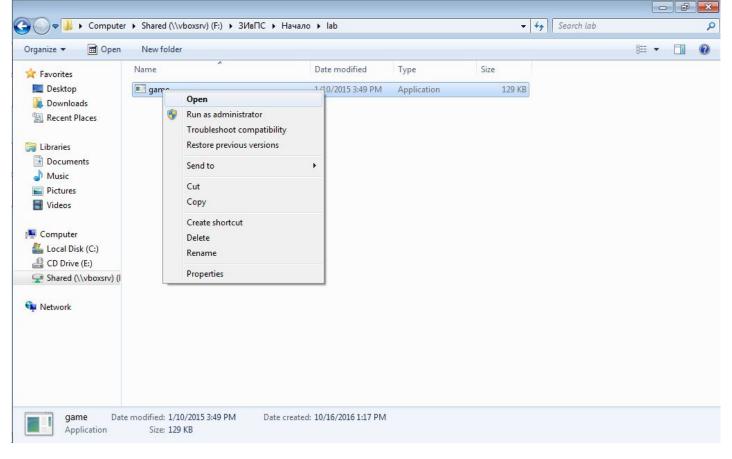
# Реверс-инжиниринг

dotPeek

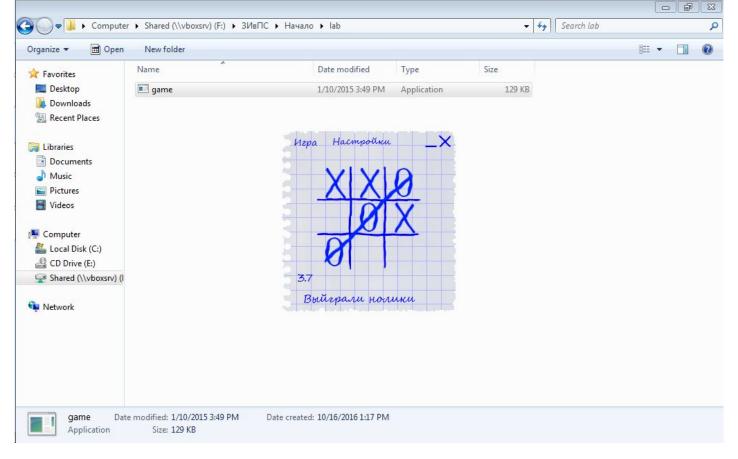
## dotPeek

.Net decompiler

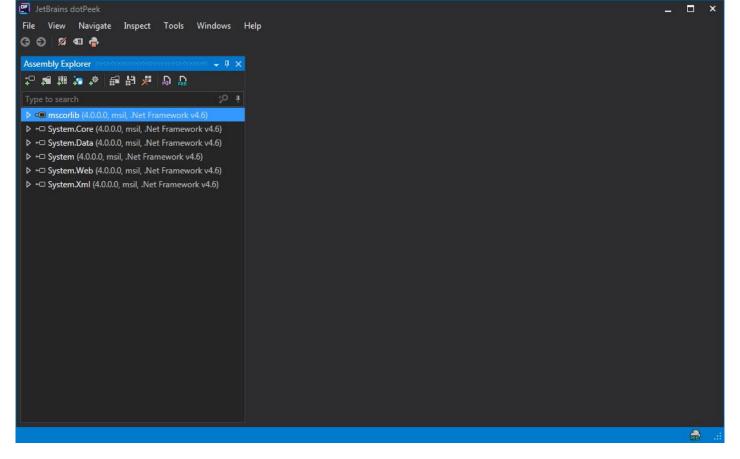
- Имеется .Net программа
- Исходный код недоступен
- Как внести изменения?



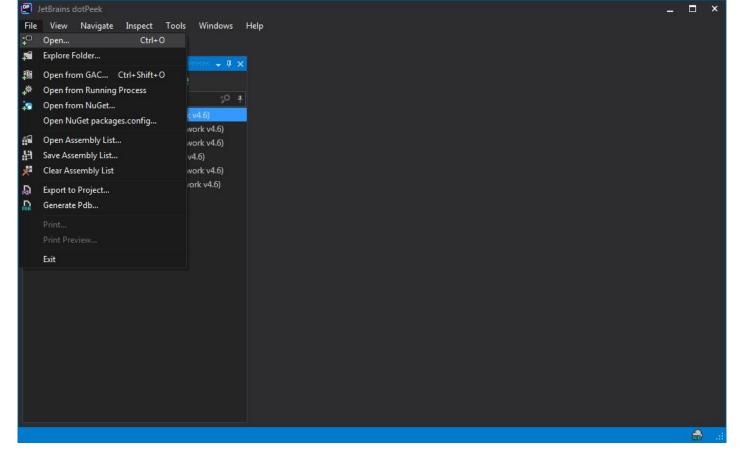
#### Проверим работоспособность



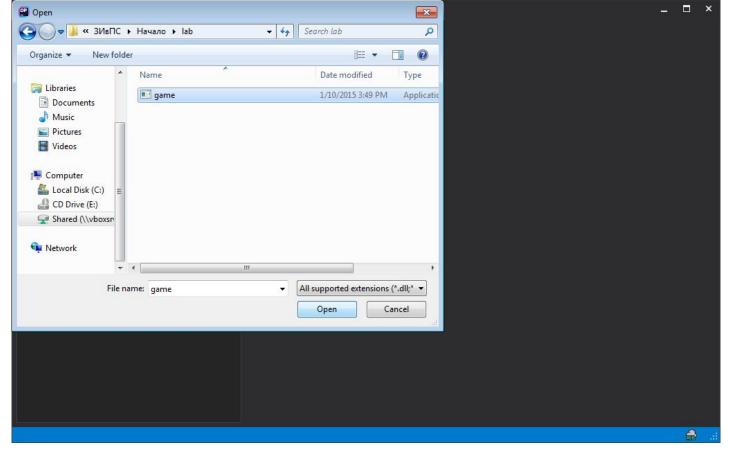
#### Работает корректно



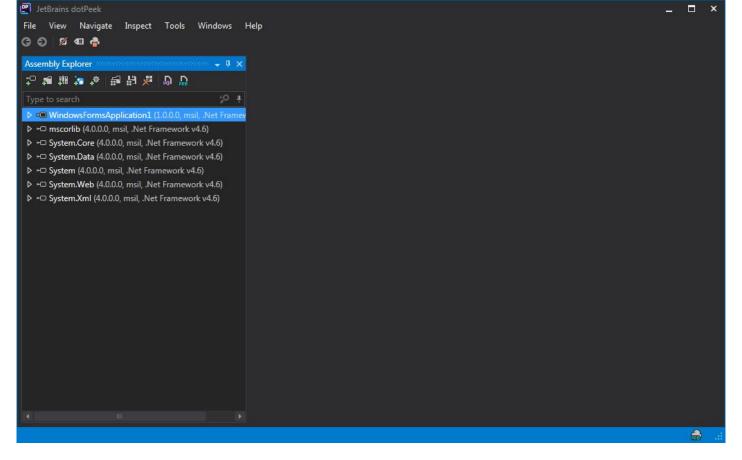
#### Интерфейс dotPeek



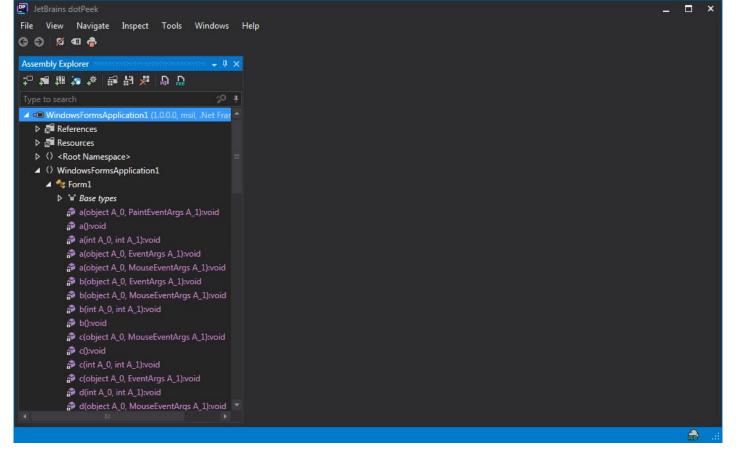
### Добавим assembly



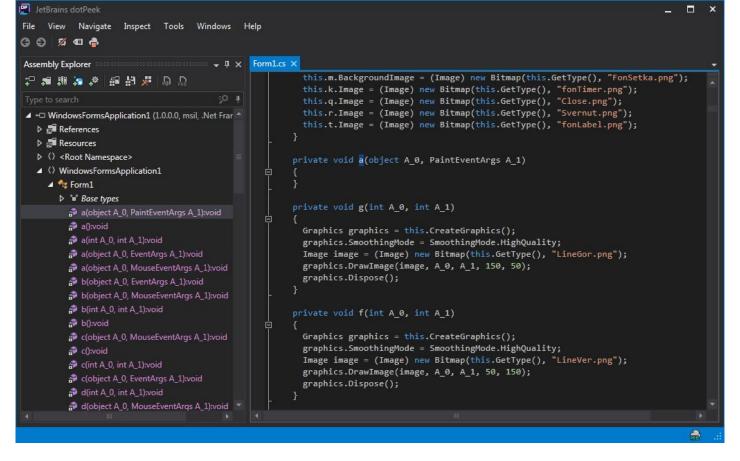
Загрузим исполняемый файл



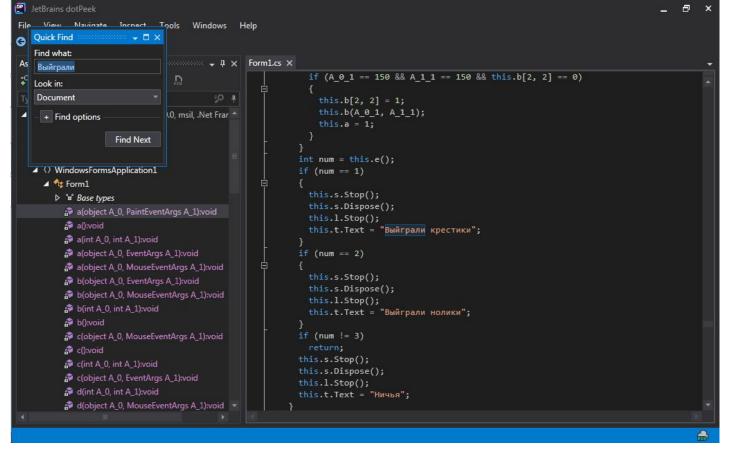
В списке появилось приложение



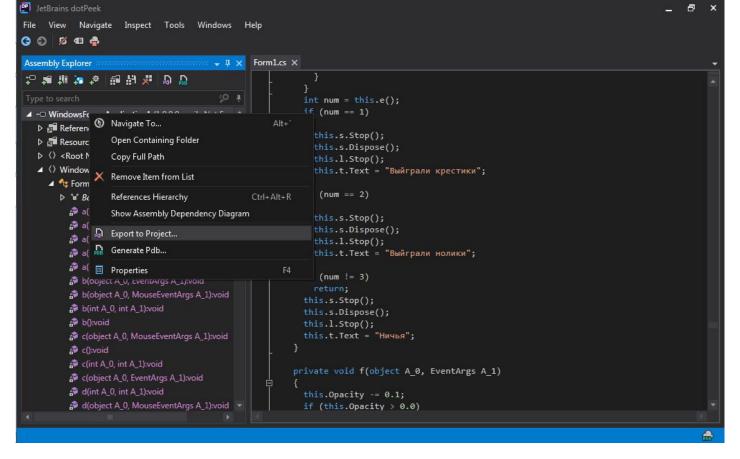
Внутри - декомпилированный код



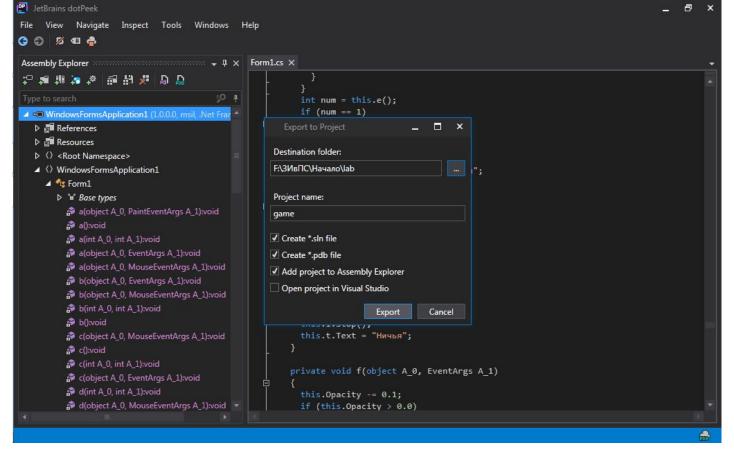
Клик на сущности - переход к коду



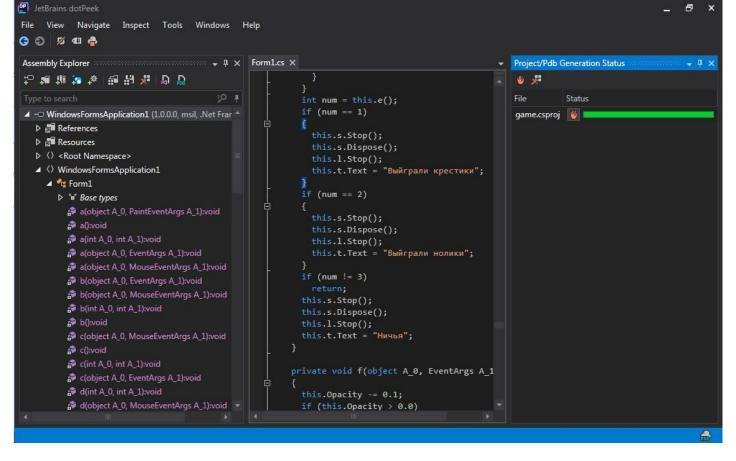
Нашли место результата игры



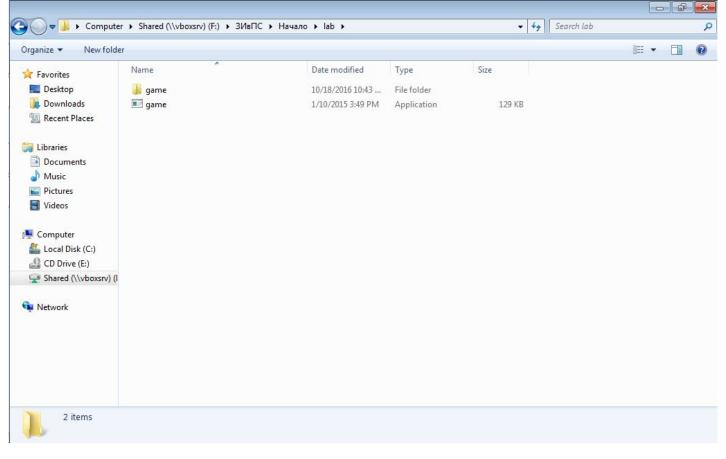
Экспорт в MS VS для модификации



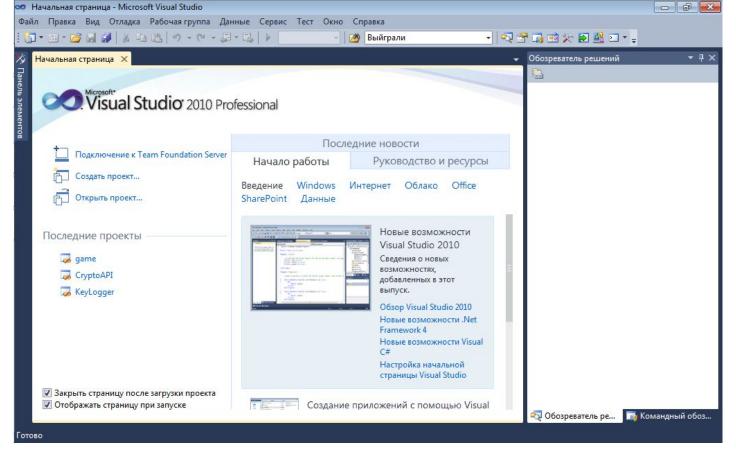
#### Настройка экспорта



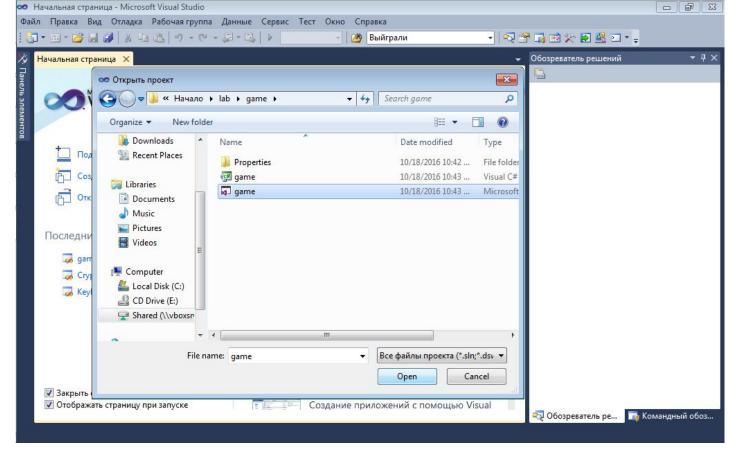
#### Дождемся завершения экспорта



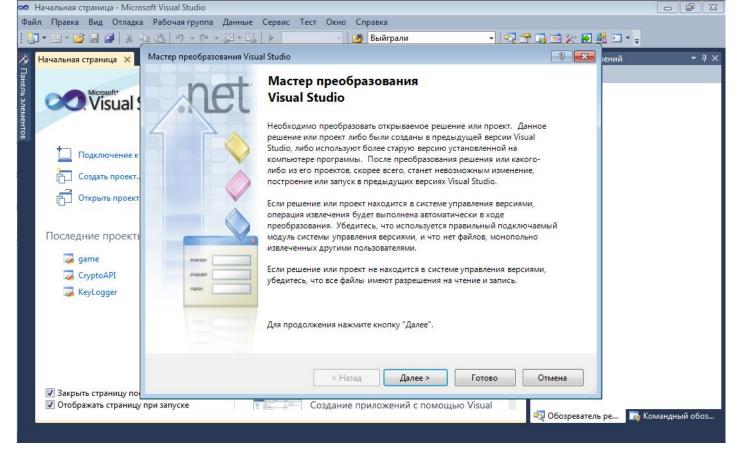
### Появилась папка с проектом



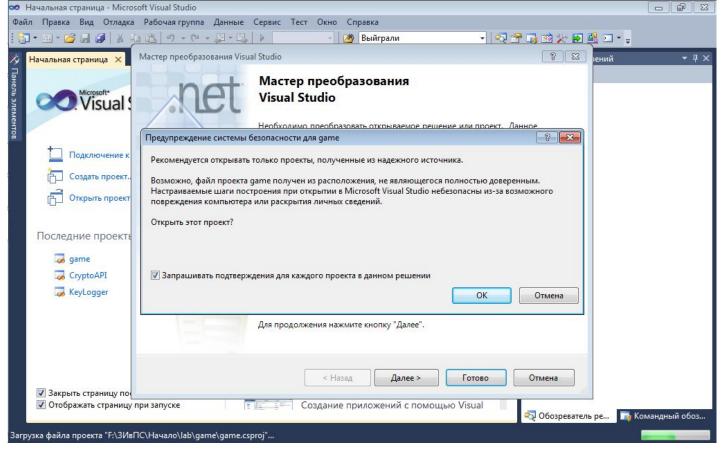
#### Переходим в Visual Studio



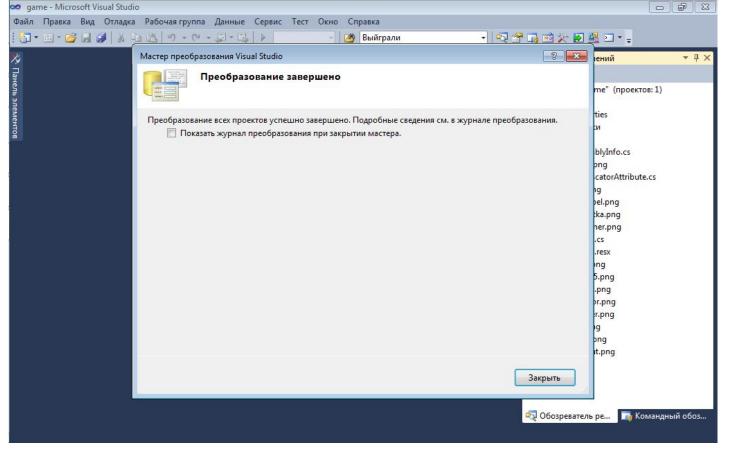
### Открываем проект



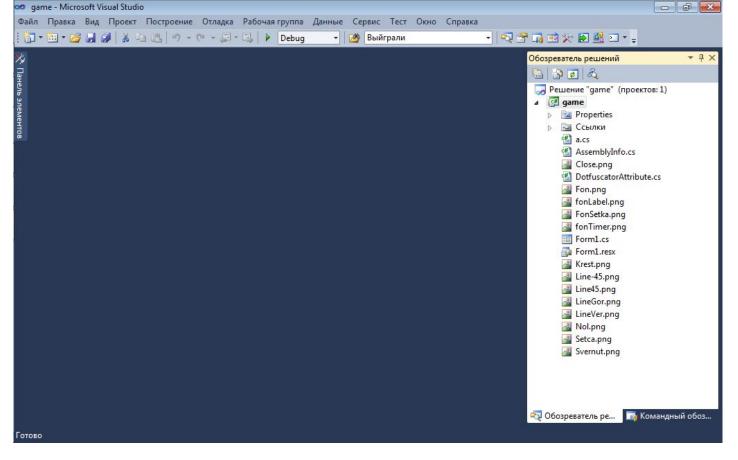
MS VS конвертирует в нужный формат



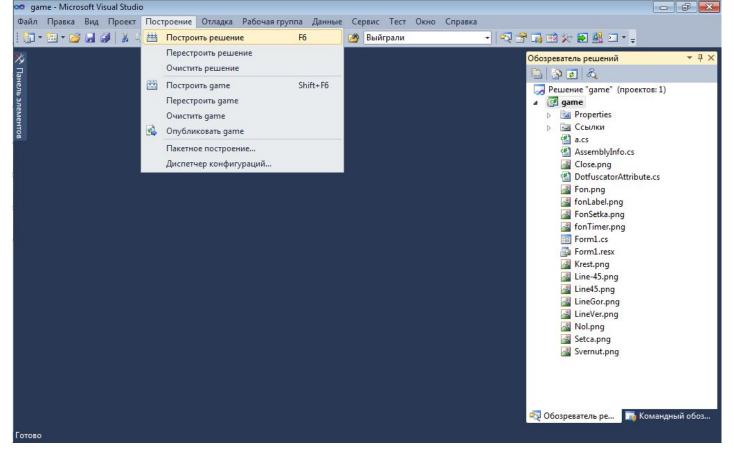
#### Предупреждение о безопасности



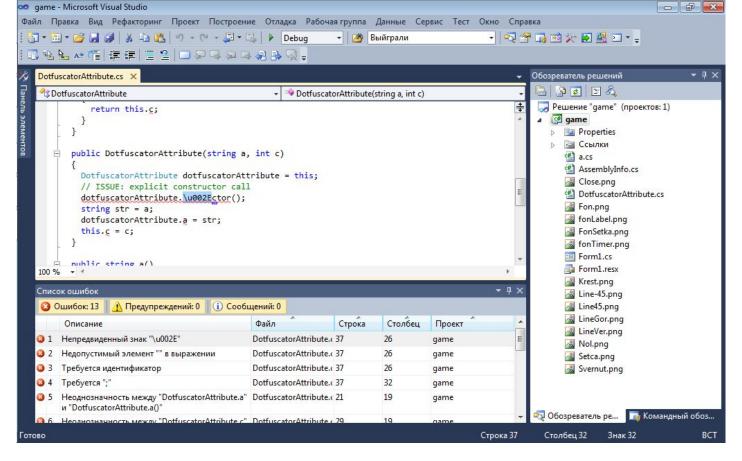
Преобразование успешно



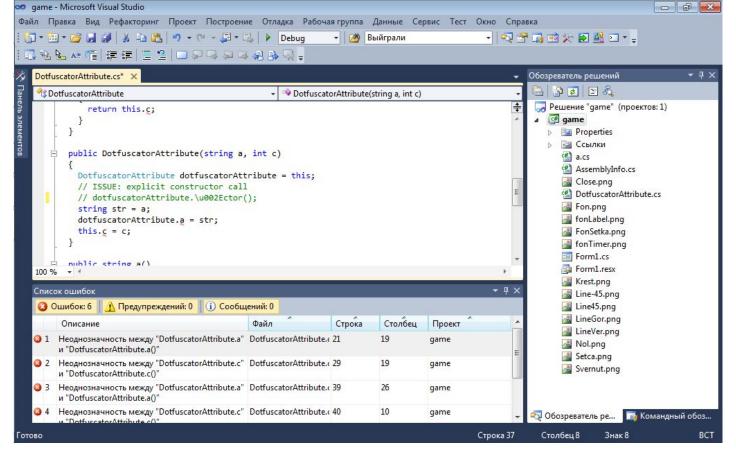
Проект в Visual Studio



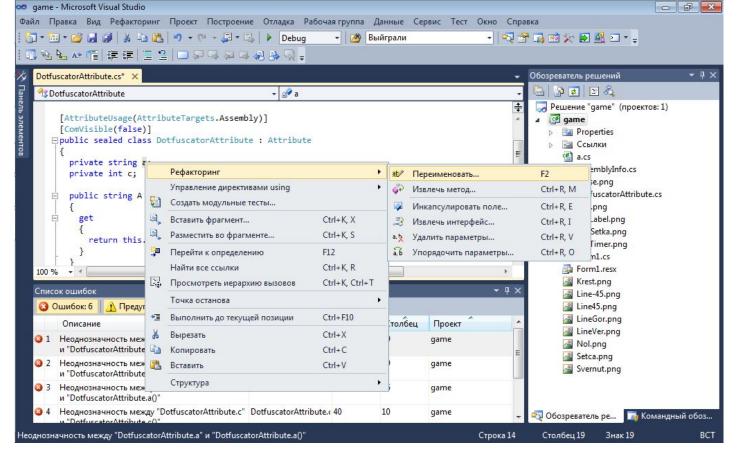
#### Пытаемся собрать



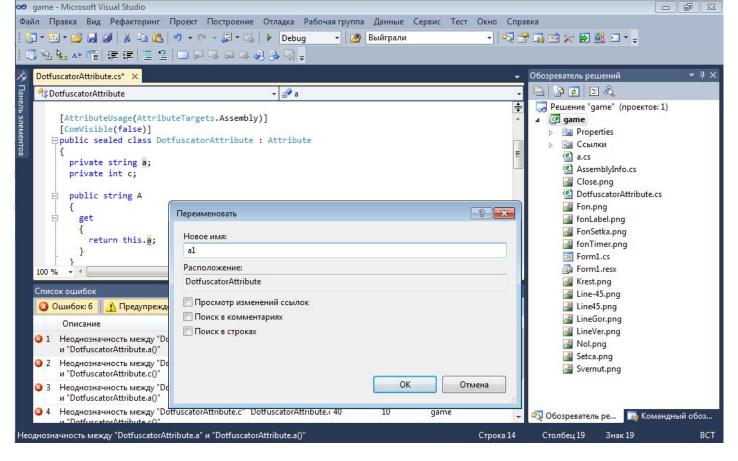
#### Есть ошибки - нужны правки



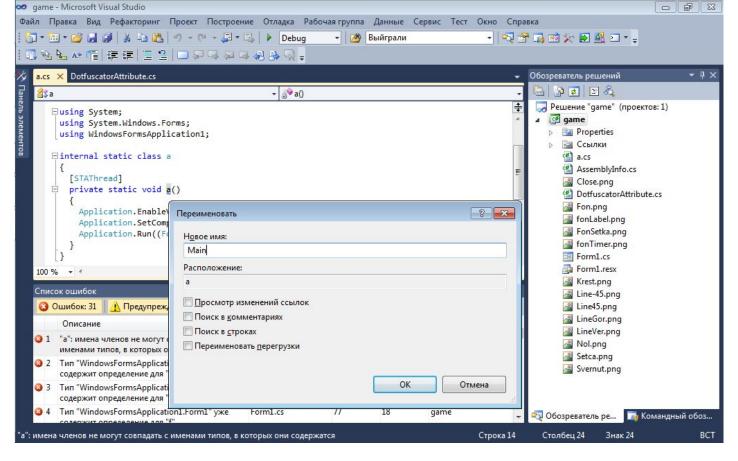
### Комментируем



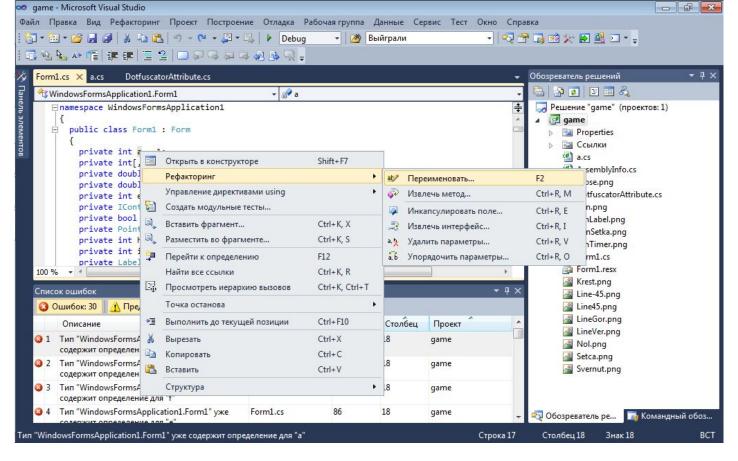
#### Необходимо устранить конфликты



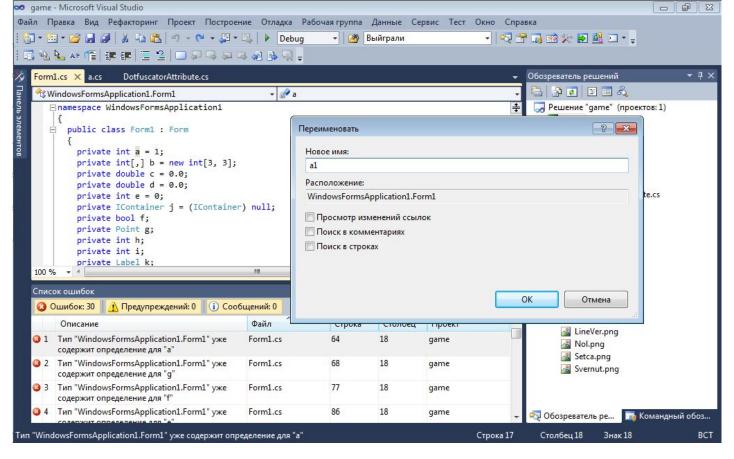
#### Даем другое имя



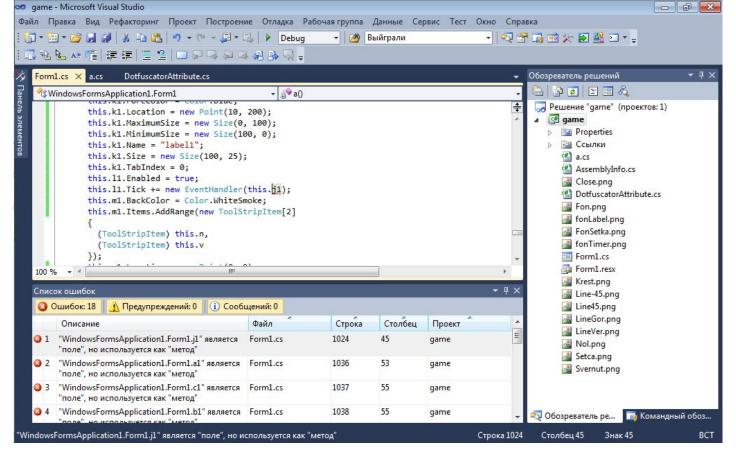
Находим Маіп - точку входа



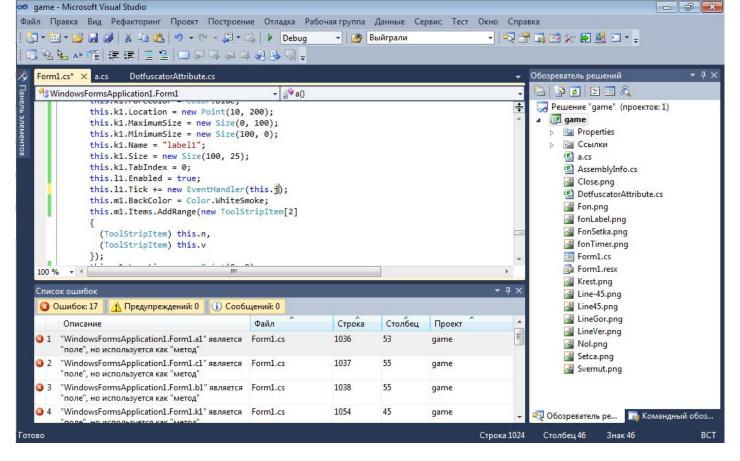
#### Меняем все конфликтные поля



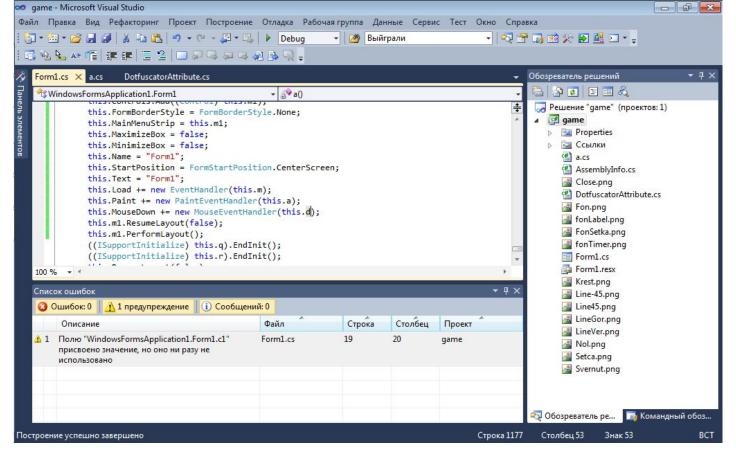
#### Имя значения не имеет



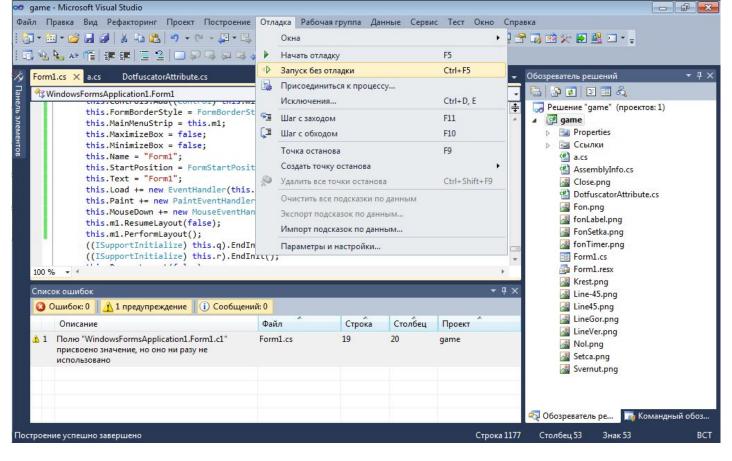
### Не все переименования верны



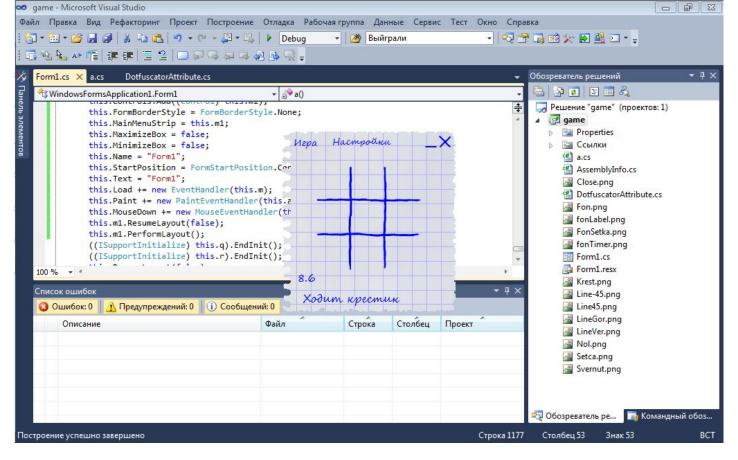
В таких случаях делаем откат



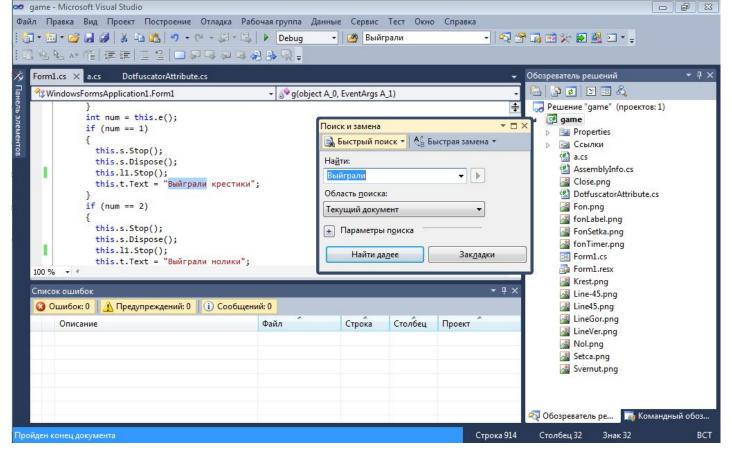
### Добились успешной сборки



#### Проверим работоспособность



#### Работает



#### Ищем результат игры

```
game - Microsoft Visual Studio
                                                                                                                       - 6 X
Файл Правка Вид Рефакторинг Проект Построение Отладка Рабочая группа Данные Сервис Тест Окно Справка
                                                                                       - | 💀 😭 📠 🖄 📯 🔊 🕮 🖸 - 💂

    Выйграли

Form1.cs X a.cs
                                                                                                                             ▼ ₽ X
                   DotfuscatorAttribute.cs

    Обозреватель решений

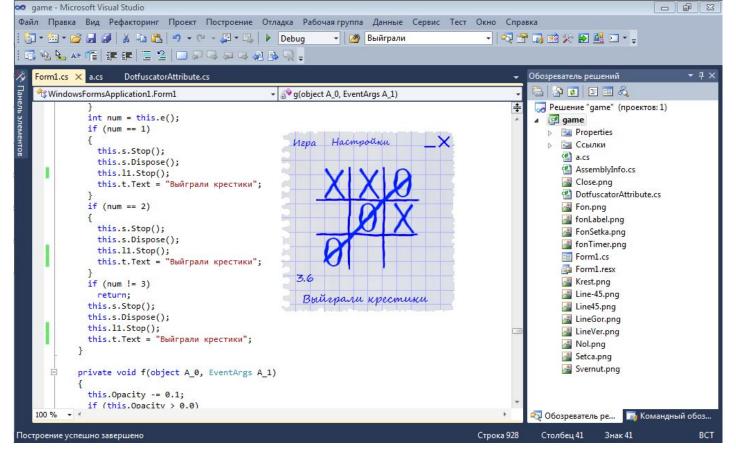
                                                                                                🔒 📦 🗗 🗏 🕳 🗞

☆ WindowsFormsApplication1.Form1

→ g(object A_0, EventArgs A_1)

                                                                                                Решение "game" (проектов: 1)
             int num = this.e();
                                                                                                △ 📴 game
             if (num == 1)
                                                                                                     Properties
                                                                                                     Ссылки
               this.s.Stop();
                                                                                                     a.cs
              this.s.Dispose();
                                                                                                     AssemblyInfo.cs
               this.l1.Stop();
                                                                                                     Close.png
               this.t.Text = "Выйграли крестики";
                                                                                                     DotfuscatorAttribute.cs
             if (num == 2)
                                                                                                     Fon.png
                                                                                                     a fonLabel.png
               this.s.Stop();
                                                                                                     FonSetka.png
               this.s.Dispose();
                                                                                                     fonTimer.png
               this.l1.Stop();
                                                                                                     Form1.cs
               this.t.Text = "Выйграли крестики";
                                                                                                      Form1.resx
             if (num != 3)
                                                                                                     & Krest.png
                                                                                                     Line-45.png
               return;
             this.s.Stop();
                                                                                                     Line45.png
             this.s.Dispose();
                                                                                                     LineGor.png
             this.l1.Stop();
                                                                                                     LineVer.png
             this.t.Text = "Выйграли крестики";
                                                                                                     Nol.png
                                                                                                     Setca.png
                                                                                                     Svernut.png
           private void f(object A 0, EventArgs A 1)
             this.Opacity -= 0.1;
             if (this.Opacity > 0.0)
   100 % + 4
                                                                                                 🕽 Обозреватель ре...
                                                                                                                 Командный обоз...
                                                                                      Строка 928
                                                                                                             Знак 41
                                                                                                                               BCT
Элементы сохранены
                                                                                                  Столбец 41
```

#### Меняем результат на желаемый



#### Программа взломана

## Спасибо за внимание

