

Theoretical Exercises

Exercise 1

Функция использует комбинации SCAS и STOS для работы. Сначала объясните, какого типа `[ebp+8]`, `[ebp+C]` в строках 1 и 8. Затем объяснить, что делает этот фрагмент кода

```
01: 8B 7D 08      mov     edi, [ebp+8]
02: 8B D7         mov     edx, edi
03: 33 C0         xor     eax, eax
04: 83 C9 FF      or      ecx, 0FFFFFFFh
05: F2 AE        repne scasb
06: 83 C1 02      add     ecx, 2
07: F7 D9        neg     ecx
08: 8A 45 0C      mov     al, [ebp+0Ch]
09: 8B FA        mov     edi, edx
10: F3 AA        rep stosb
11: 8B C2        mov     eax, edx
```

Ответ

В инструкциях `mov edi, [ebp+8]` и `mov al, [ebp+0Ch]` происходит перемещение значения из адреса/чтение по адресу `[ebp+8]` и `[ebp+0Ch]` соответственно. В случае `[ebp+8]` читается 4 байта, так как регистр 32-разрядный, а в `[ebp+0Ch]` - 1 байт, так как `al` - младший байт регистра `eax`.

После чтения четырех байт из адреса `[ebp+8]` это значение записывается в регистр `edx` - для сохранения и дальнейшего использования. С помощью `xor eax, eax` обнуляется значение регистра `eax`. Затем происходит логическое сложение значения регистра `ecx` и `0FFFFFFFh` - в результате в регистре `ecx` будет находиться результат этой операции - максимальное значение для размерности регистра.

SCASB осуществляет поиск байтов в строке, которая должна находиться в `al` - для совпадения размерности операндов - так как в `eax` лежит 0, то ищется символ конца строки. Адрес для поиска находится в `edi` - сейчас это значение по адресу `[ebp+8]`. В `ecx` находится количество элементов, которые нужно обработать. Префикс `repne` устанавливает поиск первого элемента, равного значению в аккумуляторе (`eax/al`)

Затем происходит увеличение `ecx` на 2. После чего с помощью инструкции `neg ecx` это значение умножается на -1.

В регистр `al` записывается значение по адресу `ebp+0Ch`, в `edi` - ранее сохраненное значение этого регистра до выполнения операции `scasb` из `edx`, так как при её выполнении увеличивается на размер искомого элемента.

И вызывается `rep stosb`, который `ecx` раз записывает в `edi` значение из `al`. Затем сохраненный адрес передается в регистр `eax`.

Можно предположить, что этот фрагмент кода представляет собой функцию для работы со строками. Сначала ищется нулевой элемент для определения размера строки, а затем она заполняется определенным символом, включая последний, нуль-символ конца строки.

На C/C++ функция может выглядеть следующим образом:

```
char* fill_string(char* s, char c)
{
    size_t len = strlen(s)+1;
    memset(s,c,len);
    return s;
}
```

Exercise 2

Учитывая то, что вы узнали о CALL и RET, объясните, как можно считать значение EIP? Почему нельзя просто выполнить команду MOV EAX, EIP?

Регистр `esp` не доступен ни по чтению, ни по записи. Так как адрес возврата загружается в стек сразу после вызова функции, можно сделать функцию, которая будет считывать значение из `[esp]` в `eax` и возвращать его.

```
get_eip: mov eax, [esp]
ret
```

Exercise 3

Придумайте как минимум две кодовые последовательности, чтобы установить EIP в значение `0xAABBCCDD`.

Ответ

Как минимум, для того, чтобы поместить в EIP нужное значение, нужно поместить его на верхушку стека до момента выполнения инструкции `ret`.

В первом способе мы можем записать значение `0xAABBCCDD` в `eax`, а затем записать его по адресу верхушки стека `[esp]`

```
set_eip_1:
mov eax, 0xAABBCCDD
mov [esp], eax
ret
```

Во втором способе можно просто запустить значение в стек перед выполнением `ret`

```
set_eip_2:
push 0xAABBCCDD
ret
```

Exercise 4

Что произойдет в функции `addme` из примера, если указатель стека не будет восстановлен должным образом перед выполнением `RET`?

```
int
__cdecl addme(short a, short b)
{
    return a+b;
}
```

```
01: 004113A0 55 push ebp
02: 004113A1 8B EC mov ebp, esp
03: ...
04: 004113BE 0F BF 45 08 movsx eax, word ptr [ebp+8]
05: 004113C2 0F BF 4D 0C movsx ecx, word ptr [ebp+0Ch]
06: 004113C6 03 C1 add eax, ecx
07: ...
08: 004113CB 8B E5 mov esp, ebp
09: 004113CD 5D pop ebp
10: 004113CE C3 retn
```

The function is invoked with the following code:

C

```
sum = addme(x, y);
```

Assembly

```
01: 004129F3 50                push    eax
02: ...
03: 004129F8 51                push    ecx
04: 004129F9 E8 F1 E7 FF FF    call    addme
05: 004129FE 83 C4 08            add     esp, 8
```

Ответ

Если указатель стека не будет восстановлен перед выполнением RET, то управление передастся по другому адресу - то есть значению, которое будет лежать в верхушке стека esp перед выполнением RET

Exercise 5

Во всех описанных соглашениях о вызовах возвращаемое значение сохраняется в 32-битном регистре (EAX). Что происходит, если возвращаемое значение не помещается в 32-битный регистр? Напишите программу, чтобы проверить свой ответ. Меняется ли этот механизм в зависимости от компилятора?

Ответ

Если возвращаемое значение не помещается в 32-битный регистр EAX, оно будет помещено в комбинированный регистр EDX:EAX (для 64-бит, например). Компилятор может передать указатель на значение через стек или регистр. Механизм меняется в зависимости от соглашения, компилятора, платформы.

Exercise 6

В некоторых листингах ассемблера, имя функции имеет префикс @, за которым идёт число. Когда и почему используется такое оформление?

Ответ

(из документации Microsoft о декорации имён) В соглашении о вызове __stdcall префикс с десятичным числом байтов в списке параметров, в __fastcall префикс и постфикс с десятичным числом байтов в списке параметров. В __vectorcall используется @@ с десятичным числом байтов в списке параметров

Exercise 7

Если текущий уровень привилегий закодирован в регистре CS, который может быть изменен кодом пользовательского режима, то почему код пользовательского режима не может изменить регистр CS для изменения уровня привилегий?

Ответ

Пользовательский процесс не может изменить значение поля привилегий в дескрипторе - у него нет доступа к таким инструкциям. Кроме того, содержимое регистра может измениться как результат выполнения инструкции, управляющей потоком выполнения. Ещё уровень привилегий может измениться в случае передачи управления кодовому сегменту с помощью использования дескриптора-шлюза. Процессор ограничивает передачу управления в пределах одного кольца защиты.

Exercise 8

Прочитайте главу «Виртуальная память» в «Руководстве разработчика программного обеспечения Intel», том 3, и «Руководстве программиста архитектуры AMD64», том 2: «Системное программирование». Выполните несколько преобразований виртуальных адресов в физические и проверьте результат с помощью отладчика ядра. Объясните, как

работает защита от выполнения данных (DEP, Data Execution Prevention).

Ответ

Запустим WinDbg в режиме local kernel debugging.

Возьмем список процессов

В самом верху будет процесс System

```
PROCESS fffff80b1e664080
  SessionId: none  Cid: 0004  Peb: 00000000  ParentCid: 0000
  DirBase: 001ad000  ObjectTable: fffff80077e60e40  HandleCount: 2224.
  Image: System
```

DirBase - значение CR3 при запуске процесса - адрес, который запускает преобразование виртуальных адресов в физические. CR3 - управляющий регистр в x86-64, который хранит физический адрес каталога страниц или таблицы указателей каталогов страниц

Возьмем адрес ядра

```
lkd> lm
start            end                module_name
fffff800`6ce00000 fffff800`6de46000 nt               (pdb symbols)      c:\symbols\ntkrnlmp.pdb\68A17FAF3012B7846079AEEDBE0A5831\ntkrnlmp.pdb

Unloaded modules:
fffff800`70700000 fffff800`70710000 dump_storport.sys
fffff800`70740000 fffff800`7076e000 dump_storvme.sys
fffff800`70790000 fffff800`707ae000 dump_dumpfve.sys
fffff800`71800000 fffff800`7181c000 dam.sys
fffff800`6f8e0000 fffff800`6f8f1000 hwpolicy.sys
```

Адрес nt - fffff8006ce00000 - виртуальный адрес

CR3 = 001ad000

PLM4E = 001adf80

```
Evaluate expression: 1761160 = 00000000`001adf80
lkd> ? 001adf80 + ((fffff8006ce00000 >> 0x1e & 0x1ff) * 8)
Evaluate expression: 1761160 = 00000000`001adf88
lkd> !dq 1adf80
# 1adf80 00000000`04109063 00000000`00000000
# 1adf90 00000000`00000000 00000000`00000000
# 1adfa0 00000000`00000000 00000000`00000000
# 1adfb0 00000000`00000000 00000000`00000000
# 1adfc0 00000000`00000000 00000000`00000000
# 1adfd0 00000000`00000000 80000000`001ad063
# 1adfe0 00000000`00000000 00000000`00000000
# 1adff0 00000000`00000000 00000000`04022063
```

PDPE = 04109008

```
lkd> ? (0000000004109063 & ffffffffffff00) + ((fffff8006ce00000 >> 0x1e & 0x1ff) * 8)
Evaluate expression: 68194312 = 00000000`04109008
lkd> !dq 04109008
# 4109008 00000000`0420a063 0a000001`1b60f863
# 4109018 0a000000`0cb31863 0a000000`a7755863
# 4109028 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109038 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109048 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109058 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109068 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109078 00000000`00000000 00000000`00000000
```

PDE = 0420ab38

```

lkd> ? (000000004109063 & ffffffff000) + (((fffff8006ce00000 >> 0x1e & 0x1ff) * 8)
Evaluate expression: 68194312 = 00000000`04109008
lkd> !dq 04109008
# 4109008 00000000`0420a063 0a000001`1b60f863
# 4109018 0a000000`0cb31863 0a000000`a7755863
# 4109028 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109038 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109048 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109058 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109068 00000000`00000000 00000000`00000000
# 4109078 00000000`00000000 00000000`00000000

```

Physical Address + offset (=0)

```

lkd> !dq 0420ab38
# 420ab38 8a000000`020001a1 0a000000`022001a1
# 420ab48 0a000000`024001a1 0a000000`026001a1
# 420ab58 0a000000`028001a1 0a000000`02a001a1
# 420ab68 8a000000`02c009e3 8a000000`02e009e3
# 420ab78 8a000000`030001a1 0a000001`0ecf5863
# 420ab88 0a000001`0ecf6863 00000000`04016063
# 420ab98 00000000`04017063 00000000`04018063
# 420aba8 00000000`04019063 00000000`0401a063
lkd> ? 02000000 + (((fffff8006ce00000 >> 0xc & 0x1ff)*8)
Evaluate expression: 33554432 = 00000000`02000000

```

Проверим

```

lkd> !vtop 0001ad000 fffff8006ce00000
Amd64VtoP: Virt fffff8006ce00000, pagedir 00000000001ad000
Amd64VtoP: PML4E 00000000001adf80
Amd64VtoP: PDPE 0000000004109008
Amd64VtoP: PDE 000000000420ab38
Amd64VtoP: Large page mapped phys 0000000002000000
Virtual address fffff8006ce00000 translates to physical address 2000000.

```