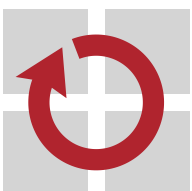
Übungen zu Systemprogrammierung 2

ÜH – C und Sicherheit

Sommersemester 2018

Christian Eichler, Jürgen Kleinöder

Lehrstuhl für Informatik 4
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme

FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG

TECHNISCHE FAKULTÄT

Agenda

5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking

Agenda

5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking

Stack-Aufbau eines Prozesses

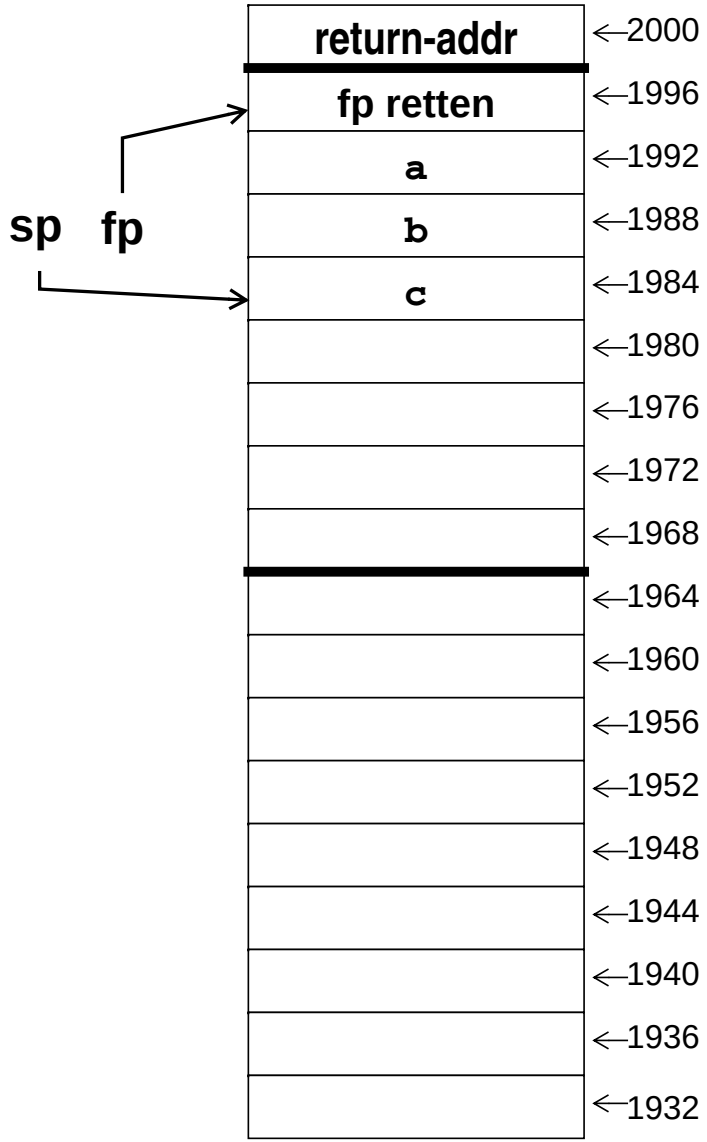
- Bei jedem Funktionsaufruf wird ein **Stack-Frame** angelegt, der u. a.
  - lokale Variablen der Funktion
  - Aufrufparameter an weitere Funktionen
  - gesicherte Register

  ... enthält
- Beim Rücksprung wird dieser Stack-Frame wieder abgeräumt
- Stack-Organisation ist abhängig von:
  - Prozessorarchitektur
  - Compiler (auch von Version und Flags)
  - Betriebssystem
- Im Folgenden: Beispiel für Linux auf einem x86-Prozessor (32-Bit, typisch für CISC-Architektur)
  - Spezifikation:
    `http://sco.com/developers/devspecs/abi386-4.pdf`
  - RISC-Prozessoren mit Register-Files gehen anders vor

Beispiel

```
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

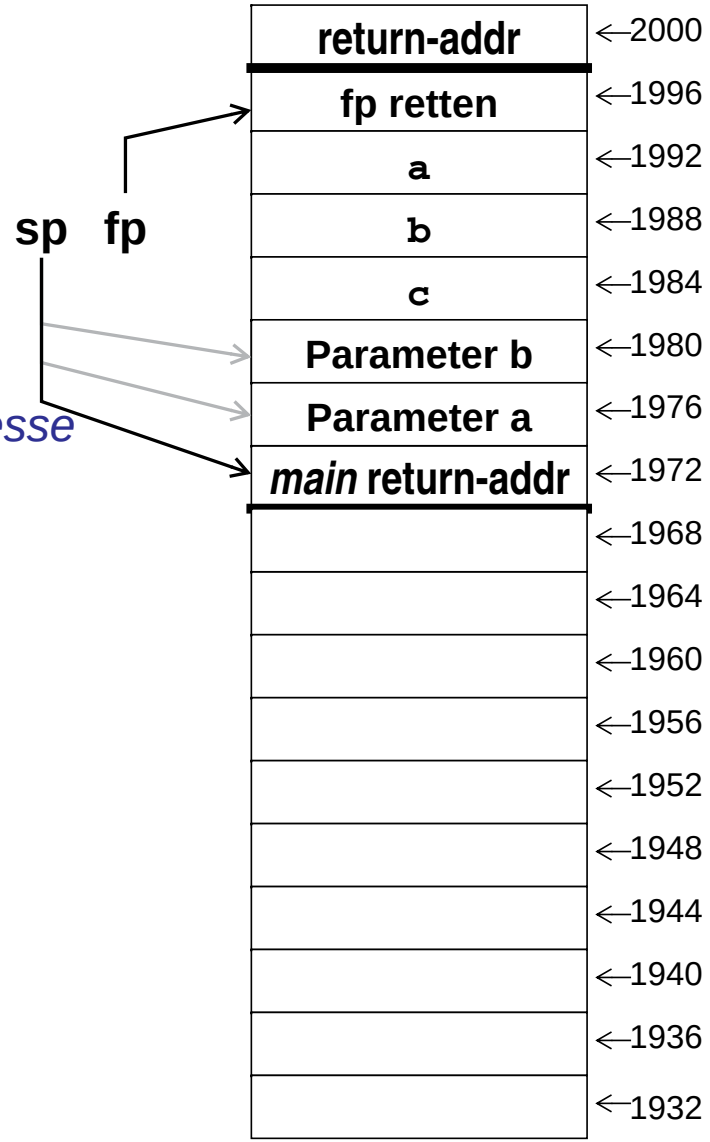


Beispiel

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

        a = 10;
        b = 20;

        f1(a, b);

        return(a);
}
```

Parameter auf Stack legen

Bei Aufruf Rücksprungadresse auf Stack legen



Beispiel

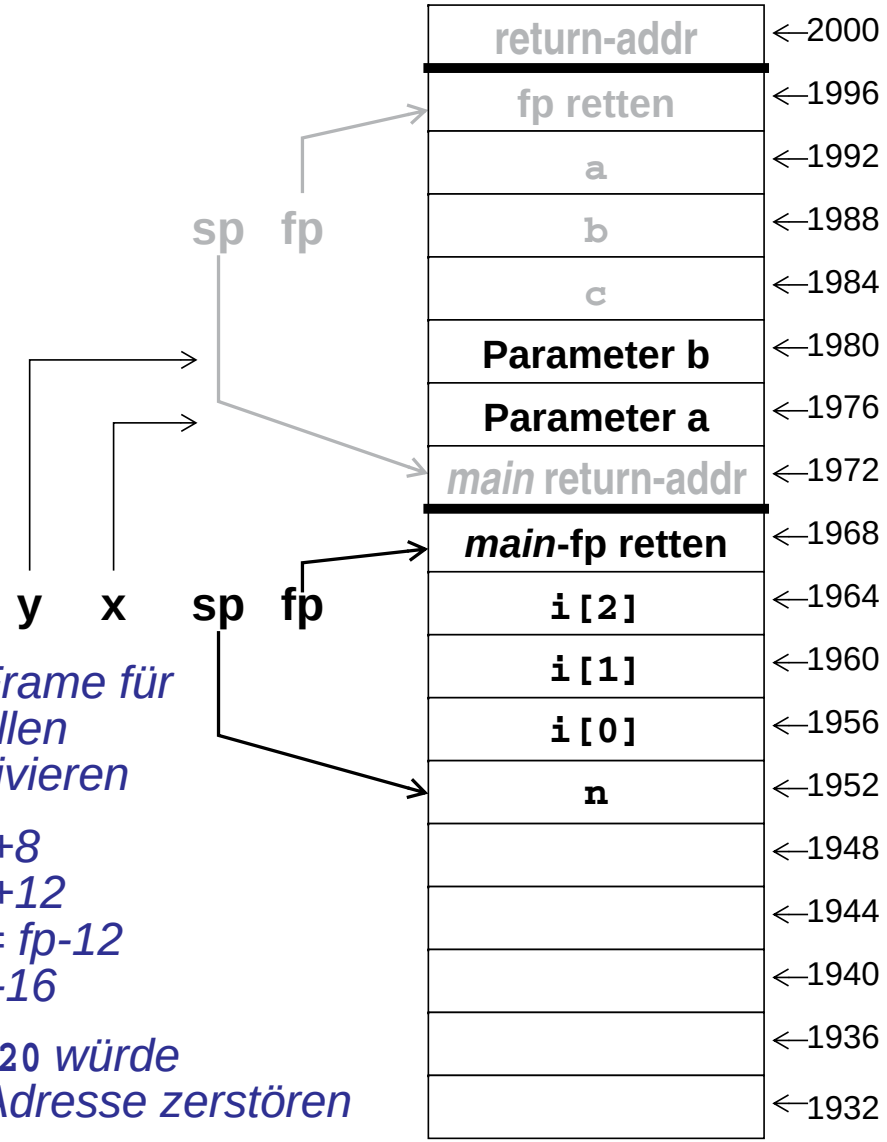
```
main() {
        int a, b, c;

        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

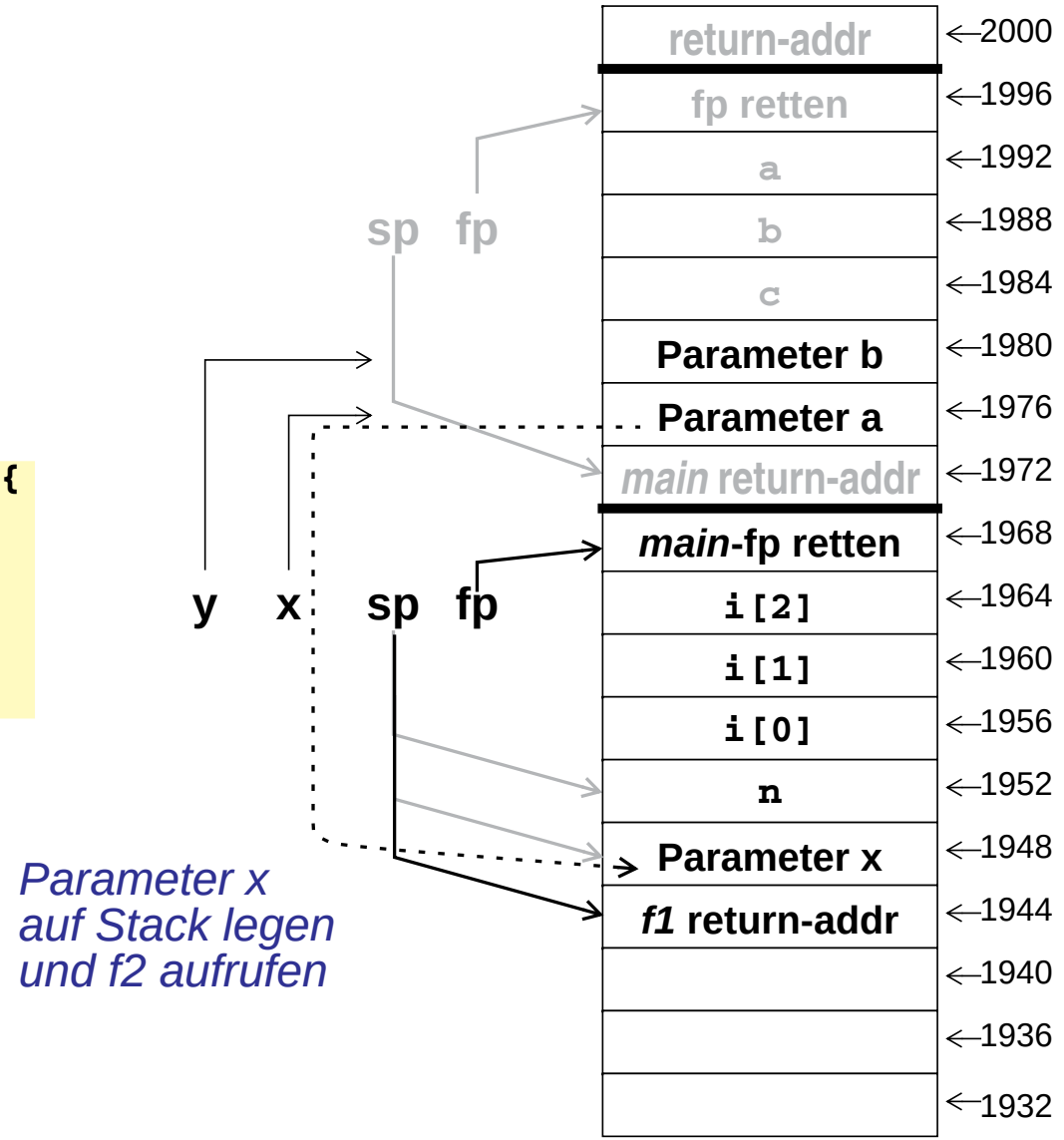
`i[4] = 20` *würde return-Adresse zerstören*



Beispiel

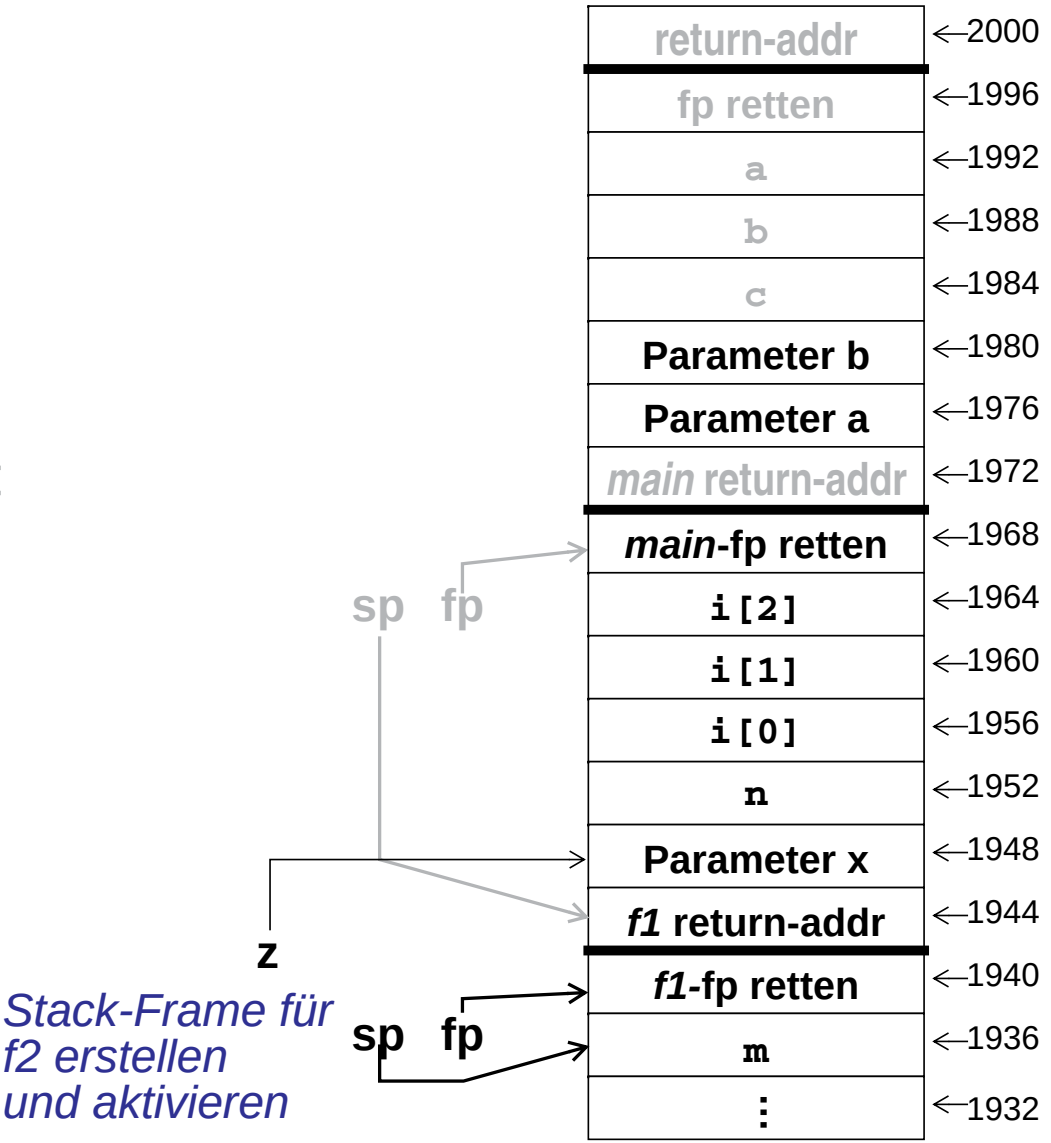
```
main() {
        int a, b, c;

        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);
}
```



Beispiel

```
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);
}
```

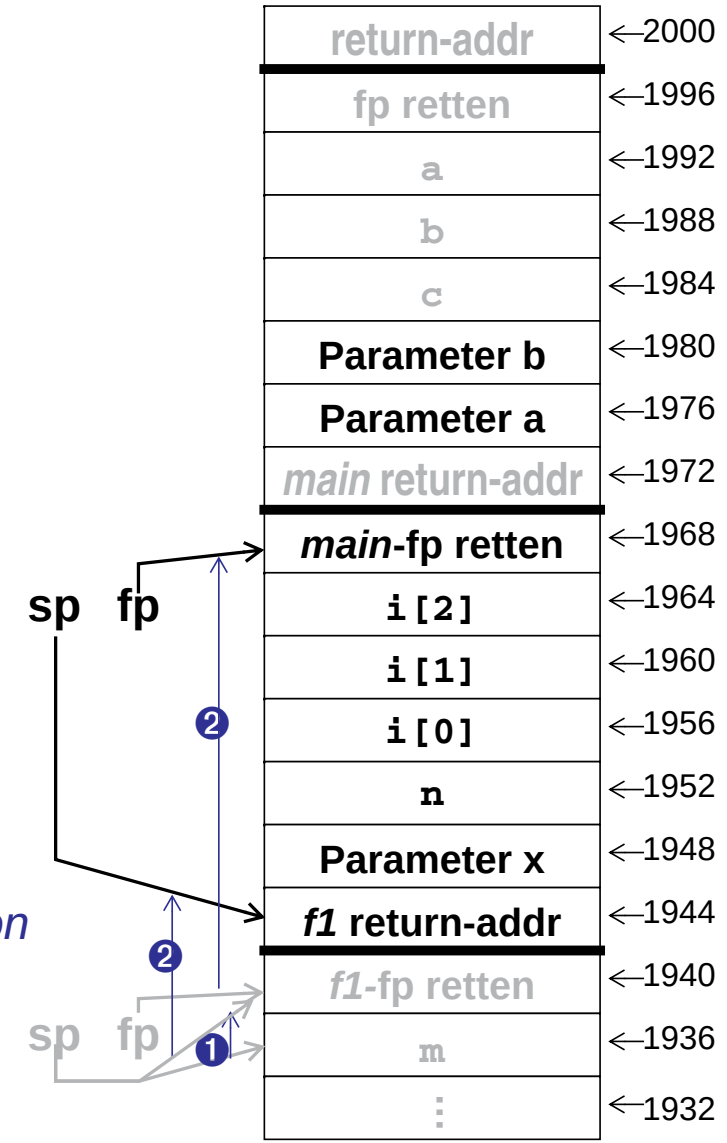


Beispiel

```
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

❶ *sp = fp*
❷ *fp = pop(sp)*

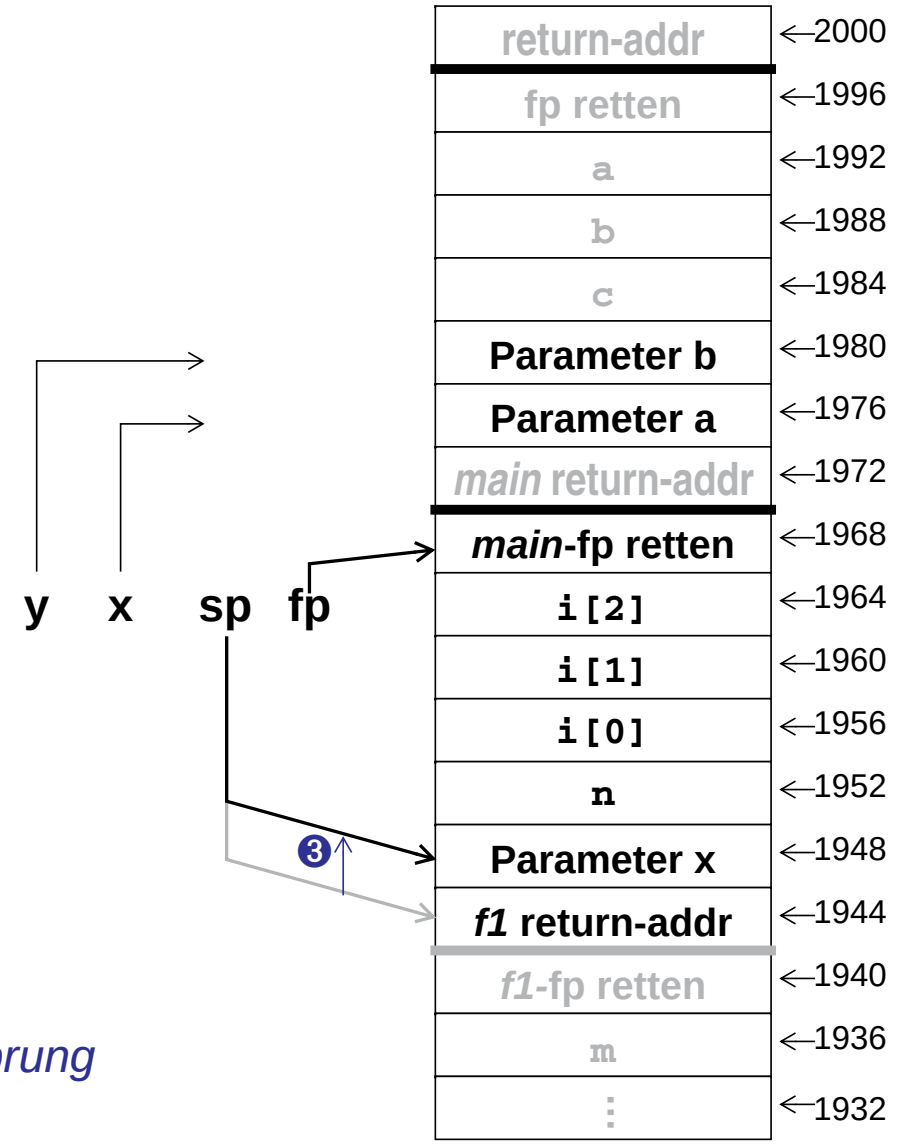


Beispiel

```
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);
}
```

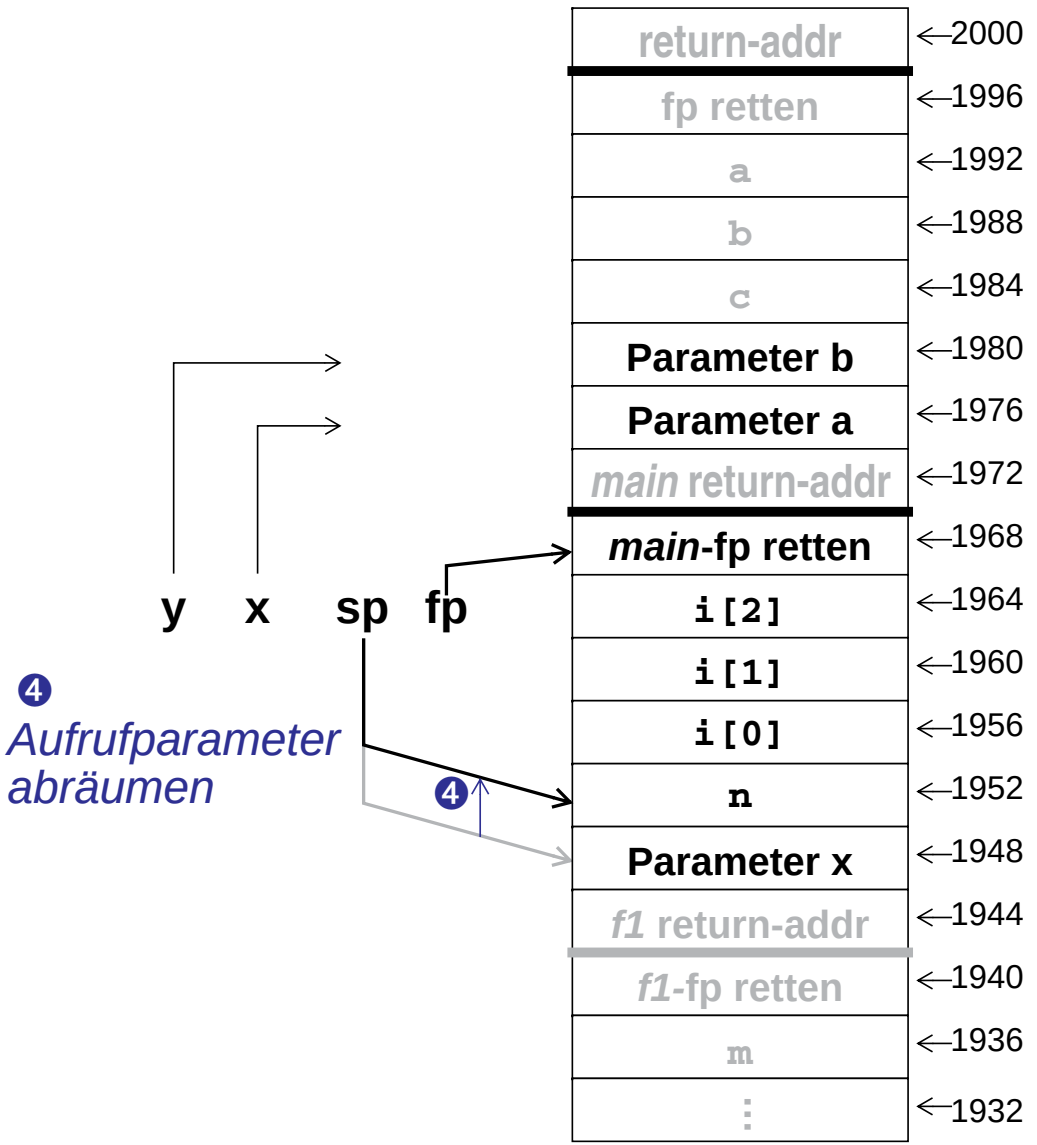
Rücksprung

❸return



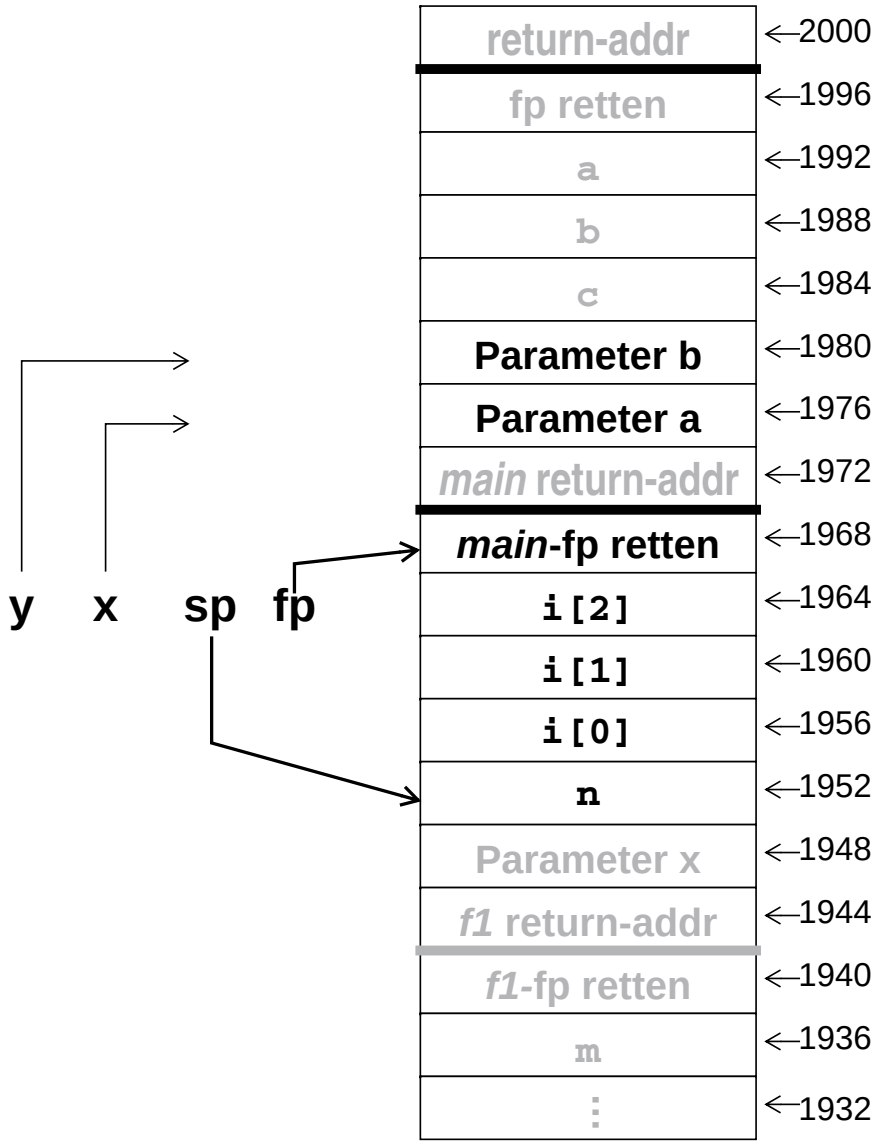
Beispiel

```
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);
}
```



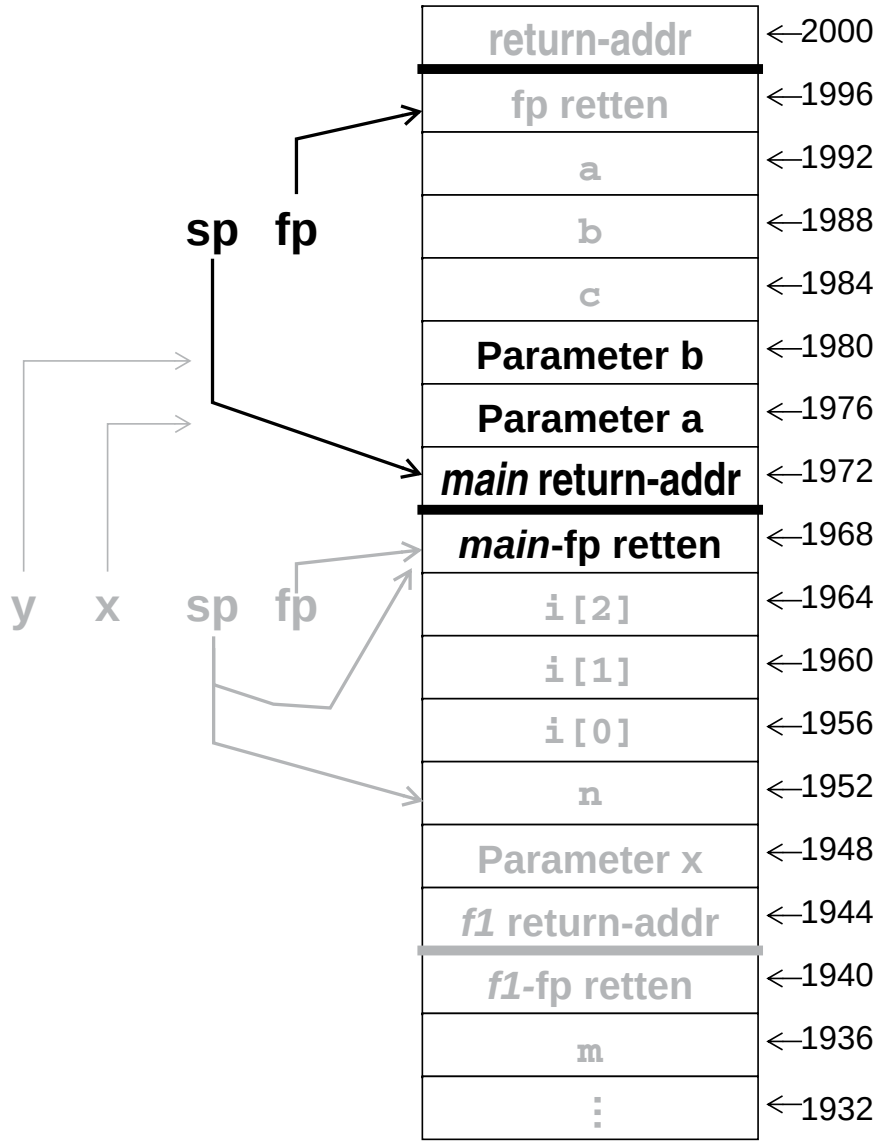
Beispiel

```
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);
}
```



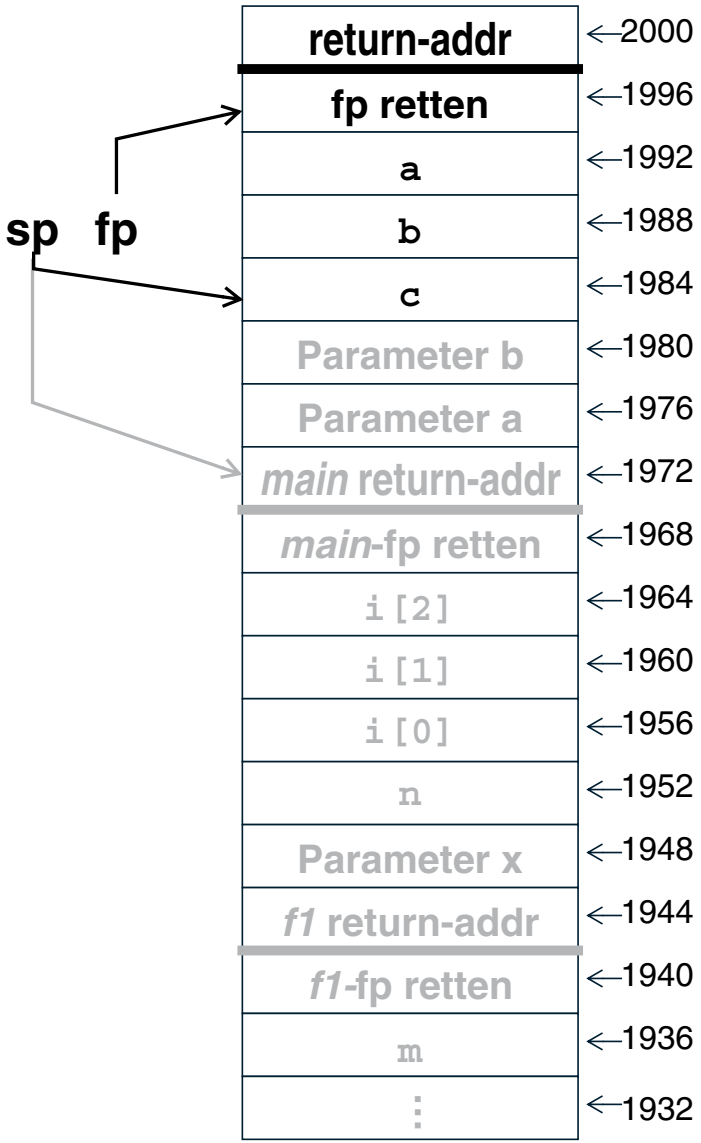
Beispiel

```
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);
}
```



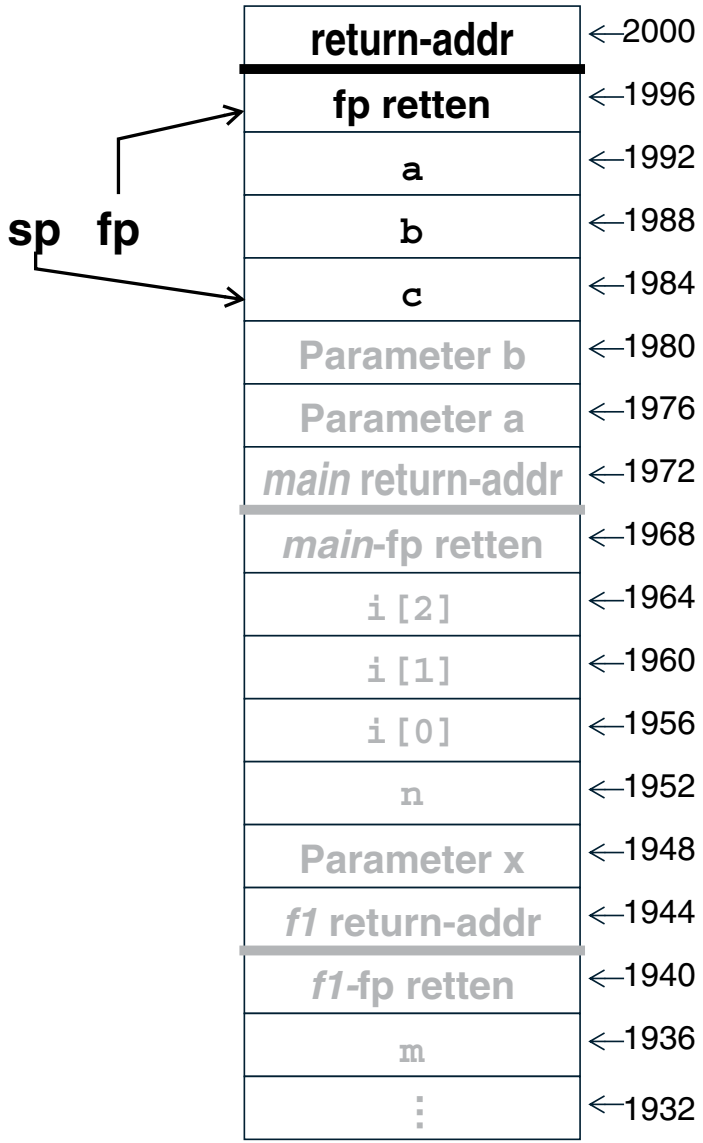
Beispiel

```
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);
}
```



Beispiel

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

        a = 10;
        b = 20;

        f1(a, b);

        return(a);
}
```



Agenda

5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking

Live-Hacking

- Simples Authentifizierungs-Programm (z. B. einem Netzwerkdienst vorgeschaltet):
  1. Passwortabfrage
  2. Korrektes Passwort $\rightarrow$ Starten einer Shell
- Code liegt in `/proj/i4sp2/pub/hack-demo`
  - Ausführen mit Skript `run.sh`
- Schaffen wir es die Shell zu starten, ohne das korrekte Passwort zu kennen?

Live-Hacking

- Passwort-Authentifizierung:

```
static int authenticate(void) {

  fputs("Password: ", stdout);
  fflush(stdout);

  char password[8 + 1]; // Maximum: 8 characters and '\0'
  int n = scanf("%s", password);
  if (n == EOF)
    return -1;

  return checkPassword(password);
}
```

- `scanf(3)` überprüft nicht auf Pufferüberschreitung!
  - Das Array `password` liegt auf dem Stack
  - Nach dem Einlesen von 9 Zeichen überschreiben alle folgenden Zeichen andere Daten auf dem Stack

Angriffsplan

1. Pufferüberlauf innerhalb von `authenticate()` hervorrufen
2. Rücksprungadresse mit der Adresse der Funktion `executeShell()` überschreiben
3. Shell benutzen und freuen :-)

Analysieren des Code-Layouts

- Wo im Textsegment liegen unsere Funktionen?

```
$ nm auth
080489e0 r PASSWD_FILE
08048a04 r SHELL
08049bf8 d _DYNAMIC
08049cec d _GLOBAL_OFFSET_TABLE_
080489c4 R _IO_stdin_used
         w _ITM_deregisterTMCloneTable
         w _ITM_registerTMCloneTable
         w _Jv_RegisterClasses
08048be8 r __FRAME_END__
08049bf4 d __JCR_END__
08049bf4 d __JCR_LIST__
08049d3c D __TMC_END__
08049d3c B __bss_start
08049d34 D __data_start
08048700 t __do_global_dtors_aux
08049bf0 t __do_global_dtors_aux_fini_array_entry
08049d38 D __dso_handle
08049bec t __frame_dummy_init_array_entry
         w __gmon_start__
08049bf0 t __init_array_end
08049bec t __init_array_start
         U __isoc99_scanf@@GLIBC_2.7
08048990 T __libc_csu_fini
08048920 T __libc_csu_init
         U __libc_start_main@@GLIBC_2.0
08048680 T __x86.get_pc_thunk.bx
08049d3c D _edata
08049d48 B _end
08048994 T _fini
080489c0 R _fp_hw
0804852c T _init
08048650 T _start
08048831 t authenticate
0804874b t checkPassword
08049d44 b completed.6279
         U crypt@@GLIBC_2.0
08049d34 W data_start
08048690 t deregister_tm_clones
         U execl@@GLIBC_2.0
08048894 t executeShell
         U exit@@GLIBC_2.0
         U fclose@@GLIBC_2.1
         U ferror@@GLIBC_2.0
         U fflush@@GLIBC_2.0
         U fgetpwent@@GLIBC_2.0
         U fopen@@GLIBC_2.1
08048720 t frame_dummy
         U fwrite@@GLIBC_2.0
080488cb T main
         U perror@@GLIBC_2.0
         U puts@@GLIBC_2.0
080486c0 t register_tm_clones
08049d40 B stdout@@GLIBC_2.0
         U strcmp@@GLIBC_2.0
```

Analysieren des Stack-Layouts

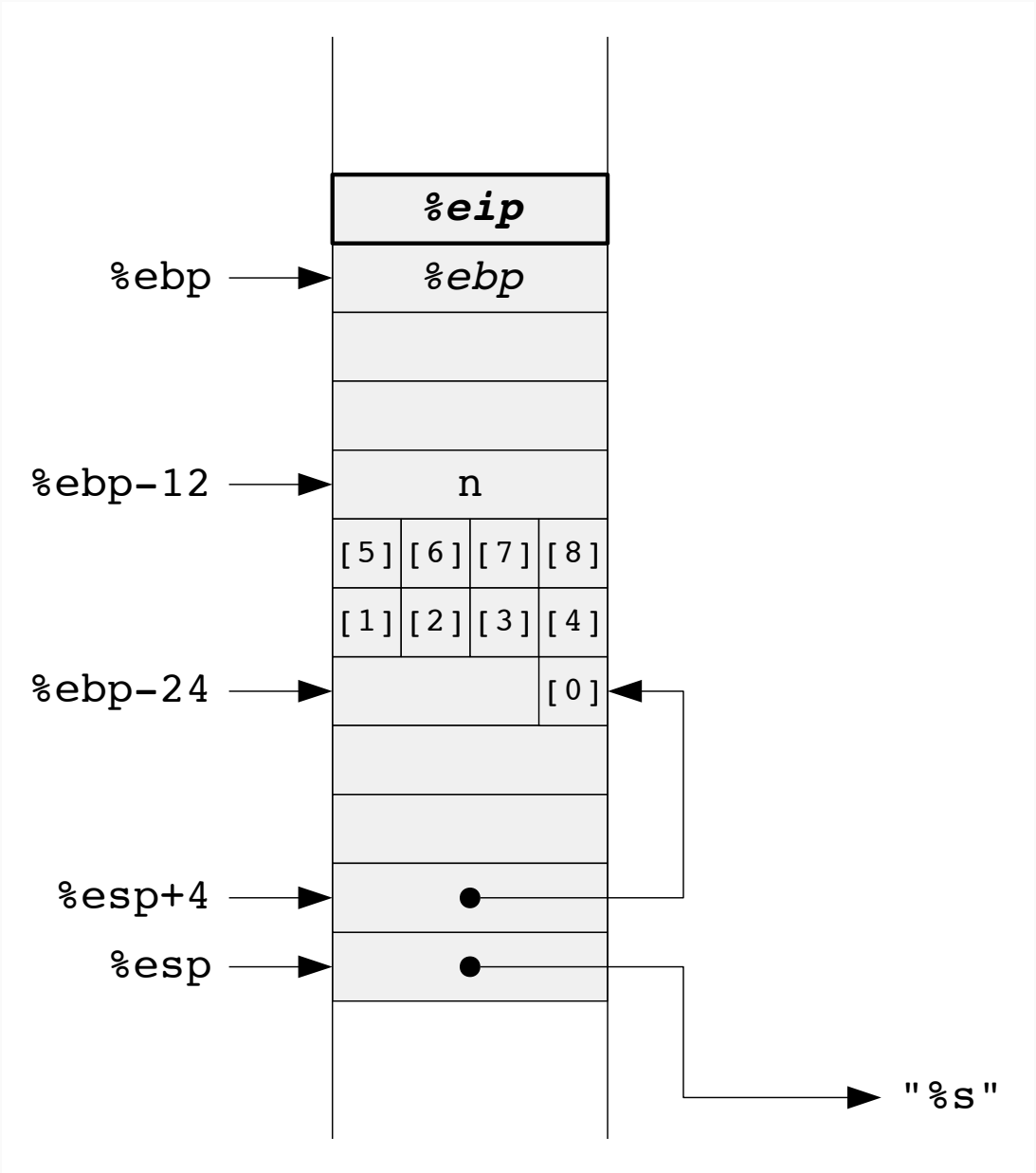
```
$ objdump -d auth
08048ae2 <authenticate>:
 8048ae2:       55                      push   %ebp
 8048ae3:       89 e5                   mov    %esp,%ebp
 8048ae5:       83 ec 18                sub    $0x18,%esp
 8048ae8:       a1 b8 d4 0f 08          mov    0x80fd4b8,%eax
 8048aed:       50                      push   %eax
 8048aee:       6a 0a                   push   $0xa
 8048af0:       6a 01                   push   $0x1
 8048af2:       68 da a3 0c 08          push   $0x80ca3da
 8048af7:       e8 04 ca 00 00          call   8055500 <_IO_fwrite>
 8048afc:       83 c4 10                add    $0x10,%esp
 8048aff:       a1 b8 d4 0f 08          mov    0x80fd4b8,%eax
 8048b04:       83 ec 0c                sub    $0xc,%esp
 8048b07:       50                      push   %eax
 8048b08:       e8 93 c6 00 00          call   80551a0 <_IO_fflush>
 8048b0d:       83 c4 10                add    $0x10,%esp
 8048b10:       83 ec 08                sub    $0x8,%esp
 8048b13:       8d 45 eb                lea    -0x15(%ebp),%eax
 8048b16:       50                      push   %eax
 8048b17:       68 e5 a3 0c 08          push   $0x80ca3e5
 8048b1c:       e8 6f c0 00 00          call   8054b90 <__isoc99_scanf>
 8048b21:       83 c4 10                add    $0x10,%esp
 8048b24:       89 45 f4                mov    %eax,-0xc(%ebp)
 8048b27:       83 7d f4 ff             cmpl   $0xffffffff,-0xc(%ebp)
 8048b2b:       75 07                   jne    8048b34 <authenticate+0x52>
 8048b2d:       b8 ff ff ff ff          mov    $0xffffffff,%eax
 8048b32:       eb 0f                   jmp    8048b43 <authenticate+0x61>
 8048b34:       83 ec 0c                sub    $0xc,%esp
 8048b37:       8d 45 eb                lea    -0x15(%ebp),%eax
 8048b3a:       50                      push   %eax
 8048b3b:       e8 bc fe ff ff          call   80489fc <checkPassword>
 8048b40:       83 c4 10                add    $0x10,%esp
 8048b43:       c9                      leave
 8048b44:       c3                      ret
```

Aufbauen des Stack-Frames

Lesen der Adresse von password

Schreiben von n

Stack-Layout beim Aufruf von `scanf(3)`



Ausnutzen des Pufferüberlaufs

- Manipulierenden Eingabe-Datenstrom mit Hilfe eines kleinen Programms erzeugen, das
  - zuerst eine Bytesequenz schickt, die zu Stack-Überlauf und fehlerhaftem Rücksprung (und damit zum Aufruf von `executeShell()`) führt:
    - 9 Bytes fürs `char`-Array
    - 4 Bytes für Variable n
    - 12 Bytes für Füll-Slots und Frame-Pointer
    - 4 Bytes für die neue Rücksprungadresse `0x08048b45`
      $\rightarrow$ Byte-Order beachten!
    - 1 Byte `'\n'` zum Abschließen der Eingabe
  - anschließend alle Zeichen von `stdin` hinterherschickt (die bekommt dann die in `executeShell()` gestartete Shell)
- Hilfsprogramm starten und Ausgabe an den `auth`-Prozess senden

Einschleusen von eigenem Schadcode

- In unserem Beispiel ist der im Rahmen des Angriffs auszuführende Code bereits Bestandteil des Programms
- Gefährlichere Alternative:
  - Zusätzlich zu der Manipulation der Rücksprungadresse schickt man eigenen Maschinencode hinterher – und manipuliert die Rücksprungadresse so, dass sie auf den mitgeschickten Code im Stack zeigt
  - Falls die Stack-Adresse nur grob bekannt ist, baut man eine „Rutsche“ aus *NOP*-Instruktionen vor den eigentlichen Schadcode
- Übliches Ziel: auf dem angegriffenen Rechner eine fernsteuerbare Shell bekommen

Weitere Einfallstore

- Pufferüberläufe sind nur eine von vielen möglichen Sicherheitslücken in C-Programmen
- Ganzzahlüber-/unterläufe:

```
// Lies width und height vom Benutzer
int *matrix = malloc(width * height * sizeof(*matrix));
// Befülle matrix mit Daten vom Benutzer
```

  - Falls `width * height * sizeof(*matrix) > SIZE_MAX`, wird zu wenig Speicher für die Matrix alloziert!
  - Puffer auf dem Heap wird überlaufen

- Format-String-Angriffe:

```
// Lies string vom Benutzer
printf(string);
```

  - Benutzer kann `printf(3)` einen beliebigen Format-String unterjubeln
  - Durch geschicktes Einfügen von %-Platzhaltern kann er beliebige Stack-Inhalte auslesen und u. U. beliebige Speicherinhalte überschreiben

Agenda

5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking

Vermeiden von Pufferüberläufen in C

- Allerwichtigste Schutzmaßnahme ist das Bauen robuster Software!
- Die folgenden Funktionen sind **absolut tabu** – man kann sie nicht korrekt verwenden:
  - `scanf("%s", buffer);`
    - Stattdessen: `char buffer[10]; scanf("%9s", buffer);`
  - `gets()`
    - Seit SUSv4 nicht mehr Teil der Standardbibliothek :-)
    - Stattdessen `fgets()` benutzen
- Nur mit Vorsicht zu genießen sind u. a. `strcpy(3)`, `strcat(3)`, `sprintf(3)` und eigene Schleifenkonstrukte
- Korrekte Implementierungsmöglichkeiten:
  1. Den Zielpuffer von vornherein mit der richtigen Größe anlegen
     - Wenn das geht, ist es immer der beste Weg!
  2. `snprintf(3)` benutzen
     - Alternativen `strncpy(3)`, `strncat(3)` haben keine sinnvolle Semantik
     - Beispiel: `strncpy(3)` terminiert String nicht mit `'\0'`, falls Puffer zu klein :-(

Technische Gegenmaßnahmen

- Fehlerfreie Software ist eine Utopie :-/
- Das Ausnutzen von Pufferüberläufen kann aber durch technische Maßnahmen immerhin erschwert werden

Hardware-Ebene: *NX-Bit*

- Rechteverwaltung für Speicherseiten (`rwx`):
  - Prüfung jedes Speicherzugriffs durch die MMU
  - Sprung in eine als nicht ausführbar markierte Seite → Trap
  - Gängige Richtlinie: `W^X` – entweder schreiben oder ausführen
- Unterstützung in allen modernen CPU-Architekturen
  - Ausnahme: Intel x86 (vor x86_64)
- Verhindert z. B. Ausführen von Schadcode auf Stack oder Heap
- Manipulierte Sprünge auf existierende Code-Sequenzen sind aber weiterhin möglich (*Return-Oriented Programming*)

Technische Gegenmaßnahmen

Betriebssystem-Ebene: *Address-Space Layout Randomisation*

- Zufällige Positionierung der Sektionen im logischen Adressraum
- Erschwert Angriffe, bei denen Adressen bekannt sein müssen
- Umsetzbarkeit:
  - Heap, Stack: bei allen Programmen möglich
  - Daten, BSS, Code: Programm muss als *Position-Independent Executable* kompiliert worden sein (`-fPIE`)

Compiler-Ebene: *Canaries / Stack Cookies*

- Ablegen einer (zufälligen) magischen Zahl in jedem Stack-Frame
- Vor Rücksprung wird überprüft, ob der Wert verändert wurde
- Im GCC Aktivierung mit `-fstack-protector`

Agenda

5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking

Hacking

- Shell-Server `harsh` (*Holey Assailable Remote Shell*):
  - Läuft auf Rechner `faui49sp.cs.fau.de`, Port 10443
    - Verbindungen nur aus dem CIP-Netz (131.188.30.0/24)
    - Verbinden z. B. mit `netcat`: `nc -q0 faui49sp 10443`
  - Startet nach Eingabe des richtigen Passworts eine einfache Shell: `cash` (*Castrated Shell*)
  - `cash` erlaubt Registrierung des eigenen Namens in einer *Hall of Fame*
- Quell- und Binärcode (32-Bit) in `/proj/i4sp2/pub/harsh`
- Teilnahme freiwillig, keine Bewertung
- Exploit basteln:
  1. Schwachstelle im Quellcode finden
  2. Binärcode analysieren (`nm`, `objdump`, `gdb`)
  3. Position und Layout der interessanten Daten und Codestücke herausfinden
  4. Manipulierten Datenstrom bauen und einschleusen
  5. ???
  6. PROFIT!

Hacking

- Bildbearbeitungs-Server `i4s` (*i4 Insecure Image-Inversion Service*):
  - Details siehe `/proj/i4sp2/pub/i4s/doc/readme.txt`
- Beide Dienste ab sofort bis Semesterende erreichbar