

安全测试:

从传统移动客户端

到

移动网游客户端



L0ckhart

http://weibo.com/lockhartcn





- 1 背景
- 2 传统移动客户端测试
- 3 移动游戏客户端测试
- 4 除了测试还能做什么





- 安全需求?
 - 1、金融 (银行、券商)、运营商、ZF(气象、12306等)
 - 2、互联网、网游等(自己做)
- 现状
 - 1、移动应用只是包了一层壳的Web、PC应用(Wlan是包了一层壳的有线环境)
 - 2、大部分从客户端发现的严重问题都可以在**服务端**解决
- 引进类游戏的安全弊端
 - 1、本地化带来的安全问题
 - 2、漏洞、bug更新<mark>周期</mark>
 - 3、无法在<mark>服务端</mark>做更好的测试(协议、API)
 - 4、历史、组织问题

- 盲点? 合作
- 1、Web
- *2、逆向分析、调试
- 3、脚本语言





传统客户端测试框架

源代码安全

数据存储安全

数据传输安全

敏感信息安全

异常处理

增强安全

业务安全

合规安全

重要函数、逻辑、加密算法、【是否开启PIE Flag】

/data/data/*(xml,plist,db)、sdcard、
【/var/mobile/Applications/-GUID-/*】

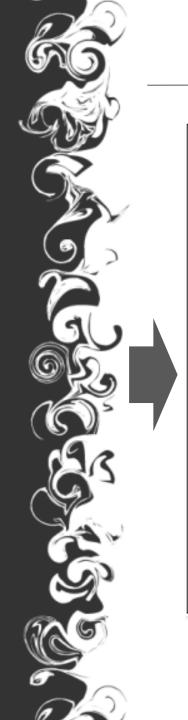
传输加密、伪造、服务端验证

硬编码、日志、内存、调试信息、组件(Activity/Service/Receiver/Provider)、【Keychain、屏幕快照、键盘存储…】

权限、进程保护、内存修改、键盘劫持、第三方SDK、【URL schema、内购破解、 Binary patch、 Runtime attack 】 …

支付...?聊天...?交友...?游戏...?

行业合规、安全策略(密码、登陆、会话…)



阉割的Apk报告



检查代码混淆、硬编码信息

检查加密是否可逆、可篡改

检查文件、内存、日志<mark>敏</mark> 感信息

根据业务功能项检查是否绕过正常业务逻辑

简单客户端的流水线测试 --! 不看jar、不调试so, 秒出

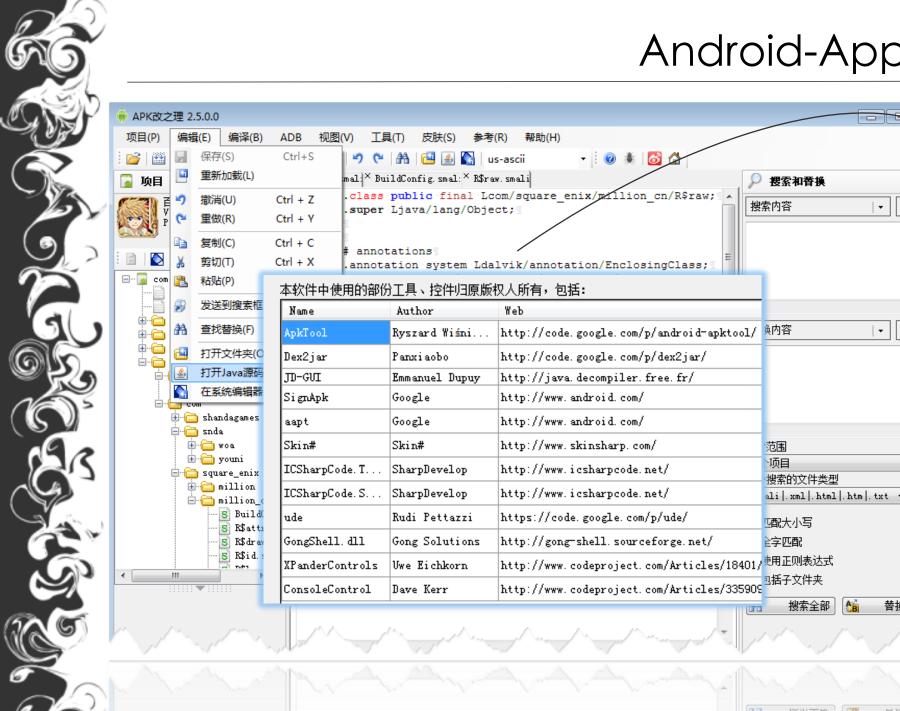


Android-App测试工具

	安装包结构	ì
安装包测试	能否反编译出源代码	
	安装包是否进行签名	
	权限设置是否合理	dex2jar、jd-gui、apktool、baksmali、keytool
数据传输测试	关键数据是否加密	
数据验证测试	客户端对服务器验证	
★ 1722-977 (IT / / /) 1074	程序是否对数据合法性校验	tcpdump、"Hook"
	是否保存账号、密码等敏感信息	
数据存储测试	日志中是否存在敏感信息	
	数据能否被别的应用访问(目录及文件权限)	adb logcat、SQLite、FileExplorer
	服务端安全测试	
	键盘劫持测试	
安全增强测试	进程保护测试	IDA
	第三方 SDK 安全测试	
	组件安全测试	输入法劫持.apk、Web渗透测试、Drozer
安全策略测试	密码策略测试	
	登陆次数限制	
	密码保护机制	

会话保护策略

会话保护策略



Android-App测试工具

| **-**

APKWZIE



iOS-App测试工具

	安装包结构	
安装包测试	硬编码是否保存敏感信息	
	是否开启 PIE Flag	otool、class-dump
W-10-14-6-30-10-10	关键数据是否加密	
数据传输测试	客户端对服务器验证	tcpdump、"Http Proxy"
数据验证测试	程序是否对数据合法性校验	
	是否保存账号、密码等敏感信息	Links:看雪论坛
	日志中是否存在敏感信息	
*6+₽≠±Δ¥₹₩₽₽±	内存中是否存在敏感信息	IDA + hexarm.dll、 (GDB)
数据存储测试 	KeyChain 中是否存在敏感信息	
	屏幕快照中是否保存敏感信息	
	键盘存储是否存在敏感信息	iTools、iGameGuardian、KeyChainDump、SQLite
	第三方 SDK 安全测试	
	URL schema 漏洞检测	
	进程保护测试	
安全增强测试 	内购破解保护测试	
	可否 Binary patch、Runtime attack	
	信息泄露检查	IAPFree、cycript、snoopy (慎用iNalyzer,一堆bug)
安全策略测试		





移动游戏测试

美健词、非法名称(编码)

创建策略、恶意修改、删除

是否加密(mode/算法)

加密策略(Key周期、存储、传输)

内存保护、加密、搜索

修改内存是否影响服务端、客户端

客户端内存修改检测

关键资源是否加密

资源修改是否影响游戏安全

道具、卡牌、入场券获取测试

卡牌升级测试(喂卡、消费)

卡牌PK测试(必胜、排名、奖励)

账号角色

游戏通讯

聊天系统

内存测试

资源测试

卡牌类游戏





测试环境

GENYMOTION 00

BlueStacks













Android:

没有虚拟机??!











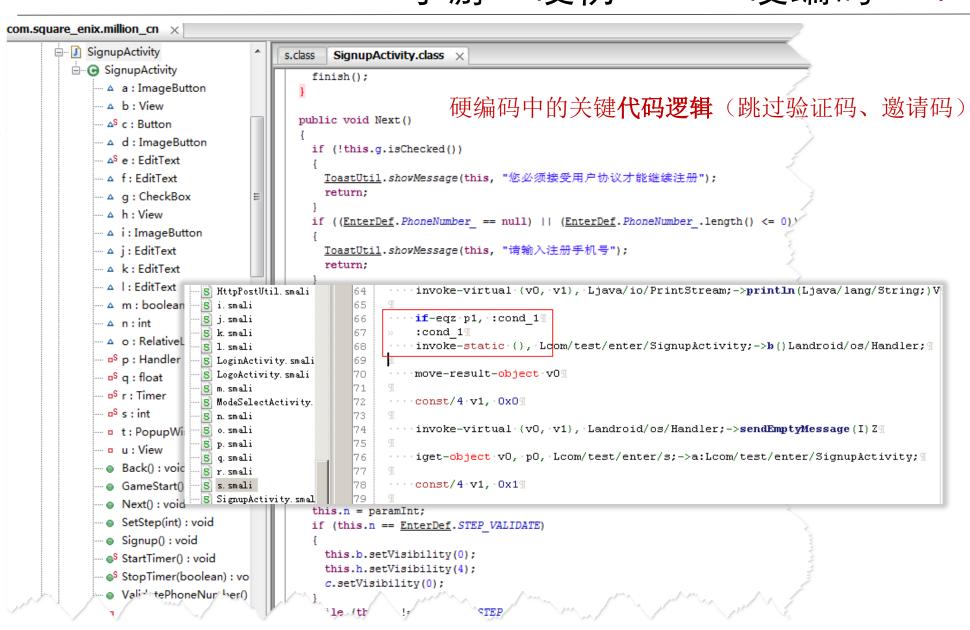


移动网游常见缺陷





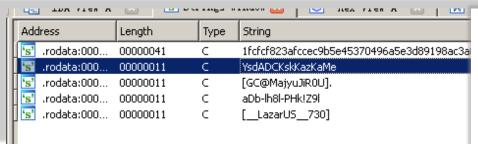
手游"硬伤"一: 硬编码-99%



手游"硬伤"一: 硬编码-99% import org.apache.http.client.entity.UrlEncodedFormEntity; 33 dex中的 34 316 private static final String BASIC PASS = "8KdtjVfX"; 317 35: 基础认证信息、加密Key、method private static final String BASIC USER = "iW7B5MWJ"; 36 318 public static final int CONNECT TASK BILLING = 0x186a1; 319 37 Debug.log(">BASIC> BEGIN", new Object[0]); 228 321 322 229 URI uri = httppost.getURI(); 230: 323)); public static byte[] AES256EncryptWithKey(byte[] paramArrayOfByte, String paramString) 324 231 325 232 try 232 SecretKeySpec localSecretKeySpec = new SecretKeySpec(paramString.getBytes("UTF-8"), "AES"); 231 Cipher localCipher = Cipher.getInstance("AES/CBC/PKCS5Padding");)); localCipher.init(1, localSecretKeySpec); byte[] arrayOfBytel = localCipher.getIV(); byte[] arrayOfByte2 = localCipher.doFinal(paramArrayOfByte); label0: byte[] arrayOfByte3 = new byte[arrayOfByte1.length + arrayOfByte2.length]; System.arraycopy(arrayOfBytel, 0, arrayOfByte3, 0, arrayOfByte1.length); break label0; File file = FileUtils.getFile(s); Object aobj[] = new Object[1]; aobj[0] = file.getAbsolutePath(); Debug.log("loadBitmap path[%s]", aobj); byte abyte0[] = Crypt.decode(loadFile(file), "AldPUcrvur2CRQyl".getBytes()); bitmap = BitmapFactory.decodeByteArray(abyte), 0, abyte0.length); bitmap = BitmapFactory.decodeByteArray(abyte), 0, abyte0.length); byte abyte0[] = Crypt.decode(loadFile(file), "AldPUcrvur2CRQy1".getBytes());



手游"硬伤"一: 硬编码-99%



so字符串中的Key



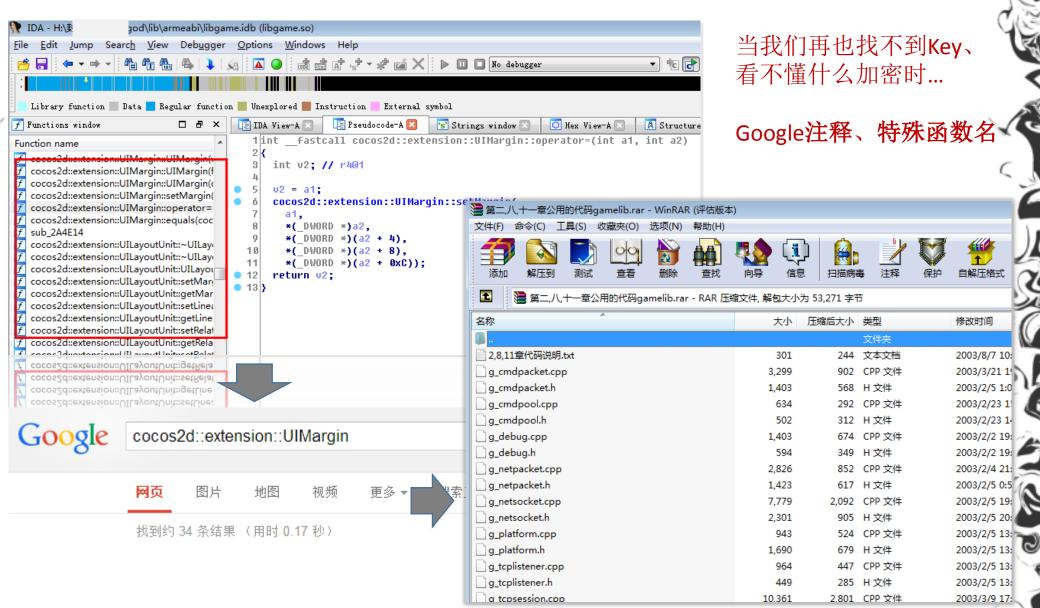
安全增强 测试₽

找回密码功能测试₹ 不安全₽ 高₽ 账号登陆功能测试₽ 高₽ 不安全₽ 修改游戏金钱测试₽ 不安全₽ 高₽ 高₽ 修改狩猎卷数量测试₽ 不安全₽ 修改斗兽场卷数量使用测试₽ 高₽ 不安全₽ 不安全₽ 中₽ 修改角色经验等级测试₽ 高₽ 修改狩猎时间等限制测试₽ 不安全₽ 修改斗兽场不败测试₽ 高₽ 不安全₽ 修改好友点数消耗测试₽ 不安全₽ 高₽ 修改魔物强化测试₽ 高₽ 不安全₽ 修改本地魔石数量和卡牌属性测试₽ 不安全₽ 高₽

L		<u> </u>	4+2mD-42	一一一十二人		/rr
	3203	[5176]	<pre><message>0</message></pre> /:	message>		
	3203	[5176]	<friend>0<th>riend></th><th></th><th></th></friend>	riend>		
	3203	[5176]	<trade>0<th>ade></th><th></th><th></th></trade>	ade>		
	3203	[5176]	<gift>1<th>t></th><th></th><th></th></gift>	t>		
	3203	[5176]	<pre><send_messag< pre=""></send_messag<></pre>	e>30 <th>message</th> <th>></th>	message	>
	3203	[5176]	<pre><send_friend< pre=""></send_friend<></pre>	>0 <th>riend></th> <th></th>	riend>	
	3203	[5176]	<send_trade></send_trade>	1 <th>ade></th> <th></th>	ade>	
	3203	[5176]	<send_gift>3</send_gift>	0 <th>:t></th> <th></th>	:t>	
	3203	[5176]	<battle>10<!--</th--><th>battle></th><th></th><th></th></battle>	battle>		
	3203	[5176]	<free_hunt>0</free_hunt>	<th>:></th> <th></th>	:>	
	3203	[5176]	<point>0<th>int></th><th></th><th></th></point>	int>		
	3203	[5176]	<free_point></free_point>	0 <th>.nt></th> <th></th>	.nt>	
	3203	[5176]	<hush_check></hush_check>	1 <th>eck></th> <th></th>	eck>	
	3203	[5176]	friend_poin	t>90 <th>nd_point</th> <th>> -</th>	nd_point	> -
	7	[5176]	mardian r	t>0 </th <th>dian</th> <th>. 0.</th>	dian	. 0.
		Direction of	1.4 AAAA 33	1		



手游"硬伤"一: 硬编码-99%





硬伤二: logcat、token存储-80%

账号密码输出、存储在 logcat、xml、db、甚至SD card

token不过期、替换可登陆

<string name="userid">1 07</string>

</map>





硬伤三: 服务端缺陷-50%

1、服务端对客户端的无厘头**信任** 告诉你我有多少钱、多少牌、多少经验、我在哪里

漏洞概要

2、WebService: API泄露、后台泄露、短信

测试应用

接口、统计数据、

SQL注入、XSS、列目录... Native And Address of the SQL注义。

3、人的问题



路、	短信 .	PMD+_85 .	FT+HPM	11 AB 11 A
box	系统管理	常用流程		
^	🥑 测试接口调试			
•	AccountPage			
	A	-1-1		ek f

缺陷编号: WooYun-2013-36826

AccountPage	
AccountPage -> statusAction	账号接口/验证账号
AccountPage -> codeverifyAction	账号接口/验证短信验
AccountPage -> registerAction	账号接口/注册并登录
AccountPage -> loginAction	账号接口/登录
AccountPage -> loginautoAction	账号接口/自动登录
AccountPage -> resetpasswdAction	账号接口/修改密码
AccountPage -> activeAction	账号接口/激活
AccountPage -> bindAction	账号接口/盛大通行证
AccountPage -> logoutAction	账号接口/登出账号
AccountPage -> sndastatusAction	账号接口/盛大通行证
AccountPage -> activatecheckAction	账号接口/用户激活码
AccountPage -> sendcaptchaAction	账号接口/注册验证码



硬伤四:内存修改-?%

在网游中鲜有案例...

(image display error)





我们在做什么

ost:62745/analyse.aspx?sha1=5dcdbb8478affdc0d764e9ba21b1bb80b1a01eb1

×

移动业务的安全建设?

效仿Web安全建设

一、开发安全规范、安全测试指南《OWASP Top 10 Mobile Risks》、 《OWASP Mobile Threat Model》…

二、安全培训测什么、怎么测、怎么写、什么问题

三、测试融入流程 引进前、对外前所有版本

四、平台、定制脚本的实现 Apk静态分析平台(检查混淆等)及 相关测试脚本 文件名称: FruitNinja.apk

SHA1: 5dcdbb8478affdc0d764e9ba21b1bb80b1a01eb1

文件大小: 26.44 MB

上传时间: 2013/10/29 15:42:03 +08:00

基本信息-

文件大小: 26.44 MB

SHA1: 5dcdbb8478affdc0d764e9ba21b1bb80b1a01eb1

MD5: 8526782485b7d41d70387c0ed910df14

版本: 1.7.8

上传时间: 2013/10/29 15:42:03 +08:00

应用名称: 水果忍者

一反编译

是否混淆: 至少有一部分源代码没有混淆

一签名

是否签名: 是

证书信息: CN=Huawei, OU=Company, O=Huawei, L=shenzhen, S=China, C=086 颁发机构: CN=Huawei, OU=Company, O=Huawei, L=shenzhen, S=China, C=086

- 权限

安装应用程序 android.permission.INSTALL_PACKAGES 发送短信 android.permission.SEND SMS

获取精确位置 android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION

访问网络 android.permission.INTERNET

获取网络状态 android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE 写入外部存储 android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE 读取电话状态 android.permission.READ_PHONE_STATE android.permission.ACCESS_WIFL_STATE android.permission.SYSTEM_ALERT_WINDOW

获取任务信息 android.permission.GET_TASKS

获取错略位置 android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION 改变配置 android.permission.CHANGE_CONFIGURATION android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE





Thanks

Q&A

