

Übungen zu Systemprogrammierung 2

ÜH – C und Sicherheit

Wintersemester 2024/25

Luis Gerhorst, Thomas Preisner, Jürgen Kleinöder

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



Lehrstuhl für Informatik 4
Systemsoftware



Friedrich-Alexander-Universität
Technische Fakultät



5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking



5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

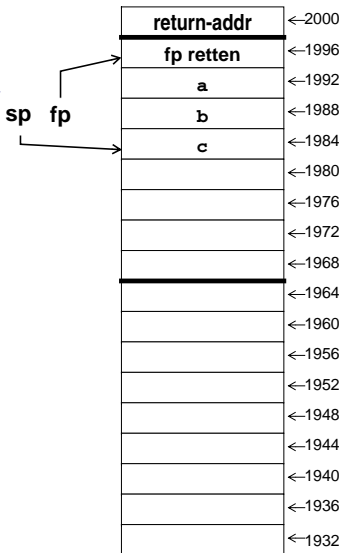
5.4 Hacking



- 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)
 - Spezifikation:
<http://sco.com/developers/devspecs/abi386-4.pdf>

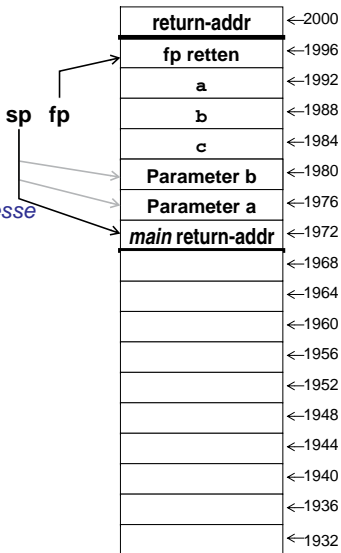
```
main() {
    int a, b, c;
    a = 10;
    b = 20;
    f1(a, b);
    return(a);
}
```

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



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

*Parameter
auf Stack legen*
*Bei Aufruf
Rücksprungadresse
auf Stack legen*



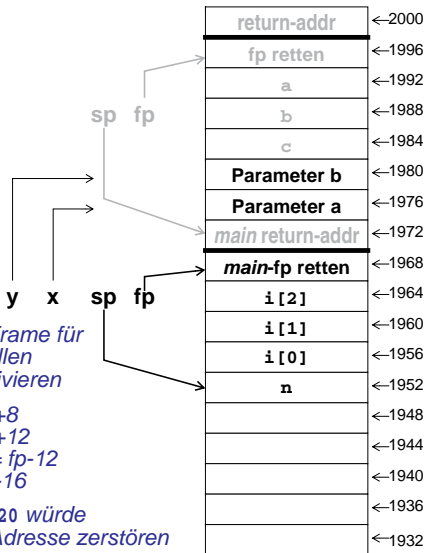
```
main() {
    int a, b, c;
    a = 10;
    b = 20;
    f1(a, b);
    return(a);
}
```

```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;
    x++;
    n = f2(x);
    return(n);
}
```

Stack-Frame für
f1 erstellen
und aktivieren

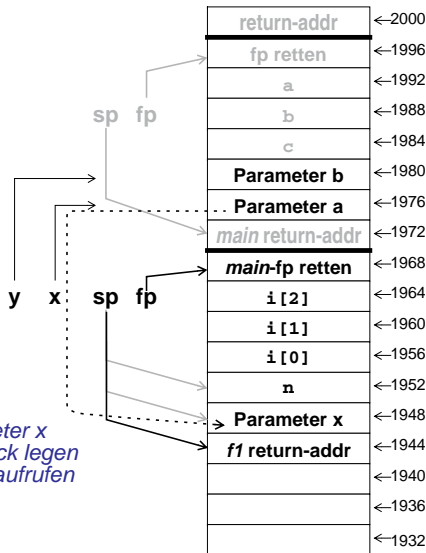
$&x = fp+8$
 $&y = fp+12$
 $&i[0] = fp-12$
 $&n = fp-16$

$i[4] = 20$ würde
return-Adresse zerstören



```
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);
}
```




```

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;

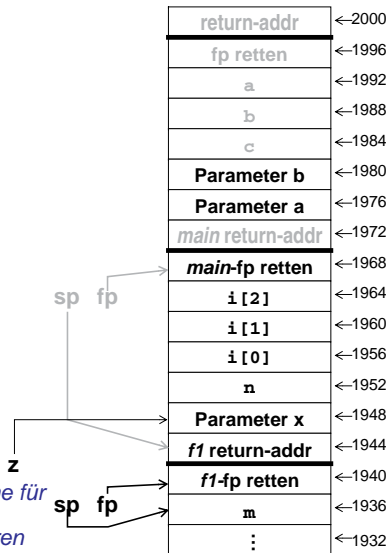
    x++;
    n = f2(x);
    return(n);
}

int f2(int z) {
    int m;

    m = 100;
    return(z+1);
}

```

*Stack-Frame für
f2 erstellen
und aktivieren*



```

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);
}

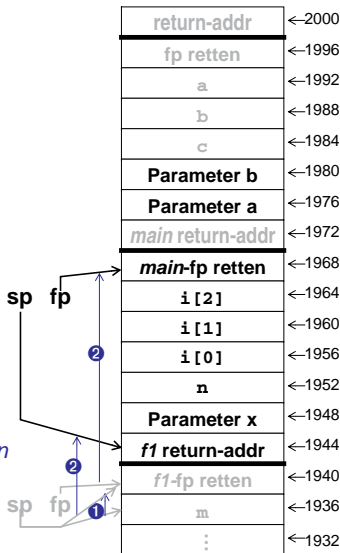
int f2(int z) {
    int m;

    m = 100;
    return(z+1);
}

```

Stack-Frame von
f2 abräumen

- 1 $sp = fp$
- 2 $fp = pop(sp)$



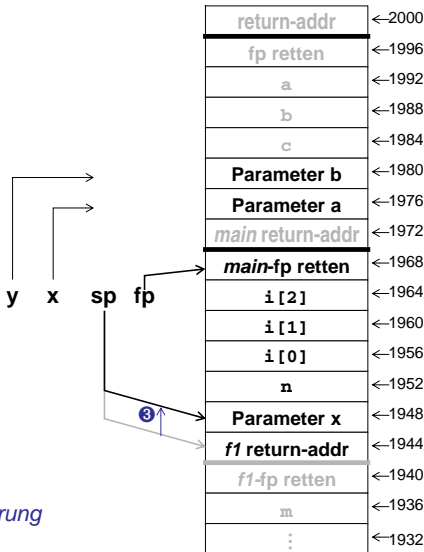
```
main() {
    int a, b, c;
    a = 10;
    b = 20;
    f1(a, b);
    return(a);
}
```

```
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

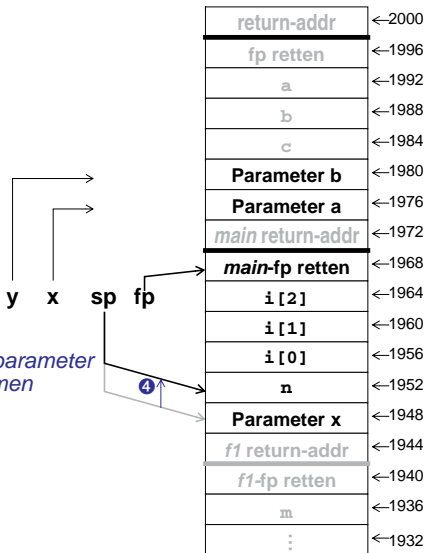
③ return



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

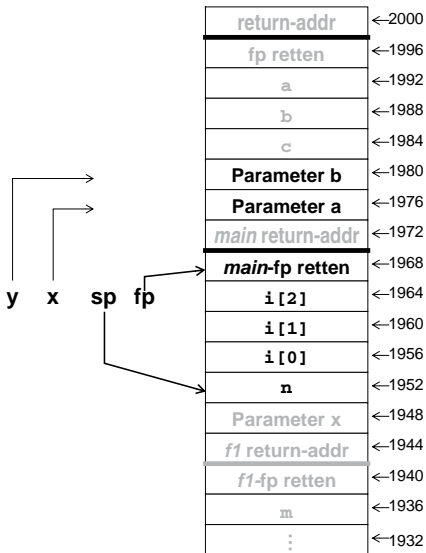
```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;
    x++;
    n = f2(x);
    return(n);
}
```

④ *Aufrufparameter
abräumen*



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

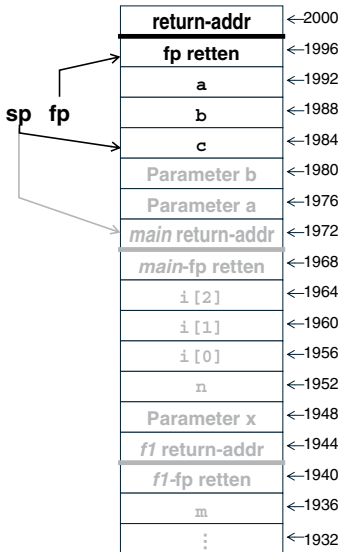
```
int f1(int x, int y) {
    int i[3];
    int n;
    x++;
    n = f2(x);
    return(n);
}
```



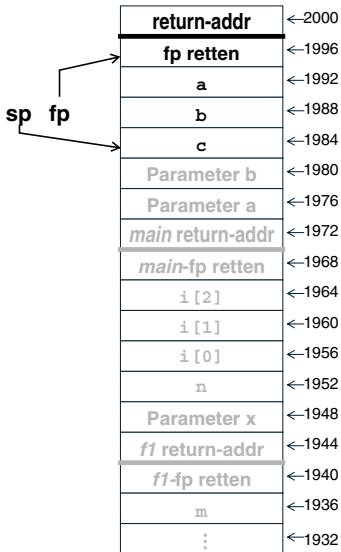

```

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);
}
    
```



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





5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking



- Simple Authentifizierungs-Programm (z. B. einem Netzwerkdienst vorgeschaltet):
 1. Passwortabfrage
 2. Korrektes Passwort → Starten einer Shell
- Code liegt in `/proj/i4sp2/pub/hack-demo`
- Schaffen wir es die Shell zu starten, ohne das korrekte Passwort zu kennen?



■ 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(3p) 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

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

■ 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 fgetc@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

```

```
$ objdump -d auth
0048ae2 <authenticate>:
0048ae2: 55
0048ae3: 89 e5
0048ae5: 83 ec 18
0048ae8: a1 b8 d4 0f 08
0048aed: 50
0048aee: 6a 0a
0048af0: 6a 01
0048af2: 68 da a3 0c 08
0048af7: e8 04 ca 00 08
0048afc: 83 c4 10
0048aff: a1 b8 d4 0f 08
0048b04: 83 ec 0c
0048b07: 50
0048b08: e8 93 c6 00 08
0048b0d: 83 c4 10
0048b10: 83 ec 08
0048b13: 8d 45 eb
0048b16: 50
0048b17: 68 e5 a3 0c 08
0048b1c: e8 6f c0 00 08
0048b21: 83 c4 10
0048b24: 89 45 f4
0048b27: 83 7d f4 ff
0048b2b: 75 07
0048b2d: b8 ff ff ff ff
0048b32: eb 0f
0048b34: 83 ec 0c
0048b37: 8d 45 eb
0048b3a: 50
0048b3b: e8 bc fe ff ff
0048b40: 83 c4 10
0048b43: c9
0048b44: c3
```

```
push %ebp
mov %esp,%ebp
sub $0x18,%esp
```

Aufbauen des Stack-Frames

```
mov 0x80fd4b8,%eax
push %eax
push $0xa
push $0x1
push $0x80ca3da
call 8055500 <_IO_fwrite>
add $0x10,%esp
mov 0x80fd4b8,%eax
sub $0xc,%esp
push %eax
call 80551a0 <_IO_fflush>
add $0x10,%esp
sub $0x8,%esp
```

```
lea -0x15(%ebp),%eax
push %eax
```

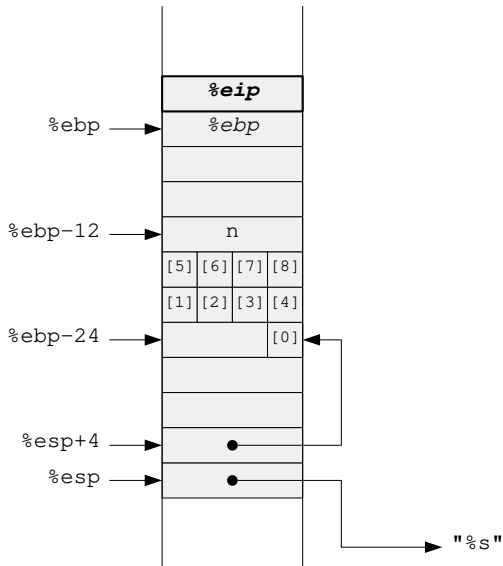
Lesen der Adresse von password

```
push $0x80ca3e5
call 8054b90 <__isoc99_scanf>
add $0x10,%esp
```

```
mov %eax,-0xc(%ebp)
```

Schreiben von n

```
cml $0xffffffff,-0xc(%ebp)
jne 8048b34 <authenticate+0x52>
mov $0xffffffff,%eax
jmp 8048b43 <authenticate+0x61>
sub $0xc,%esp
lea -0x15(%ebp),%eax
push %eax
call 80489fc <checkPassword>
add $0x10,%esp
leave
ret
```



- 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`
→ 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



- 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



5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking

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

```
// Lese 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
- Gegenmaßnahme: Arithmetik mit Überlaufprüfung
 - Nichttrivial, deshalb als Compiler-Builtin
 - <https://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc/Integer-Overflow-Builtins.html#Integer-Overflow-Builtins>
 - <https://clang.llvm.org/docs/LanguageExtensions.html>



■ Format-String-Angriffe:

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

- Benutzer kann printf(3p) einen beliebigen Format-String unterjubeln
 - Durch geschicktes Einfügen von %-Platzhaltern kann er beliebige Stack-Inhalte auslesen und u. U. beliebige Speicherinhalte überschreiben (z.B. %n)
- ## ■ Gegenmaßnahme: Ausgabe auch von einzelnen Strings mit Formatstring (oder puts(3p))

```
printf("%s", untrustedString);  
puts(untrustedString); // automatischer Zeilenumbruch
```

- **Allerwichtigste Schutzmaßnahme ist das Bauen robuster Software!**
- Eingaben Lesen **immer** mit begrenzter Länge
 - `scanf("%s", buffer);`
 - Stattdessen: `char buffer[10]; scanf("%9s", buffer);`
 - Platz für `'\n'`, `'\0'` etc. bedenken
- Nur mit Vorsicht zu genießen sind u. a. `strcpy(3p)`, `strcat(3)`, `sprintf(3p)` 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(3p)` benutzen
 - Alternativen `strncpy(3)`, `strncat(3p)` haben keine sinnvolle Semantik
 - Beispiel: `strncpy(3p)` terminiert String nicht mit `'\0'`, falls Puffer zu klein :-)



- 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*)



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



5.1 Stack-Aufbau eines Prozesses

5.2 Live-Hacking

5.3 Gegenmaßnahmen

5.4 Hacking



- Shell-Server harsh (*Holey Assailable Remote Shell*):
 - Läuft auf Rechner `i4hacking.cs.fau.de`, Port 10443
 - Verbindungen nur aus dem CIP-Netz
 - Verbinden z.B. mit netcat: `nc -q0 i4hacking 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!



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



Mehr Hacking? FAUST!

- Details unter <https://faust.cs.fau.de/participate/>
- Frei zugängliche wöchentliche Treffen (siehe Webseite / [Link](#))

