

6. THREATS AND PITFALLS

Magnus Jensen

- Taxonomy
 - Hvordan der angribes, X.8000
 - Hvorfor der angribes, STRIDE
 - Hvor der angribes og af hvem, EINO
 - Hvorfor muligt? TPM
- Illegalt Input Angreb, gennemgang
 - Overflow angreb
 - Cross Site Scripting
 - Heart Bleed
- Spectre, dybde
 - Speculative Execution
 - Problemet
 - Eksempel
 - Gemme i cachén
 - Læse fra cachén

THREATS AND PITFALLS

Motivation

Når vi tænker på IT-systemer, skal vi altid **overveje sikkerhed**. Derfor arbejder vi med en **Thread Model**.

Thread Model

- *Hvilke trusler vi tager os af*
- *Hvilken grader vi tager os af dem*
- *Mængden af forsvar mod dem*

Taxonomy

Der er en række forskellige måder at definere angreb på, betegnet med følgende modeller.

1.1 Hvordan der angribes, X.8000

Der er flere måder at kategorisere et angreb på. X.800 standarden angiver to typer angreb over en netværks transmission: Passive og Active angreb.

AKTIVE	PASSIVE
Replay	Aflytning
Blocking	Analyse
Modification	

Det er klart at passive angreb er svære at opdage. Aflytning kan dog stoppes ved at bruge kryptering.

Aktive angreb er nemmere at opdage, men sværere at forhindre.

1.2 Hvorfor der angribes, STRIDE

Forskellige angreb kan have forskellige mål. STRIDE betegner de forskellige angrebstyper og deres mål, og er en forkortelse for:

- *Spoofing Identity*: Imitere en bruger
- *Tempering*: ændre på data uden det opdages
- *Repudiation*: gøre noget; uden at det kan bevises
- *Information Disclosure*: se fortroligt data
- *Denial of service*: DDOS
- *Elevation of privilege*: give sig selv flere rettigheder

Det skal dog nævnes, at et angreb sagtens kan høre under flere af disse betegnelser.

En man-in-the-middle angreb vil ofte f.eks både betegnes som "Spoofing Identity" og "Information Disclosure"

1.3 Hvor der angribes og af hvem, EINO

En helt tredje måde at betegne et angreb på, er via EINO. De to første betegner hvem:

- *External attackers*
- *Internal attackers*

Hvor der bliver angrebet:

- *Network attacks*
- *Offline attacks*
- *Online attacks*

1.4 Hvorfor muligt? TPM

En sidste måde at kategorisere angreb på er via TPM, som betegner hvorfor det var muligt:

- *Thread model*: vi forudså ikke dette angreb
- *Policy*: vores sikkerheds politik var ikke god nok
- *Mechanism*: vores mekanismer var ikke tilstrækkelige.

2. Illegalt Input Angreb, gennemgang

Mange IT systemer tager input fra brugeren; og hvis disse inputs ikke håndteres korrekt - kan de udnyttes til at udføre angreb.

2.1 Overflow angreb

Vi får input der er længere end forventet. I sprog som C kan dette være en problem.

Overflow angreb

Forsøges et input at gemmes i et **array der ikke er langt nok**; vil det overskydende **overskrive hukommelsen** uden for arrayet.

- *Overskrive hukommelse*

Dette kan f.eks få programmet til at crashe - men kan en angriber selv bestemme input; kan angriberen **ligge farlig data i hukommelsen**.

- *Styre computeren*

Det kunne f.eks være; at det var muligt i et program at **overskrive en stacks return** address og dermed bestemme med input data; hvor computeren skal køre efter en funktion er udført. Hvilket kan være yderst farligt.

Aktivt angreb: modification

2.2 Cross Site Scripting

Hvis en hjemmeside kan tage imod bruger-input, og på en anden side udskriver selv samme input; så kan et sådant input indeholde javascript-kode, som browseren vil køre.

Dette bliver først rigtig farligt; når en ond hjemmeside vælger at sende brugeren hen til den anden naive hjemmeside der udskriver inputtet. Fra brugerens og browserens synspunkt; ser det ud som at javascriptet kommer fra den naive side hvorfor javascripten pludselig har adgang til den naive hjemmesides data. Det kan javascripten nu sende videre; helt uden at man opdager noget.

Aktivt angreb: Modification

Stride: Spoofing Identity, Tempering, Repudiation og Information Disclosure

EINOO: ekstern, online

2.3 Heart Bleed

Heart Bleed var en bug der var i OpenSSL. Man udnyttede at man i SSL bruger et heartbeat, til at tjekke at en server stadig er i live.

Dette gøres ved at sende et nonce og dets længde. Serveren vil så gemme dette nonce i et array; og udskrive fra arrayet så langt som længden der blev sendt - og sende det samme tilbage.

I hele to år, glemte man at tjekke om længden der blev sendt rent faktisk matchede; og derved kunne man sende en længde der var længere end selve noncet; og derved få serveren til at sende noget af dens interne memory tilbage.

3. Spectre, dybde

3.1 Speculative Execution

Moderne CPU **ramte et loft** da de kom op omkring 4Ghz, og producenter måtte finde andre måder at forhøje hastighederne på.

Dette ledte til at **speculative execution** blev opfundet; hvor at en CPU vil **prøve at gætte hvad den skal i udføre i fremtiden**; hvis den lige pludselig får mulighed for at udføre noget **imens den venter** på noget andet.

Den kunne skulle **vente fordi, den skulle bruge noget data** som den ikke havde i dens egen cache men først måtte **hente fra RAM**. Når noget bliver hentet fra RAM, bliver det **lagt ind i cachen** som er langt hurtigere, som CPU'en så bare internt bruger.

Det vil sige, **hvis en CPU gætter rigtigt** om hvad den skal udføre i fremtiden, og den allerede har udført disse og lagt deres resultater i sin cache, er disse **resultater hurtigt tilgængelig**.

3.2 Problemet

Fejlen som SPECTRE handler om; finder sig i; at **disse spekulative operationer ikke får slettet deres resultater fra cachen**; og man må den måde kan **udnytte** speculative thinking til at **få fat i information**, man ellers ikke vil kunne tilgå.

Dette kunne for eksempel ske ved et **multi-user system** på en computer, eller ved noget så simpelt som **to taps i en browser**.

3.3 Eksempel

3.3.1 Gemme i cachen

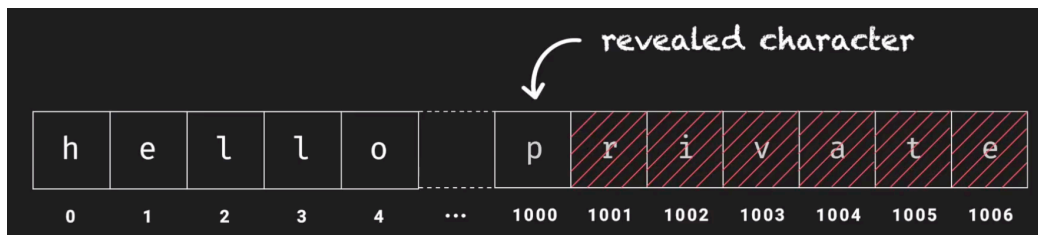
```
data = [1, 2, 3, 4] // et vilkårligt set af information

input = 1000 // Et tal større end data.size

if (input < data.size) {
    secret = data[input]
}
```

I overstående eksempel, **kender CPU'en ikke værdien af data.size**, så den vil spørge RAM om dette - hvilket tager tid.

Derfor vil `secret` nu komme til at indeholde `data[1000]` - såfremt den tror `if` vil blive sand (kunne være angriberen havde kørt det mange gange, hvor det havde været sandt).



Spectre data

`data` er ikke 1000 langt, så noget andet fortroligt data vil blive taget; da data i memoryen ligger lige efter hinanden som et langt array.

Men `data.size` kommer nu tilbage til CPU'en og den finder ud af if-sætningen ikke vil være sand; dog fjerner den ikke hvad den lagde i cachén.

3.3.2 Læse fra cachén

Nu er angriberens næste job, at finde en måde at læse fra cachén.

```
chars = [a, b, c, d, ..., z] // Alle mulige karakter

for i in chars.index
    chars[i] // læs; hvilket prøpper i cachén
    chars[secret] // kort tid: vi fandt hvad gemt i cachén; lang tid - læst fra ram,
    prøv igen
```

Så vi indlæser en efter en, de forskellige karakter ind i cachén; og efter hver indlæsning forsøger vi at indlæse `chars[secret]`.

Hvis det går hurtigt er det fordi vi netop har indlæst den; hvorfor vi nu ved hvad der stod på `data[1000]`.

Det her er bestemt Information Disclosure fra STRIDE; og et online attack udført af en insider.