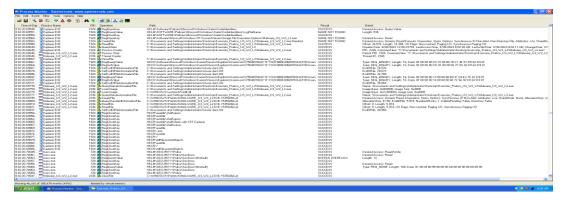
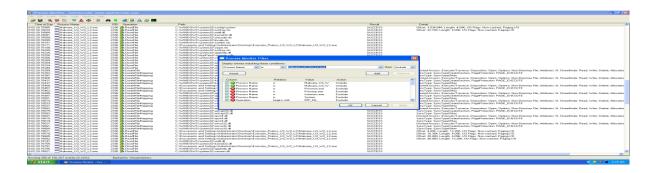
1) IDENTIFICARE AZIONI MALWARE SUI FILE SYSTEM USANDO PROCESS MONITOR

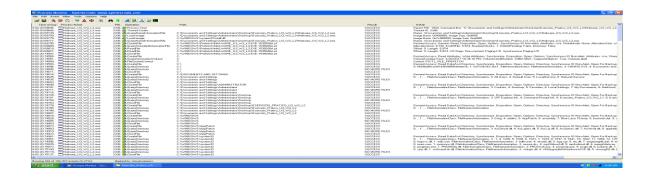
A. Facciamo partire prima ProcMon e successivamente lanciamo il malware. Stoppiamo dopo qualche minuto la cattura e vediamo tutti gli eventi catturati (se sono impostati tutti i filtri ovvero quelli di rete, dei file system, dei process, di registro e di profilazione, già tutti impostati di default).

N.B potrebbe essere impostato di default un particolare filtro che impedisce la cattura degli eventi, se in tal caso vediamo che ProcMon "sembri" non funzionare o fornire nessun risultato, fare RESET FILTER e riprovare.



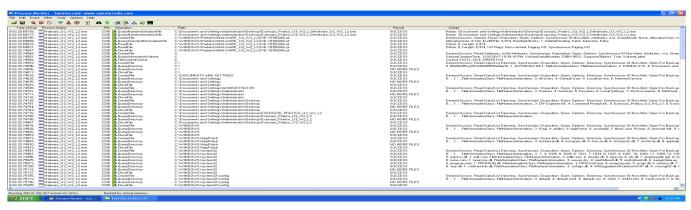
B. Adesso inseriamo il <u>filtro</u> per mostrare solo quegli eventi che hanno il nome Malware_U3_W2_L2 (<u>filter – filter – process name – Malware_U3_W2_L2.exe – add - apply</u>)
Tra le <<operation>> notiamo Create file, Read File, Close File, Query Directory Inoltre viene creato un file .txt nella cartella del malware denominato <<p>reaticalMalwareAnalysis>> (possiamo aprirlo e analizzarlo per capire che tipo di malware è)







C. Usando la stessa cattura, impostiamo il filtro <<show file system activity>>



2) IDENTIFICARE AZIONI MALWARE SU PROCESSI E THREAD USANDO PROCMON

Usando la stessa cattura di ProcMon, impostiamo il filtro <<show thread and process activity>>

Possiamo notare:

- Nelle << operation>> le funzioni Load Image e le relative librerie (.dll) usate per caricare ed eseguire il malware
- Sempre nelle << operation>> la funzione Process Create per creare un processo. Il processo
 in questione è denominato <u>svc.host.exe</u> (è un processo valido di windows), per cui il
 malware si camuffa come processo valido per eludere i sistemi di difesa.

3) PROFILAZIONE MALWARE IN BASE ALLA CORRELAZIONE "OPERATION - PATH"

- Aprendo il file txt creato nella cartella del malware, notiamo che vengono catturati gli input dell'utente immessi, per cui il malware si camuffa creando un processo che per il firewall è un processo valido e poi lancia l'attacco ovvero un keylogger, memorizzando ciò che l'utente digita all'interno di un file

