

УДК 004.42

ИДЕНТИФИКАЦИЯ И АДАПТАЦИЯ ЗАКРЫТОГО ПРОГРАММНОГО КОДА ПОД WINDOWS

М.А. СОСА^{1*}, Ю.И. ДОРОФЕЕВ²

¹ *магістрант кафедри системного аналізу і управління НТУ «ХПИ», Харків, УКРАЇНА*

² *доцент кафедри системного аналізу і управління, канд. техн. наук, НТУ «ХПИ», Харків, УКРАЇНА*

* *email: mark.sosa.1993@gmail.com*

Согласно тезису Чёрча-Тьюринга, любая программная среда может быть воспроизведена в любой другой программной среде. Различные виды воспроизведения широко используются при разработке и проектировании новых систем. Воспроизведение позволяет упростить разработку, давая возможность выявить и устранить недостатки проекта до его физической реализации. Однако на практике это часто бывает достаточно сложно с той точки зрения, что точное поведение системы не документировано и его возможно выявить только лишь с помощью обратной разработки.

Обратная разработка, другими словами – идентификация с дальнейшей адаптацией под конкретную операционную систему, означает, исследование готовой программы (чаще всего это программы с закрытым программным кодом) и документации с целью понять принцип её работы.[1].

Исследование и обратная разработки программ, как правило, выполняется с целью дальнейшей модификации, копирования, получения некоторых закрытых данных о внутреннем устройстве программы или про взаимодействие её с другой программой. Таким образом, имея возможность идентифицировать закрытый программный код с помощью комплекса программно-аппаратного обеспечения [2] (т.е его воспроизведения), разработчик, имеет все возможности для дальнейшей адаптации закрытого программного кода на конкретную вычислительную систему.

Цель работы – решение проблемы идентификации и адаптации сменного игрового приложения под операционную систему Windows.

Для достижения поставленной цели была выбрана среда разработки GMS, функционал которой позволяет максимально наглядно представить результат и максимально точно решить проблему идентификации и адаптации сменного игрового приложения под операционную систему Windows, также использовалось стороннее, авторское программное обеспечение.

Список литературы:

1. *Bertrand, M. Approaches to portability / M. Bertrand // JOOP , Journal of Object-Oriented Programming. – 1998. – № 11 – С. 93-95.*

2. *Lohman, B. Emulation for Digital Preservation in Practice: The Results / B.Lohman // The International Journal of Digital Curation. – 2007. – № 2.2 - С. 123-132.*