

IPK 2018 DHCP Starvation útok

Obsah

1. Autor
2. Zadání
 - Dokumentace
 - Implementace
 - Demonstace
3. Teorie
 - DHCP protokol
 - DHCP starvation attack
4. Řešení
5. Implementace
6. Příklad
7. Demonstrace z testování
8. Zdroje

Autor

- jmeno: Adam Petráš
- login: xpetra19

Zadání

Vaším úkolem je:

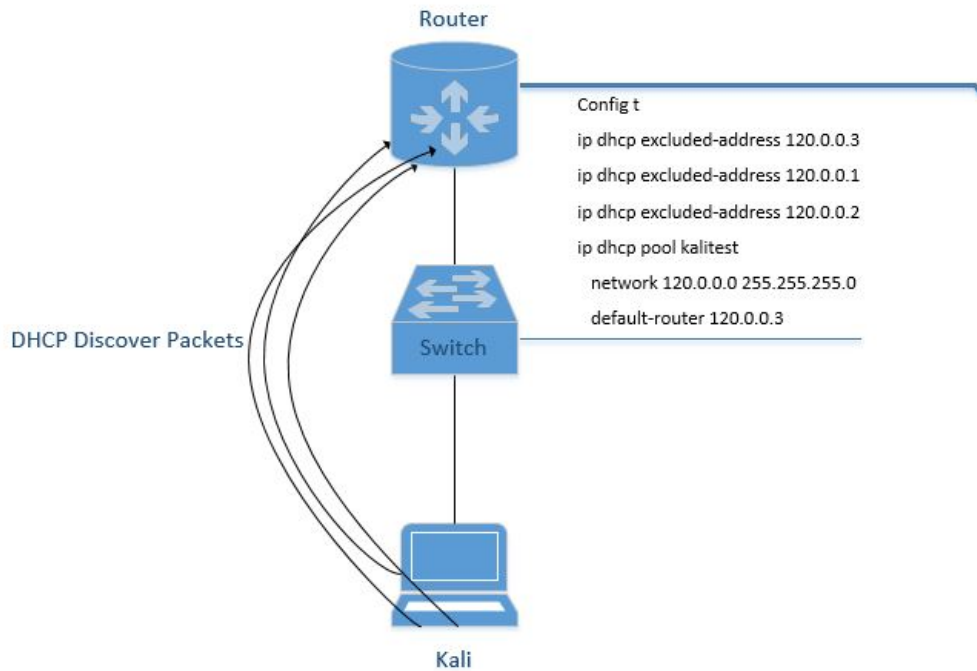
- Nastudovat problematiku DHCP útoků a relevantní informace uvést v projektové dokumentaci. (až 6 bodů)
- Naprogramovat aplikace realizující DHCP Starvation útok, který by vyčerpá adresní pool legitimního DHCP serveru (až 12 bodů)
- Demonstrovat činnost aplikací v podmínkách Vaší vlastní testovací sítě. (až 2 body)

Teorie

DHCP je protokol, který slouží na automatickou konfiguraci zařízení. Typicky jde o koncové zařízení například počítač, telefon atd. Díky DHCP tyto zařízení dostanou přidělenou IP adresu, masku, default gateway, DNS atd. Co se stane pokud nebude tento mechanismus fungovat? Nebude fungovat připojení v rámci sítě, ani internetu. Tomuto typu se říká DoS (Denial of Service attack).

DHCP starvation attack spočívá prově v tom, že každý DHCP server má přesně definovaný konečný počet IP adres, které dokáže jednotlivým zařízením přidělit. Například pokud budu mít IP adresu 192.168.0.0 a masku 255.255.255.0 (také jako 192.168.0.0/24), tak může přidělit maximálně 253 použitelných adres. První adresa(192.168.0.1) adresa sítě a poslední adresa(192.168.0.255) adresa broadcastu jsou využity. Pokud si útočník vyžádá jedni počítačem volné IP adresy, které má server k dispozici, tak potřebuje ke každé IP adrese falešnou MAC adresu. Poté vyčerpá serveru všechny IP adresy. Po vyřazení DHCP serveru je možné převzít úlohy DHCP a tím pádem můžeme operovat s falešným DNS serverem a podobně.

Obrázek ukazuje jak funguje DHCP útok který vysílá obrovské množství DHCP požadavků s falešnými MAC adresami.



Řešení

Řešení projektu probíhalo ve více fázích. Prvně jsem studoval co to vlastně je DHCP starvation attack zjistil jsem, že může být veden více způsoby a vybral jsem pro mě asi nejzajímavější a to je posílání `DHCP Discovery` packetů. Dale je zde možnost posílání RAW socketů, nebo vytvoření DHCP rogue serveru a jako poslední je posílání Release packetů. Inspiroval jsem se softwarem *yersinia* na Kali linuxu. V další fázi probíhala implementace v jazyce C++. Další fází bylo testování na domácí síti. Testování probíhalo tak, že jsem spustil Wireshark po spuštění Wiresharku na dané zařízení jsem spustil program a sledoval co se děje. Dále jsem při testování zjistil, že pokud spustím aplikaci, tak nemůžu nic dělat. Najednou zamrzne celé spojení s routerem. Ve Wiresharku bylo jasné vidět, jakou mají packety cílovou, zdrojovou adresu, velikost packetu, protokol, atd. Jako poslední fáze byla dokumentace zdrojového kódu a dokumentace projektu.

Implementace

Vytvořím socket poté socketu přidám adresu. Vytvořím socket jako broadcastový. Spojím socket a zařízení. Pote spojm socket k sockaddr.

Nekonečný cyklus kde nastavuju hodnoty dhcp packetu například opcode, typ hardware, flagy, ID, klientovskou, serverovou a dhcp IP, poté vygeneruju MAC adresu a přiřadím ji. Nakonec nastavím optiony DHCP packetu. Poté zadefinuju typ komunikace port a adresu a packet pošlu. Nakonec vypíšu MAC adresu a "Discovery packet sent!" A to v nekonečné smyčce dokola.

Příklad

```
sudo ./dhcp -i *interface*
sudo ./dhcp -h
sudo ./dhcp --help
```

interface je jméno rozhraní dle OS, na které útočník vygeneruje patřičný provoz s kompromitačními účinky na DHCP server

Demonstrace z testování

Topologie mé domácí sítě:

