#### 컴퓨터공학 All in One

C/C++ 문법, 자료구조 및 심화 프로젝트 (나동빈) 제 78강 - 게임 서버 방어 기법



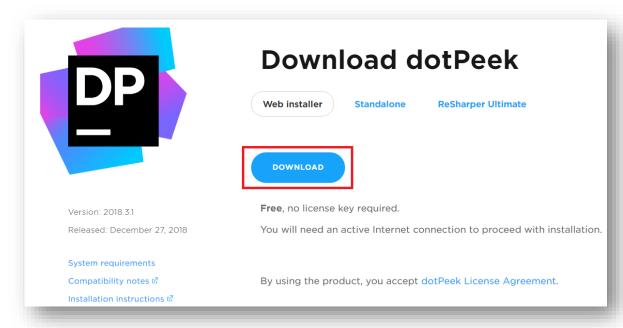
디컴파일러(Decompiler)

- 프로그램을 역으로 분석하여 전체적인 시스템의 동작 원리를 이해하는 목적으로 활용될 수 있습니다.
- 디컴파일러는 기계어에 가까운 프로그램을 기존의 고급 프로그래밍 언어의 소스코드로 변형합니다.
- 디컴파일러를 활용한다고 해도 기존의 소스코드를 완전히 복구하기는 어렵습니다.



디컴파일러: dotPeek 다운로드

- <u>http://www.jetbrains.com/decompiler/download/</u>



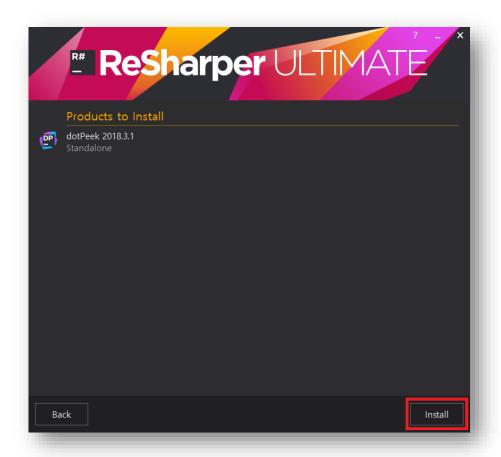


디컴파일러: dotPeek 다운로드 및 설치





디컴파일러: dotPeek 다운로드 및 설치



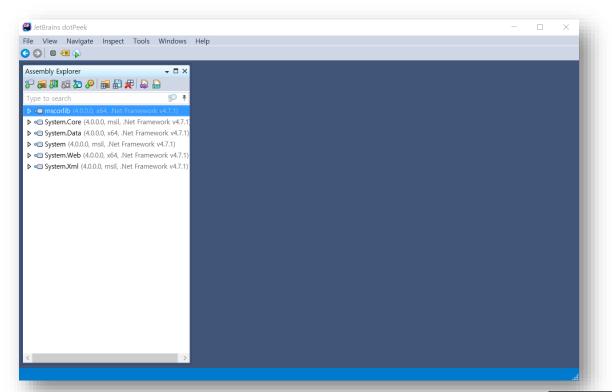


디컴파일러: dotPeek 다운로드 및 설치





dotPeek 실행해보기





dotPeek 프로젝트 열기 🖳 열기 X « CPP-Server-And-CSharp.Net-Client-Network-Gomoku-Game > Client > bin > Debug ∨ ひ Debug 검색 Q JetBrains dotPeek 새 폴더 구성 ▼ · · File View Navigate Inspect 이름 수정한 날짜 유형 크기 Open... Client.exe 2019-01-29 오후 1... 응용 프로그램 18KB Explore Folder... Open from GAC... Ctrl+S Open from NuGet Packages Ca-Open from NuGet... 파일 이름(N): All supported extensions (\*.dll; ~ Open from Running Process 열기(O) 취소 Open NuGet packages.config... Open Assembly List... Save Assembly List... Clear Assembly List



dotPeek 소스코드 확인하기

```
JetBrains dotPeek
File View Navigate Inspect Tools Windows Help
Assembly Explorer
                                                                                                                            ▼ □ X
MultiPlayForm.cs X
                                                                                          $P 📻 💵 📾 🗞 🔑 | 📻 🖺 🐙 | 🔝 🤚
    using System. Threading;
                                                                                                                             90 J
    namespace Client
                                                                                          Client (1.0.0.0, x86, .Net Framework v4.7.1, Debu
                                                                                            Metadata
        public partial class MultiPlayForm : Form
                                                                                            ▶ m References
            private Thread thread; // 통신을 위한 쓰레드
                                                                                            ▶ marker
Resources
            private TcpClient tcpClient;// TCP 클라이언트
                                                                                            private NetworkStream stream;
                                                                                              private const int rectSize = 33; // 오목판의 셀 크기
                                                                                              ▶ 🕸 Program
            private const int edgeCount = 15; // 오목판의 선 개수
                                                                                              ▶ SinglePlayForm
            private enum Horse { none = 0, BLACK, WHITE };
                                                                                            Client.Properties
            private Horse[,] board;

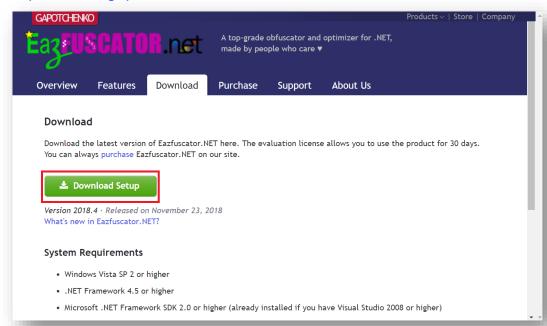
▶ ■ mscorlib (4.0.0.0, x64, .Net Framework v4.7.1)

            private Horse nowPlayer;
                                                                                          System.Core (4.0.0.0, msil, .Net Framework v4.7.
            private bool nowTurn;
                                                                                          System.Data (4.0.0.0, x64, .Net Framework v4.7.1
                                                                                          System (4.0.0.0, msil, .Net Framework v4.7.1)
            private bool playing;
                                                                                          ▶ ■ System.Web (4.0.0.0, x64, .Net Framework v4.7.1
            private bool entered:
            private bool threading;
                                                                                          ▶ Cystem.Xml (4.0.0.0, msil, .Net Framework v4.7.1
            private bool judge(Horse Player) // 승리 판정 함수
                for (int i = 0; i < edgeCount - 4; i++) // 가로
                    for (int j = 0; j < edgeCount; j++)</pre>
                        if (board[i, j] == Player && board[i + 1, j] == Player && board[
                            board[i + 3, j] == Player && board[i + 4, j] == Player)
                            return true;
```



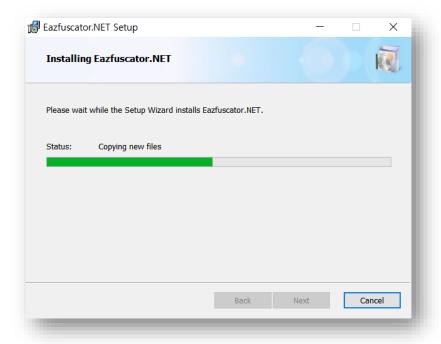
난독화 도구: EazFuscator 다운로드

https://www.gapotchenko.com/eazfuscator.net/download





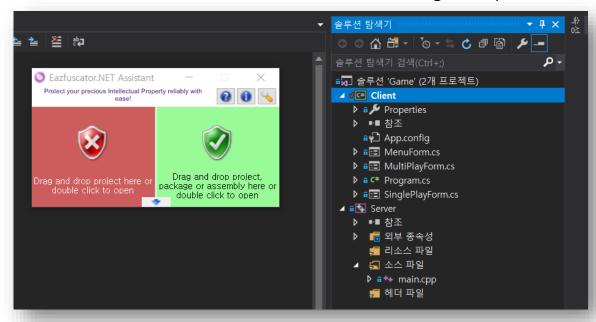
난독화 도구: EazFuscator 설치하기





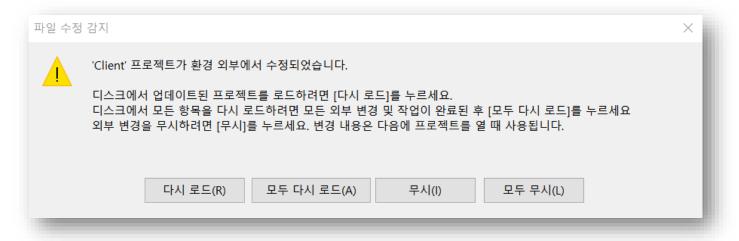
난독화 도구: EazFuscator 사용하기

- 프로그램을 실행한 이후에 클라이언트(Client) 프로그램 Drag & Drop

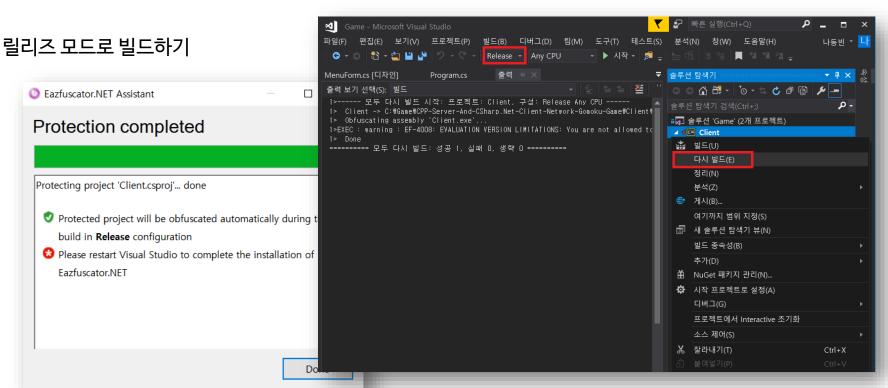




#### 프로젝트 다시 로드하기

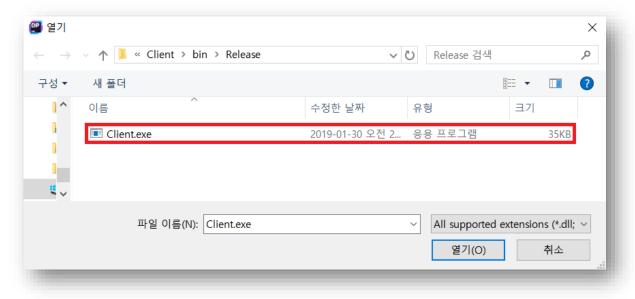






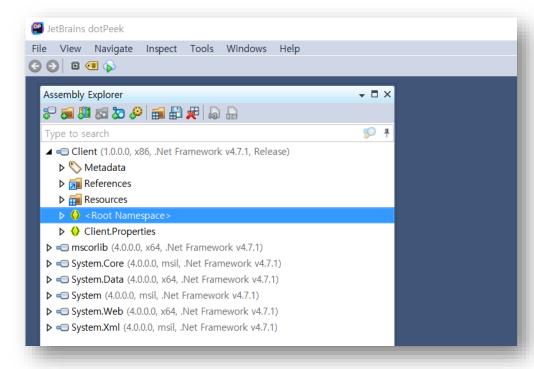


dotPeek으로 난독화가 적용된 소스코드 확인하기





dotPeek으로 난독화가 적용된 소스코드 확인하기





토큰 기반의 인증

- JWT와 같은 토큰 기반의 인증 시스템을 적용하여 클라이언트 사용자를 인증할 수 있습니다.
- 서버에서 사용자에 맞게 토큰을 생성한 뒤에 사용자에게 보냅니다.
- 이후에 클라이언트는 해당 토큰을 이용해 서버에 접근할 수 있습니다.



SSL 인증서

- 토큰 기반의 인증을 사용하는 경우에도 중간에서 패킷을 가로채어 토큰 내역을 확인할 수 있습니다.
- 중간에서 다른 플레이어의 패킷을 가로채도 토큰을 탈취할 수 없도록 SSL 인증서를 적용합니다.