

컴퓨터공학 All in One

C/C++ 문법, 자료구조 및 심화 프로젝트 (나동빈) 제 77강 - 패킷 변조를 통한 게임 서버 공격



게임 서버/클라이언트 구축하기

- ① cd {특정한 폴더}
- ② git clone https://github.com/ndb796/CPP-Server-And-CSharp.Net-Client-Network-Gomoku-Game.git

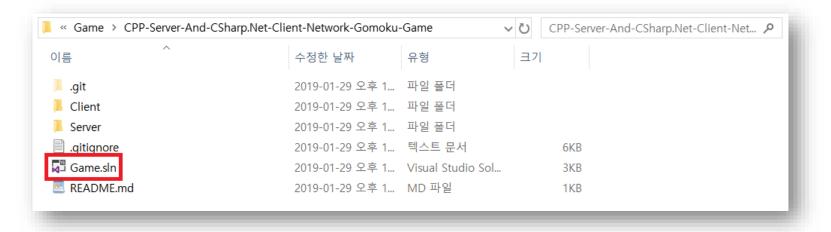
```
Microsoft Windows [Version 10.0.17134.523]
(c) 2018 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\나동빈>cd C:\Game

C:\Game>git clone https://github.com/ndb796/CPP-Server-And-CSharp.Net-Client-Network-Gomoku-Game.git Cloning into 'CPP-Server-And-CSharp.Net-Client-Network-Gomoku-Game'...
remote: Enumerating objects: 36, done.
remote: Counting objects: 100% (36/36), done.
remote: Compressing objects: 100% (28/28), done.
remote: Total 36 (delta 11), reused 29 (delta 8), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (36/36), done.
```

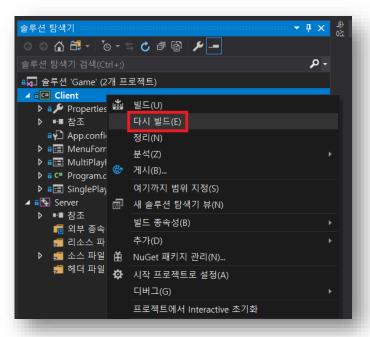


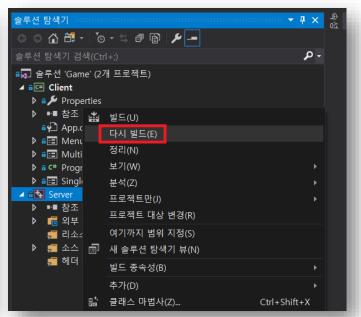
프로젝트 열기





클라이언트 및 서버 프로그램 빌드하기

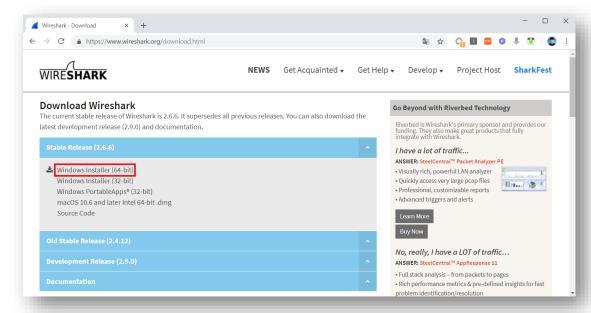






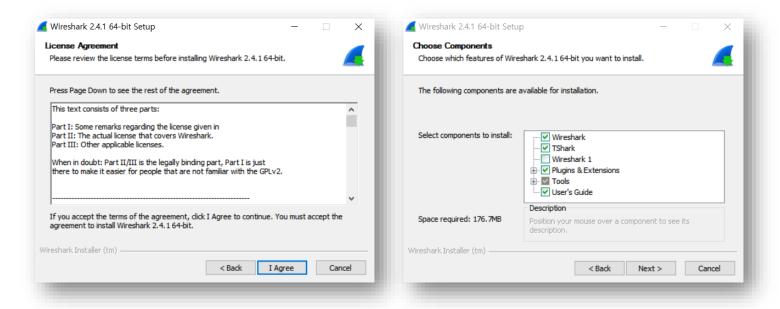
패킷 분석을 위한 와이어샤크 설치하기

와이어샤크 다운로드: https://www.wireshark.org/download.html





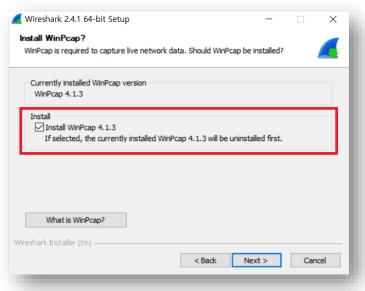
패킷 분석을 위한 와이어샤크 설치하기

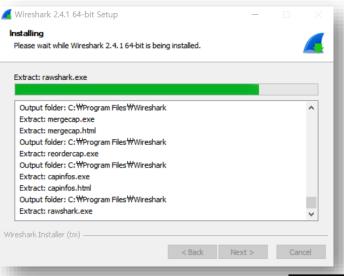




패킷 분석을 위한 와이어샤크 설치하기

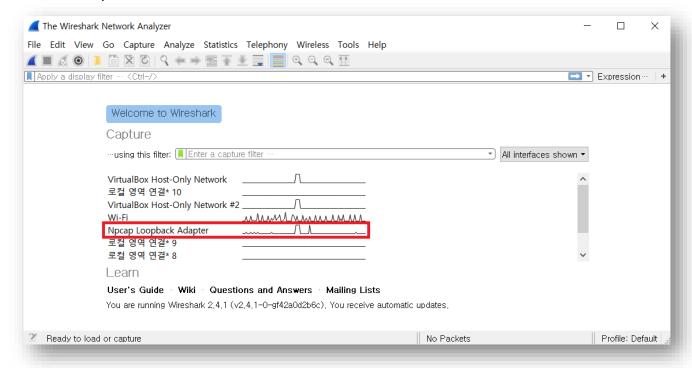
- 처음 설치하는 경우 WinPcap을 설치합니다.





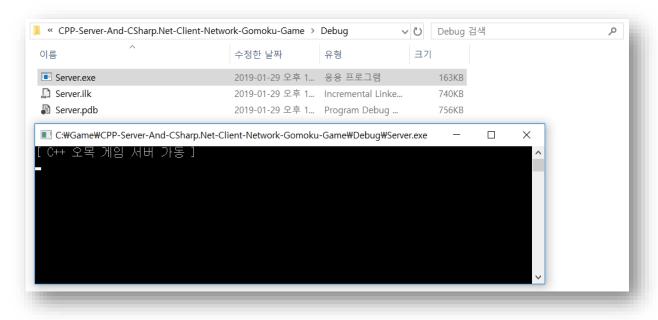


루프백(Loopback) 드라이버 찿기: 컴퓨터 시스템에 따라 어댑터 이름이 다를 수 있음



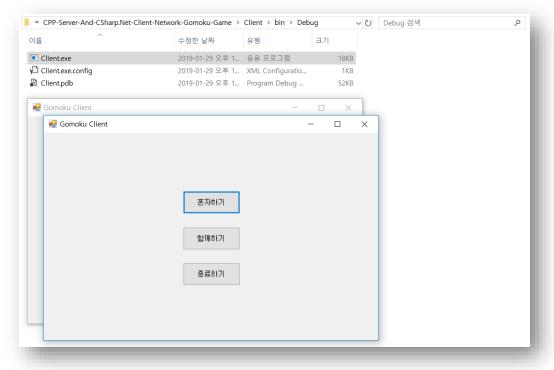


서버 프로그램 구동하기



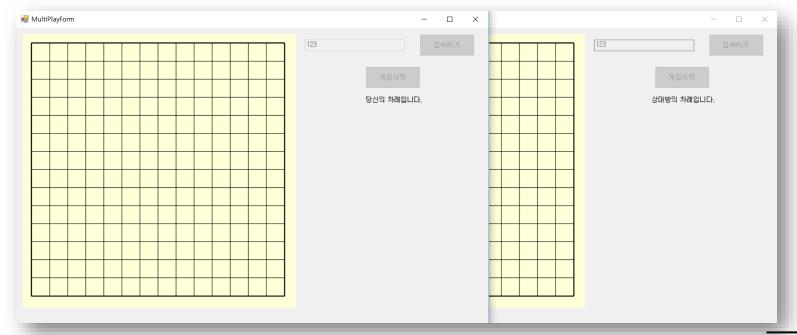


클라이언트 프로그램 구동하기



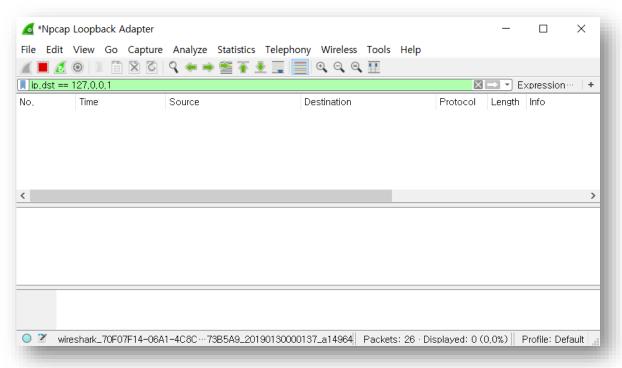


클라이언트 프로그램 구동하기



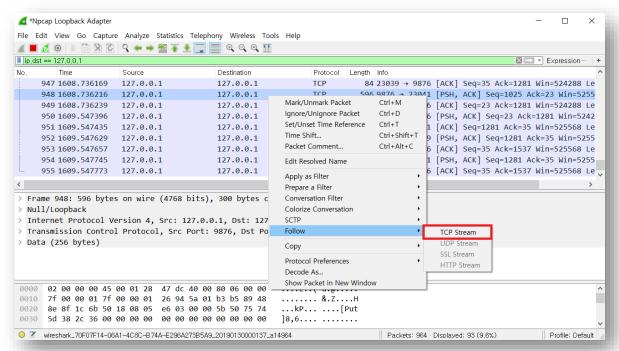


루프백 주소(127.0.0.1)로 필터링 수행하기



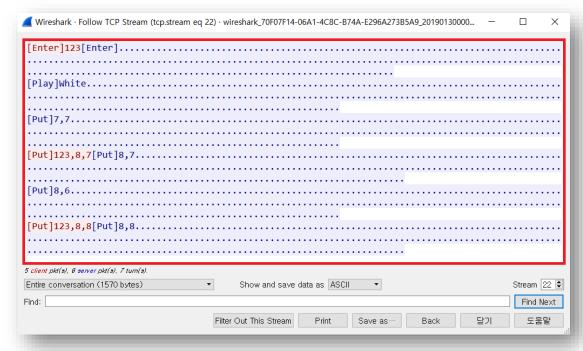


게임 플레이 이후에 생성되는 패킷의 [TCP Stream] 확인하기





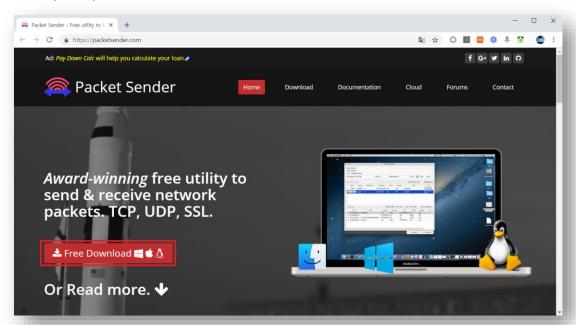
서버와 주고 받은 패킷 데이터 확인하기





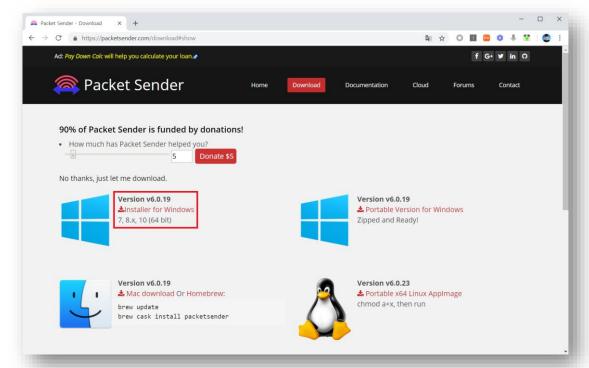
패킷 전송기(Packet Sender) 설치하기

- <u>https://packetsender.com/</u>



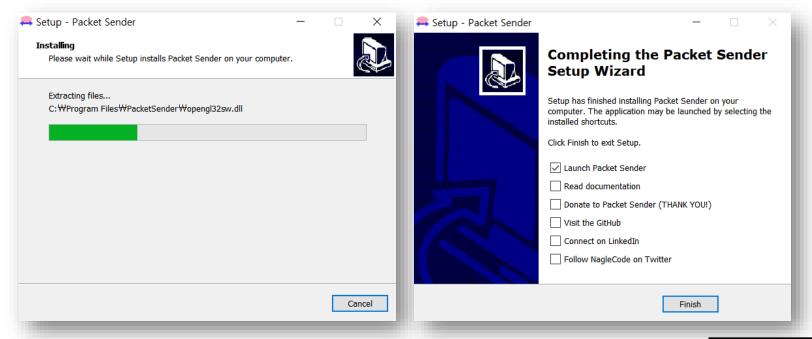


패킷 전송기(Packet Sender) 설치하기



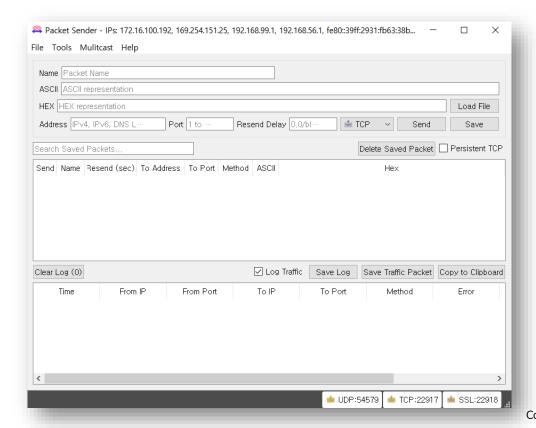


패킷 전송기(Packet Sender) 설치하기



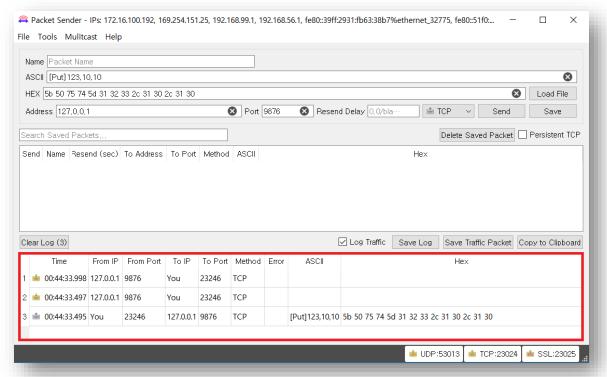


패킷 전송기 실행하기





전송 결과 확인하기





다양한 공격 벡터

- 서버에서 클라이언트의 인증을 수행하지 않고 있음.
- 따라서 부적절한 인가 문제를 해결하지 않으면 다른 사용자의 권한을 악용할 수 있음.