אוניברסיטת אריאל בשומרון, המחלקה למדעי המחשב הגנת פרוטוקולי תקשורת, סמסטר ב' תשפ"ג

FINAL PROJECT

יועד תמר

ליאור וינמן

2023 באוגוסט 9

תוכן עניינים

2													 							 															N	בו	מו	1	Ļ
2																																	וֹבצ				1.1		
2				 								 												 			ה	צ	זר	1	ת	או	הור זור	٦		1	.2		
2																																	וסי			1	3		
3													 							 										ל.	٦,	71(רוכ	זפ	ำ ר	קר	חי	2	<u>.</u>
3																															•		ואי			2	2.1		
3				 								 	 											 . 1	ול	ヮ	10	יןי	פֿו	ה	3	וו	וכנ	ע		2	2.2		
4				 								 	 											 		٠.	ī	אר	קע	בי	1	לח	ובי	7		2	2.3		
5				 								 	 											 			ī	בר	เา่ว	ת	1	לח	ובי	٦		2	.4		
6													 							 											í	וה	מיינ	יתו	ורי	לגו	X	3	j
6																																	אי				3.1		
7				 								 												 						2		לה	אי	ע		3	3.2		
8													 							 														ה	ור	עב	ת	4	
8																																	אי				1.1		
9																																	אי			4	.2		
10													 							 												ī	פיו	גר	ליו	בי	בי	5	j

1 מבוא

בפרק זה נדבר על המבוא למטלה שכתבנו, לוגיסטיקת הקבצים, הוראות הרצה והסברים נוספים.

במטלה זו עבדנו על ארכיטקטורה קיימת, קיבלנו שתי מכונות (סביבות עבודה וירטואליות) ואותן היינו צריכים להבין ולעבוד עליהן:

מכונה אחת - מדמה מפעל תעשייתי, אשר מקבל ומוציא תקשורת, בעל מערכות HMI ו־Scada לצורך הצגת המפעל בצורה פיזית וניטור תקלות. לדוגמה, כאשר ישנה תקלה בתעבורה הנכנסת או היוצאת מהמפעל - ישנן נורות אזהרה על הממשק הגרפי של ה־Scada ומערכת ה־HMI, מתריעה על תקלה אשר מתרחשת, בזמן אמת.

מכונה שנייה - הינה מכונה אשר מדמה את המשך התעבורה מהמפעל על ידי העברת התקשורת באמצעות PROXY המחבר בין המפעל לבין ה־PLC למעשה, כל העבודה שלנו בפרויקט זה, תתבצע על המכונה הזו - המכונה PROXY בעלת מערכת הפעלה עם ממשק וירטואלי (מעל מערכת הפעלה של LINUX UBUNTU 16.04 LTS).

כפי שנאמר לפני כן, על המכונה פועל PROXY אשר מטרתו להעביר את התקשורת והוא נמצא בין המפעל לבין MITM אבקר. במונחים מקצועיים - ה־PROXY הנ"ל מהווה: MAN-TN-THE-MIDDLE על התקשורת במערכת, על כן, זהו PROXY הבקר. במונחים מקצועיים - ה־PROXY מול לעבד אותן (מסוגל לעבד אותן) ושולח אותן מסוג Inline, כלומר כאשר המפעל שולח חבילות תקשורת ה־PROXY מקבל אותן (מסוגל לעבד אותן) ושולח אותן הלאה.

כמובן, אם הוא ישנה את החבילות בצורה לא הגיונית - מערכות המפעל, יתריעו על כך מיד והזיוף יתגלה.

כעת, נשאלת השאלה ⁻ בהינתן תשתית קריטית (מפעל כנ"ל) ובהינתן לנו כבר Inline⁻MITM, האם נוכל לנצל את התשתית ⁻ לצורך הזלגה של מידע שלנו דרכה!

התשובה לכך ⁻ היא כן וזהו עיסוק המטלה ⁻ הזלגה של מידע, דרך התשתית הנתונה, בעזרת ה־MITM הנתון לנו.

1.1 קבצים

להגשה זו מצורפים 7 קבצים.

- שנות שהורשנו היחיד שהורשנו המידע (הקובץ היחיד שהורשנו לשנות MITM התובץ היחיד שהורשנו לשנות malicious.py .1 על המערכת הנתונה).
 - .2 התמונה אותה בחרנו להזליג בשאלה ב image.jpeg
 - .0 של התעבורה של המפעל לצורך הקירת של התעבורה של של WS הקלטת $^{\circ}$
 - .1 של התעבורה של המפעל לאחר שהזלגנו מידע בשאלה $^{-}$ Q1.pcapng .4
 - .2 של התעבורה של המפעל לאחר שהזלגנו תמונה בשאלה $^{ au}$ $^{ au}$ עשל התעבורה של המפעל לאחר הקלטת שהזלגנו $^{ au}$
 - .6 readme.pdf כמובן, גם קובץ הסברים זה.
 - .7 מצגת לצורך ההצגה של המטלה. rresentation.pdf

1.2 הוראות הרצה

יש להוריד את שני הקבצים המצורפים בתוך קובץ המטלה שבמודל, לחלצם ולהרים את שתי המכונות הנתונות ולהפעיל את כלל המערכות הנדרשות (המכונות וממשק ה־SCADA דרך הדפדפן). לאחר שהכל פועל בצורה תקינה (כפי שמפורט בקובץ המטלה), יש להחליף את קובץ ה־MALICIOUS הדיפולטיבי הנמצא על המכונה של התוקף, בקובץ המצורף להגשת על ידינו.

השארנו את שני הפתרונות עבור שאלות 1 ו־2 בפונקציה EXECUTE, המעבר בין הפתרונות הוא על ידי שינוי של pexecute השארנו את שלות 1 ו־2 בפונקציה בצנאי, יש לשנות את SELF.MODE, הוא אמור להיות 0 כאשר נרצה להריץ את שאלה 1 ו־1 כאשר נרצה להריץ את שאלה 2.

1.3 הסטוריית גרסאות

המטלה הועלתה גם לריפוסיטורי ב־GITHUB, ניתן לראות שם היסטוריית COMMIT.

HTTPS://GITHUB.COM/LIORVI35/INFORMATION-LEAKAGE.GIT

כאן נגמר פרק המבוא ⁻ קריאה מהנה ⊙

2 חקר הפרוטוקול

בפרק זה ניתן מענה לשאלה 0 - נסביר את הפרוטוקול, את המבנה של חבילותיו ואת השימושים בו.

מאסטר־עבד 2.1

לפני שנסביר על הפרוטוקול, ניתן הסבר קצר על יחסי "מאסטר־עבד". ישנם הרבה סוגי תקשורת כמו "P2P" או "CLIENT-SERVER", כעת נראה עוד סוג הנקרא "Master-Slave".

בהקשר של פרוטוקולי תקשורת, יחסי מאסטר־עבד הם מושג בסיסי המתאר כיצד מכישירים מקיימים אינטראקציה ומחליפים מידע בתוך הרשת. קשר זה נמצא בפרוטוקולים שונים והוא עוזר להקל על חילופי המידע בצורה יעילה ומאורגנת במרכיבי הרשת - נסתכל על שני רכיבים עיקריים:

- 1. מאסטר רכיב המאסטר הוא הרכיב השולט במערכת, הוא יוזם תקשורת, שולח בקשות ומנהל את זרימת הנתונים הכוללת ברשת. המאסטר קובצע מתי וכיצד מחליפים נתונים עם התקני העבד. בדרך כלל יש לו את הסמכות לקבל החלטות, לעבד מידע ולתזמן את תהליך התקשורת.
- 2. עבד רכיבי העבד הם הרכיבים המגיבים לבקשות של המאסטר. הם מחכים לפקודות או בקשות מהמאסטר ומספקים את המידע המבוקש או מבצעים פעולות לפי ההוראות. לעבדים אין אפשרות לקבל החלטות והם מתמקדים בביצוע משימות ספיציפיות על סמך הפקודות שהם מקבלים. הם מתוכננים לעקוב אחר ההוראות ולספק נתונים מבלי ליזום תקשורת בעצמם.

ניתן לאפיין את יחסי מאסטר־עבד לפי הנקודות הבאות:

- 1. התחלה המאסטר יוזם תקשורת על ידי שליחת בקשות לרכיבי העבד.
- 2. זרימת בקרה ־ המאסטר שולט בזרימת חילופי הנתונים. הוא קובע מתי לשלוח בקשות, באיזו תדירות על העבדים לשלוח מידע ומתי לצפות לתגובות.
- 3. היענות ־ עבדים מגיבים לבקשות של המאסטר ואינם יוזים תקשורת בעצמם. הם מחכים להוראות של המאסטר.
 - 4. כתובת לכל רכיב עבד יש בד"כ כתובת ייחודית שהמאסטר משתמש בה כדי לזהות ולתקשר איתו.
- 5. סנכרון ־ יחסי מאסטר־עבד נועדו להבטיח סנכרון וסדר בהחלפת הנתונים ומניעת התנגשויות ממכשירים המנסים לתקשר בו זמנית.
- 6. מדרגיות ⁻ קשר זה מאפשר תכנון של רשתות תקשורת אשר ניתנות להרחבה שבהן מאסטר יחיד יכול לתקשר עם מספר רב של עבדים וליצור היררכיה שיכולה להכיל מערכות מורכבות.

כעת, בחזרה לענינינו, Modbus, הוא פרוטוקול בקשה־תגובה אשר מיושם בעזר קשר מאסטר־עבד.
התקשורת בו תמיד מתרחשת בזוגות ־ בפרוטוקול זה המאסטר בדרך כלל הוא HMI
(Supervisory*Control** Acquisition) Scada או מערכת Human** Machine** Interface) או מערכת Programmable** Logic** ControlLer) PLC (העבד הוא PLC) והעבד הוא השברתגובה. התוכן של הפרוטוקול.

2.2 שכבות הפרוטוקול

תקשורת Modbus מאורגנת בשכבות שעוזרות לבנות את תהליך חילופי הנתונים ולהבטיח תקשורת אמינה בין המכשירים.

- 1. APPLICATION DATA MBAP מבנה הנתונים ברמה העליונה ב־Modbus/TCP. מבנה הנתונים ברמה העליונה ב-APPLICATION DATA UNIT במדע על הבקשה, כתובות מקור ויעד, מזהה הבקשה ואורך ה־ADU. בנוסף גם, מכיל את ה־PDU, אשר בו נמצאים הבקשה (קוד הפונקציה במטלה זו אנחנו מתמקים בקוד פונקציה מספר 1 קריאה) והנתונים בפועל.
- ב. PROTOCOL-DATA-UNIT .2 מכיל את הפקודה והנתונים עצמם. כולל את קוד הפונקציה המציין איזה פעולה PROTOCOL-DATA-UNIT .2 נרצה לבצע.
- להם Coils" הם ביטים פיזים של אאוטפוט. דוגמה פשוטה: הנורות במפעל, במצב תקין ה־Coils" (*) מ־1 עד 5 מחליפים ביט מ־0 ל־1 וההפך.

2.3 חבילת בקשה

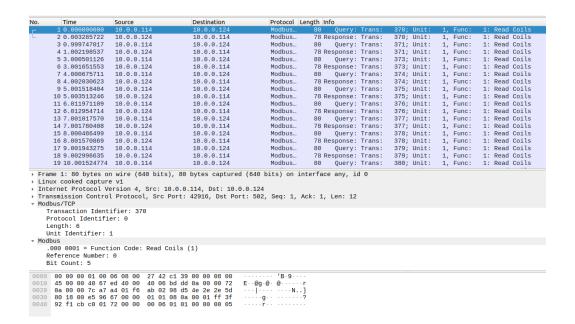
נסתכל כעת על שכבת האפליקציה - של חבילת הבקשה:

:ADU •

- .1 באורך 2 בתים, מספר יחודי המזהה את רכיב המאסטר. TRANSACTION IDENTIFIER
- 2. Protocol Identifier באורך 2 בתים, מספר המזהה את הפרוטוקול בו נעשה שימוש.
 - .3 באורך 2 בתים, אורך כלל הפרוטוקול.
 - .4 שורך בית 1, מספר יחודי המזהה את רכיב העבד. Unit Identifier
 - .5 באורך בית 1, מציין איזה פעולה נרצה לעשות. Function Code

·bDII •

- .1 באורך 2 בתים, מספר הפניה. REFERENCE NUMBER
- באורך בית 1, המשמעות אצלנו היא כמות הנורות במפעל. Bit Count .2



2.4 חבילת תגובה

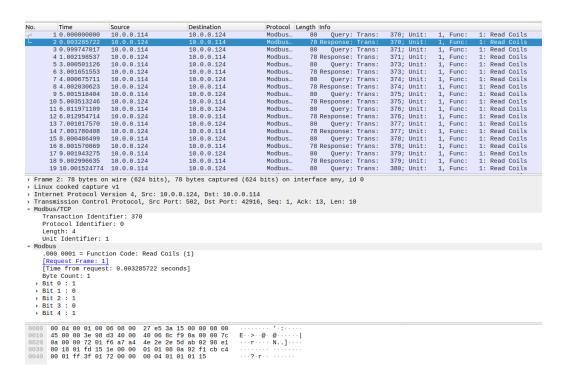
נסתכל כעת על שכבת האפליקציה - של חבילת התגובה:

:ADU •

- .1 באורך 2 בתים, מספר יחודי המזהה את רכיב המאסטר. TRANSACTION IDENTIFIER
- .2 באורך 2 בתים, מספר המזהה את הפרוטוקול בו נעשה שימוש. Protocol Identifier
 - .3 באורך 2 בתים, אורך כלל הפרוטוקול.
 - 4. Unit Identifier באורך בית 1, מספר יחודי המזהה את רכיב העבד.
 - .5 Function Code .5 באורך בית 1, מציין איזה פעולה נרצה לעשות.

·DDII •

- .1 באורך 2 בתים, מספר הפניה. Reference Number
- באורך בית 1, מציין את אורך המידע המועבר. BYTE COUNT .2
- בתים, מיקום נוסף לצורך שמירת עוד מידע. ADDITIONAL COILS .3



3 אלגוריתמיקה

בפרק זה נעבור בצורה יסודית על המימוש והפתרון, נסביר את האלגוריתמיקה מאחורי המימוש.

1.3 שאלה 1

.1 כאן נעבור על הפתרון של שאלה

."Otorio Rocks" בשאלה זו, נדרשנו להזליג 50 פעמים את המחרוזת

את ההזלגה הזו ביצענו דרך 5 חבילות, כך שבכל חבילה הזלגנו 10 פעמים (כמובן, לא ניתן להזליג את הכל בחבילה אחת בגלל המגבלה על גודל החבילה). בכל חבילה שהזלגנו דרכה, דחפנו את המחרוזת בסוף שכבת בחבילה אחת בגלל המגבלה על גודל החבילה), עם שינוי של בית יחיד באמצע.

כפי שראינו בחלק המחקר על הפרוטקול - חבילות Response, מכילות שדה הנקרא Byte Count שמשמעותו היא - בגודל כמה בתים המידע המועבר בחבילה. הבית הנ"ל - נמצא במיקום 8, לכן שינינו אותו לאורך של המידע שאנחנו מזליגים בכל פעם.

ניתן לראות, תחילה אנחנו מגדירים את המידע להזלגה - שהוא 10 פעמים המחרוזת הרצויה. לאחר מכן (הגדרנו DATA MEMBER שיספור את כמות ההזלגות) אם עוד לא שלחנו 5 פעמים - נייצר את המידע החדש להחזרה מהפונקציה - הוא יהיה שכבת האפליקציה הנתונה עם השינוי של השדה הרצוי שמתאר את גודל המידע ובנוסף המידע בסוף שכבת האפליקציה. כמו כן, אם כבר שלחנו מעל 5 פעמים - נחזיר את המידע הרגיל ללא הזלגה.

```
# In this part, we need to leak the string "Otorio Rocks" - 50 times,
# We'll leak it 5 times (5 packets), each packet contains 10 strings.
to_leak = 10 * "Otorio Rocks"

if self.leak_counter < 5:

# Each `modbus` packet contains a `Byte Count` field that contains the amount of bytes that
# response contains - so we need to modify it to avoid HMI detection.
payload = data[:8] + binascii.unhexlify(hex(len(to_leak) + 1)[2:]) + data[9:] + to_leak

self.leak_counter += 1
else:
    payload = data
return payload</pre>
```

2.2 שאלה 2

.2 כאן נעבור על הפתרון של שאלה

בשאלה זו, נדרשנו לבחור תמונה כלשהי ולהזליגה.

את ההזגלה הזו ביצענו דרך מספר לא קבוע של חבילות. ביצענו סגמנטציה על התמונה (כלומר, חילוק של המידע של התמונה למספר חלקים), בחרנו שכל סגמנט יהיה בגודל 200 בתים והסגמנט האחרון יהיה כל מה שנשאר. כמו בסעיף הקודם, ההזלגה של המידע עצמו היא בסוף שכבת האפליקציה עם שינוי של הבית המתאר את אורך המידע.

תחילה אנחנו פותחים את התמונה וקוראים את כל המידע, לאחר מכן מגדירים את גודל הסגמנט. אחר כך יש לנו שני מצבים - האם יש לנו סגמנט באורך 200 או שאנחנו בסגמנט האחרון (שהוא כל השארית), בשני המקרים - אנחנו מגדירים את החבילה להחזרה על ידי שינוי הבית פלוס הדחיפה של המידע בסוף ומחזירים, כמובן אחרת - אם סיימנו להלזיג נחזיר את החבילה הרגילה.

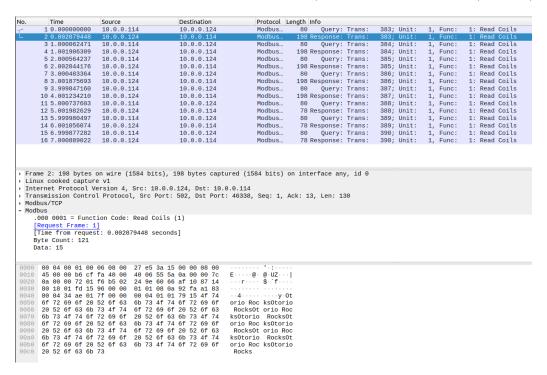
בנוסף, יש לנו גם כמה שורות (שמסומנות בהערה) שמטרתן לשמור את כל הסגמנטים שאנחנו מבצעים (כדי להיווכח שכל התמונה הוזלגה במלואה), כלומר אם בסוף הקובץ החדש שנוצר הוא בדיוק התמונה שהתחלנו איתה הזלגנו הכל. (רק לצורך בדיקה עצמית).

4 תעבורה

בפרק זה נעבור על תעבורת המערכת, נעבור על קטעי תעבורה נבחרים מתוך השאלות ונסביר זאת.

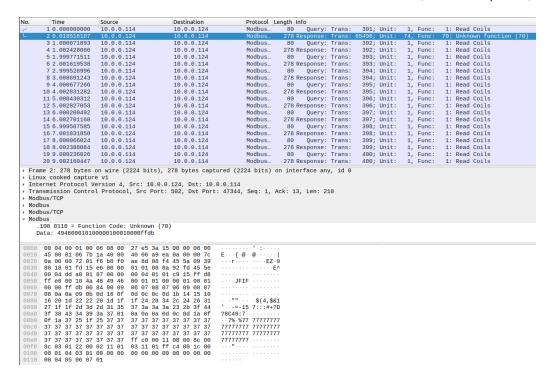
4.1 שאלה 1

כאן ניתן לראות את ההזלגה של המידע הרצוי, תחילה נשלחת חבילה מסוג "בקשה" ולאחר מכן נשלחת חבילה מסוג "תגובה". כפי שראינו בפירוט האלגוריתם ־ אנחנו מדליפים דרך 5 חבילות, לכן חבילות 10-8-6-7-2 מכילות את המידע המוזלג. לאחר מכן החבילות כמובן ממשיכות להישלח (כי TCPPROXY לא עוצר) אבל הן לא מכילות מידע מוזלג, אלא רק חבילות סטנדרטיות של בקשה־תגובה.



2.4 שאלה 2

כאן ניתן לראות את תחילת ההזלגה של התמונה, כרגיל נשלחת חבילת בקשה ובחבילה הבאה, של התגובה כבר יש מידע מוזלג של התמונה. כמובן זאת לא החבילה היחידה שמכילה את המידע של התמונה ומספר חבילות אחריה גם עם חלקי התמונה עד שמסיימים להזליג.



5 ביבליוגרפיה

רשימת מקורות אשר עזרו לנו בעת כתיבת המסמך ופתרון המטלה.

- 1. HMI Definition
 https://csrc.nist.gov/glossary/term/human_machine_interface
- 2. What is HMI https://inductiveautomation.com/resources/article/what-is-hmi
- 3. What is a Scada system
 https://scada-international.com/what-is-scada/
- 4. Scada https://en.wikipedia.org/wiki/SCADA
- 5. Programmable-Logic-Controller https://en.wikipedia.org/wiki/Programmable_logic_controller
- 6. What is a PLC https://inductiveautomation.com/resources/article/what-is-hmi
- 7. What is the Modbus Protocol & How Does It Work?

 https://www.ni.com/en-il/shop/seamlessly-connect-to-third-party-devices-and-supervisory-system/
 the-modbus-protocol-in-depth.html
- 8. Hack the Modbus Protocol https://www.radiflow.com/blog/hack-the-modbus/
- 9. Vulnerabilities of The Modbus Protocol https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/bitstream/handle/unipi/11394/Evangeliou_1508.pdf?sequence= 1&isAllowed=y