



Root-Me / Cracking

Vulnérabilité sur les binaires

42 staff staff@42.fr

Résumé: Ce projet a pour but de vous familiariser avec le cracking en general, en vous faisant participer au challenge [Root-Me](#).

Table des matières

I	Préambule	2
II	Root-Me	3
II.1	Introduction	3
II.2	Root-Me / Cracking	3
II.3	Inscription sur Root-Me	3
III	Le projet	5
III.1	Objectifs	5
III.2	Partie obligatoire	5
III.3	Partie bonus	6
III.4	Rendu et évaluation	6
III.5	Image de l'école	6

Chapitre I

Préambule

Ces challenges permettent de comprendre le sens du terme « langage compilé ». Ce sont des fichiers binaires à décortiquer pour aller chercher les instructions bas niveau permettant de répondre au problème posé.

Chapitre II

Root-Me

II.1 Introduction

Root-Me est un challenge en ligne qui vous propose des épreuves sur le thème de la sécurité avec une difficulté graduelle et un environnement adapté, idéal à l'apprentissage. Nous vous proposons donc de participer à ce challenge en l'intégrant aux projets de l'école. L'intégralité des contenus **Root-Me** sont la propriété de leurs auteurs conformément aux [mentions légales](#) de root-me.org.

II.2 Root-Me / Cracking

Root-Me propose un grand nombre d'épreuves différentes rassemblées par thèmes. Le thème que nous avons choisi pour ce projet 42 est [Cracking](#).

Ce challenge propose des épreuves de difficulté croissante que vous devez résoudre pour valider ce projet.

II.3 Inscription sur Root-Me

Pour participer à ce projet, en plus de l'inscription ordinaire sur l'intranet, vous devez créer un compte sur **Root-Me**. Avant de procéder, veuillez-lire attentivement les consignes suivantes :

- Veuillez **impérativement** lire les [mentions légales](#) de **Root-Me**. Oui, en entier. Participer à ce projet sous-entend l'acceptation sans conditions de ces mentions légales. Dans le cas contraire, 42 ne reconnaît pas votre participation à **Root-Me**.
- Pour limiter [la fraude et l'usurpation d'identité](#), ainsi que pour valider votre travail à 42, nous vous imposons le nom d'utilisateur de votre compte **Root-Me** pour ce projet. Votre nom d'utilisateur doit impérativement être **votre login suivi de 42**. Par exemple : qperez42, dgiron42, ... Dans le cas improbable où votre nom d'utilisateur serait refusé par **Root-Me**, veuillez prendre contact avec l'équipe pédagogique au plus vite.
- Si vous possédez déjà un compte personnel sur **Root-Me**, vous devez quand même en créer un nouveau respectant la consigne précédente. Cela signifie que vous ne

pouvez pas utiliser votre compte personnel pour participer à ce projet. Toutefois, vous pouvez bien entendu importer vos solutions existantes depuis votre compte personnel vers votre compte 42 et reprendre là où vous en étiez.

Chapitre III

Le projet

III.1 Objectifs

Ce projet a pour but de vous faire découvrir comment détecter et exploiter des vulnérabilités applicatives. Le challenge [Root-Me / Cracking](#) vous propose une série d'épreuves de difficulté croissante que vous devez réussir pour valider ce projet.

Pour cela, vous devrez vous dépasser et faire preuve de persévérance. [Root-Me](#) met à la disposition de ses utilisateurs de la [documentation](#) qui fera un excellent point de départ. Bien entendu, une connaissance minimum en C, en assembleur et de `gdb` est obligatoire. Mais cela ne devrait pas vous poser de problème, non ?

III.2 Partie obligatoire

Sur les challenges de [Root-Me / Cracking](#), les challenges ci-dessous constituent la partie obligatoire de ce projet. C'est à dire :

- ELF - 0 protections
- ELF - Basique
- PE - 0 protections
- DotNet PE - 0 protections
- ELF - Fake Instructions
- ELF - Ptrace
- PYC - ByteCode
- ELF - Pas de points d'arrêt logiciels
- ELF ARM - Crackme 1337
- ELF - CrackPass
- ELF - ExploitMe
- ELF - Random Crackme
- PDF - Javascript
- ELF ARM - Crypted

III.3 Partie bonus

Vous connaissant, vous n'allez faire qu'une bouchée de ces premiers challenges, n'est-ce pas ? En conséquence, les 7 derniers constituent la partie bonus de ce projet. C'est-à-dire :

- PE - SEHVEH
- APK - Anti-dbg
- ELF - Debug
- PE - AutoPE
- ELF - KeygenMe
- ELF - Packed
- PE - RunPE
- ELF - VM

III.4 Rendu et évaluation

La nature externe de ce projet implique un rendu de votre travail légèrement différent de vos habitudes.

- Vos solutions sont bien entendu à soumettre sur **Root-Me** pour validation des challenges. Toutefois, vous devez également pusher une copie de vos solutions sur votre dépôt de rendu sur la **vogsphere**. Sous entendu les commandes qui vous ont permis de résoudre le challenge.
- Lors de la peer-évaluation, un challenge validé sur **Root-Me**, mais dont la solution est absente de votre dépôt ne sera pas comptabilisé. Soyez méticuleux.
- Nous n'imposons pas de convention de nommage particulière, toutefois prenez soin de créer un dossier différent par challenge à la racine de votre dépôt avec un nom qui permet d'identifier clairement et simplement de quel challenge il s'agit. Votre solution sera alors placée dans ce dossier.

III.5 Image de l'école

Je sais que cela est superflu car vous êtes tous gentils et bien élevés, mais il va de soit que vous devez vous montrer polis et courtois en toute occasion avec la communauté **Root-Me**. Les règles de **Root-Me** s'appliquent **de-facto** en plus des règles de ce projet. N'oubliez pas que vous engagez votre **responsabilité** auprès de **Root-Me** en plus de votre engagement auprès de l'école. Si à cause d'un comportement discutable **Root-Me** interdit l'accès à nos étudiants, vous serez les perdants.

Mais trêve de mauvaises pensées, vous allez être brillants, j'en suis sincèrement convaincu. Je compte sur vous pour gagner l'estime de la communauté **Root-Me** et faire rayonner l'école.

Pour terminer, si quelqu'un du staff **Root-Me** lit ce document et souhaite prendre contact avec notre équipe au sujet de nos étudiants, vous pouvez me contacter directement à l'adresse thor@staff.42.fr.