

Infos

Author:	dlrm9m
Email:	m9m@tiscali.it
Website:	Home page
Date:	10/01 / 2007 (dd/mm/yyyy)
Level:	☆☆☆☆
Language:	Italian 
Comments:	..La felicità non ha prezzo...Per tutto il resto c'è un colpo di calibro 38

Introduzione

Penso che chiunque abbiamo provato almeno una volta a programmare con le [QT](#) e credo che sia arrivato il momento per queste persone di vedere anche la potenza e semplicità delle gtk . Il tutorial sarà basato su un prog sviluppato in [perl](#), se non avete mai avuto a che fare con perl non vi preoccupate..) Faremo un piccolo crackme di esempio[naturalmente inutile ma che vi aiuterà, spero, a capire qualcosina]

Link e Riferimenti

Per maggiori info visitate il sito delle [GTK](#)

Essay

And now let's start!!

1. La prima cosa da fare è assicurarsi di aver le le gtk2 installate..Facciamo che questa parte la salto???
2. Aprite gedit o kate o nano o vi o quello che più vi garba

Includiamo per prima cosa le Gtk2 e inizializziamole con:

```
use Gtk2;  
Gtk2->init;
```

Creiamo ora la nostra finestra e visualizziamola semplicemente con

```
$finestra=Gtk2::Window->new('toplevel');#posizionata all'angolo sup sx
$finestra->show();#e con show() mostriamo la finestra
Gtk2->main;
0;
```

Due cose sole faremo con la finestra e cioè: usare il metodo *add* per aggiungere i componenti (widget) ad essa e farli visualizzare, e il metodo *show* per mostrarla.

Salviamo come **test.pl** andiamo sulla console e scriviamo "

```
dlrm9m@debian:~$ perl test.pl
```

Se tutto va bene vi apparirà un finstra ...Si??? OK procediamo.

Struttura del programma

Quello che sfrutteremo sul crackme sarà una struttura tabulare .Immaginiamo come dovrebbe essere visivamente il crackme

```
Nickname [ ]
Password [ ]
(CONFERMA)#facciamo finta che sia un pulsante
```

Ora se volessimo racchiudere questi 5 elementi dentro una tabella potremmo fare così

```
1 2
0-----|-----|
Nickname |[ ]|
1-----|-----|
Password |[ ]|
2-----|-----|
| (Button) |
3-----|-----|
```

Notiamo che gli elementi sono disposti come :

```
Nickname:nella riga 0-1 e la colonna 0-1
Password:nella riga 1-2 e la colonna 0-1
Button :nella riga 2-3 e la colonna 1-2
BoxNick :nella riga 0-1 e la colonna 1-2
BoxPass :nella riga 1-2 e la colonna 1-2
```

Spero di essere stato chiaro e di non avervi fatto confondere ma questo schema ci servirà dopo per comporre il mosaico...

Vediamo ora i componeti che ci serviranno

LABEL:

Creiamo semplicemente la label con

```
Gtk2::Label->new("testo della label");
```

Noi ne creeremo due

```
$nick_label=Gtk2::Label->new("Nickname");  
$pass_label=Gtk2::Label->new("Password");
```

Per adesso non ponetevi interrogativi su dove metterli sul codice. Questo lo vedremo dopo, l'importante è che capiate come crearle

Passiamo alla textbox o semplicemente dette ENTRY

```
$entry = Gtk2::Entry->new;
```

Per la creazione ci serve solo questo. Al resto penseremo dopo (vi starete chiedendo..."o ma sto qua dice sempre dopo ma dopo quando..".. Presto)

Ne serviranno anche due di queste

```
$nick_text=Gtk2::Entry->new;  
$pass_text=Gtk2::Entry->new;
```

Infine il button

```
$conferma=Gtk2::Button->new("CONFERMA");
```

Costruiamo la GUI

Ora che sappiamo come creare i componenti vediamo la base di tutta la GUI e cioè la famosa tabella di cui vi parlavo

Per creare un widget tabel usiamo

```
Gtk2::Table->new(righe,colonne,resize);
```

Righe:Il numero di righe

Colonne:il numero di colonne

Resize:TRUE setta la larghezza in base al widget più largo, FALSE setta la tabella in maniera omogenea

Quindi la nostra 3X2 sarà:

```
$table=Gtk2::Table(3,2,TRUE);
```

Ora che abbiamo creato la tabella bisogna incastrarci dentro gli altri widget Ricordate lo schema che avevamo scritto??Riprendiamolo

Nickname:nella riga 0-1 e la colonna 0-1

Password:nella riga 1-2 e la colonna 0-1

Button :nella riga 2-3 e la colonna 1-2

BoxNick :nella riga 0-1 e la colonna 1-2

BoxPass :nella riga 1-2 e la colonna 1-2

Per fare ciò usiamo il metodo attach_defaults strutturato così

```
attach_defaults(widget,rigainizio,rigafine,colonnainizio,colonnafine);
```

Widget:il nostro componente

Rigainizio,Rigafine:Qui ci vanno gli intervalli.Per esempio per il nick_label avremo 0,1

Colonnainizio, Colonnafine:Stessa cosa per le righe.Per il nick_label avremo 0,1

Detto questo scriviamo un po' di codice ;)

```
use Gtk2;  
Gtk2->init;
```

```
$finestra=Gtk2::Window->new('oplevel');#posizionata all'angolo sup sx
```

```
$table=Gtk2::Table->new(3,2,TRUE);  
$finestra->add($table);#aggiungiamo il widget alla finestra
```

```
$nick_label=Gtk2::Label->new("Nickname");#creiamo le 2 label  
$table->attach_defaults($nick_label,0,1,0,1);#incastriamo  
$nick_label->show();#e visualizziamo la label  
$pass_label=Gtk2::Label->new("Password");  
$table->attach_defaults($pass_label,0,1,1,2);#incastriamo  
$pass_label->show();#e visualizziamo la label
```

```
$nick_text=Gtk2::Entry->new;#creiamo le due textbox  
$table->attach_defaults($nick_text,1,2,0,1);#incastriamo  
$nick_text->show();  
$pass_text=Gtk2::Entry->new;  
$table->attach_defaults($pass_text,1,2,1,2);#incastriamo  
$pass_text->show();
```

```
$conferma=Gtk2::Button->new("CONFERMA");#infine il button  
$table->attach_defaults($conferma,1,2,2,3);  
$conferma->show();
```

```
$table->show();#mostriamo la Table
```

```
$finestra->show();#mostriamo la finestra  
Gtk2->main;#Non dimentichiamo il main .....  
0;
```

Prima di tutto assegnamo al button un listener(ascoltatore di eventi) e una funzione per l'evento clicked

```
$conferma->signal_connect(clicked=>,&verifica);#punta alla sub verifica
```

Questo lo mettiamo prima dello show del button;Così facendo abbiamo attribuito al tasto conferma una sub che svolgerà il compito di prendere il nick, generare la relativa password e infine verificare la

correttezza di quella inserita

```
...
$conferma=Gtk2::Button->new("CONFERMA");
$stable->attach_defaults($conferma,1,2,2,3);
$conferma->signal_connect(clicked=>,&verifica);#punta a sub verifica
$conferma->show();
...
```

Ok ora costruiamo la nostra sub in puro perl(o quasi).Non la commento perché lo scopo del tut è l'uso delle gtk ..non del perl :P

```
sub verifica
{

$nickname=$nick_text->get_text();#prendiamo il testo del nick con il metodo get_text
$i=0;
for($i=0;$i<=length($nickname);$i++)
{
# $temp=ord($nickname,$i,1)
$temp=unpack("C*",substr($nickname,$i,1)) *6 |50 * 6 /3 *1;
$exit.=$temp;

}
$pass_text->set_text($exit);

if($password==$exit)
{
$pass_text->set_text("OK");
$nick_text->set_text("OK");
}

}
```

Source finale

Ok ora che abbiamo tutto quello che ci serve scriviamo il codice finale del nostro crackme!!!!

```
use Gtk2;
Gtk2->init;
```

```
sub verifica
{
```

```
$nickname=$nick_text->get_text();
```

```

$i=0;
for($i=0;$i<=length($nickname);$i++)
{
# $temp=ord($nickname,$i,1)
$temp=unpack("C*",substr($nickname,$i,1)) *6 |50 * 6 /3 *1;
$exit.=$temp;

}
$pass_text->set_text($exit);

if($password==$exit)
{
$pass_text->set_text("OK");
$nick_text->set_text("OK");
}
}

$finestra=Gtk2::Window->new('toplevel');#posizionata all'angolo sup sx

$stable=Gtk2::Table->new(3,2,TRUE);
$finestra->add($stable);#aggiungiamo il widget alla finestra

$nick_label=Gtk2::Label->new("Nickname");
$stable->attach_defaults($nick_label,0,1,0,1);#incastriamo
$nick_label->show();#e visualizziamo la label
$pass_label=Gtk2::Label->new("Password");
$stable->attach_defaults($pass_label,0,1,1,2);#incastriamo
$pass_label->show();#e visualizziamo la label

$nick_text=Gtk2::Entry->new;
$stable->attach_defaults($nick_text,1,2,0,1);#incastriamo
$nick_text->show();
$pass_text=Gtk2::Entry->new;
$stable->attach_defaults($pass_text,1,2,1,2);#incastriamo
$pass_text->show();

$conferma=Gtk2::Button->new("CONFERMA");
$stable->attach_defaults($conferma,1,2,2,3);
$conferma->signal_connect(clicked=>,&verifica);#funzione o cosidetta sub verifica
$conferma->show();

$stable->show();

$finestra->show();
Gtk2->main;#Non dimentichiamo il main .....
0;

```

OK è tutto spero di aver condiviso con voi quel po' di sapere!!!!

Note Finali

Ringrazio Que per il fantastico wiki e tutto forum per le grandi risate che mi faccio leggendo le disavventure di alcuniiii (non faccio nomi ehehe).. E naturalmente per gli aiuti di tutti!!

P.S. Que ma il mex che si metteva in alto a dx e a sx????MIIIIIIIIIIIIIIIIIIII

Que: Beh lo puoi mettere nella zona commenti dell'heading, su due righe ;p

Disclaimer

I documenti qui pubblicati sono da considerarsi pubblici e liberamente distribuibili, a patto che se ne citi la fonte di provenienza. Tutti i documenti presenti su queste pagine sono stati scritti esclusivamente a scopo di ricerca, nessuna di queste analisi è stata fatta per fini commerciali, o dietro alcun tipo di compenso. I documenti pubblicati presentano delle analisi puramente teoriche della struttura di un programma, in nessun caso il software è stato realmente disassemblato o modificato; ogni corrispondenza presente tra i documenti pubblicati e le istruzioni del software oggetto dell'analisi, è da ritenersi puramente casuale. Tutti i documenti vengono inviati in forma anonima ed automaticamente pubblicati, i diritti di tali opere appartengono esclusivamente al firmatario del documento (se presente), in nessun caso il gestore di questo sito, o del server su cui risiede, può essere ritenuto responsabile dei contenuti qui presenti, oltretutto il gestore del sito non è in grado di risalire all'identità del mittente dei documenti. Tutti i documenti ed i file di questo sito non presentano alcun tipo di garanzia, pertanto ne è sconsigliata a tutti la lettura o l'esecuzione, lo staff non si assume alcuna responsabilità per quanto riguarda l'uso improprio di tali documenti e/o file, è doveroso aggiungere che ogni riferimento a fatti cose o persone è da considerarsi PURAMENTE casuale. Tutti coloro che potrebbero ritenersi moralmente offesi dai contenuti di queste pagine, sono tenuti ad uscire immediatamente da questo sito.

Vogliamo inoltre ricordare che il Reverse Engineering è uno strumento tecnologico di grande potenza ed importanza, senza di esso non sarebbe possibile creare antivirus, scoprire funzioni malevoli e non dichiarate all'interno di un programma di pubblico utilizzo. Non sarebbe possibile scoprire, in assenza di un sistema sicuro per il controllo dell'integrità, se il "tal" programma è realmente quello che l'utente ha scelto di installare ed eseguire, né sarebbe possibile continuare lo sviluppo di quei programmi (o l'utilizzo di quelle periferiche) ritenuti obsoleti e non più supportati dalle fonti ufficiali.

Retrieved from "http://www.quequero.org/Perl_e_Gtk2"