

缓冲区溢出炸弹

实验目标

- 掌握函数调用时的栈帧结构
- 利用输入缓冲区的溢出漏洞，将攻击代码嵌入当前程序的栈帧中，使得程序执行我们所期望的过程

实验代码

- 解压文件，得到三个文件
 - makecookie: 生成cookie
 - 例: ./makecookie SA18225155 生成cookie
 - Bufbomb: 可执行程序-攻击对象
 - Sendstring: 字符格式转换

bufbomb程序

- Bufbomb中包含一个getbuf函数，该函数实现如下

```
1 int getbuf()
2 {
3     char buf[12];
4     Gets(buf);
5     return 1;
6 }
```

- 对buf没有越界检查（常见c编程错误）
- 超过11个字符将溢出

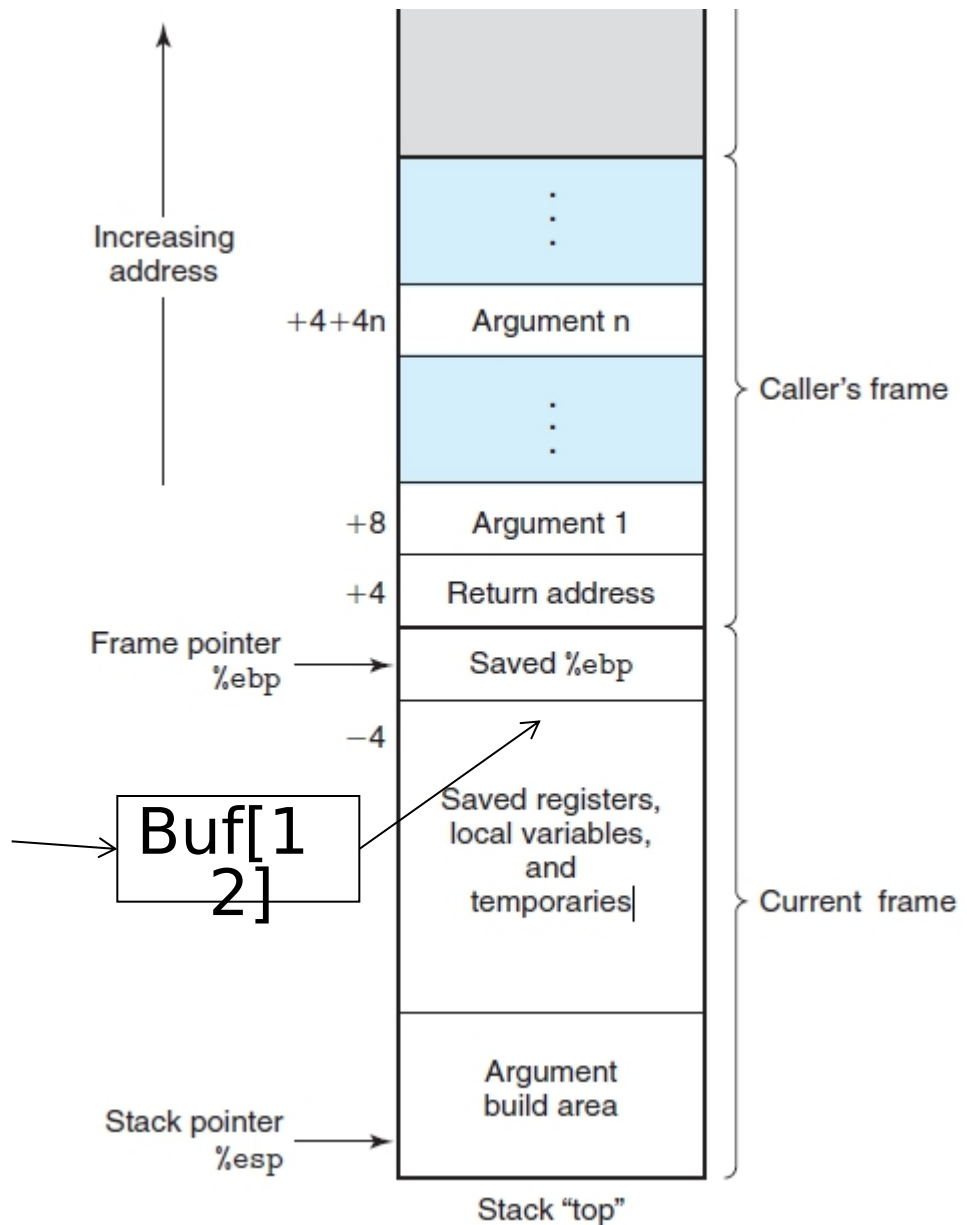
溢出

- 溢出的字符将覆盖栈帧上的数据
 - 特别的，会覆盖程序调用的返回地址
 - 赋予我们控制程序流程的能力
- 通过构造溢出字符串，程序将“返回”至我们想要的代码上

```

1 int getbuf()
2 {
3     char
4     buf[12];
5     Gets(buf);
6     return 1;
7 }
push    %ebp
mov     %esp,%ebp
sub     $0x18,%esp
lea     -0xc(%ebp),%eax
mov     %eax,(%esp)
call    0x8048e60
        <Gets>
mov     $0x1,%eax
leave
ret

```



栈帧结构-可参考教材相关章节

字符构造

- 计算机系统中，字符以ASCII码表示 / 存储
 - 例如，输入'1'，存储为'0x31'
 - 本实验也需要扩展的ASCII码（128~255）
- 为了构造所需要的地址或其他数据，我们需要逆反“字符->ASCII码”的过程
 - 采用代码包给出的 sendstring工具。
 - 方法：./sendstring < exploit.txt > exploit-raw.txt
 - 其中exploit.txt保存目标数据（即空格分隔的ASCII码），exploit-raw.txt为逆向出的字符串

字符串输入

- 前述方法构造出的字符串按如下方式输入：
 - `./bufbomb -t SA18225155 < exploit-raw.txt`
- 从标准输入设备输入，方式如下：
 - ALT+ASC码的十进制数（小键盘输入）
 - 注意，最后一个数字按下后与ALT键同时放开
 - 例，输入字符“1”为ALT+49
- 实验完成后提交exploit.txt文件

Level 0: Candle

- 主体函数

```
1 void test()
2 {
3   int val;
4   volatile int local = 0xdeadbeef;
5   entry_check(3); /* Make sure entered this function properly */
6   val = getbuf();
7   /* Check for corrupted stack */
8   if (local != 0xdeadbeef) {
9     printf("Sabotaged!: the stack has been corrupted\n");
10  }
11  else if (val == cookie) {
12    .....
13  }
14  }
```

- getbuf函数在test中被调用，当getbuf返回时继续执行第八行

Level 0: Candle

- Bufbomb中一个正常情况下不会被执行的函数：

```
void smoke()
{
    entry_check(0); /* Make sure entered this function
        properly */
    printf("Smoke!: You called smoke()\n");
    validate(0);
    exit(0);
}
```

- 我们的目标：在getbuf返回时跳到smoke函数执行

Level 0: Candle

- 思路

- 通过调试得到我们输入的字符串首地址,并打印出该字符串作验证x/s \$ebp-0xc
- 找到函数smoke的地址 p/x &smoke
- 用smoke函数的地址覆盖getbuf的返回地址

Level 1: Sparkler

- 另一函数

```
void fizz(int val)
{
```

```
    entry_check(1); /* Make sure entered this function properly */
```

```
    if (val == cookie) {
```

```
        printf("Fizz!: You called fizz(0x%x)\n", val);
```

```
        validate(1);
```

```
    } else
```

```
        printf("Misfire: You called fizz(0x%x)\n", val);
```

```
        exit(0);
```

```
}
```

实验成功

- 目标：“返回”到该函数并传送参数cookie
 - Cookie必须为自己学号生成
 - 格式示例如下：
 - SA18225155使用“./makecookie SA08225155”生成

Level 2: Firecracker (选做)

- 第三个函数

```
int global_value = 0;
void bang(int val)
{
    entry_check(2); /* Make sure entered this function properly */
    if (global_value == cookie) {
        printf("Bang!: You set global_value to 0x%x\n", global_value);
        validate(2);
    } else
        printf("Misfire: global_value = 0x%x\n", global_value);
    exit(0);
}
```

实验成功

- 目标：构造若干条指令，修改全局变量 `global_val`，然后跳转到上述函数
 - 具体指令构造方法参加实验说明文档
 - 可通过 `execstack` 工具解除栈执行限制

Level 3: Dynamite (选做)

- void test()

```
2 {
3  int val;
4  volatile int local = 0xdeadbeef;
5  entry_check(3); /* Make sure entered this function properly */
6  val = getbuf();
7  /* Check for corrupted stack */
8  if (local != 0xdeadbeef) {
9  printf("Sabotaged!: the stack has been corrupted\n");
10 }
11 else if (val == cookie) {
12 printf("Boom!: getbuf returned 0x%x\n", val);
13 validate(3);
14 }
15 else {
16 printf("Dud: getbuf returned 0x%x\n", val);
17 }
18 }
```

- 目标：函数正常返回时执行 第15行，我们要让函数执行第12行

一些说明

- Call 地址：返回地址入栈（等价于“Push %eip, mov 地址, %eip”；注意eip指向下一条尚未执行的指令）
- ret：从栈中弹出地址，并跳到那个地址（pop %eip）
- leave：使栈做好返回准备，等价于
 - mov %ebp, %esp
 - pop %ebp
- push： $R[\%esp] \leftarrow R[\%esp] - 4$; $M[R[\%esp]] \leftarrow S$
- pop： $D \leftarrow M[R[\%esp]]$; $R[\%esp] \leftarrow R[\%esp] + 4$;

指令构造方法示例

- `pushl $0x89abcdef # Push value onto stack`
- `addl $17,%eax # Add 17 to %eax`
- `.align 4 # Following will be aligned on multiple of 4`
- `.long 0xfedcba98 # A 4-byte constant`
- `.long 0x00000000 # Padding`
- 保存成example.s
- 然后
- `unix> gcc -c example.s`
- `unix> objdump -d example.o > example.d`

实验提交

- exploit.txt (ASCII码文件)