Week 10 - TEST Settimanale

Analisi del Malware

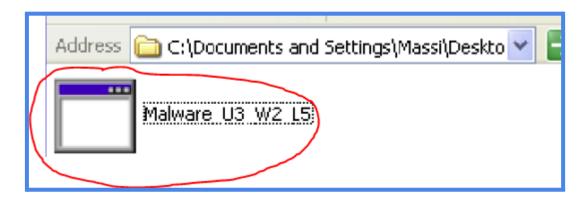
Consegna

Traccia: Con riferimento al file Malware_U3_W2_L5 presente all'interno della cartella «Esercizio_Pratico_U3_W2_L5» sul desktop della macchina virtuale dedicata per l'analisi dei malware, rispondere ai seguenti quesiti: Quali librerie vengono importate dal file eseguibile? Quali sono le sezioni di cui si compone il file eseguibile del malware? Con riferimento alla figura in slide 3, risponde ai seguenti quesiti: Identificare i costrutti noti (creazione dello stack, eventuali cicli, costrutti) Ipotizzare il comportamento della funzionalità implementata

Procedimento

Dopo aver aperto la nostra macchina virtuale in Windows 10, andiamo ad analizzare il Malware richiesto dalla consegna.

Questo è il Malware che prendiamo in analisi:



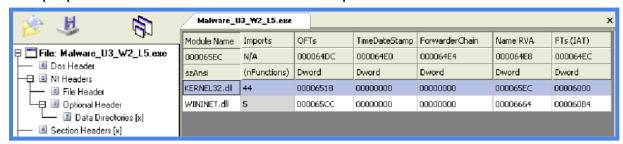
Per analizzarlo vado ad utilizzare CFF Explorer.

Per ottenere informazioni generali sul Malware la tecnica di analisi che utilizzeremo sarà l'**Analisi Statica Basica**.

1. Librerie importate dal file eseguibile

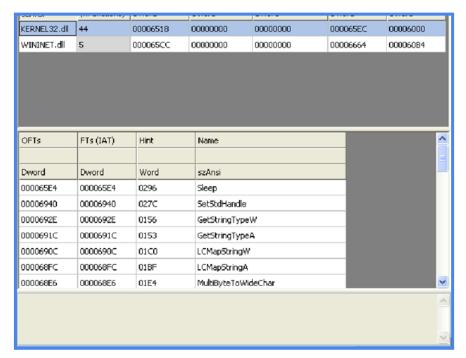
Lanciando il programma e analizzando l'Header del PE (Portable Executable) andiamo nella sezione **Import Directory.**

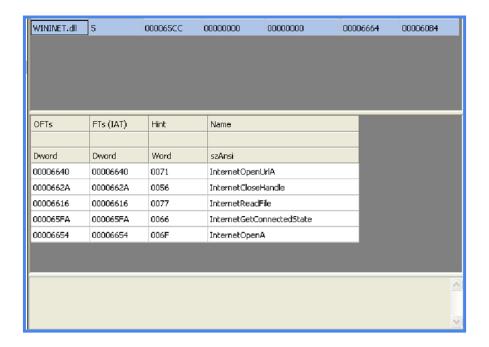
Da qui possiamo analizzare le librerie importate dal file:



Come si può notare le librerie importate sono **KERNEL32.dll** e **WININET.dll**

La prima libreria contiene funzioni per interagire con l'OS in questione, mentre la seconda permette al Malware di implementare i protocolli di rete.





2. Sezioni che compongono il malware

Nella slide seguente abbiamo riportato le sezioni delle quali si compone il software:

.text

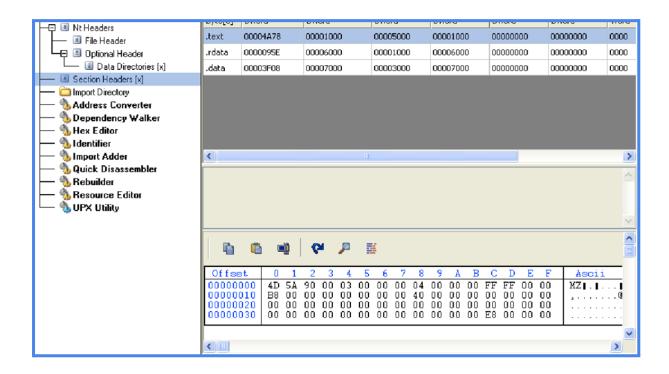
Questa sezione contiene le righe di codice che la CPU eseguirà una volta avviato il software.

.rdata

Sezione che include le informazioni relative alle librerie e le loro funzioni, importate prima ed esportate poi dall'eseguibile

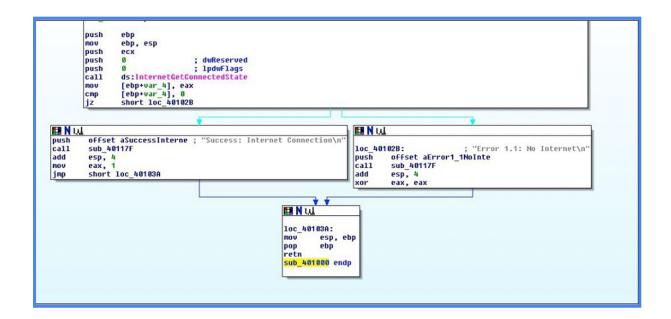
.data

Quest'ultima contiene i dati e le variabili globali del programma eseguibile. E' importante sapere che essendo variabili globali , esse sono accessibili da qualsiasi funzione dell'eseguibile.



3. Costrutti Noti

In questa fase andremo a fare un'**Analisi Statica Avanzata**Dopo aver tradotto il programma in Assembly X86 sono andato ad
analizzare i costrutti noti, come richiesto dalla consegna:



4. Comportamento della funzionalità implementata