

Sichere Programmierung

Projekt 3

David Pierre Sugar
(76050)
Julian Sobott
(76511)

1 Einleitung

Nachdem wir uns während des letzten Praktikums grundlegend mit Assembler und dem GDB auseinander gesetzt haben, wird es nun Zeit diese neu gewonnenen Fähigkeiten zu nutzen um einen größeren Assembler-Code-Block zu analysieren.

Wie auch im letzten Praktikum greifen wir dabei auf die **GEF** Erweiterung für GDB zu.

2 Ein interessanter Shellcode

Auf den ersten Blick scheint der hier vorliegende Shellcode wirklich interessant. Beim überfliegen der Codezeilen fällt dabei auf, dass mittels **PUSH** und **POP** Operationen überdurchschnittlich oft der **Stack verändert wird**. Auch werden in einigen Zeilen bisher noch nicht zuordnungsbar **Konstanten** auf den Stack gepushed. Am Schluss wird jedoch ein **Systemcall** ausgeführt was dafür spricht, dass die für den Systemcall nötigen Daten auf dem Stack vorbereitet werden.

Da sich der Ablauf jedoch nicht so ohne weiteres ablesen lässt, wird im ersten Schritt der Shellcode **Zeile für Zeile** analysiert.

2.1 Analyse

Bei der Analyse von Assembler Code sollte man sich als erstes bewusst machen, **welche Register** involviert sind und wie der zugehörige **Stack Frame** ausgelegt ist. Dafür beginnt man in der ersten Zeile, analysiert diese und hält mögliche Veränderungen von Registern und Stack fest. Diesen Schritt wiederholt man Schritt für Schritt in jeder Code Zeile. Dabei sollte man dem Programmfluss folgen, d.h. bei einem Branch fährt man, mit der Analyse, beim angegebenen Sprungziel fort.

Das folgende Diagramm zeigt die vollständige Analyse des Shellcodes. Dabei werden teilweise mehrere Instruktionen in einem Schritt behandelt, wenn diese logisch zusammenhängen.

```

1 Vorbedingung:
2
3 STACK:
4 ----- <- RSP
5
6 REGISTER:    -
7
8 1. #####
9
10 Code:
11 xor      rcx, rcx
12 push     rcx
13
14 STACK:
15 -----
16 |          0x0          |
17 ----- <- RSP
18
19 REGISTER:    RCX = 0x0
20
21 2. #####
22
23 Code:
24 mov rcx, 0x68732f6e69622fff
25
26 STACK:
27 -----
28 |          0x0          |
29 ----- <- RSP
30
31 REGISTER:    RCX = 0x68732f6e69622fff
32
33 3. #####
34
35 Code:
36 shr rcx, 0x8      ; rcx >> 8
37
38 STACK:
39 -----
40 |          0x0          |
41 ----- <- RSP
42
43 REGISTER:    RCX = 0x0068732f6e69622f
44
45
46 4. #####
47
48 Code:
49 push rcx

```

```

50
51 STACK:
52 -----
53 |           0x0           |
54 -----
55 | 0x0068732f6e69622f      |
56 ----- <- RSP
57
58 REGISTER:   RCX = 0x0068732f6e69622f
59
60 5. #####
61
62 Code:
63 push rsp
64
65 STACK:
66 -----
67 |           0x0           |
68 -----
69 | 0x0068732f6e69622f      |
70 ----- <- A
71 |           A           |
72 ----- <- RSP
73
74 REGISTER:   RCX = 0x0068732f6e69622f
75
76 6. #####
77
78 Code:
79 pop rdi
80
81 STACK:
82 -----
83 |           0x0           |
84 -----
85 | 0x0068732f6e69622f      |
86 ----- <- A/ RSP
87
88 REGISTER:   RCX = 0x0068732f6e69622f
89             RDI = A
90
91
92 7. #####
93
94 Code:
95 xor        rcx, rcx
96 push       rcx
97
98 STACK:

```

```

99 -----
100 |           0x0           |
101 -----
102 | 0x0068732f6e69622f    |
103 ----- <- A
104 |           0x0           |
105 ----- <- RSP
106
107 REGISTER:   RCX = 0x0
108             RDI = A
109
110 8. #####
111
112 Code:
113 push word 0x632d
114
115 STACK:
116 -----
117 |           0x0           |
118 -----
119 | 0x0068732f6e69622f    |
120 ----- <- A
121 |           0x0           |
122 -----
123 |           0x632d        |           2-Bytes
124 ----- <- RSP
125
126 REGISTER:   RCX = 0x0
127             RDI = A
128
129 9. #####
130
131 Code:
132 push rsp
133
134 STACK:
135 -----
136 |           0x0           |
137 -----
138 | 0x0068732f6e69622f    |
139 ----- <- A
140 |           0x0           |
141 -----
142 |           0x632d        |           2-Bytes
143 ----- <- B
144 |           B             |
145 ----- <- RSP
146
147 REGISTER:   RCX = 0x0

```

```

148             RDI = A
149
150 10. #####
151
152 Code:
153 pop rbx
154
155 STACK:
156 -----
157 |             0x0             |
158 -----
159 | 0x0068732f6e69622f         |
160 ----- <- A
161 |             0x0             |
162 -----
163 |             0x632d          | 2-Bytes
164 ----- <- B/ RSP
165
166 REGISTER:   RCX = 0x0
167             RDI = A
168             RBX = B
169
170 11. #####
171
172 Code:
173 xor     rcx, rcx
174 push   rcx
175
176 STACK:
177 -----
178 |             0x0             |
179 -----
180 | 0x0068732f6e69622f         |
181 ----- <- A
182 |             0x0             |
183 -----
184 |             0x632d          | 2-Bytes
185 ----- <- B
186 |             0x0             |
187 ----- <- RSP
188
189 REGISTER:   RCX = 0x0
190             RDI = A
191             RBX = B
192
193
194 12. #####
195
196 Code:

```

```

197 jmp      command
198 call     execve
199 data:    db "ls -lA"      ; Die Adresse des Strings wird
200                                ; wird als Rücksprungadresse auf den Stack
201                                ; gepushed
202 STACK:
203 -----
204 |          0x0          |
205 -----
206 | 0x0068732f6e69622f |
207 ----- <- A
208 |          0x0          |
209 -----
210 |          0x632d       |          2-Bytes
211 ----- <- B
212 |          0x0          |
213 -----
214 |          x-----|-----> "ls -lA"
215 ----- <- RSP
216
217 REGISTER:  RCX = 0x0
218            RDI = A
219            RBX = B
220
221 13. #####
222
223 Code:
224 pop      rdx
225 push     rdx
226
227 STACK:
228 -----
229 |          0x0          |
230 -----
231 | 0x0068732f6e69622f |
232 ----- <- A
233 |          0x0          |
234 -----
235 |          0x632d       |          2-Bytes
236 ----- <- B
237 |          0x0          |
238 -----
239 |          x-----|-----> "ls -lA"
240 ----- <- RSP
241
242 REGISTER:  RCX = 0x0
243            RDI = A
244            RBX = B
245            RDX = PTR to "ls -lA"

```

```

246
247 14. #####
248
249 Code:
250 xor byte [rdx+5], 0x41      ; ersetze A durch \0 (ASCII 0x41 = 'A')
251
252 STACK:
253 -----
254 |          0x0          |
255 -----
256 | 0x0068732f6e69622f    |
257 ----- <- A
258 |          0x0          |
259 -----
260 |          0x632d        |          2-Bytes
261 ----- <- B
262 |          0x0          |
263 -----
264 |          x-----|-----> "ls -l\0"
265 ----- <- RSP
266
267 REGISTER:   RCX = 0x0
268             RDI = A
269             RBX = B
270             RDX = PTR to "ls -l\0"
271
272 15. #####
273
274 Code:
275 push rbx
276
277 STACK:
278 -----
279 |          0x0          |
280 -----
281 | 0x0068732f6e69622f    |
282 ----- <- A
283 |          0x0          |
284 -----
285 |          0x632d        |          2-Bytes
286 ----- <- B
287 |          0x0          |
288 -----
289 |          x-----|-----> "ls -l\0"
290 -----
291 |          B          |
292 ----- <- RSP
293
294 REGISTER:   RCX = 0x0

```

```

295         RDI = A
296         RBX = B
297         RDX = PTR to "ls -l\0"
298
299
300 16. #####
301
302 Code:
303 push rdi
304
305 STACK:
306 -----
307 |          0x0          |
308 -----
309 | 0x0068732f6e69622f |
310 ----- <- A
311 |          0x0          |
312 -----
313 |          0x632d       |          2-Bytes
314 ----- <- B
315 |          0x0          |
316 -----
317 |          x----- | -----> "ls -l\0"
318 -----
319 |          B           |
320 -----
321 |          A           |
322 ----- <- RSP
323
324 REGISTER:   RCX = 0x0
325             RDI = A
326             RBX = B
327             RDX = PTR to "ls -l\0"
328
329 17. #####
330
331 Code:
332 push rsp
333
334 STACK:
335 -----
336 |          0x0          |
337 -----
338 | 0x0068732f6e69622f |
339 ----- <- A
340 |          0x0          |
341 -----
342 |          0x632d       |          2-Bytes
343 ----- <- B

```



```

344 |          0x0          |
345 -----
346 |          x-----|-----> "ls -l\0"
347 -----
348 |          B          |
349 -----
350 |          A          |
351 ----- <- C
352 |          C          |
353 ----- <- RSP
354
355 REGISTER:   RCX = 0x0
356             RDI = A
357             RBX = B
358             RDX = PTR to "ls -l\0"
359
360 18. #####
361
362 Code:
363 pop rsi
364
365 STACK:
366 -----
367 |          0x0          |
368 -----
369 | 0x0068732f6e69622f |
370 ----- <- A
371 |          0x0          |
372 -----
373 |          0x632d       |          2-Bytes
374 ----- <- B
375 |          0x0          |
376 -----
377 |          x-----|-----> "ls -l\0"
378 -----
379 |          B          |
380 -----
381 |          A          |
382 ----- <- C/ RSP
383
384 REGISTER:   RCX = 0x0
385             RDI = A
386             RBX = B
387             RDX = PTR to "ls -l\0"
388             RSI = C
389
390 19. #####
391
392 Code:

```

```

393 xor rdx, rdx
394 mov al, 0x3B
395
396 STACK:
397 -----
398 |          0x0          |
399 -----
400 | 0x0068732f6e69622f |
401 ----- <- A
402 |          0x0          |
403 -----
404 |          0x632d        |          2-Bytes
405 ----- <- B
406 |          0x0          |
407 -----
408 |          x-----|-----> "ls -l\0"
409 -----
410 |          B          |
411 -----
412 |          A          |
413 ----- <- C/ RSP
414
415 REGISTER:   RCX = 0x0
416             RDI = A
417             RBX = B
418             RDX = 0x0
419             RSI = C
420             RAX = 0x000000000000003B
421
422
423 20. #####
424
425 Code:                SYSCALL

```

Zum Zeitpunkt des Systemcalls liegt folgender Zustand vor.

```

1  STACK :
2  -----
3  |          0x0          |
4  -----
5  |  0x0068732f6e69622f  | <-----
6  -----
7  |          0x0          |
8  -----
9  |          0x632d       | <-----
10 -----
11 |          0x0          |
12 -----
13 |          x-----    | -----> "ls -l\0"
14 -----
15 |          B-----    | -----
16 -----
17 |          A-----    | -----
18 ----- <- C
19
20 REGISTER:   RCX = 0x0
21             RDI = A
22             RBX = B
23             RDX = 0x0
24             RSI = C
25             RAX = 0x000000000000003B

```

Als nächstes gilt es zu klären, welcher Systemcall aufgerufen wird und welche Argumente dabei übergeben werden. Dazu muss man sich jedoch über die **Systemcall Calling Convention**, für x86-64Bit, im klaren sein.

2.1.1 Systemcalls

Der Linux Kernel stellt eine Reihe von Operationen bereit, die er stellvertretend für andere Prozesse ausführen kann. Dazu zählen u.a. Operationen zum allozieren von Speicher auf dem Heap oder auch Zugriffe auf Dateien. Die Schnittstelle bildet dabei die **syscall** Instruktion für neuere 64-Bit Systeme, bzw. die **0x80** Instruktion für ältere 32-Bit Systeme.

Calling Convention

Die Operation, die der Kernel für einen Prozess ausführen soll wird durch die sog. **Syscall Number** spezifiziert, die in das **RAX** Register geschrieben wird. So wird ein **READ** Befehl z.B. durch die Nummer **0x0** angegeben.

Die Argumente für jeden Systemcall werden **mittels Register** übergeben. Für 64 Bit

Programme wären dies, in der angegebenen Reihenfolge: RDI, RSI, RDX, RCX, R10, R8, R9.

Nachdem die jeweilige Syscall Number in das RAX Register geschrieben wurde und die Argumente ebenfalls in die entsprechenden Register, kann mit dem `syscall` Befehl eine Anfrage abgesetzt werden.

Ablauf

Durch die `syscall` Instruktion wechselt der Prozessor vom **User Mode** in den **Kernel Mode** und ruft den **Trap Handler** auf. Dieser überprüft ob es sich bei dem in RAX hinterlegten Wert um eine valide Syscall Number handelt und ob zulässige Argumente übergeben wurden. Falls ja indiziert der Trap Handler die **Sycall Tabelle** um die Adresse der zur Syscall Number gehörenden **Systemcall Service Routine** zu erhalten und springt zu dieser.

Die Systemcall Service Routine führt dann die gewünschte Aktion aus. **AUSFÜHRLICHER**

Eine vollständige Liste aller Systemcalls und der zu übergebenden Argumente findet sich online, z.B. hier.

2.2 Analyse Fortsetzung

Da die Syscall Number immer über das **A-Register** angegeben wird, ist es nun eine Leichtigkeit herauszufinden, welcher Syscall im gegebenen Shellcode verwendet wird. Der Wert der zur Zeit des Syscalls in RAX steht ist **59**. Durch eine kurze Onlinerecherche ergibt sich damit, dass es sich hierbei um den **execve** Syscall handelt. Dieser hat folgende Struktur.

```
1 execve(const char* filename, const char* const argv[],  
2       const char* const envp[])
```