Traccia: Lo scopo dell'esercizio di oggi è di acquisire esperienza con IDA, un tool fondamentale per l'analisi statica. A tal proposito, con riferimento al malware chiamato «Malware_U3_W3_L2» presente all'interno della cartella «Esercizio_Pratico_U3_W3_L2» sul Desktop della macchina virtuale dedicata all'analisi dei malware, rispondere ai seguenti quesiti, utilizzando IDA Pro.

- 1. Individuare l'indirizzo della funzione DLLMain(così com'è, in esadecimale)
- 2. Dalla scheda «imports» individuare la funzione «gethostbyname». Qual è l'indirizzo dell'import? Cosa fa la funzione?
- 3. Quante sono le variabili locali della funzione alla locazione di memoria 0x10001656?
- 4. Quanti sono, invece, i parametri della funzione sopra?
- 5. Inserire altre considerazioni macro livelli sul malware(comportamento).

Soluzione:

```
🛐 sub_1000CC06
                                                           000000001000CC06
                                                                              0000032A R
                                                                                                     В
                                                                                                         Т
                                            .text
     🛐 ServiceMain
                                                           000000001000CF30
                                                                              000000FE
                                            text
    🛐 sub_1000D10D
                                            .text
                                                          000000001000D10D
                                                                              000000C6 R
2. Questa funzione ha il compito di ricavare il nome dell'host
      .idata:100163C8
                                                                    ; CODE XREF: sub_10001074+11ETp
                                         extrn inet_addr:dword
       idata:10016308
                                                                    ; sub_10001074+1BF<sup>†</sup>p ...
      .idata:100163CC ; struct hostent * stdcall gethostbyname(const char *name)
                                         extrn gethostbyname:dword
                                                                    ; CODE XREF: sub_10001074:loc_100011AF<sup>†</sup>p
      .idata:100163CC
     .idata:100163CC
                                                                    : sub 10001074+1D3fp ...
                          esp, <mark>678h</mark>
        sub
3.
```

```
mov eax, [esp+fdwReason]
dec eax
jnz loc_1000D107
```

- 5. Obiettivi del malware: IL malware può avere una vasta gamma di obiettivi, che vanno dal furto di dati e informazioni personali alla distruzione di file e sistemi, dallo spionaggio industriale alla creazione di reti botnet per attività illegali come il phishing e l'invio di spam.
- 6. Metodi di propagazione: I malware possono diffondersi attraverso una varietà di metodi, tra cui allegati email dannosi, link a siti web infetti, software pirata, exploit di vulnerabilità nel software e persino tramite dispositivi USB infetti.
- 7. Persistenza e nascita: Una volta che un malware infetta un sistema, può cercare di persistere nel tempo attraverso varie tecniche, come l'installazione di backdoor, l'iniezione di codice in processi legittimi o la modifica delle impostazioni di avvio del sistema operativo per essere eseguito automaticamente all'avvio.
- 8. Camuffamento e evasione: I creatori di malware spesso cercano di mascherare il proprio codice per sfuggire alla rilevazione da parte degli antivirus e degli strumenti di sicurezza. Possono utilizzare tecniche come

- l'impiego di packer, l'offuscamento del codice o la modifica costante delle firme per rendere più difficile la sua identificazione.
- 9. Attivazione a distanza: Alcuni malware rimangono inattivi o "dormienti" all'interno di un sistema fino a quando non vengono attivati da un comando esterno. Questo può avvenire attraverso canali di comando e controllo remoti, che consentono agli attaccanti di impartire istruzioni al malware una volta che è stato distribuito.
- 10. Danno potenziale: I malware possono causare danni significativi ai sistemi e alle organizzazioni colpite. Questo può includere perdita di dati, interruzioni operative, danni alla reputazione aziendale e, in alcuni casi, perdite finanziarie dirette.
- 11. Impatto sociale ed economico: L'aumento delle minacce informatiche può avere conseguenze significative a livello sociale ed economico. Le organizzazioni possono subire perdite finanziarie a causa di interruzioni dei servizi, mentre i cittadini possono essere vittime di frodi finanziarie o furto di identità.
- 12. Evoluzione e adattamento: I malware continuano a evolversi in risposta alle nuove tecnologie e alle contromisure di sicurezza. Gli autori di malware cercano costantemente nuovi modi per aggirare le difese informatiche e sfruttare le vulnerabilità emergenti.

Considerando queste e altre variabili, è evidente che la lotta contro i malware richiede un approccio olistico che comprenda la prevenzione, il rilevamento e la risposta rapida agli attacchi.