را کلیک کنید .

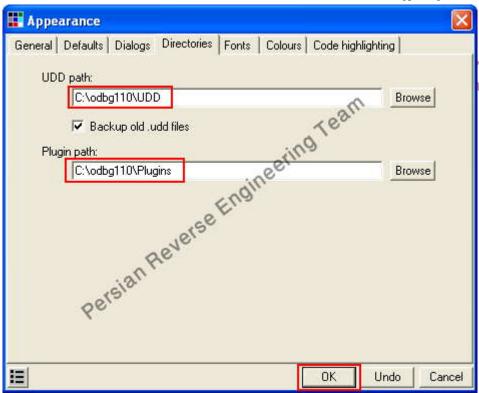
۱ – از منوی Options گزینه Appearance یا از نوار ابزار روی آیکون 🍱 کلیک کنید تا تنظیمات مربوط به مسیر ها Plugins و UDD را به توانیم تنظیم کنیم.







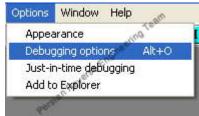
ور کادر باز شده روی تب Directories کلیک کنید ، و دو مسیر UDD path و Plugin path با زدن دکمه کنید . مانند شکل زیر تنظیم کنید ، و بعد روی دکمه Ok کلیک کنید .



بعد پیغامی مبنی بر restart کردن برنامه میدهد که روی دکمه Ok کنید و برنامه را بسته و دوباره بازکنید .

۲- از منوی Options گزینه Debugging options یا از نوار ابزار آیکون 

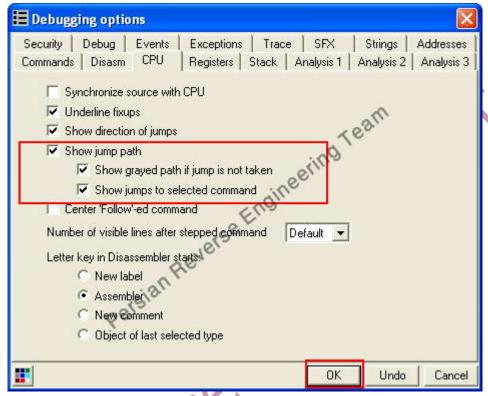
را کلیک کنید ( میتوانید باز زدن در انجام بدهید ) تا کادر تنظیمات برنامه باز شود .



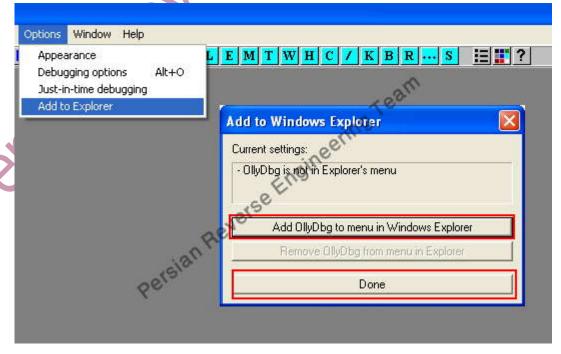




روی تب CPU کلیک کرده و با توجه به شکل زیر سه گزینه ... Show را فعال کنید و بعد روی دکمه Ok کلیک کنید .



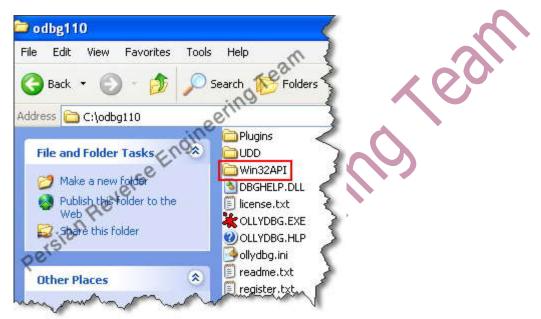
۳- از منوی Options گزینه Add to Explorer را کلیک کنید ، در کادر باز شده روی گزینه Add OllyDbg to menu Window Explorer کلیک کنید.



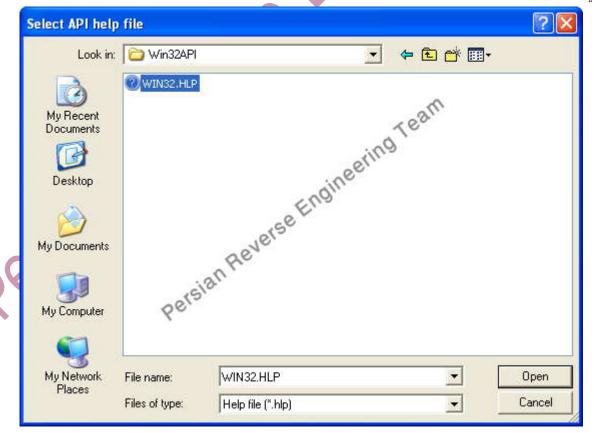




۴- فایل مرجع توابع API را از این لینک دانلود کرده و آن را در مسیر مورد نظر قرار دهید .



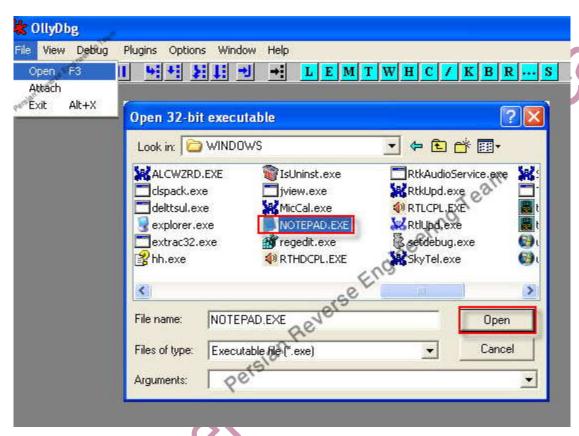
خب از منوی Help گزینه Select API help file را انتخاب کرده و در کادر باز شده فایل WIN32.HLP را از پوشه Select API help file انتخاب کنید .



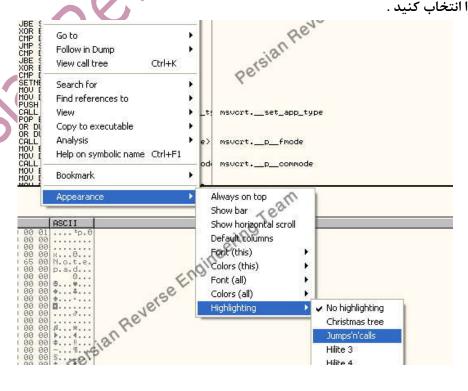




4- از منوی File گزینه Open را کلیک می کنیم و یک فایل exe مثل notepad.exe را از مسیر \Open باز کنید .



در پنجره باز شده ( **CPU** ) روی صفحه اصلی کلیک راست کرده و گزینه Highlighting و گزینه Jumps'n'calls و گزینه Jumps'n'calls







با اجرای این تنظیمات ، دستورات پرشی به صورت زرد رنگ و دستورات توابع به رنگ سبز شود .

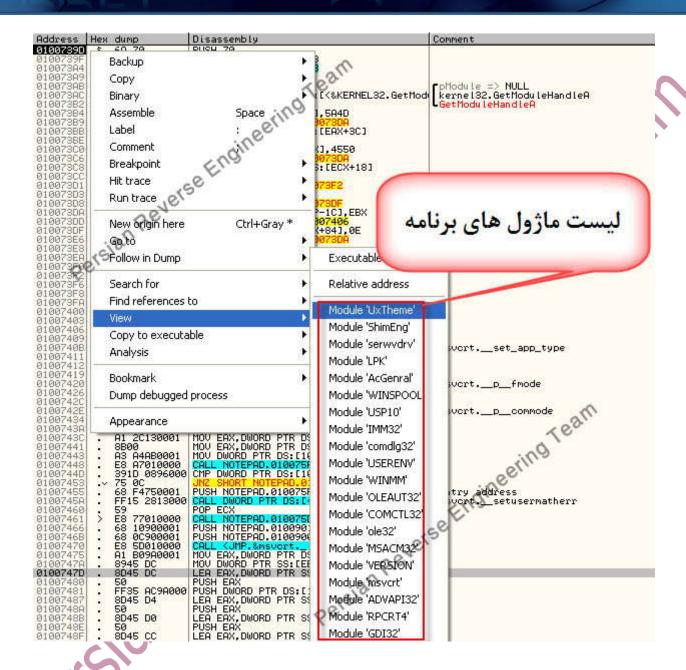
خب تنظیمات برنامه ollydbg پایان رسید حال به آموزش قسمت های برنامه می پردازیم.

نوارعنوان Title Bar:

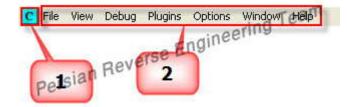


- ۱- نام برنامه مورد آنالیز
- ۲- نام ماژول فعال برنامه : هر برنامه دارای قسمت های مختلف می باشد که به آن ماژول می گویند ، البته فایل های dll در برنامه نیز به عنوان ماژول محسوب میشوند . برای دیدن لیست ماژول های برنامه روی پنجره کلیک راست کرده و از منوی باز شده ،
   گزینه View را انتخاب کرده ، همینطور که می بینید ، لیست تمام ماژول و dll های استفاده در برنامه لیست می شود ، با کلیک روی نام هر ماژول ، کد های هر ماژول نمایش داده می شود .





نوار منو Menu Bar:



- ١- نام پنجره فعال
- ۲- منو های اصلی برنامه





نوار ابزار Tool Bar :

### 

این قسمت میانبر های از منو ها می باشد .

معرفی منوهای پر کاربرد :

کاربرد	آیکون نوار ابزار	کلید میانبر	نام منو
باز کردن فایل	<b>=</b>	F3	File <b>→</b> Open
Exe-dll			
برای آنالیز			
بارگذاری دوباره	44	Ctrl+F2	Debug→ Restart
برنامه برای آنالیز			
بستن برنامه	×	Alt+F2	Debug <b>→</b> Close
باز شده برای آنالیز			
شروع و اجرای		F9	Debug→Run
برنامه برای آنالیز			
توقف آناليز برنامه	<u> </u>	F12	Debug→Pause
آناليز خط به خط	5	F7	Debug→Step into
برنامه و رفتن داخل			
تابع ها	1		
آناليز خط به خط	<u>II</u>	F8	Debug→ Step over
برنامه و رد کردن			
تابع ها			
نمایش پنجره	C	Alt+C	View→CPU
اصلی برنامه			
CPU			
مديريت نقاط توقف	В	Alt+B	View→ Breakpoints
Break Points			

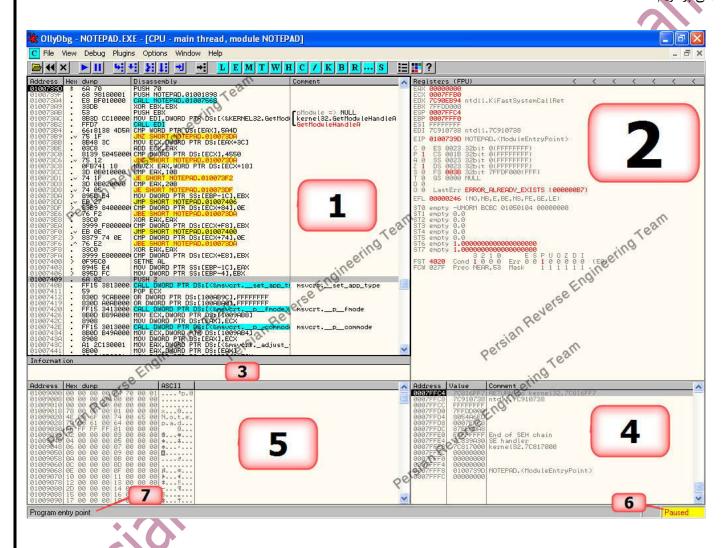
دقت داشته باشید که منوها و گزینه های دیگر در مقالات بعدی آموزش خواهد داده شد .





. ollydbg برنامه ( CPU ) برنامه

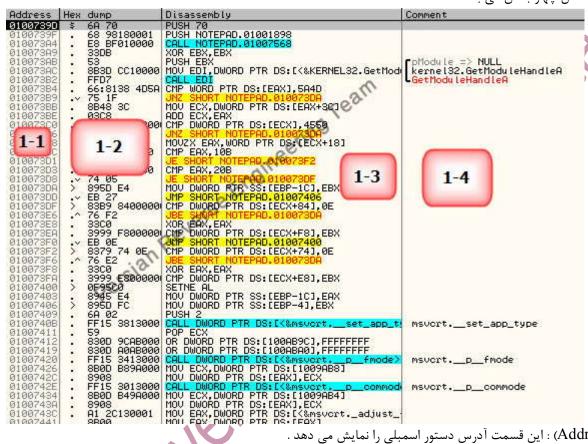
این پنجره از ۷ قسمت تشکیل شده و مهمترین پنجره از ، پنجره های دیگر میباشد ، به توضیح هر قسمت از این پنجره (CPU) می پردازیم .





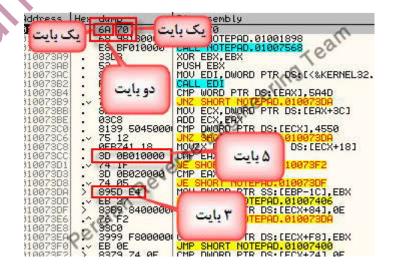
قسمت **1** ينجره CPU

این قسمت شامل چهار بخش می باشد :



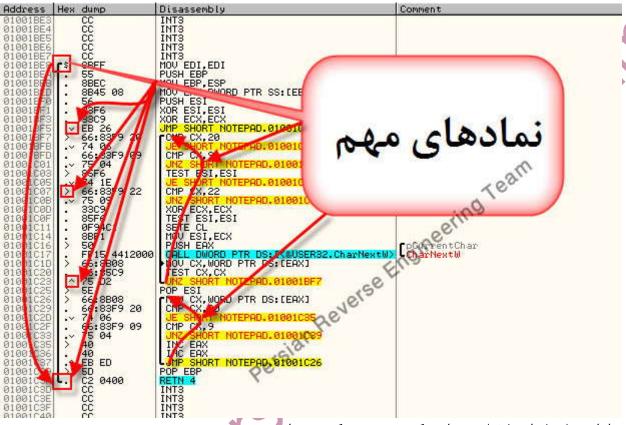
۱-۱ (Address) : این قسمت آدرس دستور اسمبلی را نمایش می دهد .

OpCode : (Hex dump) ۲-۱ یا کد ماشین هر دستور اسمبلی را نمایش می دهد ، دقت کنید که اعدادی که در ollydbg نمایش داده می شود بر مبنای هگزاد دسیمال(HexaDecimal) می باشد و هر دو عدد تشکیل یک بایت را می دهد ، هر دستور اسمبلی تشکیل شده از یک یا چند بایت opcode ، برای اینکه این موضوع را بهتر درک کنید ، تصویر زیر را ببینید :





اگر به تصویر زیر خب نگاه کنید ، یکسری نماد های کوچک توسط برنامه نمایش داده شده :



یک سری از این نماد ها برای ما خیلی مهم است که به تشریح هریک می پردازیم:

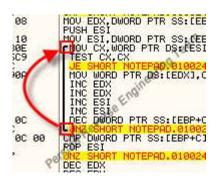
۱- این نماد نشان می دهد که مجموعه ای از کد ها ، تشکیل یک بلوک تابع را میدهد ، ونیز شروع و پایان تابع را تعیین می کند .







۲- این نماد نشان می دهد که مجموعه ای از کد ها ، تشکیل یک حلقه یا Loop را می دهد .



0100241C) به یک آدرس دیگر (0100241C) به یک آدرس دیگر (0100241C) به این پرش ها پرش ها به سمت پایین گفته می شود .

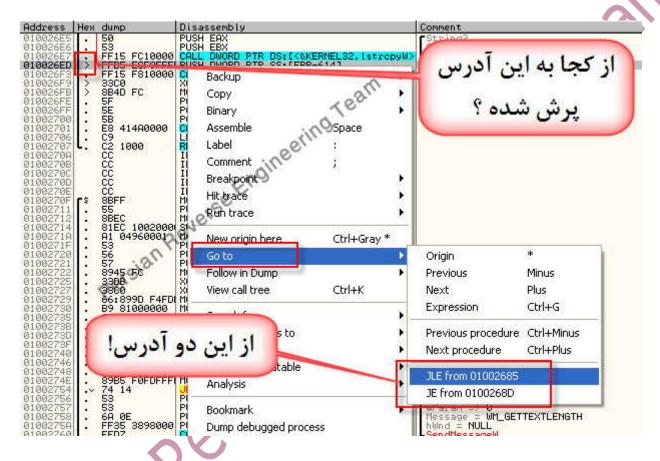


\*این نماد نشان میدهد که از این آدرس (01002435) به یک آدرس دیگر (01002423) پرش شده ، به این پرش ها ، پرش های به سمت بالا گفته می شود .

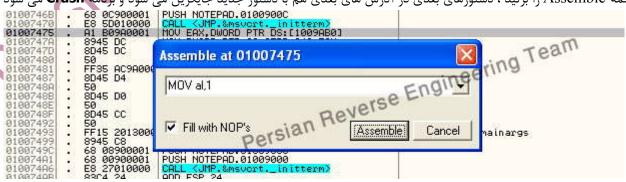




۵-این نماد نشان میدهد که از جایی به این اینجا پرش شده ، برای این که بفهمیم از کدام آدرس یا آدرس ها به این جا پرش شده ، روی آدرس راست کلیک میکنم و از منوی ظاهر شده ، منوی Go to را کلیک می کنیم ، و در زیر منوی ظاهر شده آدرس یا آدرس های که به این اینجا پرش شده را نمایش می دهد و با کلیک بر هر یک از آدرس ها به آن محل پرش می کنیم .



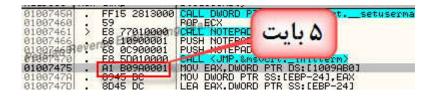
۳-۱ Disassembly این بخش دستورات اسمبلی را نوشته ، برای این که بتوانیم این دستورات را خوب متوجه و آنالیز کنیم باید با زبان اسمبلی آشنا باشیم . برای تغییر دستور مورد نظر کافی روی دستور ، دوبار کلیک کرده و دستور مورد نظر را جایگزین کنیم. و بعد دکمه Assemble را کلیک کنید ، تا تغیرات اعمال شود ، دقت کنید که فقط یکبار دکمه Assemble را کلیک کنید ، اگر یک بار دیگر دکمه Crash را بزنید ، دستورهای بعدی در آدرس های بعدی هم با دستور جدید جایگزین می شود و برنامه Crash می شود .



دقت داشته باشید که گزینه Fill with NOP's را فعال کنید ، این گزینه باعث میشود اگر دستور جدید opcode کمتری داشت ، بقیه Opcode ها باقی مانده با دستور nop ) nop ) جایگزین شود . برای درک این موضوع به دو تصویر زیر دقت کنید :



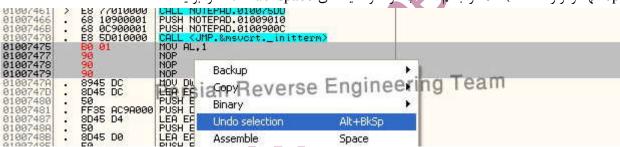
دستور اصلى :



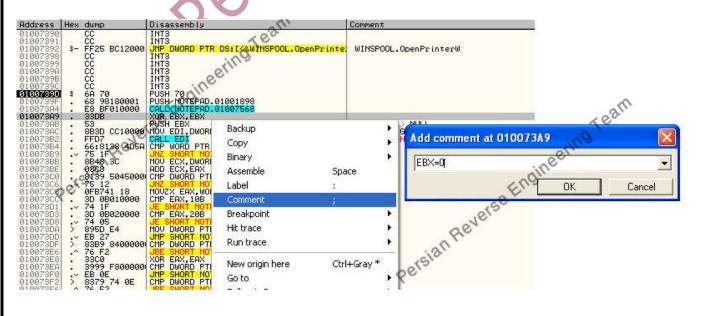
دستور جايگزين :

OTOO! TOD!		00 00 000001	1 0311 1101E1 HD. 0100700C
01007470		E8 200,0000	CALL KUMP.&msvcrtinitter
01007475		BØ Ø1	MOU AL.1
01007477		90	NOP
01007478		90	NOP
01007479		90	NOP (
0100747A		8945 DC	MOU DIADE
0100747D	53	8D45 DC	MOU DWOR عالت (All-
01007480	33	50	PUSH EAX
01007481	-	FF35 AC9A000	
	rnes		
91002487		8D45 D4	LEA EAX, DWURD PIR SS: LEBP-
01007480	200	50	PUSH FAX

همان طور که در تصاویر بالا می بینید ، سه عدد دستور nop به کد اضافه شد تا opcode های باقی مانده ، برنامه را خراب نکند (باعث می شد که برنامه (**Crash**) شود ) اگر خواستید ، به حالت اول ( دستور اصلی ) برگردید ، تعداد خط های را که دستکاری کردید ( opcode آنها قرمز رنگ شده) همه را باهم انتخاب کرده و کلید های Alt+Backspace را بزنید .



Comment ۴-۱ ین قسمت مربوط به توضیحات می باشد ، یکسری از توضیحات را خود برنامه آنالیز کرده به ما نشان می دهد. ما هم میتوانیم به هر خط توضیحات اضافه کنیم ، کافی است روی خط مورده نظر رفته تا آن خط به رنگ خاکستری در آید و با زدن دکمه ; از کی برد ،کادری ظاهر شده و میتوان توضیحات مورد نظر را تایپ کرده و بعد روی دکمه OK کلیک کنید تا توضیحات مورد نظر ثبت شود .







قسمت 2 پنجره CPU:

این قسمت ، برای نمایش مقادیر ثبات های سی پی یو (CPU Registers) می باشد . دقت کنید که مقادیر در مبنای Hex می باشد.



اگر بخواهیم مقادیر رجیستر ها را دستکاری کنیم ، کافی است روی مقادیر رجیستر ها( EDX -EAX) دوبار کلیک کنید ( مقدار EIP را نمیتوانیم تغییر بدهیم ) در کادر باز شده می توان مقدار رجیستر را تغییر بدهیم .



اگر بخواهیم مقادیر فلگهای C-P-A-Z-S-T-D-O را دستکاری کنیم (0) یا (1) کافی است روی مقدار هر یک کلیک کنید تا تغيير كند.

قسمت 3 ينجره CPU:

این قسمت را زمانی میتوان استفاده کرد که برنامه را بصورت خط به خط ( F8-F7) اجرا کرده باشیم ، نشان میدهد که دستور جاری ( آدرس مشکی) چه مقادیری در ثبات یا حافظه وجود دارد .



Address	Hex	dump	Disassembly
0100739D	\$	6A 70	PUSH 70
0100739F	200	68 98180001	PUSH NOTEPAD.01001898
010073A4	100	E8 BF010000	CALL NOTEPAD.01007568
010073A9		33DB	XOR EBX, EBX
010073AB	30	53	PUSH EBX
010073AC		8B3D CC10000	MOV EDI, DWORD PTR DS: [ < & KERNEL 32. (
010073B2		FFD7	CALL EDI singering
Informat	ion		arge Elig
EBX=0000	9999		n Revers

همان طور که می بیند در خط فعال (010073AB) دستور PUSH EBX مقدار رجیستر EBX را درون پشته قرار می دهد ، همنطور که می بینید در این قسمت به ما می گوید که مقدار EBX=0 می باشد .

قسمت 4 ينجره CPU:

این قسمت مربوط به حافظه پشته یا STACK می باشد. این قسمت هم از سه بخش تشکیل شده است .

Address	Value	Comment	
9007FFC4 0007FFC8 0007FFD4 0007FFD4 0007FFD4 0007FFD6 0007FFE0 0007FFE0 0007FFE0 0007FFE0 0007FFF0 0007FFF0 0007FFF0 0007FFF0 0007FFF0 0007FFF0 0007FFF0	7C816FF7 7C910738 FFFFFFFF 7FFD7000 00000640 0007FFC8 86FB4480 FFFFFFFF 7C839A30 7C817000 00000000 0100739D 00000000	End of SEH chain SE handler kernel32.7C817000	)

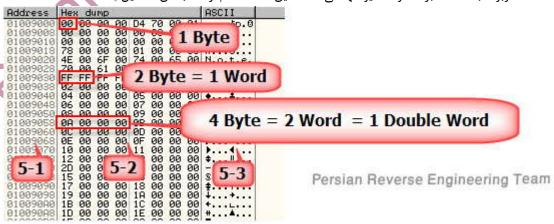
۱-۴ : آدرس پشته

۲-۲ : مقدار درون آدرس پشته

۳- ۴ : توضیحات برنامه ، برای آدرس و مقدار

قسمت 5 پنجره CPU:

در این قسمت اطلاعات مربوط به حافظه برنامه و مقادیر آنها می دهد . این قسمت هم از سه بخش تشکیل شده است



۱-۵ : آدرس حافظه

۵-۲: مقدار حافظه بر مبنای Hex

۵-۳: مقدار حافظه ، معادل کد Ascii





قسمت 6 ينجره CPU:

این قسمت وضعیت برنامه را تعیین می کند .

: برنامه متوقف شده است .

Running : برنامه در حال اجرا مي باشد .

. برنامه بسته شده . Terminated

قسمت 7 پنجره CPU:

این قسمت یک سری اطلاعات در مورد آنالیز کردن برنامه میدهد ، مثالا در تصویر زیر به ما میگوید که در آدرس جاری که هستیم ، نقطه ورود برنامه یا Entry Point است .

Program entry point

نقاط توقف Break Points:

اگر بخواهیم در یکسری از آدرسها برنامه متوقف شود تا بتوانیم دستورات آن محدوده یا مقادیر حافظه ها ، ثبات ها را ببینیم و آنالیز کنیم ، از نقاط توقف (BP) استفاده می کنیم ، برای این کار روی آدرس یا آدرس های مورد نظر دکمه F2 را می زنیم ، تا آن آدرس یا آدرس ها به رنگ قرمز در آیند .



وقتی برنامه را اجرا کنیم (F9) و اگر برنامه به آدرسی که BP گذاشته باشیم برسد در آن نقطه متوقف میشود و ما می توانیم با دکمه های F7 برنامه را خط به خط اجرا کنیم . برای برداشتن BP ها در آدرس مورد نظر دوباره کلید F7 را بزنید .

پایان