

Stale Reference Manipulation / Use After Free

Le terme Stale Reference Manipulation (SRM) est "l'équivalent speedrun" du terme informatique de use after free, qui est un type de vulnérabilité où le programme/jeu va décharger un objet tout en permettant encore une interaction de l'utilisateur/joueur avec.

Généralement, on va charger autre chose dans cet espace mémoire, ce qui va amener des interactions non prévues et généralement beaucoup plus puissantes que ce que le programme/jeu avait prévu (et aussi beaucoup de crashes).

Ce type de glitch rentre dans la catégorie de la manipulation mémoire, et souvent est une porte d'entrée pour l'exécution arbitraire de code.

Révision #1

Créé 2026-09-24 11:04:30 CEST par Admin

Mis à jour 2026-09-24 11:04:30 CEST par Admin