

יצירת האפליקציה בקלי קלות והכנסת הקוד הזדוני:

שלב ראשון : נפתח פרויקט חדש באנדרואיד סטודיו ונשנה את החבילה לcom.MagicDate

שלב שני : נבחר פרויקט ריק

שלב שלישי להוריד את האפליקציה jadx-gui מהגיט שלהם -

<https://github.com/skylot/jadx/releases/tag/v1.3.2>

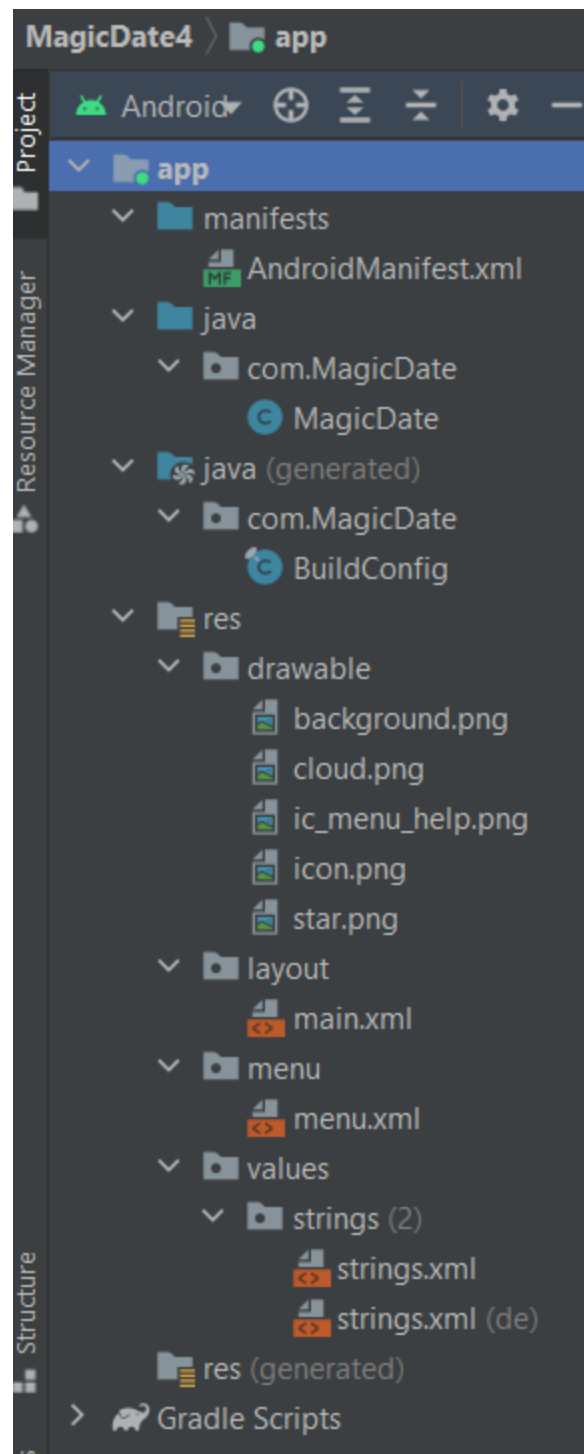
נתקין על ידי חילוץ (קל כבר אמרתי) נפעיל את התוכנה jadx-gui

שלב רביעי: נבחר ב magicDate.apk שהורדנו מהמודל

שלב חמישי : נעתיק לפרויקט שפתחנו בשלב ראשון את הקבצים לפי סדר

צריך להבין קודם כל מה אנחנו בכלל צריכים וזה שלושה קבצים עיקריים וכמה תמונות

קח זה נראה באנדרואיד סטודיו :

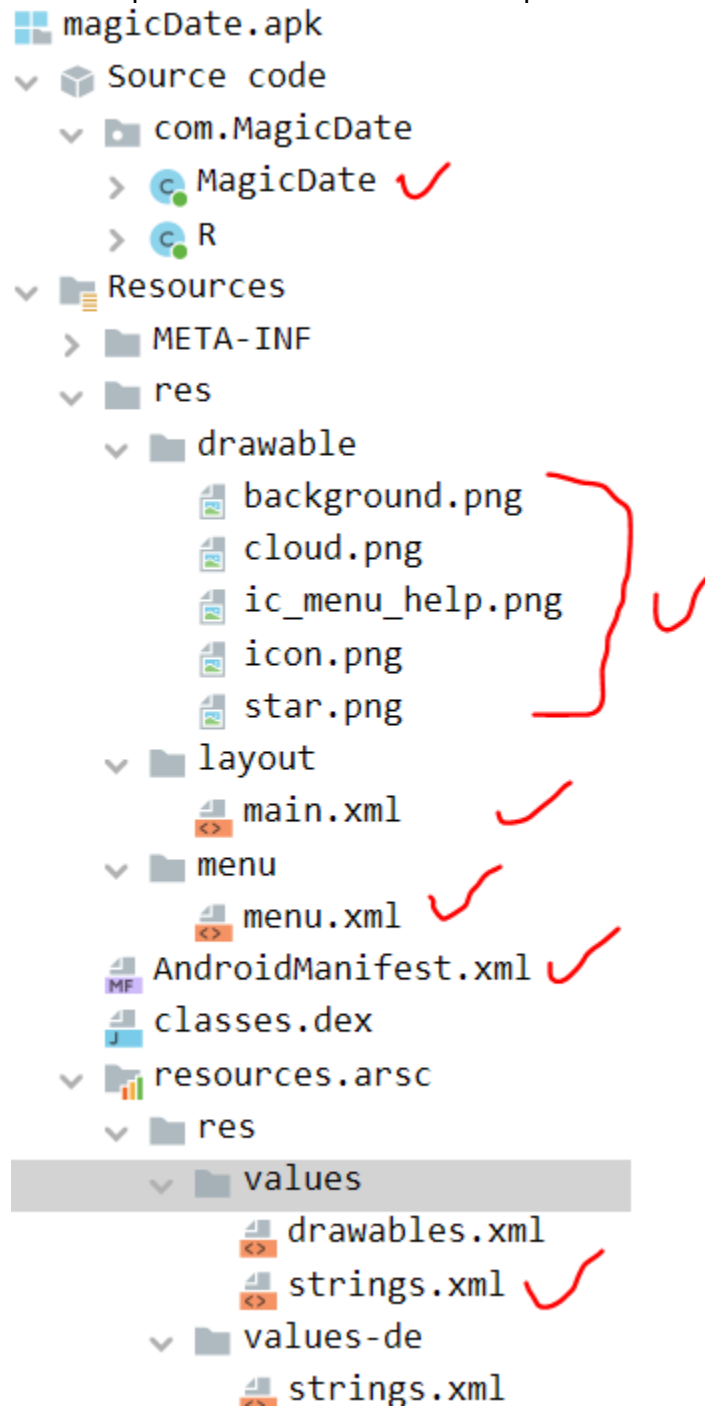


אז הקבצים הם לפי תיקיות

com.MagicDate	.1
MagicDate.java	•
res	.2
drawable	•
star.png	○

- icon.png ○
- ic_menu_help.png ○
- cloud.png ○
- background.png ○
- layout ●
- main.xml ○
- menu ●
- menu.xml ■
- values ●
- strings ❖
- AndroidManifest.xml .3

לפי סדר של תיקיות כאשר השם בלי סיומת הוא תיקייה והשם עם הסיומת הוא הקובץ אותו נעתיק



נדביק בהתאם באנדרואיד סטודיו לפי הקבצים שבחרנו ואז נלך להבין איזה id קיבל כפתור random ונראה שהוא קיבל את zufall ולאחר מכן נלך לכפתור עצמו ונוסיף פונקציה שתופעל ברגע שהמשתמש לוחץ על כפתור random

```
case R.id.zufall
    getRandom();
    getinfo();
```

כאשר הפונקציה getInfo היא הפונקציה הזדונית שלנו אשר שואבת את הפרטים הבאים:

- 1. Activity Manager
- 2. Memory Info
- 3. Serial
- 4. Model
- 5. Id
- 6. Manufacture
- 7. Type
- 8. Hardware
- 9. User
- 10. Base
- 11. Incremental
- 12. Sdk
- 13. Board
- 14. Brand
- 15. Host
- 16. Fingerprint
- 17. Version code
- 18. Phone language
- 19. Time
- 20. Country
- 21. Year
- 22. countryISO3
- 23. properties
- 24. os.name
- 25. os.vendor
- 26. width
- 27. height
- 28. sd card

ורושם אותם לקובץ הנקרא information.txt שאפשר למצוא אותו ב files בתוך האימולטור

ולאחר מכן בעזרת האנדרואיד סטודיו נחתום על הקובץ עם הסיסמא 123123123