LA BIBLIA DEL HACKER

Por Jose Manuel Lazo

Originalmente publicado en la revista Microhobby.

Como entrar en un programa y averiguar sus secretos

LA BIBLIA DEL «HACKER» (I)

Jose Manuel Lazo

Un "HACKER", según el diccionario de la lengua inglesa, es una persona capaz de enfrentarse (con éxito) a todas las dificultades que le impone un determinado sistema. ¿Cuántas veces has necesitado examinar el interior de un programa, y no has podido por que te has estrellado contra infranqueables protecciones?. En esta seccion vamos a abordar en profundidad este delicado tema.

Debido al masivo avance de la piratería del software, las casa productoras han añadido a sus creaciones una serie de protecciones para evitar que terceros se adueñen copien o llenen sus bolsillo con este producto que , la mayoría de las veces, ha requerido el esfuerzo de muchas personas durante bastante tiempo.

Esto, por una parte, está bien, ya que frena en lo posible la piratería, pero bloquea al usuario que legalmente ha adquirido un juego o una utilidad y, por cualquier circunstancia, desea modificar el programa en alguna de sus partes.

Porque, ¿cuántas veces te hubiera gustado ponerle vidas infinitas a ese juego que tienes arrinconado porque no logras pasar de la tercera pantalla o modificar las opciones de impresora en esta utilidad que tanto necesitas?. Y no has podido, porque el programita en cuestión parece un cofre de titanio cerrado a cal y canto con mil cerrojos.

Y, ¿qué pasa con los poseedores de sistemas de almacenamiento más eficaces y fiables que la cinta de cassete?

Los compradores de unidades de disco, microdrives, etc., maldicen una y otra vez el día en que se les ocurrió adquirir uno de estos artilugios, ya que no existen programas en estos formatos. La única posibilidad que les queda es adaptar el software de la cinta original.

Por último, hay numerosos usuarios de software que encuentran mayor placer en "profanar" un programa y ver sus intimidades que en matar a tal o cual marciano.

No a la pirateria

Con esta serie van a acabarse estos problemas, pero los piratas a los que ya se les están poniendo los dientes largos que no sigan leyendo, pues aquí NUNCA se va a explicar la manera en que se puede copiar un programa, cosa que, por otra parte, es legal si la copia la utilizamos SOLO como back-up de seguridad.

No creas que estás infringiendo alguna ley desprotegiendo un programa: es una labor perfectamente LEGAL siempre y cuando no negociemos con ello enriqueciendonos a costa del esfuerzo de los demás. Lo hemos dicho muchas veces, y no está de más recordarlo aquí_ estamos en contra de la PIRATERIA porque a la larga puede hundir la industria del software y eso no es bueno para nadie

La proteccion del software

Ninguna cosa en el mundo de los ordenadores es más polifacética que la protección del software. Existen mil y un trucos con los cuales se puede proteger un programa y hacerlo inviolable a unos ojos no expertos en el tema; existen protecciones en el Basic, en el CM, aprovechando errores del microprocesador, etc.

Cada programa se puede decir que es un mundo aparte,

distinto de los demás. El sistema de protección que ha utilizado una casa, además de proteger el programa, tiene que protegerse a sí mismo para evitar que otra casa lo utilice.

Por otra parte, no existe un sistema de análisis que pueda aplicarse a todos los programas como se se tratase de la piedra filosofal. No existe lo que podríamos llamar "los diez mandamientos del Hacker", al contrario, en esta metáfora existiría toda una **Biblia** completa que podría llenarse de información referente al tema. De ahí el nombre de la serie.

Sólo la experiencia, un profundo conocimiento del lenguaje Assembler y, sobre todo, del sistema operativo del Spectrum, pueden ser las cualidades del verdadero "Hacker".

En esta serie utilizaremos en todo momento términos y sistemas SENCILLOS, dentro de lo que cabe. Si se tuviese cualquier duda puede ser una inestimable ayuda y complemento el curso de C.M. Que está en las páginas centrales de esta revista desde el número 42.

La estructura de los sistemas de proteccion

Vamos a empezar por una clasificación genérica de las distintas protecciones con las que un usuario puede encontrarse. En primer lugar existen:

- Protecciones a nivel Basic
- Protecciones a nivel Código Máquina.
- Protecciones a nivel Hardware.
- Rutinas de carga distintas de las normales.

Las protecciones a nivel basic

El Basic es un lenguaje bastante más sencillo que el árido Assembler, sin embargo las protecciones a nivel Basic pueden producir más dolores de cabeza de lo que en un principio puede suponerse. Para enfrentarse con este tipo de protecciones es necesario tener conocimientos de cómo funciona el SO (Sistema Operativo) ante una situación determinada.

El 99 por 100 de los programas llevan protecciones de este tipo; piénsese que es lo primero que se encuentra el Hacker al intentar entrasr en un programa y es el primer ladrillo que debemos apartar. El nivel de protección es, bajo cierto punto de vista , más alto que lo que se puede encontrar en C.M. ya que aquí se pueden hacer más trampas en el ya intrincado juego.

Dentro de las protecciones a nivel Basic, podemos encontrar:

- Lineas 0 (cero).
- Controles de color.
- Basura en los listados.
- C.M. En lineas REM.
- Literales ASCII retocadas.
- Pokes en las variables del sistema.
- Anti-merge en los programas.
- C.M. En la zona de edición.
- C.M. En la zona de variables.
- Protección turbo.

Protecciones a nivel C.M.

En lenguaje Assembler también se pueden hacer protecciones bastante potentes, sin embargo, a idénticos conocimientos de ambos lenguajes resulta más sencillo entrar al C.M.; piénsese que al ser un lenguaje más rígido se pueden realizar menos trampas. Te puedes encontrar con:

- Corrompimiento de la pila.
- "Popeo" de la dirección de retorno.
- Uso de nemónicos inexistentes.
- Enmascaramiento de código con registro R.
- Checksum´s variados
- Enmascaramiento con pantalla.
- Longitud excesiva de bytes.
- Solapamiento del cargador.
- Opacidad en la asignación de los vectores de carga.
- Basura en listados.
- Saltos a 0 por error de carga.
- Deshabilitación del "Space"
- Proteccion turbo.

Rutinas de cargas distintas.

La mayoría de los programas llevan ahora un sistema de carga distinto al estándar de la ROM. Esto se hizo en un principio para que los "copiones" no pudieran copiar el programa en cuestión. Se pueden encontrar rutinas de carga de todo tipo, algunas tienen sólo el objeto de hacer más vistosa la carga, pero complican las cosas a la hora de estudiarlas.

- Protección turbo.
- Distinta velocidad en baudios.
- Tono guía de distinta frecuencia.
- Tono guía ultracorto.
- Programas sin cabecera.
- Tono guía en medio de los bytes.
- Bloques "pegados"
- Rutinas de carga "aleatoria" en vez de secuencial.

Protecciones de Hardware

Por último, nos podemos encontrar con distintas protecciones hardware. Algunos programas necesitan que una tarjeta esté conectada en el bus de expansión para funcionar. Ests no no darán excesivos problemas ya que la única finalidad de este dispositivo es cerciorarse de que se posee el programa original.

En otras ocasiones , parte del software se halla soportado por una memoria EPROM; en este caso un nombre más acertado es el de FIRMWARE por ser un software FIRMEMENTE unido a la memoria. Este es de difícil modificación y se precisan , además , conocimientos de hardware. Pero todo se andará.

Como entrar en un programa y averiguar sus secretos.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (II)

Jose Manuel Lazo

Prosiguiendo con la serie, esta semana vamos a empezar por lo que primero se puede encontrar en un programa: PROTECCIONES A NIVEL BASIC.

El cargador de cualquier programa suele estar protegido en un 99 por 100 de los casos para evitar que se pueda efectuar un "Break" una vez que éste se haya ejecutado. Lo primero que hay que hacer es quitar el auto-run. Es un secreto a voces que haciendo Merge "" el programa se carga pero no se ejecuta. Debemos probar esta forma en primer lugar, si bien, también existen protecciones para esto corrompiendo alguna linea del Basic, con lo que se consigue que una vez cargado el programa el SO (Sistema Operativo) se cuelque intentando "mergear" una linea falsa del Basic.

Si no se consiguen resultados positivos, intentaremos hacer una copia del cargador sin auto-run, usando para ello el programa "Copyupi" publicado en nuestros números 44 y 45. Con su ayuda se puede cargar un programa Basic y modificar cualquiera de los parámetros de la cabecera. En este caso cambiaremos la linea de auto-run del programa por el valor 32768, con lo cual el Basic, a la hora de cargarse, no se ejecutará.

Una vez que tengamos el cargado sin auto-run lo podremos cargar tranquilamente y después nos saldrá el informe "OK".

Lineas 0 (cero)

Al eliminar el listado nos podemos encontrar con que algunas o todas las lineas tienen como número el 0 (cero). Esto evita que se puedan editar y modificar. Hay una manera de cambiar el número de lineas, aunque esto no es necesario como más adelante se verá. De momento y para poner un número a la primera linea del Basic, puedes probar lo siguiente:

```
POKE (PEEK 23635 +
256 * PEEK 23636)
+ 1 ,1
```

Con esto podremos editarla. La razón de editar una línea del listado es poder quitarle los controles de color que puedan existir dificultando su visión.

Los controles de color en un listado son los códigos ASCII entre el 16 y el 21, ambos inclusive. Sirven para cambiar la tinta, o el papel en medio de una linea y que esta no pueda verse. Es interesante primero ver la forma de introducirlos para luego poder saber como quitarlos fácilmente.

Prueba a editar una linea de un programa Basic cualquiera y desplaza el cursor al medio de la misma. Pulsa el modo extendido y a contnuacion el 4, por ejemplo. Verás que todo el papel de la linea a continuación se pone de color verder. Pulsa otra vez el modo extendido, pero esta vez el 1 con Simbol Shift. Ahora es la tinta la que ha cambiado. Pulsa "Enter" y podrñas comprobar que el listado Basic a partir de esta linea tiene otro color distinto y que las ordenes INK y PAPER no funcionan en esta zona. Esto mismo, pero con PAPER e INK del mismo color, puede valer para que una linea del listado sea invisible.

Vamos a ver ahora cómo quitarlos: primero edita la linea que has modificado y desplaza el cursor hasta que este no se vea, o sus atributos cambien a los nuevos. Pulsa "delete" dos veces por cada control ya que el mismo tiene

dos códigos dentro del listado m uno es el control propiamente dicho, y otro es el valor al que cambia este.

Suponte que tienes un listado en la pantalla y que solo ves un 0 (cero): haz el POKE para cambiar el valor por 1 y edita la linea. Ahora desplaza el cursor hacia la derecha pero con cuidado, parando en el momento en que este no se vea. "Deletea" hasta que éste sea perfectamente visible: seguro que la linea también lo es en este momento. Si no lo fuera tendrías que volver a repetir la operación hasta conseguirlo, pues puede haber más de uno.

Hay otras dos formas de poder contemplar un listado , aunque posea controles de color, sin necesidad de tener que editar las lineas.

Una es haciendo un LLIST con una impresora; como esta no reconoce los controles de color el listado saldrá visible. La otra se verá más adelante.

Un consejo: editar una linea de un programa puede llevar perfectamente a hacer que el listado se corrompa en caso de que se haya utilizado la protección de las literales ASCII retocadas.

Controles de cursor

De la misma forma, también pueden ponerse controles de cursor, haciendo que el listado comience en la parte superior de la pantalla y que al continuar lo haga otra vez sobre la primera linea. También puede salir el informe "entero fuera de rango". Vamos a ver esto más detenidamente:

Entre los códigos ASCII el 22 es el control de AT; cuando el SO se encuentra este control interpreta los dos siguientes como coordenadas del cursor, en baja resolución, donde se va a continuar el listado. En una linea del Basic se han de dejar tres espacios en blanco, en el primero irá el control de AT, y en los siguientes las coordenadas.

Pokeando en los dos espacios disponibles para las coordenadas se puede lograr que al hacer LIST salga automáticamente el informe "entero fuera de rango", dando como coordenadas unas imposibles, por ejemplo, AT 40,0.

De igual manera, con los controles cursor izquierdas, y derecha, 8 y 9, se puede lograr enmascarar parte del listado, sobreescribiendo encima del mismo.

Estos controles de cursor no se pueden poner ni quitar en modo edición, por lo que hay que hacerlo a base de POKES.

Como entrar en un programa y averiguar sus secretos

LA BIBLIA DEL «HACKER» (III)

Jose Manuel Lazo

En el listado de un programa Basic pueden hacerse determinadas alteraciones de tal forma que sea imposible averiguar su contenido e incluso que, al intentarlo, el propio listado se modifique creando una gran confusión.

.

Un caso típico es que cuando hacemos LIST, no sale nada, y además se nos presenta el cursor con una interrogación. Esto es porque se ha utilizado un control AT con coordenadas falsas. Todo esto es en realidad basura dentro del listado para evitar que se vea. Pero la mejor manera de aprender todo esto es practicando, por lo que vamos a exponer unos ejemplos sencillos:

Primero teclea lo siguiente teniendo la memoria del ordenador limpia:

```
1 REM (pon aquí
tres espacios en
blanco)
2 REM (otros
cuantos espacios)
1000 INPUT "Pokes?
"; n
1010 LET direccion
= (PEEK 23635 +
256 * PEEK 23636)
+ 5
1020 FOR a =
direccion TO
direccion + n
1030 INPUT "Valor?
";b : POKE a,b
1040 NEXT a
1050 STOP
```

Teclea GOTO 1000 y prueba algunos controles: Primero uno, por lo que responde a la primera pregunta con un 1, y a la segunda con un 6. Si haces LIST verás que el texto de la primera linea se ha desplazado a la columna central de TAB, tal y como si hubieramos utilizado PRINT con coma. Este control es el 6.

Responde ahora a las primera pregunta con 1, y a la segunda con 22; este es el control de AT. Puesto que los dos siguientes valores son dos 32, que corresponden al espacio, cuando pulsemos "ENTER" para hacar un listado automático no nos saldrá y tendremos el cursor junto con una interrogación. Sin embargo, al dar la orden LIST saldrá inmediatamente el error "entero fuera de rango".

Si tecleamos GOTO 1000 e introducimos el control de AT con unos valores adecuados cambiaremos las coordenadas del listado. Responde a la primera pregunta con 3 y a las tres siguientes con 22, 10 y 10. El listado aparecera dividido en dos trozos.

Por último, vamos a ver la forma de sobreescribir en el listado; responde a la primera pregunta con 3 y alas tres siguientes con 22,0 y 0. Veremos como el número de la primera linea ha desaparecido imprimiendose el texto de la primera linea REM en las coordenadas 0,0.

Otra consecuencia de tener basura en el listado es que si conseguimos editar la linea, no la podemos modificar debido a que constantemente está sonando el zumbador de alarma por el error que, intencionadamente,se ha introducido en ella.

Esto último también puede ser debido a que en el listado existe un CLEAR que situe el RAMTOP excesivamente bajo para permitir la edición.

La basura de un listado se introduce con la finalidad de corromper el programa si tratamos de editar lineas o modificarlo en alguna de sus partes.

Hay que buscar alguna forma de poder ver un listado sin

tener que modificar ninguna linea.

En primer lugar, es conveniente saber algunas cosas acerca de cómo se organiza un programa Basic en la memoria. Las lineas de programa se guardan en la memoria de la siguiente forma: primero dos octetos que indican el número de linea de que se trata. Si nosotros pokeamos en esa dirección con otro valor, cambiaremos el número de linea. Podemos ponerlo a "0" (cero) o incluso a un número imposible, mayor de 9999, dado que en dos octetos cabe cualquier número menor de 65535. Obviamente el efecto contrario también es posible, es decir, podemos cambiar el número para que sea legal.

Estos dos octetos se ponen al revés de cómo sería de esperar. El primero es el más significativo y el segundo el de menor peso, esto es así para que el interprete funcione más rápido.

Después de estos dos bytes vienen otros dos que indican la longitud de la linea incluyendo el código de "Enter" del final. Seguro que ya se te está ocurriendo que podemos variar tambien esta información para complicar más las cosas. Ello es posibñe haciendo que estos octetos contengan unos datos falsos, marcando más o menos longitud de lo normal. Lo hemos visto en muy pocos programas dado que también confunde al SL , y una cosa que hay que tener muy clara, todas las protecciones a nivel Basic que podemos encontrar tienen la particularidad de que confunden el listado, pero nunca al SO.

En el texto dela linea se guardan todos los tokens y literales por sus respectivos códigos ASCII, pero hay una particularidad: los números. Después del texto de la linea viene un control de "Enter" (13), que marca la frontera entre lineas.

Cómo se guarda un número en un listado.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (IV)

Jose Manuel Lazo

En el capítulo anterior comentábamos la posibilidad de modificar un listado Basic de forma que confunda a cualquiera que trate de inspeccionarlo a la vez que su funcionamiento es perfectamente correcto. Una de estas posibilidades es alterar los valores ASCII de las cifras numéricas.

Imaginemos una linea de Basic tal como: 10 LET a = 100. El número cien se guarda en la memoria de dos formas distintas: primeramente los códigos ASCII del 1, y los dos 0, luego el prefijo 14, que indica que los próximos 5 octetos son la representación del número en coma flotante, y a continuación los cinco octetos de esta representación.

En el ejmplo se guardaría de la siguiente forma: 49, 48, 48, 14, 0, 0, 100, 0, 0. La representación ASCII se utiliza a la hora de presentar el número en la pantalla, y los cinco octetos en coma flotante se usan a la hora de los cálculos que realiza el ordenador.

Si reflexionamos sore esto nos daremos cuenta de que no hay nada que impida que en la pantalla se imprima un número y, luego , al ahora de considerarlo como un cálculo, sea totalmente distinto. Bastaría con hacer un Poke en la dirección que contiene el 100, por ejemplo con 200, para que al ejecutar la linea de Basic con un RUN la variable "a" se actualice con el valor 200, y sin embargo, en el listado se ve un 100 clareamente. Esto además, tiene la siguiente particularidad: si editamos la linea 10 y la volvemos a introducir en el listado con la tecla "Enter", la representación en coma flotante se ajusta automáticamente a los valores inidcados por los códigos ASCII con lo que la linea ya no es lo que era. Esta protección se conoce con el nombre de "Literales ASCII retocadas".

Obviamente existe el efecto contrario, es decir , que en vez de "pokear" en la representación del número en forma decimal a la hora de hacer la protección se modifique el literal ASCII

De todo lo arriba expuesto se deduce que debemos buscar alguna forma de ver un listado sin que por ello se modifique sustancialmente.

El programa COPYLINE

En la revista número 3 se publicó un programa, COPYLINE, original de Jose María Reus, al que el autor de esta serie le ha hecho algunas modificaciones para que se adapte mejor a este caso concreto. Tecleamos el nuevo listado (programa 1), lo salvamos en cinta y lo guardamos muy bien pues lo vamos a tener que usar intensivamente. Un consejo: si tenemos un buen compilador hacemos lo propio con el programa y obtendremos unos resultados increíbles.

Con el presente programa se pueden ver cargadores de Basic sin tener que ubicarlos en la zona del Basic.

Para ello, en primer lugar se ha de modificar la cabecera del cargador Basic para convertirla en bytes y poder cargarlo en otra dirección, la manere de hacer esto es con el "Copyupi" publicado en los números 44 y 45.

Cargamos el programa con la opción "LN" y luego, con la opción "CC" cambiamos los datos de la cabecera. El dato número 1(tipo), pasarça a bytes en lugar de programa y el dato número 4 (comienzo), pasará a ser cualquier posición de memoria que vayamos a tener libre, por ejemplo la 30000. Por supuesto, luego

deberemos grabar en cinta el nuevo cargador modificado.

En este punto ya sólo queda cargar en memoria el Copyline, y haciendo un Break, cargr el programa modificado en la dirección 30000, por ejemplo. Damos RUN al Copyline y respondemos a las preguntas que nos hace con 0 (cero) , para la primera linea del listado, 9999 para la última, y 30000, la dirección donde hemos cargado el Basic, para la tercera pregunta. EN el caso de que el cargador tuviera una linea de auto-run distinta a la 0 (cero) habría que darla como respuesta a la primera pregunta del Copyline.

El programa nos lista un Basic que esté ubcado en otra dirección aunque tenga cualquier protección de controles de color o cursor. El listado lo produce en 5 columnas, la primera indica la posición de memoria que se está explorando, en este caso esta posición no nos vale para nada ya que, recordemos, hemos ubicado el cargador en otro sitio. Las dos columnas siguientes nos informan del número de linea que se está explorando y la longitud el octetos de la misma.

Es en estas dos últimas columnas en donde deberemos centrar nuestra atención: la antepenúltima indica el valor del byte dentro del programa y la última, la más importante, puede indicar varias cosas: o bien el TOKEN que se halle en el listado, o bien nada si el valor del octeto no es imprimible, o bien la representación VERDADERA de un argumento numérico que se halle dentro del listado. De esta forma no nos dejamos engalar por la protección de las literales ASCII retocadas.

Listado del programa Copyline

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
  20 PRINT TAB 6; INVERSE 1;"LIS
TADO DE PROGRAMAS"''': PRINT " SI
NT ";"SENT ";"LONG  ";"BYTE ";"C
ODI O NUM"'': POKE 23689,PEEK 236
89+1: PRINT OVER 1;"
  30 INPUT "Primera linea listad
a: "; LINE a$
  40 FOR I=1 TO LEN A$: IF A$(I)
<"0" OR A$(I)>"9" THEN GO TO 30
  50 NEXT I
  60 IF a$="" THEN LET prs=10000
: GO TO 90
  70 IF VAL a$<10000 AND VAL a$>
=0 THEN LET prs=VAL a$: GO TO 90
  80 GO TO 30
  90 INPUT "Ultima linea listada
: "; LINE a$
 100 FOR I=1 TO LEN A$: IF A$(I)
<"0" OR A$(I)>"9" THEN GO TO 90

 110 NEXT I

 120 IF a$="" THEN LET uls=10000
: GO TO 150
 130 IF VAL a$<10000 AND VAL a$>
=0 THEN LET uls=VAL a$: GO TO 15
0
 140 GO TO 90
 150 INPUT "Direccion de comienz
o ";dir
 160 LET nsc=PEEK (dir+1)+256*PE
EK dir
 170 LET lon=PEEK (dir+2)+256*PE
EK (dir+3)
 180 IF nsc<prs THEN LET dir=dir
+lon+4: GO TO 160
 190 IF nsc>uls THEN GO TO 530
 200 LET pun=dir+4
 210 PRINT dir;TAB 6;nsc;TAB 11;
lon;TAB 17;PEEK dir
 220 FOR i=1 TO 3
 230 PRINT dir+i;TAB 17;PEEK (di
r+i)

 240 NEXT i
 250 LET dir=dir+lon+4: LET ruca
=0: LET runu=0
 260 LET peek=PEEK pun
 270 IF peek=13 AND pun=dir-1 TH
EN PRINT pun;TAB 17;peek: GO TO
160
 280 IF peek=34 AND ruca=0 THEN
LET ruca=1: GO TO 320
 290 IF ruca=1 THEN GO TO 360
 300 IF peek=14 AND runu=1 THEN
GO SUB 380: LET runu=0: GO TO 26
0
 310 IF peek<58 AND peek>47 THEN
 LET runu=1
 320 PRINT pun;TAB 17;peek;"  ";
 330 IF peek<32 THEN PRINT
 340 IF peek>31 THEN PRINT TAB 2
1;CHR$ peek
 350 LET pun=pun+1: GO TO 260
 360 IF peek=34 THEN LET ruca=0
 370 GO TO 320
 380 PRINT pun;TAB 17;PEEK pun;'
: LET pun=pun+1
 390 DIM a(5): FOR i=1 TO 5: LET
 a(i)=PEEK (pun+i-1)
 400 NEXT i

 410 IF a(1)=0 AND (a(2)=0 OR a(
2)=255) AND a(5)=0 THEN LET num=
(a(3)+256*a(4))*(a(2)=0)+(a(2)=2
55)*((a(4)-256)*256+a(3)): GO TO
 490
 420 LET num=0
 430 FOR i=5 TO 2 STEP -1
 440 LET num=(num+a(i))/256
 450 NEXT i
 460 IF a(2)<128 THEN LET s=1: L
ET num=num+1/2
 470 IF a(2)>=128 THEN LET s=-1
 480 LET num=s*num*2^(a(1)-128)
 490 PRINT pun;TAB 17;PEEK pun;T
AB 21;num;
 500 FOR i=1 TO 4
 510 PRINT pun+i;TAB 17;PEEK (pu
n+i)'
 520 NEXT i: LET pun=pun+5: RETU
RN
 530 INPUT "QUIERE CONTINUAR S/N
";A$: IF A$="S" OR A$="s" THEN G
O TO 1
 540 STOP
```

Como entrar en un programa y averiguar sus secretos.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (V)

Jose Manuel Lazo

La semana pasada analizábamos la utilidad de un programa, viejo conocido nuestro, COPYLINE, en las tareas de análisis de los cargadores Basic. Ahora continuaremos con esta labor incluyendo una interesante tabla que recoge todos los controles de color y cursor que maneja Spectrum.

El programa en cuestión nos lista un Basic que esté ubicado en otra dirección aunque tenga cualquier protección de controles de color o cursor. El listado lo produce en 5 columnas cuyo significado se explicó la pasada semana.

En la antepenultima columna van los controles de color, cursor, etc. Pero estos no actúan sobre el listado. Consultando la tabla adjunta puedes averiguar la función de cada uno.

Estos últimos controles que son a modo de prefijos para los parámetros que le acompañan, con unos argumentos erroneos, hacen que el SO se confunda bastante a la hora de sacar el listado.

Con el Copyline tenemos, además, la ventaja de que al no modificar ninguna de las partes del programa y no estar éste en la zona del Basic no se corrompen la zona de las variables ni la zona de edición, lugar en el que se pueden volcar programas en CM tal y como veremos próximamente.

Controles de Color y Cursor

Valor	Comentario
6	Control de print con coma, sirve para que en este punto el listado se desplace a la próxima posición de TAB. Va solo.
8	Cursor izquierda. Provoca el desplazamiento del cursor una posición a la izquierda sobreescribiendose lo que a continuación vaya encima del anterior carácter.
9	Cursor derecha. Igual que el anterio sólo que hacia la derecha.
13	Código de Enter. Indica el final de una línea. Colocado en cualquier posición de una línea puede confundir al SO.
14	Código de un número. Precede a los cinco octetos que representan a un número en coma flotante.
16	Control de tinta. El código que le siga indicará de qué color se va a poner la tinta.
17	Control de papel. De igual manera que el control de tinta indica qué colo va a tomar el papel a partir de este punto.
18	Control de flash. Indica si el flash está activado, si el próximo octeto es un 1, o no lo está , si el próximo octeto es un 0 (cero).
19	Control de brillo. Funciona de idéntica forma al control de flash.
20	Control de inverse. Como el control de flash y brillo.
21	Control de over. Como los tres anteriores.
22	Control de AT. Los dos octetos que le sigan indican las nuevas coordenadas por las que va a continuar el listado.
23	Control de TAB. Funciona igual que el control de AT, pero con un solo octeto que indica la nueva columna hacia la que se va a dirigir el listado.

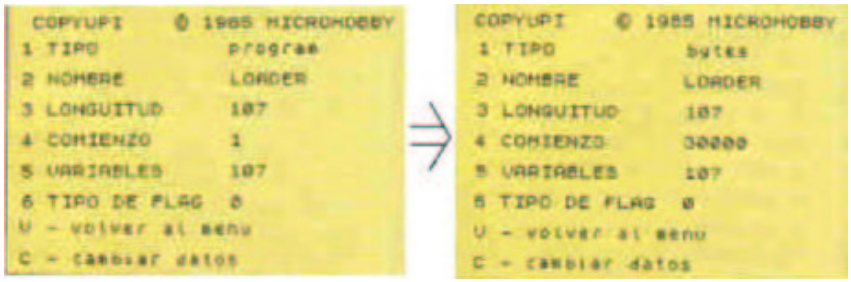
Vamos a tratar ahora de la protección que raya la frontera entre el Basic y el CM. Es el caso de los cargadores que tengan CM en las lineas del Basic o en las variables del mismo Basic.

Anteriormente apuntabamos la conveniencia de inspeccionar el listado Basic del cargador ubicando el mismo en otra dirección a fin de modificar en nada su contenido, esta necesidad es imperiosa en el caso de que el programa Basic tuviera CM enmascarado en el mismo.

Supongamos que existe una linea Basic en medio del listado en el que , despues de un REM, se halla un programa en CM; supongamos igualmente que todo el resto del listado se haya protegido con controles de color. Si quitamos éstos, el programa en CM se reubicará con lo que cuando el cargador lo llame el mismo no funcionará. De ahí la necesidad de ver el listado con el Copyline publicado en anteriores semanas.

El CM en lineas REM se reconoce por la visión de ésta y a continuación una serie de tokens y literales incoherentes. Cuando veas esto... NO LO TOQUES!!!, es mejor inspeccionarlo tranquilamente con un desensamblador. Modifica su dirección con el Copyline y examina su contenido.

Ejemplo de uso de Copyupi en la modificacion de una cabecera.



Izda: Antes de modificar Basic con autoejecución en linea 1.
Dcha: Después de modificar: Bytes, ubicado a partir de la dirección 30000.

Rutinas CM en la zona de variables del Basic.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (VI)

Jose Manuel Lazo

Una de las formas más habituales de guardar una rutina de carga de Código Máquina dentro de un programa BASIC es hacerlo dentro de la zona de variables. De esta forma, si alguien accede al listado no podrá verlo y si ejecuta comandos del tipo RUN o CLEAR, la rutina desaparace por arte de magia.

Un bloque CM se puede guardar perfectamente en la zona de las variables, para comprender esto es necesario saber como el interprete graba un programa en Basic:

Cuando damos la orden SAVE "nombre", el SO coge la variable PROG y toma la información que la misma contiene, como el primer octeto a grabar la longitud del Basic grabado depende de lo que marque la variable E-LINE que señala el final de la zona de variables del Basic. Además, en la cabecera del programa se guarda la longitud del listado Basic dentro del bloque grabado, que puede ser igual o inferior al mismo.

De todo esto se deduce que el señor que haga la protección puede guardar perfectamente un programa en CM en la zona de variables y grabarlo junto con el programa. Una consecuencoa de lo mismo puede ser que si nosotros ejecutamos un RUN se nos borran las variables, y con ello el programa en CM con el consiguiente cuelgue.

Cuando nosotros grabamos un programa con AUTO-RUN no lohacemos de forma que se haga un RUN a la linea que marquemos , sino un GOTO. Una expresión que sería adecuada es: grabar un programa con AUTO-GOTO.

El código máquina cargador no tiene por qué estar necesariamente dentro del listado, al contrario, lo más sencillo para el programador es situarlo en un bloque de código grabado independientemente, aunque esto es más sencillo de desproteger. Sólo hay qye averiguar la dirección donde se carga y donde se ejecuta.

Formas de ejecutar un CM. Cargador

Partimos del caso de que en el programa en Basic, que actua como cargador, no se ve una sentencia LOAD por ninguna parte, de esto se puede deducir que los demás bloques del programa se cargan desde CM. No vamos a enrtare todavía en cómo se crga un programa CM, pero vamos a ver las distintas maneras que hay de llamar al mismo.

La forma más sencilla es RANDOMIZE USR dirección. Siempre que nos hayamos asegurado de que la dirección que se da sea la verdadera podemos pasar ya sin más al desensamblado, pero esta forma es poco corriente porque es muy facil de desproteger y porque podría dar problemas si se tiene el interface 1 conectado.

Otra forma muy común es RANDOMIZE USR (PEEK 23635 + 256 * PEEK 23636) + n. Esto podría valer para arrancar un programa en CM ubicado en una linea REM al principio del listado. Si deseamos desensamblar el CM tendremos que tener en cuenta que hemos cargado el Basic en otra posición para poderlo ver, por lo que en todos los CALL y JP que haya en su interior hay que calcular la dirección sobre la que funcionan.

Si tenemos CM en la zona de variables se puede usar la forma RANDOMIZE USR (PEEK VARS + 256 * PEEK VARS + 1) + N. Esto lo que

hace es una llamada a una rutina a partir de lo que contiene la variable del sistema VARS. Cuando nos encontremos con ello habrá que tener cuidado, si estamos viendo el programa sin el Copyline, de no hcar ninguna operación que modifique las variables.

Otra manera de llamar a un programa en CM desde el basic sin que esta llamada se note es hacer un POKE en la variable del sistema ERR SP o puntero de la dirección debido a que tiene un nivel de protección superior a las anteriores. Vamos a estudiarla detenidamente.

Cuando se ha de presentar un informe de error, el SO mira la variable ERR SP que indica la direccion del elemento de la pila de máquina que contiene, a su vez, la dirección donde se hayan las rutinas de tratamiento de errores y acto seguido, transfiere el control del programa a esa dirección.

El SO hace esto así por varias circunstancias, pero la más importante es que en el momento en que se produce el error normalmente la pila de maquina está desequilibrada por lo que un simple RET produciría qie el error no se pudiera tratar o que se colgara el ordenador.

Por esta razón, lo que se hace es guardar en esta variable de dos bytes la dirección del elemento de la pila donde se halla el retorno de error. Así, cuando el error se produce, el SO mira esta dirección y hace el salto a la misma.

El programa que haga la protección puede aprovechar esto para pokear en esta variable una dirección y luego producir cualquier error, o bien por los métodos normales, BORDER 9 por ekemplo, o bien pokeando tambien en la variable del sistema ERR NR la cual se encarga de contener el informe de error que se ha producido.

Con esto se consigue que el SO haga directamente un salto a una rutina CM que se encuentre ubicada en la dirección contenida, a su vez, en los dos bytes hacia los que apunta la variable.

En esto se basa la protección turbo a nivel Basic, pero de esto ya hablaremos más adelante.

Resumen

Por lo general la filosofía que hay que seguir a la hora de entrar en un programa Basic es muy sencilla.

- Modificar la cabecera por bytes para poderlo ubicar en otra dirección.
- Examinar el listado con el Copyline detalladamente, un POKE que se pase por alto puede ser luego un muro infranqueable.
- Estudiar la carga de los demás bloques del programa, es posible que creamos que está superprotegido y luego sea un juego de niños.
- No dejarse engañar: muchas veces sentencias de un listado Basic pueden estar "de adorno" para confundir al "Hacker". Tampoco se debe despreciar ninguna : un simple BORDER 5 puede significar que luego se chequea la variable del sistema BORDCR para ver si está el color previsto.
- En algunos listados las literales ASCII retocadas proliferan como setas, mientras que en otros no se ha usado esta protección.
- Es muy interesante que mientras se va viendo el listado con el Copyline se vaya apuntando en un papel un listado "limpio" para que después de quitar la "paja" se pueda estudiar con más facilidad.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (VII)

Jose Manuel Lazo

Ya es hora de que estudiemos las distintas maneras en que puede cargarse un programa desde CM. En primer lugar veremos la correcta utilización de la rutina LOAD de la ROM.

Partimos del supuesto de que habeis aprendido ya los fundamentos que se han sentado en los capítulos anteriores sonbre protecciones a nivel Basic, aunque volveremos a ello después, cuando nos centremos en la protección "turbo".

Ahora vamos a introducirnos de lleno ya en lo que se puede llamar protecciones a nivel CM, esto es, cuando el cargador del programa ejecuta una llamada a una rutina en CM para seguir cargando el resto del mismo.

La estructura general del cargador CM puede ser ésta:

```
LD A,255          LD IX,25000
LD IX,16384       LD DE,40000
LD DE,6912        SCF
SCF               CALL#556
CALL#556          .....
LD A,255
```

Una asignación de vectores y unas llamadas a rutinas de la ROM. Este es el caso más sencillo que usa la rutina de la ROM LOAD ubicada en la dirección #566 (1366 en decimal)

La rutina LOAD

Es muy interesante antes de proseguir, echar un vistazo al funcionamiento de la rutina LOAD de la ROM. Si de todas formas deseais profundizar más sobre el tema os podeis dirigir al especial nº 2 de MICROHOBBY, donde se trata con mayor detalle este tema.

Esta rutina utiliza el registro IX para contener la dirección de comienzo donde se van a cargar los bytes, el registro DE para contener la longitud del bloque y el registro A para el flag de identificación.

Pero ¡ojo!, esto carga sin la "cabecera" que contiene la información del nombre y longitud de los bytes, lo cual trae consigo el que se cargue lo primero que entre.

Si observais el Gráfico I podréis ver la manera en que están grabados unos bytes o un programa en la cinta: en primer lugar, el tono guía, y luego, la cabecera en sí que contiene un primer byte como flag de identificación (0) y otros 17 conm la información de cabecera: nombre, comienzo, longitud, tipo y demás...

El segundo bloque es el que os interesa, es lo que se llama: "carga sin cabecera" ya que se prescinde de la misma, de lo cual se deduce que debemos de dar los valores de la dirección y longitud del bloque de datos en los registros que arriba se exponen.

Al elevar el banderín de Carry con la instrucción SCF provocamos que la rutina de la ROM se cargue, ya que de lo contrario, sólo verificaría.

Primeros Trucos en Assembler

Esta es una estructura general suponiendo que el progama al cargarse no tuviera cabecera y entrase a velocidad NORMAL. Por regla general se ha de buscar una asignación de vectores en los registros IX y DE los cuales indican comienzo y longitud, unas llamadas a rutinas cargadoras

y un retorno a Basic o un salto al programa en sí.

Pero hay muchas formas de enredar esto tan sencillo para hacerlo menos inteligibles.

Sentemos primero unos sencillos conceptos de Assembler:

En primer lugar la instrucción CALL dirección significa, como todos vosotros sabeis, una llamada a una rutina en CM., pero agrupa una serie de operaciones como son:
CALL dirección = PUSH PC (Program Counter) + JP direccion.

En segundo lugar, la instrucción RET que sirve para retornar de una rutina CM. Tendría el siguiente significado, en nuestros mnemonicos imaginarios:
RET = POP PC o JP (pila).

De esto se deduce que cuando efectuamos un CALL guardamos la dirección de retorno en la pila, y si efectuáramos otro se guardaría la nueva encima sin borrarse la antigua de forma que los RET que se vayan ejecutando van sacando esas direcciones de retorno de la pila. Es muy sencillo pokear la dirección de retorno en la rutina cargadora y cambiarla por otra para que la instrucción RET del final no ejecute un retorno a Basic como sería de esperar, sino un salto directo al programa en CM. Por ejemplo:

```
LD IX,25000     POP HL
LD DE,1000      LD HL,25000
LD A,255        PUSH HL
SCF             RET
CALL #556
```

Esto sería un ejemplo de una rutina que cargase otra en la dirección 25000 y a continuación ejecutase una llamda a esta rutina con la instrucción RET, fijaos en su estructura pues abunda más de lo que sería de esperar.

Otra forma es terminar el programa en vez de con un RET, con un JP a la rutina LOAD de la ROM,ya que el RET se halla en la propia rutina de la ROM.

Protecciones en la rutina de carga.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (VIII)

Jose Manuel Lazo

Cuando analizamos por primera vez una rutina de carga en Código Máquina es muy facil que se nos pasen algunas cosas por alto, como por ejemplo, que la rutina cargadora esté en una dirección en donde se va a ubicar el propio bloque de bytes, solapándose con la primera.

.

Si el programa que estamos viendo tiene esta característica olvidaros de todo lo que veais después del CALL a la rutina cargadora ya que después de concluir la carga es muy improbable que la rutina permanezca inalterada. Esta es la protección de solapamiento del cargador. Incluso es posible que el programador que protegió el programa haya puesto cosas perfectamente coherentes después del CALL a la rutina de carga, pero ello es únicamente para despistar.

Otra protección con la que nos podemos encontrar bastantes veces es que una vez sumada la longitud del bloque de código con la dirección donde se ubica este de un número mayor de 65535 por lo que la carga, después de terminar con la dirección más alta del ordenador continua con la ROM, y hasta es posible que secuencialmente llegue hasta la pantalla. Ello no es más que una pérdida de tiempo y normalmente se utiliza para que al ser tan enorme el bloque de bytes, no quepa en ningún copiador.

Carga desde la rutina LOAD de la ROM

Siempre que nos encontremos una carga estándar de la ROM pero sin cabecera, hay que averiguar la longitud y dirección donde se ubican los bytes y hacer una cabecera a medida para poder cargar desde Basic en otra dirección más cómoda para su estudio. Esto se hace de la siguiente manera:

Si vemos que al registro DE se le asigna el valor 30000, por ejemplo, es que la longitud del código es de 30000. Hay que apuntarlo para que no se nos olvide.

Luego buscamos el comienzo en el registro IX; supongamos que es el 25000.

En este ejemplo para crear una cabecera teclearíamos : SAVE "nombre" CODE 25000, 30000, pero grabaríamos sólo el primer bloque (cabecera), cortando la grabación justo en el espacio vacio entre ambos. A continuación, con el Copyupi, grabaríamos después el bloque sin cabecera para poder cargarlo más facilmente.

Si su dirección de comienzo nos lo permite, se puede cargar en el sitio de trabajo normal, ejecutando previamente un CLEAR direccion -1 y luego ubicar un desensamblador en algún sitio de la memoria libre para proceder a su desensamblado. Para este cometido es fundamental disponer de un desensamblador perfectamente reubicable, como por ejemplo el MONS.

En el caso arriba expuesto de que los bytes quese cargen se solapen con la rutina cargadora no hemos podido averiguar la direccion de comienzo del programa. Es muy sencillo saberla: es la dirección de memoria que sigue el CALL al la rutina cargadora; por ejemplo:

```
25000  LD IX,24000
       LD DE,3000
       LD A,255
       SCF
       CALL LOAD
25013  PATATIN
       PATATAN
```

La dirección de ejecución del código estaría aquí en la 25013, así que a partir de ahí

es donde debemos desensamblar.

Enmascaramientos y Checksums

Vamos a introducirnos ahora en el estudio de las distintas protecciones que se pueden imprimir en el código objeto del programa principal (una vez cargado) como puede ser checksums, enmascaramiento con el registro "R" y otras operaciones por el estilo.

Partimos del caso de que ya tenemos el programa bien estudiado y sabemos dónde se ubica y en qué dirección arranca.

Abordar ahora este asunto puede parecer ilógico ya que faltan por explicar las rutinas de carga distintas de la normal y otras cosas interesantes, pero no lo es tanto si se piensa que este tema se engloba dentro de las protecciones en CM.

Una vez que empecemos a desensamblar el código objeto se puede pensar que todo lo que encontraremos a continuación está exento de protecciones y que ya tenemos un campo liso, sin ninguna muralla que nos estorbe. Nada más lejos de la realidad , ya que el código objeto del programa puede muy bien estar protegido de miradas ajenas por las protecciones que a continuación se explican. Esto ya no lo hace el programador para evitar la copia fraudulenta de su producto ya que se supone que si hemos llegado a este punto también podríamos copiarlo, sino para eludir el que pueda verse COMO ha hecho ciertas rutinas y evitar que otras personas puedan copiarselas.

Checksums

Checksum es una palabra inglesa que significa literalmente suma de chequeo y eso es lo que es, una suma de todos los bytes que componen el programa y una comparación con una cifra. Huelga decir que si no coinciden el programa se colgará o saltará a la direccion 0 (cero).

El checksum se hace principalmente para evitar el que podamos modificar con algún POKE el programa en cuestión, y hasta es posible que el programa lo podamos arrancar modificado sin que actúe. Pero es probabilísimo que se halle en el programa que estemos mirando y que actúe en el momento en que menos nos lo esparamos. Esta protección se conoce como BOMBA DE TIEMPO en la jerga informática.

Una forma genérica de checksum sería la siguiente:

```
LD HL,25000
LD BC,40000
LD A,0
LOOP XOR (HL)
INC HL
DEC BC
LD A, B
OR C
JR NZ, LOOP
CP (HL)
JP NZ, 0
RET
```

Este es un método sencillo, pero es el más utilizado debido a que consume poca memoria. Otra forma parecida de realizar un checksum podría ser que en vez de efecutar una operación XOR en la etiqueta LOOP se efectuase en ADD, con resultados ligeramente distintos.

Se podrían anidar varios checksums seguidos con diversos sistemas, con un alto grado de inteligencia en las operaciones realizadas, pero, afortunadamente, en nuestros modestos Spectrum no se pueden desperdiciar unos preciosos bytes en codificar algo tan complejo (o sí...) por lo que será normalmetne un simple checksum, eso sí, debidamente escondido, es decir, que no estará en la linea de desensamblado que normalmente sigamos.

Una solución para evitar los efectos de un checksum puede ser un simple POKE en una dirección de memoria qu eno se use, pero que esté dentro de las posiciones que explora el checksum ,contrarestando los otros POKES que vayamos a realizar. Esta última soluciçon es arriesgada porque desconcemos exactamente cuál es el método utilizado para realizar la comprobación.

Todo esto si no hemos conseguido encontrar la rutina que lo efectúa dado que entonces sólo sería necesario quitarla de en medio.

Protecciones aleatorias con el registro "R".

LA BIBLIA DEL «HACKER» (IX)

Jose Manuel Lazo

Siguiendo con el estudio detallado de los diferentes tips de protecciones que se pueden llevar a cabo a nivel de código objeto, vamos a mostraros esta semana aquellas que están directamente relacionadas con el registro de refresco o registro R.

El registro "R" es uno de los muchos que tiene el microporcesador de uso específico para él. En este caso para la memoria ya que se encarga de ir contabilizando la ágina de memoria que le toca ser refrescada por el mismo (para más información consultar los artículos de Primitivo en la sección Hardware)

Lo que a nosotros nos interesa es que su valor va variando secuencialmente con el tiempo, y muy rápido (relativamente), se puede decir que si consultamos su valor en un momento dado devuelve un número aleatorio, pero que para ciertas rutinas muy bien sincronizadas puede resultar predecible (vaya lío ¡eh!).

De esto se deduce que es muy sencillo que lo que se cargue de la cinta sea un montón informe de bytes y que, después de haberlos pasado por la piedra, oséase una rutina desenmascaradora, se conviertan en el verdadero código objeto limpio.

Una rutina desenmascaradora tiene un aspecto muy parecido a la del Checksum salvo que todas las direcciones se Xorean con el registro "R" para producir el verdadero código objeto.

El siguiente código corresponde con una rutina desenmascaradora.

```
 10      LD  HL,25000
 20      LD  BC,40000
 30      LD  A,0
 40      LD  R,A
 50 LOOP LD  A,R
 60      XOR (HL)
 70      LD  (HL),A
 80      INC HL
 90      DEC BC
100      LD  A,B
110      OR  C
120      JR  NZ,LOOP
130      RET
```

El colmo del refinamiento viene cuando la rutina de desenmascara otra que viene a continuación y pasa el control a la misma, la cual ya verdaderamente desenmascara el código limpio y entre ambas no hay ninguna inicialización del registro "R".

Por supuesto, ambas técnicas de protección se pueden mezclar y hasta incluso no hay nada que impida que esta última, en vez de producir código a partir del registro "R" lo produzca a partir de la pantalla de presentación que acompaña al juego:

Esto podría ser así:

```
 10      LD  HL,40000
 20      LD  DE,16384
 30      LD  BC,6912
 40 LOOP LD  A, (DE)
 50      XOR (HL)
 60      LD  (HL),A
 70      INC HL
 80      INC DE
 90      DEC BC
100      LD  A,B
110      OR  C
120      JR  NZ,LOOP
130      RET
```

Un Ejemplo

Seguro que ya estabais pensando que nos habíamos olvidado de explicar la manera en que están protegidos ciertos programas, pues no, y como el movimiento se demuestra andando aquí y ahora os vamos a exponer, como primicia mundial, la manera en que se protegió el EVERYONE´S A WALLY programa éste de MIKRO GEN.

De principio el programa se halla protegido con una rutina de carga de velocidad distinta a la normal, cuestión ésta que esrtudiaremos más adelante. La rutina cargadora se ubica en la última página de memoria y el bloque que se carga se solapa por encima del cargador con lo cual todo lo que se encuentre por encima de la cargadora no tiene sentido ya que es lo que se carga de la cinta.

Después de la carga se procede a un Checksum de la memoria, incluyendo el cargador, para comprobar que no se ha tocado nada.

Luego se salta directamente a una rutinita ubicada en la memoria intermedia de impresora que se encarga de producir otra con unos valores situados después y otros ubicados en la pantalla de presentación mediante un sencillo pero efectivo algoritmo.

Una vez que se ha producido esta rutina se pasa el control a la misma, la cual se encarga de desenmascarar todo el código que ha entrado de la cinta mediante el registro "R"

Llegados a este punto, ya se hace el salto al programa principal.

Vemos de esta forma como los programadores de MIKRO-GEN han impreso en sus creaciones una serie de protecciones bastante completas y difíciles de desproteger. Además, hay que reconocer que la rutina de carga rápida que se utiliza para cargar el código está perfectamente hecha siendo, hasta incluso, más fiable en la carga que la de la ROM estándar. Esto es todo por esta semana...

Más protecciones en el código objeto.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (X)

Jose Manuel Lazo

Volviendo sobre el tema que empezamos la seana pasada, vamos a seguir estudiando las distintas protecciones que se pueden realizar sobre el código objeto.

Usando el registro "R" se pueden hacer algunos trucos en el tema de protecciones. Uno de ellos, difícilmente controlable, es el siguiente.

Imaginemos que después de tener cargado el código objeto se pasa el control a una rutina desenmascaradora, y luego al programa principal. Pero es probable que antes de entrar en la rutina desenmascaradora nos encontramos con unas instrucciones, tal como estas.

```
LD A,76
LD R,A
```

y que después no veamos nada relacionado con el registro "R".

Luego, cuando tecleamos el código objeto limpio y queramos ejecutarlo vermos que en un punto específico del programa, no necesariamente al principio, se cuelga o salta a la direccion 0, reseteando el sistema.

Cuando nos encontremos en una situación como la anterior, podemos decir que estamos ante una protección de dificil control que puede abordarse de dos formas distintas, según el propósito que llevaemos, analizar el programa o pasarlo a disco microdrive.

Si lo que deseamos es analizarlo deberemos buscar en todo el programa objeto el sitio donde se efectua la comparación con el contenido del registro "R" y quitarla. Este método es más tedioso que el que despues se explica, pero tiene la ventaja de que deja el código limpio de protecciones y podemos empezar a analizarlo.

La manera de hacer esto es, o bien desensamblarlo o buscar el código de la instrucción LD A,R por todo el programa.

Esta última forma tiene pocas posibilidades de éxito, ya que es bastante probable que la rutina de comprobación esté enmascarada para evitar el que podamos encontrar la comparación con este método.

Si lo que deseamos es, sin embargo, pasar el programa a disco, podemos hacerlo con el código sucio e incluir la rutina desenmascaradora con la inicialización del registro "R".

Este tipo de protección la utiliza, por ejemplo, el programa NIGHT SHADE de ULTIMATE, el cual inicializa el registro "R" en una rutina en la memoria intermedia de impresora antes de pasar el control a la rutina desenmascaradora. Luego, en medio del programa se efectua una comparación del registro "R" y si no corresponde, se salta a la direccion 0.

Los nemónicos falsos

Los nemónicos que manejan los pares de registros IX e IY, llevan los prefijos DD y FD, respectivamente. Cuando el microprocesador encuentra uno de estos prefijos en la memoria, sabe que el próximo octeto marca una instrucción del juego que existe para estos registros.

Las instrucciones que manejan el registro "HI", como pareja o separado, no necesitan de ningún prefijo.

Solamente está el byte de la instrucción y a continuación, el del dato si existiese.

Imaginémonos que a una instrucción normal de manejo del registro "HI" se le pone delante de un prefijo para manejo de los registros "IX" o "IY". Si además sabemos que

no hay ninguna instrucción de manejo del registro "HI" que tenga el mismo código que las del manejo del registro "IX" ó "IY", nos daremos cuenta que con esto formamos una instrucción del Z-80 imposible.

Y realmente es imposible ya que juntamos los prefijos de un tipo de instrucciones con otras distintas. Con esto logramos varias cosas: la primera es confundir a todos los que no conozcan precisamente este tipo de instrucciones.

La segunda, es muy importante para el programador ya que se produce una instrucción que hace una cosa, por ejemplo LD A,Y; y además tiene la particularidad de que ningun desensamblador puede leerla bien o si puede, la confunde con otra (LD A,L) en caso del anterior ejemplo).

Todo esto puede llevar consigo que lo que nosotros estemos desensamblando sea mentira viendo en la pantalla una serie de operaciones que luego son otras. Vamos a ver esto más profundamente con algunos ejemplos ya que es un tema complicado.

Ejemplos

Supongamos que desensamblando un programa nos encontramos:

```
LD A,L
```

Si vemos que los códigos de esta instrucción son: FD 7D podemos estar seguros de que no es LD A,L sino LD A,Y

Otro ejemplo:

Si vemos INC HL y los códigos de operación son: DD, 23 podemos estar seguros de que no es INC HL, sino INC IY.

Todo esto se puede averiguar de una forma senculla con el MONS debido a que cuando se encuentra una instrucción de estas la pone de la siguiente forma:

Primero un NOF cuyo código de operación es el prefijo con un (*) delante, indicando con esto que ahí se halla algo que no está claro. Luego coloca la instrucción, pero operando con el registro "HL" tal y como si no tuviera prefijo.

Si vemos esto, la forma de interpretarlo es muy sencilla. Si el prefijo es FD entonces es que la operación se realiza sobre el registro "IY" y si es DD es con el registro "IX".

Con estos ejemplos creemos que será suficiente para su perfecta comprensión.

Rutinas de carga distintas a las de la ROM.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XI)

Jose Manuel Lazo

Hay muchas formas de cargar un programa en la memoria del ordenador, aunque hasta ahora sólo hemos tenido en cuenta el uso de la rutina LOAD de la ROM. Sin embargo, ello no es necesario, y de hecho actualmente casi ningún programa utiliza este sistema.

Hace ya bastante tiempo que los programadores se dieron cuenta de que cambiando algunos de los parámetros de la rutina de carga: distinta velocidad en baudios, tono guía en otra frecuencia o con cortes como en la protección "turbo" o simplemente quitar el byte de paridad, se conseguía que los "copiadores" que por entonces existían no pudiesen copiar el programa.

Para ello es necesario desarrollar una rutina de carga distinta a la de la ROM y usar ésta en el cargador. Algunas de estas rutinas son extremadamente parecidas a la original ya que se han copiado íntegras y lo único que se ha hecho es variar los parámetros de ajuste de la velocidad. Otras, sin embargo, son de nueva concepción. A continuación podemos ver las variaciones típicas.

- Distinta velocidad de carga.
- Cambio de frecuencia en el tono guía (protección turbo)
- Pausas en el tono guía (protección turbo)
- Cambio de longitud en el tono guía.
- Quitar el byte de identificación.
- Poner dos bytes de identificación seguidos.
- Quitar el byte de paridad o falsearlo.
- Añadir otros condimentos a la carga:
- Textos o movimientos de gráficos según se carga.
- Distintas rayas de color en el borde.
- Quitar las mismas.
- Tonos guía en medio de los bytes.
- Carga aleatoria.
- Carga al revés.

En la rutina de carga de la ROM los registros tienen los siguientes cometidos: el IX contiene la dirección donde va a ir el byte que se está cargando, el L contiene este byte según se carga, el H contiene una suma de todos los bytes que se cargan para luego compararla con el byte de paridad, el último. El B siempre se encarga de guardar lo referente a los parámetros de la velocidad de carga, y el C guarda dos cosas: los tres bits de menor peso, el color actual del borde y el quinto bit el tipo de señal que se ha de encontrar en la entrada "EAR" de media onda o de onda completa.

De igual manera, el registro A contiene el byte de identificación o flag y los diversos banderines / estados de la carga.

Esto es así en la rutina de la ROM, pero si se trata de otra cualquiera no tiene por qué ser necesariamente de esta forma. Sin embargo, en la mayoría de los casos con que nos vamos a encontrar, la rutina de carga es una modificación de la de la ROM por lo que la utilización de los registros va a ser prácticamente la misma.

Problemas con el hardware

Ya os estareis preguntando: bueno y el hardware ¿qué tiene que ver con esto?. Pues mucho, como a continuación veremos. En el caso de que se utilicen rutinas de carga

distintas, debido a que , por arte y gracia del señor Sinclair, ninguna rutina en CM se puede correr entre la dirección 16384 y 32767 de forma que ésta funcione a una velocidad constante.

La razón es que la ULA del Spectrum, que se encarga entre otras cosas de generar la señal de video del ordenador, se halla conectada a la memoria según el sistema DMA o lo que es lo mismo, acceso directo para poder leer fácilmente la memoria de pantalla.

Como sólo existe un Bus de direcciones en el ordenador, cuando la ULA está accediendo al mismo no puede hacerlo el microprocesador por lo que éste se detiene momentaneamente.

Esta circunstancia sólo sucede cuando el micro accede a las direcciones comprendidas entre la 16384 y la 32768, es decir, aquellas en las que el bit A15 del bus de direcciones está bajo (0) y el A14 algo (1) (página 1 si consideramos toda la memoria dividida en 4 páginas.

De todo esto se deduce, y para que veamos las cosas más claras, que cualquier rutina cargadora distinta a la de la ROM ha de estar ubicada forzosamente en los 32K superiores de la memoria RAM porque si estuviera en los 16K inferiores, o sea, en la página conflictiva, se vería interrumpida cada cierto tiempo por la ULA, por lo que la carga daría error.

Lo primero que tenemos que hacer es distinguir perfectamente la parte que gobierna la rutina de carga en el CM del cargador de la rutina propiamente dicha: hay que tener en cuanta esto dónde se empieza a cargar la parte distinta del programa. Si comienza en la pantalla, tendríamos que buscar un LD IX, #4000 debido a que, en lineas generales, este registro contiene la primera dirección donde se van a cargar los bytes cuando estos entren desde la cinta.

Todo lo que llevamos dicho de protecciones usando la rutina de carga de la ROM, vale perfectamente para el caso que nos ocupa esta semana, sólo hay que tener en cuenta que en vez de hacer el CALL a la dirección #0556 se hace a donde está ubicada la rutina de carga.

El problema viene en aquellos programas en los que los bytes que se cargan de cinta, se solapan encima de la rutina cargadora o del programa que la maneja. Afortunadamente estos programas son los menos, tal y como comentabamos hace algunas semanas, y el método que se ha de seguir para poderlos analizar es cargarlos algunas direcciones antes para que no se solapen.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XII)

Jose Manuel Lazo

Una de las protecciones más sorprendentes que podemos encontrar son las Rutinas de carga aleatoria. Puesto que en el Spectrum la aleatoriedad es perfectamente controlable, algunos programadores se aprovechan de esta facilidad para diseñar rutinas de carga vistosas, a la vez que muy dificiles de desproteger.

Hay un procedimiento bastante curioso para poder cargar bytes aleatoriamente de la cinta, esto es, para que el bloque de datos que está grabado en la cinta no se cargue secuencialmente desde la primera dirección a la última, son que se carguen unos bytes en una dirección, otros en otra, etc. Todo esto son cabeceras de por medio sino que hay una única cabecera al principio del bloque y luego este de una longitud variable.

Para esto se han de utilizar rutinas de carga un tanto especiales que tienen dos entradas, la primera espera la cabecera y luego el bloque de bytes, y la segunda carga directamente los bytes sin esperar cabeceras de ningún tipo. Como el CM es tan rápido, resulta despreciable el tiempo que se desperdicia en la asignación de parámeto en la carga y la rutina no se entera de que hahabido una infima pausa entre el último byte cargado y el que va a entrar ahora.

Estas protecciones pueden dar muchos dolores de cabeza debido a que el programador puede perfectamente cargar un montón de cachitos del programa en distintas zonas de memoria, o lo que es lo mismo: el programa se halla desordenado dentro del bloque grabado en cinta.

Desgraciadamente una gran mayoría de los programas que hemos visto protegidos con este sistema tienen la particularidad de que uno de los primeros bloques que se cargan va encima del propio cargador perdiendo sentido la asignaciónde vectores que vengan a continuación.

Pero se dice que a listo, listo y medio, y este sistema presenta una gran ventaja sobre todos los llamados de carga rápida. Como la rutina cargadora tiene dos puntos de entrada, podemos usar el que espera los bytes sin tono guía para desviar hacia la ROM un trozo de programa que al cargar nos estorbe, siempre y cuando no sea parte del mismo, esto es, sea una parte del cargador que conozcamos.

Como ejemplo os proponemos una corta rutina de carga aleatoria, a la velocidad estandar de la ROM. Esta rutina está muy optimizada aunque, eso si, no es capaz de verificar, pero sin embargo, podemos cargar con ella un bloque de bytes de forma aleatoria tal y como hemos explicado.

Tiene dos puntos de entrada: LOAD y BYTES. Si entramos por LOAD conseguimos que ésta espere una cabecera al cargar, pero si entramos por BYTES se procede a la carga de los bytes directamente.

La actualización de los parámetros es la normal en los dos puntos de entrada: en IX comienzo, en L. Hay que tener en cuenta que el byte de identificación y el byte de paridad no intervienen, como tampoco se verifica si se ha producido un error de carga.

Esta vez no le acompaña el listado hexadecimal dado que la rutina sólo se puede usar desde CM y con las interrupciones deshabilitadas. Es completamente reubicable

siempre y cuando la usemos en los 32 K superiores por las razones ya aludidas.

Esta técnica de carga se puede combinar con otra rutina, muy parecida, que efectua una carga de bytes al revés, esto es desde el final de la dirección de memoria especificada hasta el principio. Esto lo encontraremos en programas que carguen los atributos desde abajo hacia arriba, por ejemplo.

Otros métodos "Hackerizantes"

De todas formas, si en la carga se han usado rutinas secuenciales (las normales) podemos usar un método paralelo para analizar el problema, y es cargar el bloque de bytes en carga rápida con un copiador que tenga esta facilidad y pasar esto a carga normal con el mismo. Luego se opera como si de un programa de carga normal se tratase.

Si vemos que la carga es aleatoria y queremos usar este método porque nos parezca más sencillo, podemos usar la rutina que proponemos, que con toda seguridad ocupará menos memoria que la que utilice el programa, para efectuar el análisis del mismo.

RUTINA DE CARGA ALEATORIA

```
10 LOAD   IN   A,(#FE)
20        INC  DE
30        RRA
40        AND  #20
50        OR   2
60        LD   C,A
70        CP   A
80 START  CALL EDGE1
90        JR   NC,START
100       CALL EDGE2
110       JR   NC,START
120 LEADER LD  B,#9C
130       CALL EDGE2
140       JR   NC,START
150       LD   A,#C6
160       CP   B
170       JR   NC,START
180       INC  H
190       JR   NZ,LEADER
200 SYNC  LD   B,#C9
210       CALL EDGE1
220       JR   NC,START
230       LD   A,B
240       CP   #D4
250       JR   NC,SYNC
260       CALL EDGE1
270       RET  NC
280       LD   B,#B0
290       LD   A,C
300       XOR  #3
310       LD   C,A
320       JR   BYTES
330 LOOP  LD   B,#B2
340 MARKER LD  L,1
350 BITS  CALL EDGE2
360       RET  NC
370       LD   A,#CB
380       CP   B
390       RL   L
400       LD   B,#B0
410       JP   NC,BITS
420       LD   (IX+0),L
430 LOOP2 INC  IX
440       DEC  DE
450 BYTES LD   A,D
460       OR   E
470       JR   NZ,LOOP
480       RET
490 EDGE1 EQU  #5E7
500 EDGE2 EQU  #5E3
```

Código Máquina con Autoejecución.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XIII)

Jose Manuel Lazo

Una forma de protección no muy usada, pero que podreis ver en algunos programas, es que el Basic cargador es ridículo y a continuación vienen unos bytes que se cargan y ejecutan sin que ninguna sentencia los active. Veamos esto con más profundidad...

Es muy común la creencia de que se puede grabar en cassette un programa en CM o unos bytes de forma que se ejecuten a la hora de cargarse. Lo sabemos por la gran cantidad de cartas que recibimos preguntando cómo quitar el autorun a un programa CM. Pues bien, de una vez por todas, es imposible de todo punto grabar sólo un programa CM en un cassette de forma que con la sentencia normal de carga. LOAD "" CODE estos se ejecuten.

Lo que ocurre, y aquí viene la explicación, es que la proteccion consiste en grabar el CM junto con un Basic que lo arranca todo en un bloque, digamos que es un programa basic con la cabecera como bytes.

¿Qué cómo se hace esto?.. Muy sencillo, probar lo siguiente y lo comprenderéis rápidamente.

```
10 PRINT "Antes de
la carga"

20 SAVE "Ej" CODE
23296,(PEEK
23641+256*PEEK
23642)-23296

30 PRINT "Después
de la carga"
```

Ejecutarlo y salvar los bytes en una cinta, luego inicializar el ordenador y cargar el programa con LOAD "" CODE. Como podréis comprobar los bytes contenían nuestro programa en Basic que arrancó en la linea 30. Los programadores más "veteranos" que lleven más tiempo metidos en este mundo seguramente lo asociarán a la forma en que tenía el ZX-81 de grabar un programa con AUTO-RUN: si el programa se grababa en modo directo éste iba sin el AUTO, sin embargo, si lo grababamos desde una linea de programa este se ejecutaba en la próxima línea.

Volviendo a nuestro Spectrum, la explicación de que esto se produzca así es que grabamos junto con el programa todas las variables del sistema, y recordemos que hay dos que marcan la linea y la sentencia que se está ejecutando: pues bien, cuando cargamos los bytes inicializamos todas las variables tal y como estaban, por lo que el programa sigue corriendose en la próxima sentencia a la grabación.

Cómo analizar estos cargadores.

Lo primero es enterarse dónde cargan los bytes con el Copyupi (puede ser en la direccion 23296 u otra parecida), y una vez avariguado este dato cargarlos 10000 bytes desplazados hacia arriba, es decir, si van en la dirección 23296 los cargaremos con la orden LOAD "" CODE 33296.

En segundo lugar, y con el Copyline en memoria, averiguamos la direccion del Basic en el bloque de bytes de la siguiente forma: PRINT PEEK 33635 - 256 * PEEK 33636, y luego la sentencia y la linea de AUTO-RUN del programa así PRINT PEEK 33618 - 256 * PEEK 33619 para la linea y PRINT PEEK 33620 para la sentencia.

Cuando sepamos esto arrancamos el Copyline y sólo nos queda darle estos datos para ver el programa Basic como si de otro cualquiera se tratase.

Esto, normalmente nos lo encontraremos sólo en programas cargadores, por lo que su longitud es corta y lo podemos desplazar 10000 posiciones hacia arriba sin ningún problema, pero si nuestro caso fuera otro, que todo el programa estuviera grabado con este sistema, tendríamos que ser más meticulosos.

En este caso lo podríamos cargar 10000 bytes más arriba, pero ejecutando un CLEAR direccion de carga -1 para evitar que la pila se nos corrompa. Si deseáramos tener el basic limpio habríamos de enterarnos de su longitud y comienzo mirándolo en las variables del sistema del bloque de bytes cargado. Mirar tambien la dirección relativa con respecto al inicio del Basic donde están las variables del mismo y este dato, junto con su longitud, apuntarlos muy bien.

Es muy conveniente también enterarse de cual es la linea de AUTO-RUN en la correspondiente variable. Una vez hecho esto grabamos un bloque de bytes en una cinta con la siguiente orden SAVE "Nombre" CODE inicio programa Basic, longitud del mismo, teniendo en cuenta que los datos están desplazados 10000 posiciones hacia arriba.

La forma de calcular la longitud es: PRINT (PEEK 33641 + 256 * PEEK 33642)-(PEEK 33635 + 256 * PEEK 33636).

Cuando lo hayamos grabado procederemos a cambiar la cabecera del bloque de bytes por una correspondiente a un programa Basic con el Copyupi, no olvidandonos de cambiar la longitud del programa Basic sin variables dentro del bloque, así como ponerle una linea de AUTO-RUN igual a 32768 para que éste no se ejecute al cargarse, y yá está.

Un último caso, que puede darse en este tipo de cargadores, es que el bloque de bytes empiece a cargarse en la pantalla y no termine hasta después de que ésta esté completa o incluso continue así hasta el final del programa estando este grabado en un solo bloque. Este supuesto lo analizaremos la próxima semana.

Rutinas CM en la zona de variables del Basic.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XIV)

Jose Manuel Lazo

La semana pasada hablábamos del caso en que se carga un bloque de bytes con autoejecución. Dentro de este tipo, a veces ocurre que el bloque de bytes ocupa toda la memoria, presentando serias dificultadas en su análisis.

Es indudable que la pantalla no la necesitaremos en nuestra labor de análisis del programa, por lo que hay que separarla del resto de los bytes, para ello precisamos la ayuda del CM por lo que será necesario que utiliceis el programa adjunto en el Listado 1. So no tuvieseis ensamblador para introducirlo podeis usar el Listado 2 con el mosmo programa, pero en hexadecimal.

Picarlo en el cargador universal de CM y efectuar un DUMP en la dirección 40000 y luego lo salváis teniendo en cuenta que la rutinita tiene una logitud de aproximadamente 100 bytes.

Su dirección de trabajo es la 64000 y ahí es a donde se ha de efectuar la llamada para que arranque. Lo que hace es coger cualquier programa de cualquier longitud que empiece a cargar en la pantalla y separa ésta del mismo adjudicándole una nueva cabecera por si no la tuviese.

La forma de usarla es la siguiente: primero enterarse de cuál es el flag del bloque que vamos a dividir , esto lo hacemos con el Copyupi, luego cargamos la rutina, no sin antes haber hecho un CLEAR 63999 y tecleamos la siguiente línea de Basic:

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	DD2A0B5CDD7E0437DD21	1026
2	0025115E4D431FFFFCD56	1044
3	053E6FDBFECB472CF821	1313
4	E4D437ED521100019ED52	1147
5	2257FA3E5111003E00DD	917
6	214CFA37CDC2040632F6	991
7	10FDDD2100400D13EFF37	1158
8	CDC2040C3000003AD6960	892
9	726F686F6F82E27900000000	757
10	5B000000000000000000000	91

Con el cargador Universal de CM:
DUMP en la 40.000
N.º Bytes: 91

DESENSAMBLE DEL «ELIMINADOR DE PANTALLAS»

LISTADO 1

```
10 ; Eliminador de
20 ; Screens.
30 ; por J.M.Lazo
40 ;
50        ORG  64000
60        LD   IX,(DEFADD)
70        LD   A,(IX+4)
80        SCF
90        LD   IX,16384-6912
100       LD   DE,5450Ø
110       LD   SP,65535
120       CALL Ø556
130 LOOP2 LD   A,191
140       IN   A,(ØFE)
150       BIT  3,A
160       JR   NZ,LOOP2
170       LD   HL,5450Ø
180       SCF
190       SBC  HL,DE
200       LD   DE,6912
210       SBC  HL,DE
220       LD   (LONG),HL
230       PUSH HL
240       LD   DE,17
250       LD   A,3
260       LD   IX,CABE
270       SCF
280       CALL Ø4C2
290       LD   B,50
300 LOOP  HALT
310       DJNZ LOOP
320       LD   IX,16384
330       POP  DE
340       LD   A,255
350       SCF
360       CALL Ø4C2
370       JP   Ø
380 CABE  DEFB 3
390       DEFM "Microhobby"
400 LONG  DEFW Ø
410 COM   DEFW 23296
420 VAR   DEFW Ø
430 DEFADD EQU  23563
440 ZINAL
```

```
1 DEF FN A (A) =
USR 64000
```

Procedemos a situar la cinta al principio del bloque gordo de datos, eludiendo la cabecera si la tuviese, y teclarmos en modo directo: RANDOMIZE FN A (flag). El ordenador se quedará esperando que introduzcamos este bloque. No os extrañéis si durante la carga la pantalla se ensucia ya que es normal.

Cuando haya terminado la carga situar una cinta virgen y pulsar el "Enter", se grabará un trozo de bytes que podréis cargar con LOAD "" CODE que no incluye la pantalla y sobre el que se podrán aplicar las técnicas "hackerianas" que arriba se han expuesto.

Este tipo de protección que hemos tenido oportunidad de estudiar esta semana sólo puede ser utilizada con cassette, si vuestra motivación al querer analizar el programa es pasar el mismo a microdrive o disco habéis de grabar en el mismo sólo la parte Basic, sin incluir las variables.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XV)

Jose Manuel Lazo

Por fin le ha tocado el turno a la protección TURBO, la cual hemos dejado para el final debido a su extrema complejidad. Apostaríamos sin riesgo de equivocarnos que una gran mayoría de vosotros, asiduos lectores, estábais deseando que llegase este momento

El sistema turbo es, sin lugar a dudas, la protección de las protecciones. Tiene unas interesantes características y para lo antiguo que es, reune casi todas las protecciones que hemos explicado hasta ahora en una sola. Solamente esta protección justificaría la serie, y aunque sólo habláramos de ella, habríamos tocado, con ello, una gran mayoría. Por otra parte cabe también esa satisfacción tan grande que siente un "hacker" cuando llega a lo alto de una protección considerada por todo el mundo poco menos que invulnerable.

Por todo esto y por mucho más vamos a tratar el sistema turbo desde un punto de vista muy especial, profundizando el ello todo lo posible por que si conseguimos entrar a un turbo, ya nada se nos resistirá.

Tiempo há que se trató este tema en nuestra revista, por aquel entonces se dieron unas pistas sobre puntos sueltos de la protección. Ahora vamos a ser más explícitos y explicaremos todos esos puntos y sus conexiones entre sí. Por ello, no os extrañeis si veis que algún tema se queda colgado una semana para la próxima. Esto es debido a la gran extensión requerida por cada fundamento para su perfecta comprensión.

El sistema turbo: fundamentos

En principio la protección turbo tiene un basic con controles de color, lineas 0 (cero) y literales ASCII retocadas. Además, como luego se verá, el basic tiene poco sentido, y casi todo lo que tiene es incoherente. Este Basic únicamente hace unos Pokes en las variables del sistema, y luego nada más, pero como esperamos que nos dé el informe Ok, nos encontramos con que ya está esperando la carga turbo.

El código máquina de la rutina cargadora se halla en el msmo listado Basic, aunque no se vé; de ubicarlo en su sitio y desenmascararlo se encarga otra rutina que también se halla en el Basic pero esta vez en la zona de variables.

La rutina cargadora es especial: Tiene una velocidad de carga distinta a la normal y además espera un tipo de tono guía que tiene pausas (el clásico pitido entrecortado). Esto es así para que ningún copión pueda copiarlo.

Quizá el corazón de la protección turbo es el sistema que emplea para detectar que se está utilizando una copia: cuando se hace la misma via analógica, esto es , de un cassette a otro, ocurre que en el momento en que el original está silencioso el cassette que está grabando aumenta su sensibilidad de entrada, lo que provoca que grabe ruido en la cintam aunque este desaparezca en el momento en que entre una señal. Pues bien, la rutina cargadora verifica el ruido existente entre la cabecera turbo y el bloque de datos. Si este es excesivo, el cargador considera que es una copia ilegal y actualiza una variable del mismo indicándolo. Al terminar la carga del programa éste se autodestruye en virtud del valor almacenado en esta variable.

Como arriba hemos dicho , la rutina cargadora, que ha de ir en los 32K superiores de la

memoria RAM, se halla el listado del programa Basic, concretamente detrás de la última linea. De todas formas, no intentéis mirarlo con un desensamblador puesto que está enmascarado.

Para poder analizar la protección turbo hemos de centrarnos en dos objetivos primordiales y bien diferenciados: por una parte, lograr ubicar y obtener la turina cargadora limpia de polvo y paja en un lugar de trabajo. Esto lo logramos estudiando el listado Basic y las rutinas que incorpora el mismo como después se explicará.

Después de obtener la rutina cargadora se puede pasar ya sin más dilación a su estudio con el fin de poder crear un bloque de código compacto del programa protegido, tanto si nuestra intención es transferir el programa a alguna memoria externa distinta al cassette (disco, microdrive, etc.) como si deseamos analizar el programa en sí.

Hablando de microdrives y discos: para poder estudiar un cargador (el Basic) turbo se ha de seguir una filosofía un poco diferente a la que hasta ahora hemos impuesto debido a la gran complejidad del Basic y las rutinas asociadas al mismo. Hemos de tener el Basic en su zona de trabajo, y no hacer ninguna modificación al mismo (nada de editar lineas, crear variables, borrarlas o mucho menos introducir más Basic). De esto se deducen dos cosas: la primera es que si tienes microdrive tienes que desconectarlo inmediatamente, piensa que este artefacto tiene la virtudo de crear los mapas del microdrive cuando ha de presentar un informe de error o hacemos uso de el, y ocmo estos mapas consumen una importante cantidad de memoria y desplazan Basic hacia arriba nos hace tediosa nuestra labor "hackeriana".

Respecto al disco ya es otro cantar debido a que, aunque tambien consume una pequeña porcion de memoria, esta no es utilizará a no ser que hagamos una llamada al DOS por lo que , en principio, no molestará.

El segundo objetivo es encontrar un medio de ver el Basic sin tener ningun programa en Basic (curiosa ironia). La forma más factible de logar esto es con el mismo progama que veníamos usando hasta ahora (el copyline) pero compilandoselo con un buen compilador que acepte el manejo de coma decimal flotante (unos resultados excelentes se consiguen con el "Colt" or el "FP Compiler"). Lo de la coma decimal flotante es importantísimo para que el proframa funcione bien a la hora de presentar una literal ASCII retocada.

Si tuvieramos que ver listados en CM (todo se andara) utilizaríamos un desensamblador. Todas estas operaciones sin tocar el Basic cargador para nada.

Huelga decir que lo que primero tendremos que hacer es quitarle el auto-run al Basic para cargarlo con tranquilidad, aunque esta vez no habremos de transformar la cabecera en bytes.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XVI)

Jose Manuel Lazo

Habiendo dado en el número anterior una pasada general sobre el tema, vamos a continuación a analizarlo en profundidad y que mejor que empezar por lo primero que nos encontramos: el Basic de un programa TURBO.

No vamos a referirnos a ningún programa en especial, y es por una razón muy importante: todos los cargadores turbo son hermanos gemelos, esto es, los listados Basic son parecidísimos, siempre y cuando ambos estén protegidos en turbo. De igual manera, las rutinas cargadora y desenmascaradora tienen también una gran similitud.

De momento podemos ver el listado 1, es un ejemplo del Basic de un cargador Turbo protegido. Debido a que a la impresora no le afectan los controles de color, no salen mensajes de error al listarlo. Este Basic, como podemos comprobar tiene 4 lineas cuyos números son 0 (cero). Y además, posee la protección de las literales ASCII retocadas, como vemos en el programa que hemos confeccionado (listado 2) y que viene a significar lo mismo que el primero, una vez "traducido".

En lineas generales, y después de analizar lo que hace en realidad este cargador, se puede llegar a resumir en lo siguiente:

```
POKE dir E-LINE,
WORKSP
POKE dir ERR-SP,
VARS
POKE OLD PPC,
NEWPPC
POKE OSPPC, PPC
```

Por favor, pensad y recapacitad sobre esto, y hasta es interesante qe intenteis sacar vuestras propias conclusiones antes de seguir leyendo.

Qué ocurre en realidad.

Lo primero que vemos es que carga la dirección de la variable del sistema E-LINE con el contenido de la variable WORKSP, eso puede llevarnos a pensar que con esta operación creamos una serie de comandos en modo directo que se ejecutarán después del listado Basic. La variable E-LINE se encarga de contener la dirección donde se hallan los comandos que introducimos en modo directo en el ordenador y, la variable WORKSP apunta a la dirección de memoria donde se halla el espacio del trabajo del SO, así cuando éste tiene que guardar los datos de importancia para no perderlos lo hacae en el sitio donde apunta la variable WORKSP.

Sin embargo, en la cinta el Basic está grabado sólo el listado del mismo y las variables Basic, estando el espacio de trabajo despué de esto por lo que este POKE no hace nada esencial.

Depués se pokea otra dirección, hacia donde apunte ERR-SP con el contenido de la variable VARS. Este poke es el fundamental y es el que verdaderamente arranca el código máquina desenmascarador. Veamos como es esto:

En primer lugar tenemos que tener en cuenta que cuando el ordenador ha de presentar un informe de error (poner OK en la pantalla se trata como un error) , mira el contenido de esta variable, ERR-SP, para ver donde está la dirección de la rutina de error, normalmente en la ROM.

Esto es así porque al producirse un error normal mente la pila está desequilibrada con valores de los últimos cálculos que se han realizado. ERR-SP entonces, apunta a la dirección de la pila

donde se halla el retorno por error. Si pokeamos con la dirección de las variables logramos que al presentarse un error no se salte a la ROM, como sería de esperar, sino a la zona de variables del Basic.

De esta forma cuando todo el Basic se ha ejecutado y se ha de imprimir en la pantalla el error "OK" para indicar que todo ha ido bien, se ejecuta un salto a las variables del Basic, sitio este donde se halla la rutina desenmascaradora.

Los últimos dos Pokes también van de relleno , es decir, no hacen nada especifico, lo único que logran es confundirnos.

Ya sabemos cómo un listado Basic Turbo arranca la rutina desenmascaradora, considerando además la particularidad de que todos los cargadores Basic en el sistema Turbo arrancan de la misma manera. De esto se deduce que no es necesario que analicemos el Basic del cargador sino que , directamente podemos ver donde se hallan las variables y empezar desde ahí. De todas formas es interesante que analicemos por lo menos el primero para que comprendamos como funciona, por si en un futuro sale alguna proteccion TURBO II, por ejemplo, que utilice sistema parecido, pero distinto.

Listados Basic Rutina Turbo

LISTADO 1

```
 0>

 REM Protected by SPEEDLOCK
   0>BORDER 0: PAPER 0: INK 0: B
RIGHT 1: CLS : POKE 23624,0
   0>POKE (PEEK 23641+256*PEEK 2
3642),PEEK 23649: POKE (PEEK 236
41+256*PEEK 23642)+1,PEEK 23650
   0>POKE (PEEK 23633+256*PEEK 2
3634),PEEK 23647: POKE (PEEK 236
33+256*PEEK 23634)+1,PEEK 23648
   0>POKE 23662,PEEK 23618: POKE
 23663,PEEK 23619: POKE 23664,PE
EK 23621
```

Ejemplo de listado Basic protegido con el sistema «TURBO». Además de las líneas 0, los literales ASCII están retocados.

LISTADO 2

```
   10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: B
RIGHT 1: CLS : POKE 23624,0
   20 POKE (PEEK 23641+256*PEEK 2
3642),PEEK 23649: POKE (PEEK 236
41+256*PEEK 23642)+1,PEEK 23650
   30 POKE (PEEK 23613+256*PEEK 2
3614),PEEK 23627: POKE (PEEK 236
13+256*PEEK 23614)+1,PEEK 23628
   40 POKE 23662,PEEK 23618: POKE
 23663,PEEK 23619: POKE 23664,PE
EK 23621
```

El mismo listado, equivalente al 1, una vez quitadas las líneas 0 y traducidos los literales ASCII a su valor correcto.

Rutina desenmascaradora del "Turbo".

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XVII)

Jose Manuel Lazo

Habíamos quedado la semana pasada en que todos los programas TURBO tienen la rutina de carga enmascarada para dificultar las labores de análisis. En este capítulo explicamos cómo funciona la dichosa rutina desenmascaradora.

Una vez que tenemos localizada la rutina desenmascaradora en la zona de variables, podríamos pensar que con un RANDOMIZE USR a la correspondiente dirección arrancamos esta rutina, siguiendo sin dificultades la linea del programa. Nada más lejos de la realidad, pues la protección turbo se caracteriza, como hemos mencionado en algún capítulo anterior, por tener un CM desconcertante, superprotegido y totalmente oscuro. ¿Qué significa esto?. Basicamente que si no arrancamos la rutina con un GOTO 0 (cero) no conseguiremos nada. Esto es así porque en el punto de entrada de la misma los registro han de estar de una forma precisa, como los han dejado las sentencias del programa Basic que se han ejecutado. De igual manera, la zona del Basic se ha transfigurado un poco con los pokes que comentamos que no nos servían para nada concreto. De todo esto se deduce que si no se han hecho estas operaciones y los registros no tienen los valores esperados el cargador no funcionará.

Lo primero que tenemos que hacer, por tanto, es averiguar el valor de los registros a la entrada en el CM. Esto se puede hacer de varias maneras, pero la más sencilla consiste en tener un monitor en memoria con la facilidad de Breakpoints y colocar una justamente en la dirección de las variables. Entonces salimos del monitor y tecleamos GOTO 0 (cero) , con lo que el Basic del cargador hace los pokes y salta a lo que el espera sea su rutina desenmascadora, pero antes se tropieza con nuestro Breakpoint y volvemos al monitor para inspeccionar y apuntar el valor de los registros, tanto de los normales como de los complementarios.

A partir de este punto, y para asegurarnos de que vamos por buen camino, podemos ir colocando Breakpoints en distintos sitios de la rutina desenmascaradora,
ejecutándola hasta él mismo y luego volver a lanzarlo de forma que podamos comprobar si funciona o no funciona.

El C.M. de la rutina desenmascaradora.

Ahora nos tendremos que armar de una tremenda paciencia para estudiar el CM desenmascarador. Este se halla protegido con nemónicos inexistentes y lo primero que tendremos que hacer es sacar un listado del CM y ponernos a traducir todas esas intrucciones incoherentes por otras que no lo son tanto. Este tema ya se trató en un capítulo anterior, por lo que no nos vamos a detener en él. De todas formas, se pueden estudiar las transformaciones que se han realizado sobre el Listado I, el cual, además de servirnos para aprender a hacer esto, es el principio de la rutina desenmascaradora de turbo.

Como podéis ver, este listado tiene muy poco sentido, y habremos de tener una gran paciencia para descrifrarlo y es muy probable que tengamos que volver a empezar desde el principio varias veces. Es conveniente apuntar en una

hoja el valor de todos los registros e ir calculando "a mano" todas las operaciones de cada un de ellos. Para esto es preciso tener grandes conocimientos de CM, tema éste que se escapa al cometido de esta sera, pero que podréis aprender en las páginas centrales de la revista.

Otra posibilidad es correr el programa paso a paso o por bloques con un monitor que tenga esta facilidad para ir viendo el valor que toman los distintos registros. Esto último es indudablemente más cómodo, sin embargo, tiene el inconveniente de que cuando nos encontremos con un LDIR habrá que tener mucho cuidado con él.

El bucle del principio

Como podeis ver , en la direccion 615F del Listado 1 existe un RET PO: esta condición PO corresponde al banderín de paridad, es decir, si el número de bits elevados del registro A es para, entonces el RET PO no se cumple, pero si es impar el RET PO se cumple y sería un RET PE el que no se cumpliría. (PO = parity odd, PE = parity equal.).

Bueno, para el caso que nos ocupa ahora, este RET PO se cumple varias veces al principio, con lo que estamos en una caótica situación.

Al ejecutarse la instrucción RET volvemos al Basic y el SO intenta nuevamente presentar el informa de error OK. Para ello mira la variable del sistema ERR-SP que recordemos está modificada apuntantdo a un sitio donde se halla la dirección de las varaibles. Con esto conseguiremos que el flujo del programa vuelva a la rutina desenmascaradora, pero esta vez con los registros un poco cambiados, y otra vez RET PO, aunque antes de llgar al mismo se pasa por unas órdenes que los modifican aún más. Así entramos en este bucle unas cuantas veces para luego salir.

Cuando salgamos de él, otra vez hemos perdido el rastro de los registros porque se han ejecutado rutinas de la ROM. Se impone paciencia y volver a hacer la misma operación anterior. Situar un Breakpoint en el punto después del RET y lanzar la ejecucuón del mismo con un GOTO 0 (cero).

Para que os vayais entrenando , también os ofrecemos en el listado, el estado de los registros desùés de este REP PO para este caso específico. Puede que no sirva para el que deseais, pero os haceis una idea.

LISTADO 1 DE LA RUTINA DESENMASCARADORA

```
6154 60       LD L,L
6155 45       LD B,L
6156 48       LD B,B
6157 79       LD A,C
6158 92       SUB D
6159 ED57     LD A,I
615B DD*      NOP
615C 62       LD H,D          LD Ix,D
615D 64       LD H,H
615E 53       LD D,E
615F E8       RET PO          SE CUMPLE
6160 15       DEC D
6161 15       DEC D
6162 52       LD D,D
6163 D9       EXX
6164 DD*      NOP
6165 68       LD L,B          LD X,B
6166 AA       XOR D
6167 ED42     SBC HL,HL
6169 AB       XOR E
616A F3       DI
616B 60       LD L,L

616C 77       LD (HL),A
616D 77       LD (HL),A       LD (B),NAD
616E FD*      NOP
616F 84       ADD A,H         ADD A,Iy
6170 FD*      NOP
6171 A0       AND L           XOR Y
6172 39       ADD HL,SP
6173 FD*      NOP
6174 62       LD H,D          LD Iy,D
6175 DD*      NOP
6176 54       LD D,H          LD D,Ix
6177 FD*      NOP
6178 AC       XOR H           XOR Iy
6179 77       LD (HL),A       LD (BFFFE),A
617A 68       LD L,B
617B FD*      NOP
617C 62       LD H,D          LD Y,C
617D 62       LD H,D
617E FD*      NOP
617F 63       LD H,E          LD Iy,E
6180 D9       EXX
```

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XVIII)

Jose Manuel Lazo

Una vez que tengamos la rutina desenmascaradora limpia de polvo y paja, esto es, que hayamos "traducido" todos los nemónicos falsos por las operaciones que éstos realizan realmente, como vimos en el capítulo anterior, podemos pasar a su estudio. Esta rutina hace una serie de operaciones muy bien definidas y tiene unas características muy especiales.

Como ya dijimos, al principio se encuentra un bucle con un RET PO que tiene como fin despistarnos.

En medio de la rutina hay una inicialización del registro R con un valor, el contenido en A, producto de una serie de operaciones más o menos oscuras. Este registro, el R, luego se utilizará para el desenmascarado de la rutina cargadora.

Hay un LDIR de una buena parte de la memoria que tiene como fin destrozar cualquier intento de situar el programa en la misma. Los valores que pueden tomar los registros antes del mismo son variables y después de hacerlo toman otros que son necesarios, por lo que no es factible quitar esata instrucción de en medio.

Se asignan dos valores en la pila, uno, el primero, corresponde a la dirección del bucle desenmascarador y otro , situado después, que corresponde a la dirección donde arranca la rutina cargadora.

Hay generalmente una llamada a una rutina de la ROM ubicada en la dirección donde arranca la rutina cargadora.

Hay generalmente una llamada a una rutina de la ROM ubicada en la dirección 3008 que se cumple, contrariamente a lo que podamos pensar. Esta rutina, la de la ROM, que se encarga de incrementar el valor de uno de los registros complementarios.

Directamente desùés se entra en el bucle desenmascarador. Este utiliza el valor que tenga el registro R a su entrada para desenmascarar el código objeto de la rutina cargadora. Como arriba se inició su valor con uno determinado, en este punto de entrada R contendrá un valor previsto para la protección. De igual manera el contenido del registro HL a la entrada de esta rutina marca el comienzo del código a desenmascarar, el DE el destino y el BC el número de bytes que se han de "pasar por la piedra".

El valor de los registros a la entrada del bucle es producto de un montón de desequilibradas operaciones que se han realizado con los mismos a lo largo y ancho de toda la rutina desenmascaradora. Digamos que esto funciona así "por casualidad", aunque realmente demuestra la precisión relojera de esta rutina.

Durante toda la rutina se hacen un montón de operaciones con los registros normales y alternativos, lo cual imposibilita totalmente cualquier intento de vuelta al Basic una vez arrancada. De igual manera se realizan algunas operaciones sin sentido. Podemos decir, sin intención de ofender a nadie, que la rutina desenmascaradora parece ser producto de una mente totalmente desequilibrada.

De la primera parte de este último punto se deduce la imposibilidad de usar ningún monitor comercial para inspeccionar el valor que contengan los registros en

algún punto. Este es debido a que todos utilizan rutinas de la RIM para sus cálculos y presentación en pantalla, y estas rutinas no funcionan muy coherentemente si están corrompidos los registros alternativos, por lo que se hace necesario el buscar alguna forma de arreglar esto. En el próximo número solucionaremos adecuadamente este "pequeño" problema.

El corazón de la rutina desenmascaradora

Indudablemente, el sitio donde se realiza el desenmascarado de la rutina cargadora y a la vez su ubicación en la zona de trabajo, es en el bucle representado en el Listado adjunto (aunque no os lo creáis es un bucle).

Y es un bucle en virtud de los dos valores que en medio de la rutina se han "pokeado" en la pila. Examinemos esto con calma:

Primero se carga en el registro A el valor que contenga el registro R; éste se puede considerar que devuelve un valor "aleatorio pero controlado".

Luego se XORea con este registro (el A) el contenido de la celdilla a la que apunta HL, que, recordemos, contiene la dirección de origen del código objeto enmascarado. Y después se guarda en esta celdilla el valor XOReado, con esto ya hemos desenmascarado el primer byte por lo que ya sólo queda transladarlo a su sitio real, en la parte superior de la memoria, con las instrucción LDI.

Esta instrucción coge el valor de la dirección a la que apunta DE, luego incremente HL y DE y decrementa BC,

BUCLE DE LA RUTINA DESENMASCARADORA

```
61EE ED5F    LD   A,R
61F0 AE      XOR  (HL)
61F1 77      LD   (HL),A
61F2 EDA8    LDI
61F4 E8      RET  PO        PUNTO DE SALIDA
61F5 3B      DEC  SP
61F6 3B      DEC  SP
61F7 E8      RET  PE        SE CUMPLEN N VECES
```

Si BC vale 0 (cero), cosa que ocurrirá cuando el bucle haya terminado de desenmascarar todo el código objeto, el RET PO que viene a continuación se cumplirá, pero este RET no vuelve a Basic, sino que salta directamente a la rutina cargadora en virtud del segundo valor que se haya almacenado en la pila. Si no lo comprendeis repasar los capítulos anteriores de esta misma serie.

Caso de que BC no contenga 0, se decrementa el valor de la pila en dos unidades, para que al ejecutarse el siguiente RET PE, si se cumple, se salte al primer valor introducido en la pila (en este ejemplo éste es el 61EE).

MINI MONITOR "TURBO". Para analizar los registros en los programas.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XIX)

Jose Manuel Lazo

Uno de los problemas más grandes que podemos encontrarnos al analizar un programa TURBO es conocer el estado de los registros en cada momento, con objeto de poder predecir el curso lógico del programa. Para echaros una mano en este terreno, hemos preparado este MINI MONITOR "TURBO".

Esta corta rutina que os ofrecemos tiene como finalidad la de poder averiguar el valor de los registros y el contenido de la pila en cualquier punto del programa. Presenta las siguietnes cualidades y defectos:

Es corta, apenas 80 octetos y totalmente reubicable, por lo que solo es necesario cargarla en el sitio donde deseemos interrumpir el programa para poderla usar.

Funciona aunque los registros estén corrompidos o el basic esté adulterado. Para ello no utiliza ninguna rutina de la ROM

El único inconveniente que tiene es la relativa complejidad , con la que hay que "adivinar" el valor de los registros.

Utilizacion

La forma de utilizarla es la siguiente: si tenéis un ensamblador teclear el programa 1 y despues de ensamblarlo, grabar el código objeto resultante en una cinta con la orden: SAVE "break" CODE 60000,80. Si por el contrario no tenéis ensamblador, utilizar el listado hexadecimal número 2. Con el cargador universal, introducirlo y efectuar un DUMP en la direccion 40000. Luego lo salváis con la orden SAVE "break" CODE 40000,80.

Para usarlo sólo tenemos que cargarlo en la posicion donde precisemos un "breakpoint", y luego ejecutar el cargador turbo con la orden GOTO 0 (cero). En ese momento nos saldrán los registros en la pantalla de una forma un tanto especial:

A cada registro se le asigna un bloque gráfico con rayas verticales y debajo de cada bloque se halla una máscara para poder contar estas rayas fácilmente. Cada raya de cada bloque significa un bit de registro por lo que habremos de traducir las ocho rayas de cada bloque (que corresponden con los ocho bits de cada registro en binario) a su equivalente en hexadecimal.

En la pantalla saldrán, por lo tanto, 14 bloques gráficos que corresponden de izquierda a derecha, a los registros: A,F,B,C,D,E,H,L,lx,X,Iy, e Y. Los últimos dos bloques de la derecha son el valor superior que contenga la pila en ese momento y nos será muy útil, como después veremos.

El Mini monitor, una vez ejecutado, detiene por completo al microprocesador en virtud de un DI seguido de un HALT, lo cual nos facilita el poder "pillar" con tranquilidad el valor de todos los registros.

Esta excesiva aridez para con el usuario es inevitable si se desea ocupar la menor cantidad posible de memoria, buscando total independencia de la ROM del ordenador.

Para ver, por ejemplo, dónde saltaría un RET en caso de que se cumpliese, podemos utilizar el Mini monitor ubicándolo precisamente en la dirección del RET y viendo el contenido de la pila, es decir, los dos últimos bloques gráficos que da el monitor.

DESENSAMBLE DEL MINI MONITOR

```
; MINI-MONITOR
; POR J.M.LAZO
;
; ES REUBICABLE
;
        ORG  60000
        ENT  $
        PUSH IY
        PUSH IX
        PUSH HL
        PUSH DE
        PUSH BC
        PUSH AF
        LD   HL,16384
        LD   C,7
LOOP2   LD   B,8
        POP  DE
LOOP1   LD   A,D
        LD   (HL),A
        LD   A,E
        INC  HL
        INC  HL
        LD   (HL),A
        DEC  HL
        DEC  HL
        INC  H
        DJNZ LOOP1
        LD   A,H
        SUB  8
        LD   H,A
        INC  HL
        INC  HL
        INC  HL
        INC  HL
        DEC  C
        JR   NZ,LOOP2
        LD   HL,22528
        LD   B,64
        LD   A,71
LOOP3   LD   (HL),A
        INC  HL
        DJNZ LOOP3
        DI
        LD   A,%10101010
        LD   HL,16416
        LD   B,4
LOOP5   LD   C,14
        PUSH HL
LOOP4   LD   (HL),A
        INC  HL
        DEC  C
        JR   NZ,LOOP4
        POP  HL
        INC  H
        DJNZ LOOP5
        HALT
        DI
ZINAL
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	FDE5DDE5E5D5C5F52100	1849
2	400E070608D17A777B23	707
3	23772B2B2410F57CD608	883
4	67232323230D20E72100	552
5	5806403E47772310FCF3	956
6	3EAA21204006040E0EE5	628
7	7723230D20FAE12410F3	1004
8	76F300000000000000000	361

DUMP: 40000
N.º DE BYTES: 80

Cómo aislar la rutina cargadora del "TURBO"

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XX)

Jose Manuel Lazo

Dentro del complejo entramado que es una proteccion Turbo, podemos distinguir un bloque que es precisamente la rutina cargadora. Sin embargo, ésta se encuentra fuertemente enmascarada y además se reubica en otras direcciones de memeoria una vez arrancada. Para aislarla y proceder a su cómodo estudio, os presentamos hoy la mini rutina "Break-Turbo".

En capítulos anteriores de esta misma serie y con referencia a la protección Turbo, hemos explicado que la rutina de carga se encuentra camuflada, siendo desenmascarada por otra rutina especificamente diseñada para ello.

Toda esta teoría está muy bienm pero ¿cómo nos las apañamos para conseguir el código desenmascarado si no podemos volver al Basic para grabarlo una vez lanzada la rutina ni tampoco situar ningun programa en memoria debido a que este se nos reubicaria en virtud del LDIRque se efectua a mitad de la memoria?.

Esta cuestión , despues de pensarla muy bien, se nos ve solucionada por un, digamos exceso de orgullo de los diseñadores de la proteccion turbo.

Resulta que si desensamblamos en ASCII, la rutian cargadora, nos podemos enconrtar con una increible sorpresa: en la misma se halla un mensaje en ingles con el copyright del autor de la protección y un "moralizador" consejo que nos dice que intentar romper esta protección puede ser perjudicial para nuestra salud (y casi tiene razón).

Esta mensaje se halla detrás del bucle desenmascarador por lo que en este sitio podemos poner perfectamente un programa que nos salve el trozo de memoria que nos interese cuando se termine de desenmascarar la rutina cargadora.

La manera de hacer esto es muy sencilla. En el ejemplo que nos ocupa, situaríamos un programa CM, tal como el que se halla en el listado 1 en el punto en el que se encuentra el RET PO (direccion #61F4). Esta parte de la rutina desenmascaradora se publicó en el número 92.

Después grabaríamos una cabecera en la cinta con la orden SAVE "Cargadora" CODE 32768,32768 (sólo la cabecera).

Por último, sólo tendríamos que arrancar el programa con un GOTO 0, no sin antes haber situado una cinta virgen en nuestro cassette y veremos como por arte de POKE se nos graba la rutina cargadora limplia de polvo y paja.

Una vez conseguido esto podemos ya relajarnos, pues lo más dificil ha sido superado.

Cuando hayamos llegado a este punto dispondremos en una cinta una grabación de toda la parte superior de la memoria, y como dijimos en capítulos anteriores en este sitio es donde debe ir la rutina de carga especial.

Lo primero que tenemos que hacer es localizar su punto de inicio: esto se puede hacer de dos formas distintas, la primera es haberlo visto en el RET PE que arrancaba esta cargadora en el bucle desenmascarador con el MINI-monitor. La segunda es bastante más sencilla y casi infalible, se base en otro pequeño fallo de la protección turbo: resulta que todas las rutinas cargadoras de turbo que hemos tenido ocasión de analizar empiezan con la instrucción: LD SP, #FFFF.

Esta instrucción tiene como códigos de operación: 31, FF y FF, por lo que es muy sencillo cargar un monitor en la memoria, por ejemplo el MONS y, poniendo su Memory Pointer en la posicion 8000 buscar (con la orden Get) por toda la memoria la sucesión de números: 31, FF, FF.

Veremos como a la primera nos sale el principio de la rutina cargadora. Esta se puede diferenciar en dos bloques principales, el primero es el que se encarga de cargar el programa en alta velocidad con esa cabecera tan especial y además se encarga de detectar si se está usando una copia pirata o una original con un sofisticado algoritmo que más tarde se explicará. Esta parte posee dos puntos de entrada: una para cargar directamente y otro para cargar y luego comprobar la cinta.

El segundo bloque es el que maneja el primero actualizando los registros según sea necesario y haciendo las comprobaciones oportunas. La semana que viene trataremos en profundidad este tema.

RUTINA «BREAK-TURBO» LISTADO 1

```
10        ORG  #61F4
20        JP   PO,GRABA
30        DEC  SP
40        DEC  SP
50        RET  PE
60 GRABA  LD   A,255
70        LD   IX,32768
80        LD   DE,32768
90        SCF
100       CALL #4C2
110       JP   0
```

LISTADO HEXADECIMAL DE LA RUTINA «BREAK-TURBO»

Linea	Datos	Control
1	E2FA613B3BE83EFFDD21	1494
2	008011008037CDC204C3	926

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 20

UTILIZACION: LOAD ""CODE 25076
(Cargando antes el programa «TURBO»)

El corazon de la rutina cargadora del Turbo

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XXI)

Jose Manuel Lazo

Como vimos la pasada semana, existen dos bloques dentro de la rutina cargadora del TURBO. El segundo es el verdadero corazón de la misma y esta semana lo analizaremos en profundidad.

Vamos a echar un vistazo a la rutina ejemplo del listado 1. En ella podemos observar como en el primer lugar se actualizar el registro SP (Stack Pointer) con el valor #FFFF, esto nos pone la pila detrás para que no nos estorbe. Luego, si os dais cuenta, viene un bucle que se encarga de poner la memoria de atributos con el papel negro y la tinta tambien negra, lo que tiene como fin que no se vea la pantalla hasta el final de la carga. No es imprescindible su presencia en el programa, pero hace bonito.

Después se inicializan unos registros: IX y DE que, al igual que con la rutina LOAD de la ROM, se encargan de contener el comienzo y longitud del bloque que se va a cargar. En este caso se trata de la cabecera del programa turbo que tiene 20 bytes de longitud como podreis ver se carga en la direccion #8000, o sea, en el principio de la parte superior de la memoria.

El CALL que se ejecuta después a la dirección #FFF11 se ocupa de cargar los bytes que marquen los registros IX y DE, y después proceder a la identificación de la cinta, esto se hace, a grandes rasgos, de la siguiente manera: se mira si hay ruido en el puerto del cassette durante un máximo de 2 segundos, y se comprueba el ruido que ha entrado con un umbral que separa la copia legal de la pirata. Si la copia es legal habrá muy poco ruido porque estará grabada con un sonido limpio: sin embargo, si la copia es pirata, en virtud del control automático de ganancia (CAG) que llevan incorporado prácticamente todos los cassettes para hacer las grabaciones, se grabará un pequeño pero suficiente zumbido en el sitio en donde la cinta debería estar silenciosa.

La rutina detectará esto, pero no saltará a la cero como sería de esperar si ocurriese, sino que inicializa una variable del cargador con un valor específico (1), y la carga continua tan normal como de costumbre.

La detección se produce más tarde

Después de haber cargado la cabecera tendremos que cargar el resto del programa; de esto se encarga la inicialización de registros que viene después: como veis se empieza a cargar en la pantalla (direccion #4000) y con una longitudo de #BE00 que sumados a la direccion de comienzo nos indica que la carga termina en la direccion #FE00.

De esto se deduce una cosa muy importante: los bytes no se solapan con el cargador, el cual siempre está en una direccion intocable por la cinta. Además, no hemos tenido ocasión de ver ningún turbo en el que los bytes se solapen con el cargador. Esto es así por una razñón muy sencilla: si se solaparan se actualizaría la única variable que tiene el cargador y que indica la originalidad de la cinta, con el valor que entrase de la misma cuando se cargue esta dirección, por lo que siempre se detectaría lo mismo: original o no original. Esta circunstancia la aprovecharemos después para poder pasar el programa a velocidad lenta con objeto de almacenarlo en un disco o microdrive.

Como veis, el CALL a la cargadora es en este momento

distincto, ya que ahora no es necesario el detectar ruido despues de la carga.

Una vez finalizado todo el proceso, se compara el valor de una celdilla de memoria con 0 (cero), esto es..., efectivamente, la variable que indica la originalidad de la cinta. La rutina situada en la direccion #FE00 se encarga de pokear toda la memoria con 0 si la copia es pirata. Si tuviesemos una cinta turbo ya muy gastada y que no entrara bien por esta circunstancia, sólo es preciso quitar este JP NZ, #FE00 para que el programa entre aunque tenga ruido donde no deba tenerlo.

Por último, ya se efectua un LDIR de una rutina a la memoria intermedia de la impresora y se pasa el control a la misma.A partir de aquí se puede considerar que arranca el programa en sí.

LISTADO 1

```
FF85 31FFFF        LD   SP,#FFFF
FF88 0640          LD   B,#40
FF8A 21C05A        LD   HL,#5AC0
FF8D 3600    LFF8D LD   (HL),#00
FF8F 23            INC  HL
FF90 10FB          DJNZ LFF8D
FF92 DD2100B0      LD   IX,#B000
FF96 111400        LD   DE,#0014
FF99 CD11FF        CALL #FF11
FF9C DD210040      LD   IX,#4000
FFA0 1100BE        LD   DE,#BE00
FFA3 CD27FE        CALL #FE27
FFA6 3A84FF        LD   A,(#FF84)
FFA9 FE00          CP   #00
FFAB C200FE        JP   NZ,#FE00
FFAE 21BCFF        LD   HL,#FFBC
FFB1 11005B        LD   DE,#5B00
FFB4 011100        LD   BC,#0011
FFB7 EDB0          LDIR
FFB9 C3005B        JP   #5B00
```

Cómo pasar un programa "Turbo" a disco o microdrive.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (XXII)

Jose Manuel Lazo

Al estudiar el cargador de un programa TURBO pueden perseguirse varios objetivos, pero principalmente suele pretenderse adaptar estos programa a otro dispositivo de carga distinto al cassette, como suele ser el disco o el microdrive. En este capítulo explicaremos cómo hacerlo.

Para adaptar un programa Turbo a disco o microdrive tendremos que hacerlo de una manera muy especial, ya que la memoria RAM a partir de la direccion #5B00, osease, la memoria intermedia de impresora, se ha de quedar de igual manera que si lo hubieramos cargado de cinta, por si acaso.

Desgraciadamente, el disco, y sobre todo el microdrive utilizan la zona de antes del Basic para guardar datos de la carga. En el caso del disco no es tan problemático ya que sólo se necesitan 112 octetos, pero el microdrive ocupa sus buenos 600 o 700 octetos de memoria para funcionar.

De esto se deducen varias cosas, la primera, y haciendo un esfuerzo para que lo que vamos a decir valga lo mismo para microdrive que para disco, es que el trozo de programa que va desde la 23296 hasta la 25000 no lo podemos cargar directamente en su sitio, sino que hay que hacerlo en otro sitio y despues reubicarlo.

El trozo de programa que esté situado en la memoria desde la direccion 25000, en decimal: hasta el final puede ser cargado desde disco en su verdadera direccion de trabajo sin problema.

Lo que debemos hacer ahora es dividir el programa original en tres trozos bien diferenciados: por una parte la pantalla, que aunque no es imprescindible para poder jugar, ni para distraernos durante la carga, si puede ser objeto de un checksum, tal y como se explicó en el capítulo anterior.

En segundo lugar el trozo de programa que esté en la memoria desde la dirección 23296 hasta la 24999, ambas inclusive, y en último lugar el trozo restante, hasta el final de la memoria.

La manera de sacar estos tres trozos del programa es muy sencilla: habremos de buscar un lugar libre de la memoria, que tiene que haberlo, de unos 40 ó 50 octetos donde poder situar un break point al cargador. Este sitio normalmente está ubicado detrás mismo del cargador esto quiere decir que estos valores son intocables.

Una vez encontremos este lugar libre y nos aseguremos de que realmente esté libre (cuidado con la pila si lo encontramos muy arriba, o con los bytes que que entren de cinta si esta muy abajo), tenemos que ubicar en este situi un programa Breakpoint,tal y como está impreso en el **listado 1.**

El programa "Breakpoint"

Como podeis ver, este mini-breakpoint se encarga, en el momento de llamarlo, de grabar en cinta toda la memoria del ordenador tal y como esté, en tres trozos, precisamente los pedazos del programa de los que hablamos arriba.

Entre trozo y trozo, y antes de grabar el primero, espera la pulsación de la tecla Enter para dehar un adecuado especio entre los tonos guía de los siguientes bytes que se van a grabar. En estos espacios silenciosos de la cinta, que habremos de calcular cronómetro en mano,

situaremos despues las cabeceras para poder cargar los bytes libremente desde Basic.

Una vez situemos el breakpoint después del cargador, teniendo en cuenta que no es reubicable y que la labor se habrá de hacer con un ensamblador, hay que cambiar el salto al principio del programa que se hace en el cargador después de cargar los bytes por otro que nos lleve a la direccion donde hemos ubicado nuestro breakpoint. Con esto conseguiremos que cuando se acabe de cargar se salte a nuestro mini-programa que se encarga de grabarnos en una cinta el programa que ha entrado de cinta en Turbo, a velocidad normal.

Si no encontrasemos sitio en la memoria suficiente para el breakpoint habríamos de hacer unas cuantas peripecias para poder desmembrar el programa: básicamente utilizaremos un breakpoint igual a este pero mucho más corto que se encargue de grabarnos sólo un trozo del programa: consecuentemente tendremos que cargar el programa original tres veces para poder lograr los tres bloques a los que arriba aludimos.

Este segundo breakpoint es el del **Listado 2** y para usarlo las instrucciones son las mismas que para el primero, situarlo en un sitio libre y cambiar el salto del cargador al programa por otro que salte al breakpoint.

Por supuesto hay que actualizar el valor de los regitros IX y DE, de acuerdo con la longitud y comienzo de los bloques que vayamos a grabar, esto es, el primero 16384 y 6912, el segundo 23296 y 1704 y el tercero 25000 y 40535.

Listado del programa "Breakpoint"

LISTADO 1

```
10 ; BREAKPOINT PARA SAVE
20       CALL ENTER
30       LD   A,255
40       LD   IX,16384
50       LD   DE,6912
60       SCF
70       CALL SAVE
80       CALL ENTER
90       LD   A,255
100      LD   IX,23296
110      LD   DE,1704
120      SCF
130      CALL SAVE
140      CALL ENTER
150      LD   A,255
160      LD   IX,25000
170      LD   DE,40535
180      SCF
190      CALL SAVE
200      CALL ENTER
210      JP   #5B00
220 SAVE EQU  #4C2
230 ENTER LD  A,191
240      IN   A,(#FE)
250      BIT  0,A
260      JR   NZ,ENTER
270      RET
280 ZINAL
```

LISTADO 2

```
10 ; BREAKPOINT PEQUERITO.
20 ;
30       LD   A,255
40       SCF
50       LD   IX,COMIENZO
60       LD   DE,LONGITUD
70       CALL SAVE
80       JP   0
90 SAVE  EQU #4C2
100 ZINAL
```

Cómo pasar un programa "Turbo" a disco o microdrive.

LA BIBLIA DEL «HACKER» (y XXIII)

Jose Manuel Lazo

La semana pasada nos introducíamos en el apasionante tema de la conversión de programas comerciales a otros periféricos más fiables y rápidos que el clásico cassette, como puede ser el microdrive o cualquiera de las unidades de disco existentes para el Spectrum. Ha llegado el momento de completar esta información adecuadamente.

na vez que hemos conseguido tal como explicabamos en el capítulo anterior, tener en una cinta de cassette los tres bloques que constituyen el programa Turbo, procederemos a intercalar las correspondientes cabeceras, ya que en la cinta habíamos dejado previamente espacio para ello. Estas cabeceras son fundamenteales para poder manejar el programa desde Basic y posteriormente guardarlo en disco o microdrive.

Esta operación es muy sencilla, situamos la cinta antes del primer bloque , la pantalla y tecleamos en modo directo: SAVE "pantalla" SCREEN$, pero solo grabamos la cinta al principio del segundo bloque y hacemos lo mismo SAVE "printer" 23296,1704. Y por último, realizamos la misma operación con el último bloque: SAVE "gordo" CODE 25000,40535.

Una vez que tengamos esto hecho hemos de procurar grabar estos bloques en disco o microdrive y hacer un cargador para los mismos. De igual manera, al segundo bloque habremos de hacerle un reubicador para poderlo cargar en la direccion de pantalla y luego reubicarlo en su sitio.

El programa al disco.

El reubicador para el bloque pequeño sería tal y como el que mostramos en el listado 3. Este va colocado detrás del bloque que se pretende reubicar en la direccion 23296 y siguientes. La forma de preparar este bloque pequelo es como sigue:

Primero volcamos el reubicador en alguna dirección de la memoria, por ejemplo la 61704 (no es capricho esta dirección tan exacta). Luego cargamos en la dirección 60000 el bloque pequeño y a continuacion lo grabamos en el drive con la orden SAVE "nombre" CODE 60000,1750.

El motivo de todas estas direcciones tan exactas es porque el trozo pequeño tiene un total de 1704 bytes, va en la dirección 23296 y lo cargamos en la 16384.

Después de pasar al drive el trozo pequeño de código pasamos el grande, operación esta muy sencilla ya que sólo hay que hacer un CLEAR previo a la dirección 24999 y con un LOAD " " CODE lo cargamos sin más; luego lo grabaremos en el drive con un SAVE "nombre" CODE 25000,40535.

Respecto a la pantalla huelgan comentarios.

Cuando tengamos los tres bloques grabados en el drive hemos de hacer un cargador para poderlos utilizar, este puede ser uno como el del Listado 4. El bloque pequeño se ha de cargar en último lugar, y arrancar con un RANDOMIZE USR 18088, esta direccion es porque 16384 + 1704 = 18088 y recordemos que el reubicador del trozo pequeño se hallaba después del mismo.

Como podeis ver el cargador que hemos hecho para el programa nos pregunta una dirección del mismo para pokear, esto se ha previsto así para utilizaciones futuras de

POKES, etc... De momento indicar 0 (cero).

Recapitulemos

Básicamente, la filosofía que hemos tenido que seguir para llegar a lo alto de la protección Turbo se puede resumir en los siguientes puntos:

Estudio y comprensión del listado Basic, sito en el cargador.

Estudio de la rutina desenmascaradora del código objeto.

Obtención del código objeto cargador limpio de polvo y paja.

Estudio del mismo.

Obtención en tres trozos gracias a un breakpoint en la rutina cargadora.

Grabación de estos trozos en una drive (disco o microdrive, da lo mismo).

Grabación en esta misma memoria de masa de un cargador capaz de cargar estos bloques y arrancar el programa.

El camino hasta aquí ha sido quizás un poco largo, pero apostamos a que ha valido la pena.

Listados del cargador

LISTADO 3

```
10 ; REUBICADOR DEL TROZO
20 ; PEQUEÑO.
30 ;
40        LD   HL,16384
50        LD   DE,23296
60        LD   BC,1704
70        LD   SP,65535
80        LDIR
90        JP   PRINCIPIO
100 ;     DEL PROGRAMA.
```

LISTADO 4

```
  10 REM Cargador para disco
Beta.
  20 BORDER VAL "0": PAPER VAL "
0": INK VAL "4": POKE VAL "23624
",VAL "4": CLEAR VAL "24999"
  30 RANDOMIZE USR VAL "15363":
REM : LOAD "pantalla"CODE 16384,
6912
  40 RANDOMIZE USR VAL "15363":
REM : LOAD "gordo"CODE 25000,405
35
  50 RANDOMIZE USR VAL "15363":
REM : LOAD "printer"CODE 16384,1
750
  60 INPUT "Direccion? ";dir
  70 INPUT "Valor? ";val
  80 POKE dir,val
  90 RANDOMIZE USR VAL "18088"
```