

ESSE Mobile Security – VO 1: Einführung in mobile Betriebssysteme (Android)

Raphael Kiefmann, Paul Kalauner, Florian Fankhauser

Motivation Mobile Security

Android Grundlagen

Android Applikationen

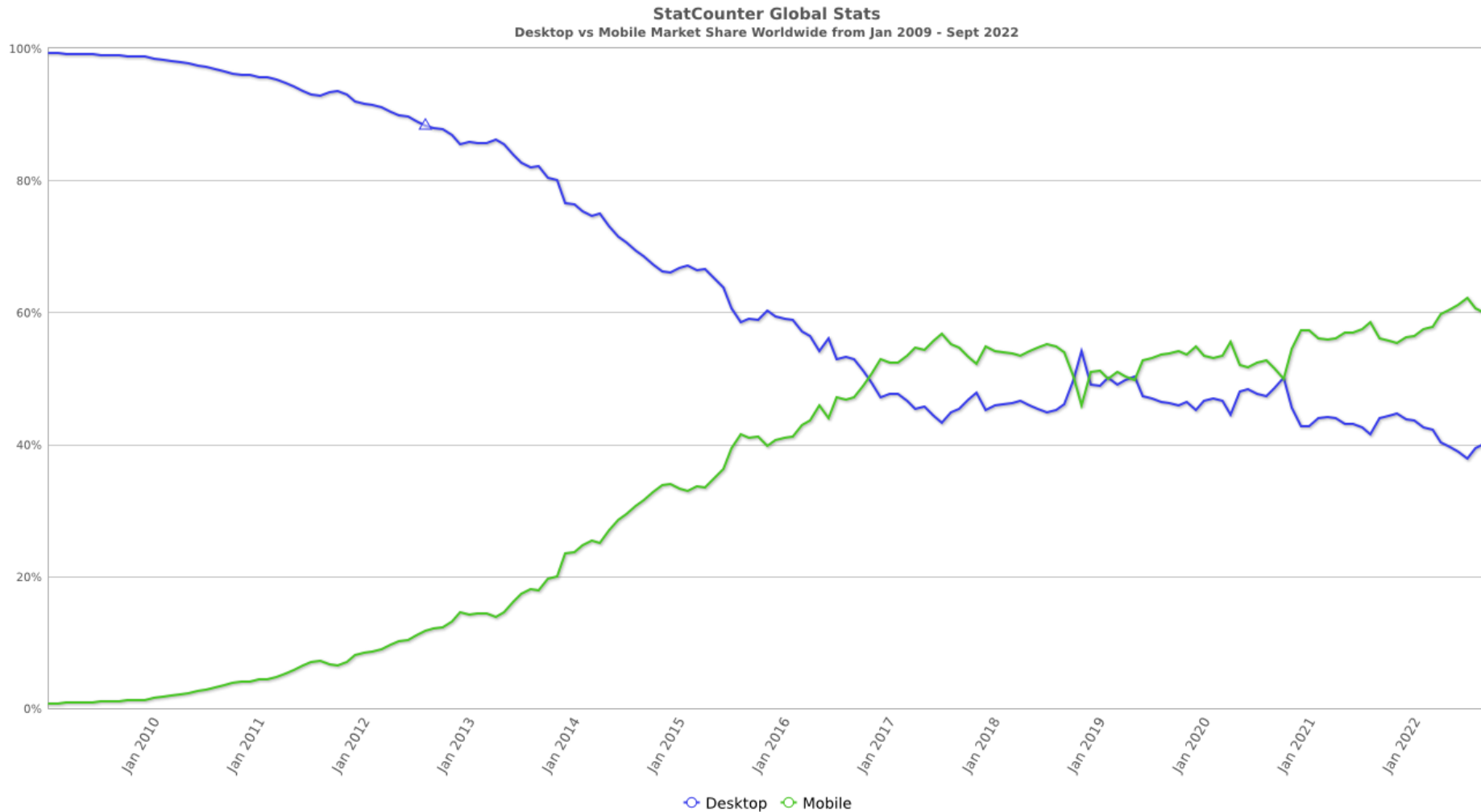
Threatmodell

Sicherheitsmodell

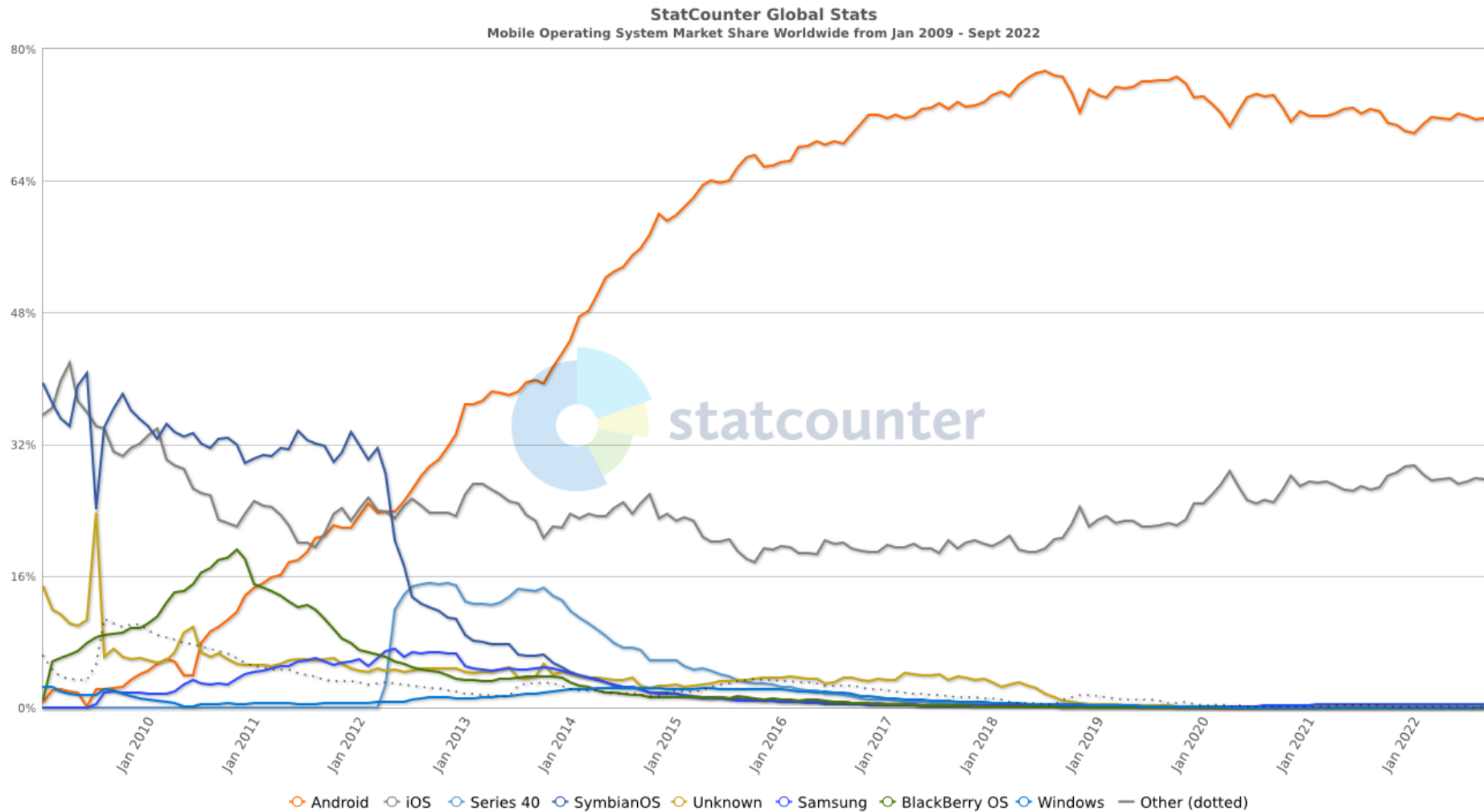
Demo App Aufbau & Dekompilierung

Motivation Mobile Security

Desktop vs. mobile Betriebssysteme



(Vergleiche <https://gs.statcounter.com/platform-market-share>)



(Vergleiche <https://gs.statcounter.com/os-market-share>)

- SMS, Email, Kontakte und Telefonie
- Standort, Kamera und Mikrofon
- Zugangsdaten
- 2FA Tokens
- Datamining (Fitness, persönliches Monitoring)
- *Internet of Things* Steuerung

Schwachstellen und Angriffe häufen sich...

Patchday Android: Angreifer könnten sich weitreichende Berechtigungen aneignen

Google und weitere Smartphone-Hersteller haben wichtige Sicherheitsupdates für Android 9, 10, 11 und 12 veröffentlicht.

Lesezeit: 2 Min. In Pocket speichern

🔊 📄 37



07.01.2022 10:07 Uhr | Security

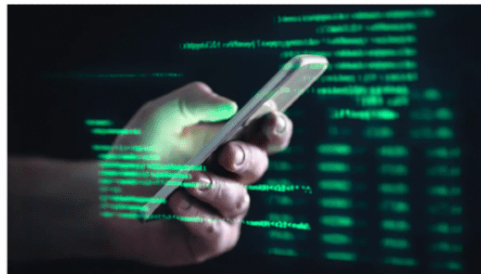
Von Dennis Schirmacher

Terminal-Emulator-App für Android: Gefährliche Lücken in Termux geschlossen

Angreifer könnten Android-Geräte mit der Termux-App attackieren und unter Umständen Root-Befehle ausführen. Die Version in Google Play ist noch verwundbar.

Lesezeit: 2 Min. In Pocket speichern

🔊 📄 15



(Bild: Tero Vesalainen / Shutterstock.com)

UPDATE 17.02.2022 13:59 Uhr | Security

Von Dennis Schirmacher

Patchday: Kritische Systemlücke lässt Angreifer Android-Geräte übernehmen

Es gibt wichtige Sicherheitsupdates für Android 10, 11, 12 und verschiedene Komponenten des Systems.

Lesezeit: 2 Min. In Pocket speichern

🔊 📄 249



UPDATE 08.02.2022 11:32 Uhr | Security

Von Dennis Schirmacher

Kritische Schwachstellen in Android ausgebessert

Updates für das Android-Betriebssystem schließen unter anderem eine Sicherheitslücke, die Angreifern erlaubt, eigenen Code ohne Nutzerinteraktion auszuführen.

Lesezeit: 2 Min. In Pocket speichern

🔊 📄 10



(Bild: rafapress/Shutterstock.com)

09.03.2022 10:50 Uhr | Security

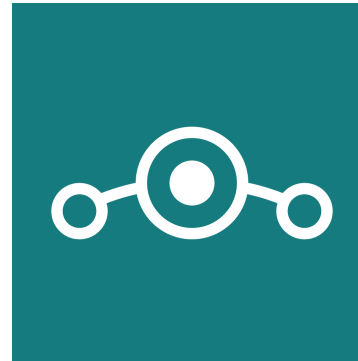
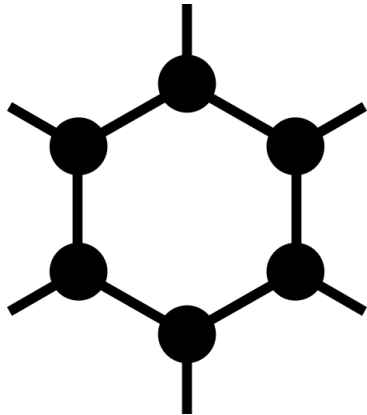
Von Dirk Knap

(Vergleiche <https://www.heise.de>)

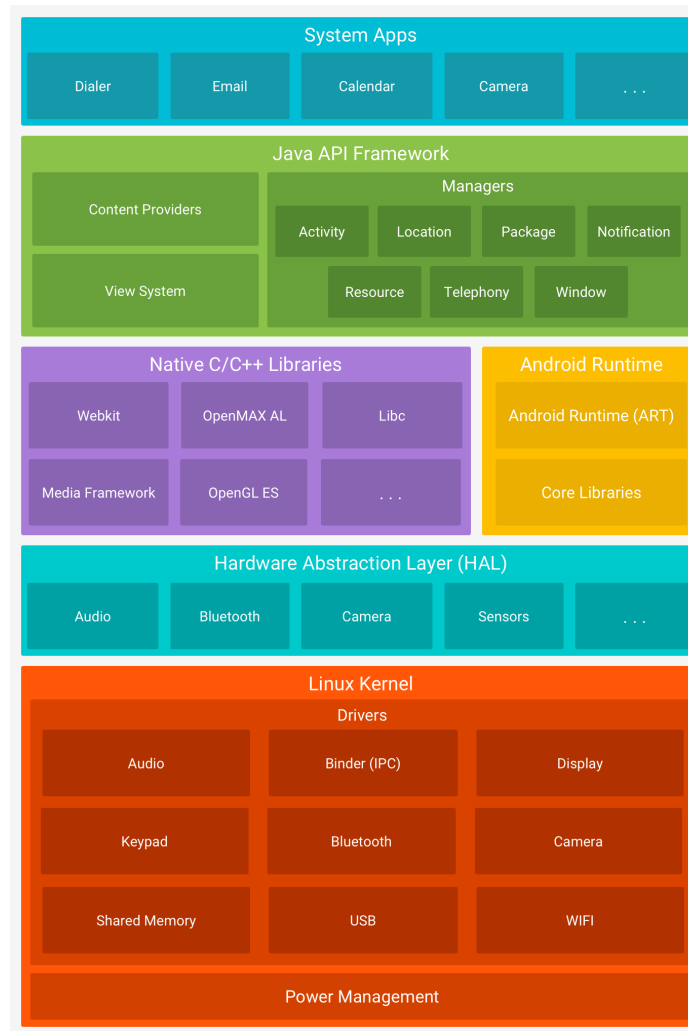
Android Grundlagen

- Basierend auf Linux
- Weitere Security-Maßnahmen durch SELinux
- Open Source: <https://source.android.com>
 - oftmals proprietäre Erweiterungen durch Smartphone(komponenten)-Hersteller

- CyanogenMod, das in LineageOS aufgegangen ist
- GrapheneOS
- Fire OS
- etc.



(Vergleiche <https://commons.wikimedia.org>)

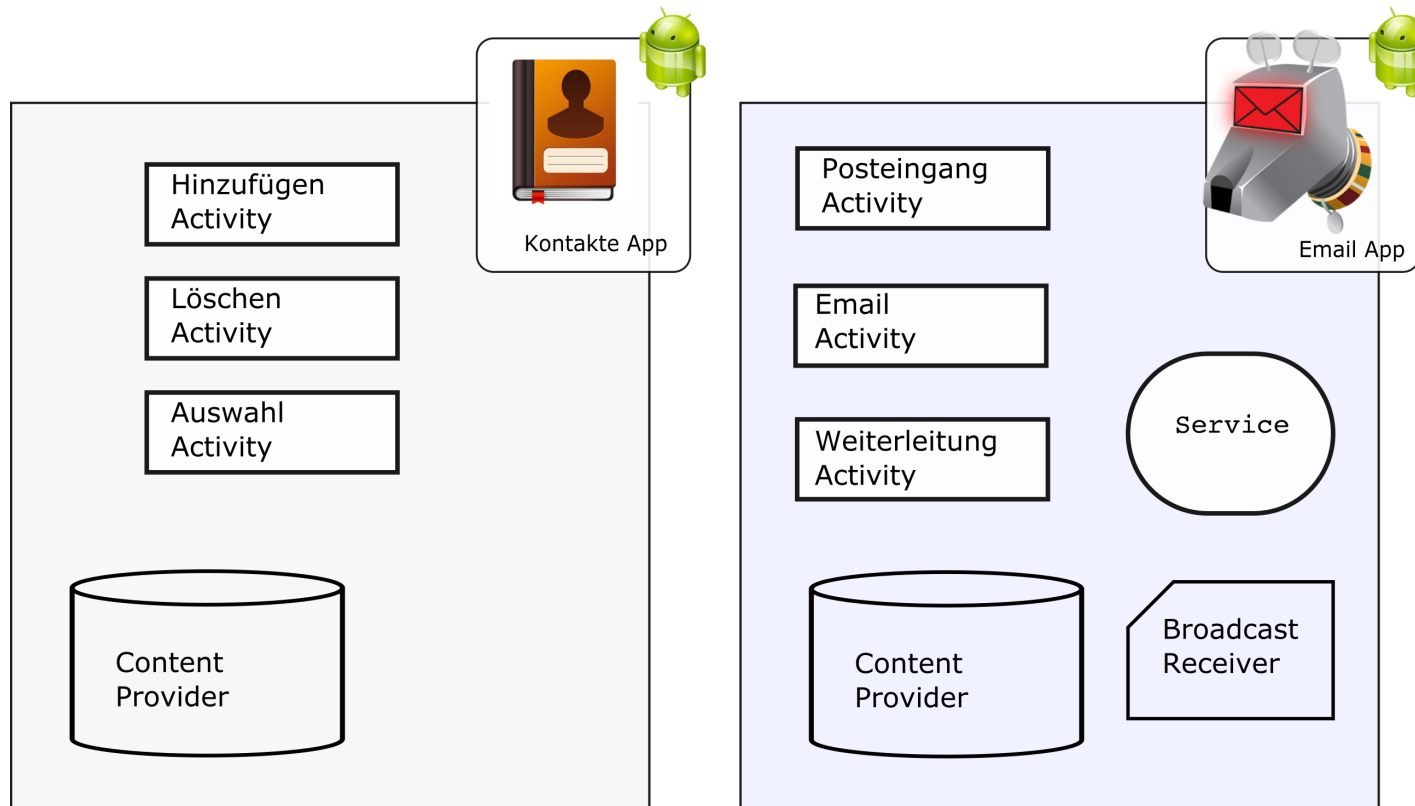


(Vergleiche <https://developer.android.com/guide/platform>)

- Verwendung unterschiedlicher Sprachen zur Entwicklung von Android und Android Apps
- IDE: Android Studio - <https://developer.android.com/studio>
- Entwicklung des Android Systems zumeist in Systemprogrammiersprachen
 - C/C++
 - Rust - <https://play.rust-lang.org>
 - aber auch Java und Kotlin werden verwendet

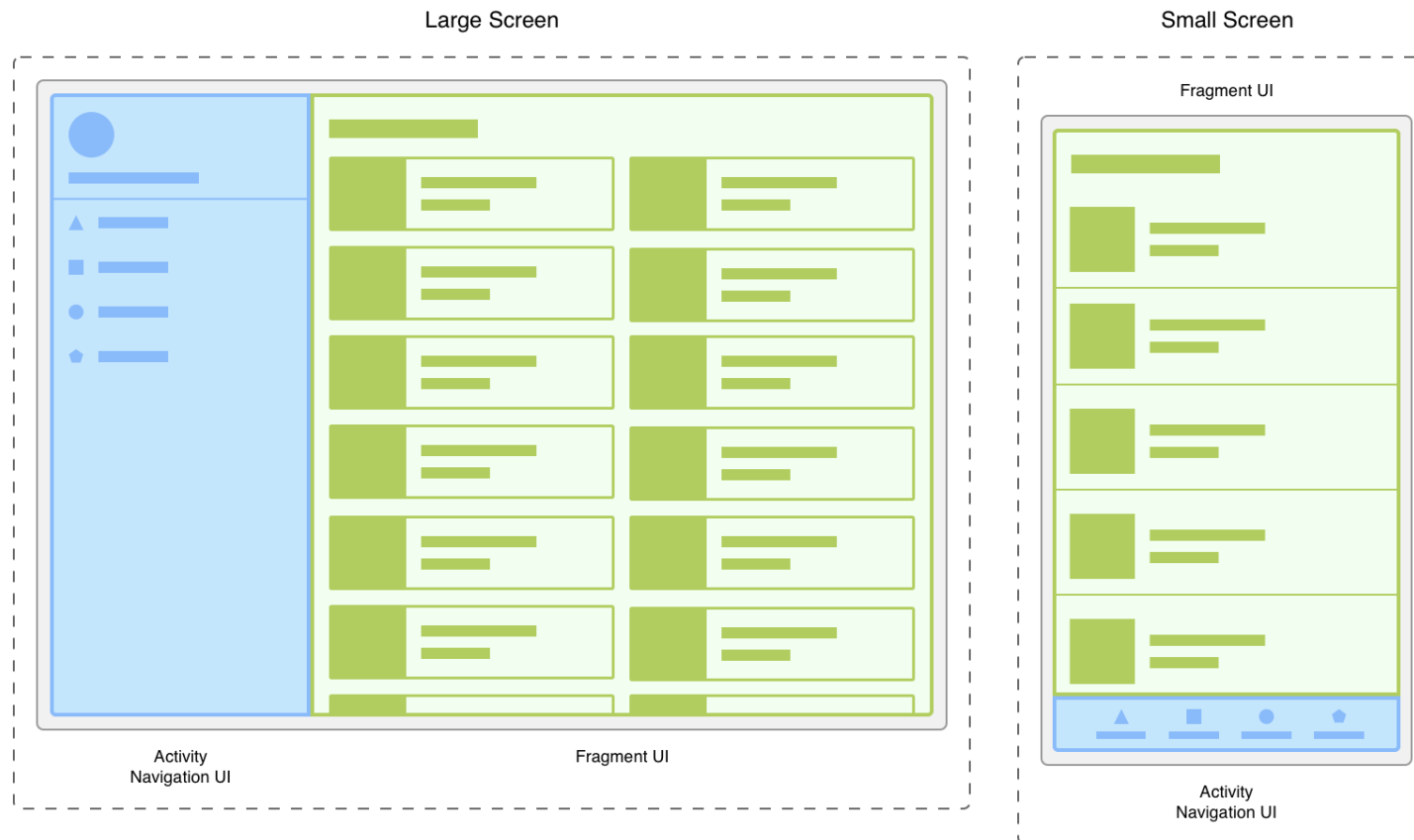
- Entwicklung von nativen Apps erfolgte zuerst in Java und dann Kotlin - <https://play.kotlinlang.org>
 - mittlerweile existieren verschiedene Frameworks und Bibliotheken, welche die Entwicklung in anderen Programmiersprachen erlauben
 - React Native
 - Flutter
 - Xamarin/.NET MAUI
 - Apache Cordova
 - etc.
 - oftmals werden auch Shared Objects, die über das Java Native Interface (JNI) verfügbar sind, integriert

Android Applikationen



- App besteht aus Komponenten: Activity, Service, BroadcastReceiver, ContentProvider

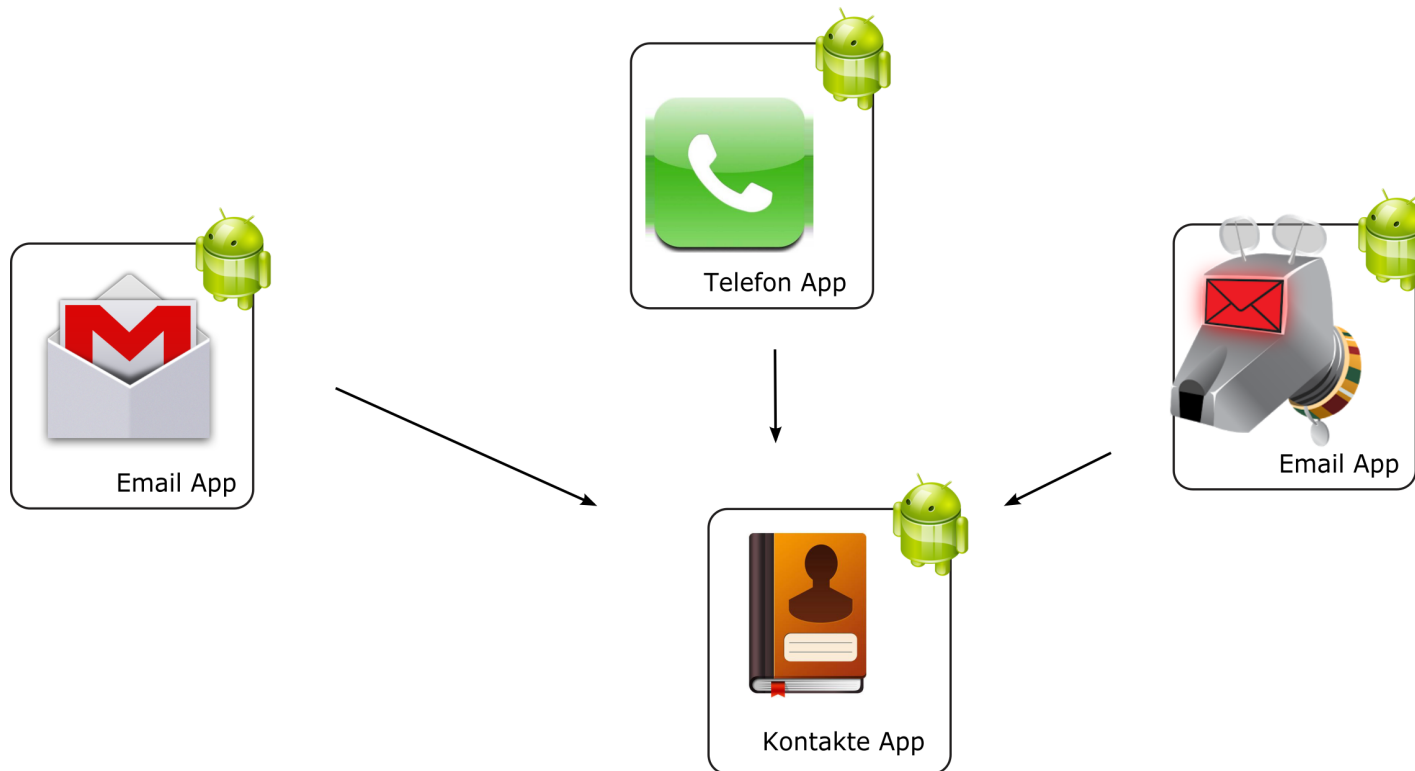
- „Entry Point“ einer Android Applikation
- Beinhaltet Fragments und Layouts
- Muss im Android Manifest deklariert werden
- Heute: Meist einzige Activity, mehrere Fragments



- (Wiederverwendbarer) Teil der UI
- Meist ein Fragment pro „Seite“

(Vergleiche <https://developer.android.com/guide/fragments>)

- Für langlebige Hintergrund-Operationen
- Musik-Player, Downloads etc.
- Vordergrund-Services
 - Dauerhaft sichtbar für Nutzer (Benachrichtigung)
 - Ausführung auch wenn Nutzer andere App verwendet
- Hintergrund-Services
 - „Unsichtbar“ für Nutzer
 - Limitierte Funktionalität

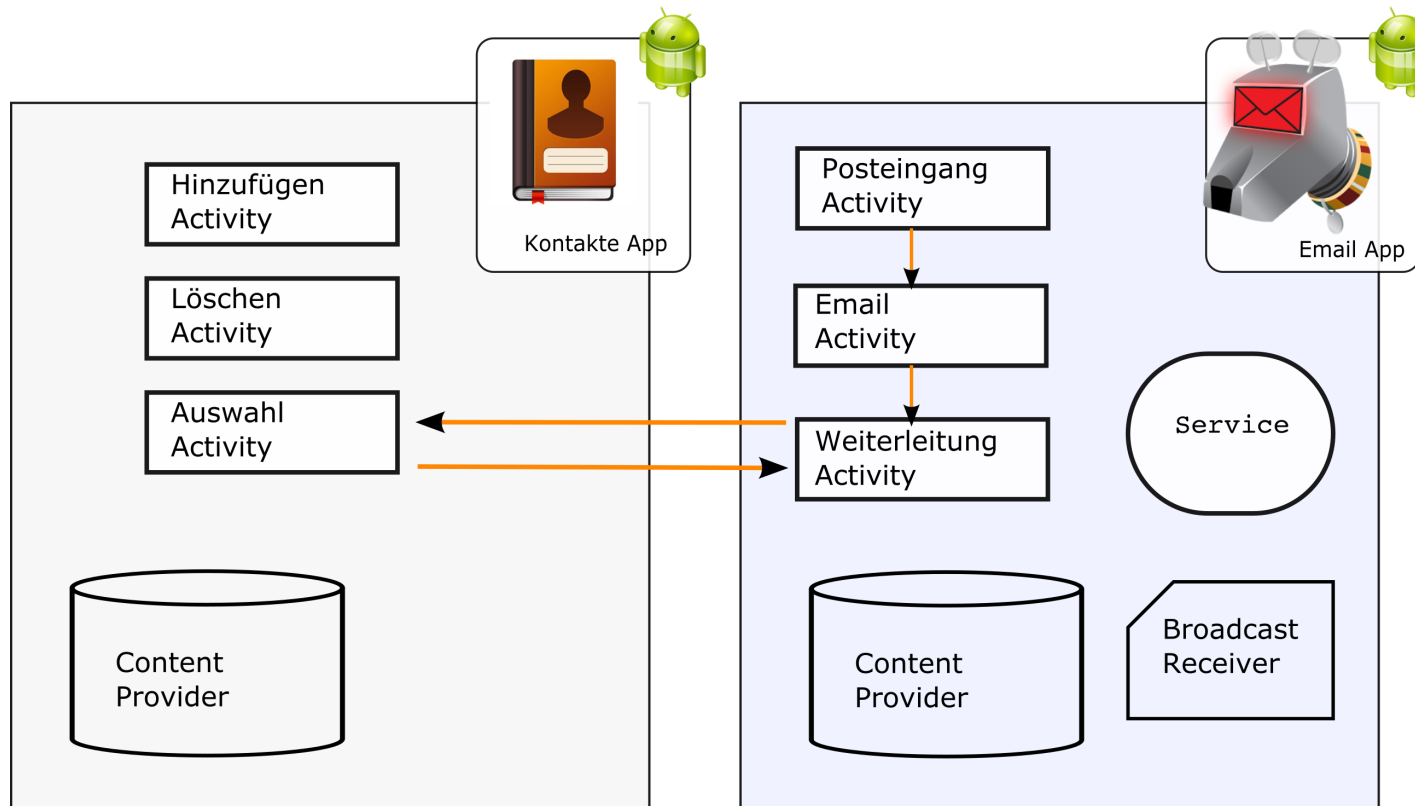


- Unterschiedliche Apps miteinander integriert: z.B. Email-Apps und Telefon-App verwenden Kontakte-App

- Verwaltet Zugriff auf App-Daten
- Ermöglicht Zugriff auf Daten anderer Apps
- Ermöglicht es, Daten für andere Apps zugänglich zu machen

- Ermöglicht Reaktion auf globale Events (z.B. Erhalt einer SMS)
- Kann als weiterer „Entry Point“ einer App dienen
- z.B. Öffnen der App wenn Kamerataste gedrückt wurde

Inter Component Communication (ICC): Intents



- Asynchronous message passing System
- Intra- und Interapp Kommunikation

- Shared Preferences (privat wenn `MODE_PRIVATE`, Key-Value)
- Internal Storage (privat wenn `MODE_PRIVATE`)
- Internal Database (privat, SQL)
- External Storage (public)

- `MODE_WORLD_READABLE` und `MODE_WORLD_WRITEABLE` vermeiden
- External Storage als nicht vertrauenswürdig einstufen
- So wenig wie möglich speichern
- KeyStore zum Speichern des Schlüssels verwenden
- Achtung bei Cloud Backups

- ZIP-Datei
- Vollständige, installationsbereite Android Applikation
- Aus installierten Apps extrahierbar
- APKs können von unbekannten Quellen installiert werden (Sideloadung)
 - USB
 - Android Debug Bridge
 - <https://developer.android.com/studio/command-line/adb>
 - `adb install <path_to_apk>`
 - Datei auf Smartphone (Download etc.)

- `AndroidManifest.xml`: Deklariert App-Name, Komponenten etc.
- `lib/`: Libraries und kompilierter, plattformabhängiger Code
- `res/`: Ressources (z.B. Icons, Layouts etc.)
- `assets/`: Assets (z.B. Texturen)
- `classes.dex`: Im DEX-Format kompilierte Klassen

Dalvik EXecutable Format (DEX)

- Beinhaltet Dalvik Bytecode
- Konvertierbar in Smali (Human-Readable Representation)
 - smali/baksmali - <https://github.com/JesusFreke/smali>
 - Apktool - <https://ibotpeaches.github.io/Apktool>

Java-Code:

```
int x = 42
```

Dalvik Bytecode:

```
13 00 2A 00
```

Smali Repräsentation:

```
const/16 v0, 42
```

- Führt DEX Bytecode aus
- Seit Android 5 (Ersetzt Dalvik VM)
- Ahead of Time (AOT) Kompilierung (bei Installation)
- Sandboxed (Eine ART Instanz pro App)
- Seit Android 7: „Hybrid“-Lösung AOT + JIT

Threatmodell

- Forensic Attacks
- Network-based Attacks
- Code Execution Attacks
- Web-based Attacks
- Physical Proximity Attacks (USB, NFC)
- ...

Die oberen 3 Attacken werden im Rahmen dieser LVA behandelt

Was eine App nicht ermöglichen sollte

- Störung anderer Apps
- Datendiebstahl, Spionage
- Unerwartete Kosten verursachen
- Denial of Service (z.B. Notruf)
- Auf alle OS-Funktionen (z.B. Mikrofon) zugreifen können
- ...

- Bytecode vergleichsweise einfach dekompilierbar
- Dalvik Bytecode (`classes.dex`) kann in Java Bytecode (JAR-Datei) konvertiert werden
⇒ dex2jar - <https://github.com/pxb1988/dex2jar>
- Resultierende JAR-Datei kann mit üblichen Java Decompileation Tools analysiert werden
⇒ jd-gui - <https://java-decompiler.github.io>
- Shortcut: DEX to Java Decompiler
⇒ jadx - <https://github.com/skylot/jadx>

- Bekannte App verwenden
- Disassemblieren und Payload einfügen
- Reassemblieren und in (in)offizielltem Store veröffentlichen
- die umverpackte App enthält oft Malware mit verschiedenen Funktionen
 - Diebstahl von Informationen
 - Diebstahl von Zugangsdaten
 - Premium-Rate Anrufe und SMS
 - Spam via SMS und Email
 - Erpressung des Opfers

- Ähnlich wie Repackaging
- Kein Payload sondern Update Routine
- Payload wird später nachgeladen
 - der Download ist versteckt
- umgeht so die Richtlinien und Checks von Google und Apple

Sicherheitsmodell

- Apps laufen in eigener VM isoliert durch OS
- Jede App bekommt eigenen Linux User
a<number>_a<packagename>
- Verzeichnis in /data/user/<username>/<packagename>
- Durch Linux-Berechtigungen geschützt
- Mandatory Access Control (SELinux)

- Berechtigungen steuern Zugriff auf Ressourcen
 - Kamera and Mikrofon
 - Kontakte and Telefonie
 - Location Services
 - ...
- Explizites Einverständnis
- Einhaltung durch OS gegeben
- Feingranularer und widerrufbar ab Android 6

- Vom OS zur Verfügung gestellt
- Unterstützte Cipher: <https://developer.android.com/training/articles/keystore.html#SupportedAlgorithms>
- RSA/ECB/NoPadding(sic!) und RSA/ECB/PKCS1Padding vor Android 6.0
 - Möglichst nicht verwenden
- RSA/ECB/OAEPPadding und AES/GCM/NoPadding nach Android 6.0

- Keys non-exportable
 - Keys nie im Memory der App
 - Teilweise Support für Hardware-backed
(`KeyInfo.isInsideSecureHardware()`)
- Schutz vor nicht authentifiziertem Zugriff konfigurierbar
 - Fixieren was mit dem Key gemacht werden kann (Signieren, Verifizieren, BlockMode, ...)
 - Nur eine Zeit lang gültig
 - Nur verwendbar wenn User kürzlich authentifiziert wurde
(`KeyInfo.isUserAuthenticationRequired()`)

- APKs sind mit selbstsignierten Zertifikaten signiert
- Apps im Play Store können nur mit selbem Zertifikat aktualisiert werden
- Allerdings: Code kann während Laufzeit nachgeladen werden
 - Via HTTP(S): Man-in-the-Middle möglich
 - Vom lokalen Dateisystem: Potentiell von anderen Apps veränderbar
 - Maliziöse App mit selbem Package-Namen könnte bereits installiert sein

⇒ Signierung liefert keine Information über ausgeführten Code

Android App Bundle (AAB)

- Verwendung ab August 2021 verpflichtend
- App Bundle wird mit Upload Key signiert und hochgeladen
- Google signiert AAB mit eigenem Key und generiert APK
 - APKs sind zugeschnitten auf verschiedene Geräte (Bildschirmauflösungen, Architekturen, ...)
 - Bei Verlust des Upload Keys kann neuer Key generiert werden

- Root/Jailbreak Detection
- Identifier Obfuscation (Proguard)
- String Obfuscation, Class Encryption, Junk Code Insertion, Call Graph Flattening
- Native Code vs. Byte Code Obfuscation

⇒ Wird in weiteren Vorlesungen behandelt

Demo App Aufbau & Dekompilierung

- Mobile Applikationen sind omnipräsent
- Android basiert auf Linux
- Android OS stellt Sandboxing und Berechtigungs-Mechanismen zur Verfügung
- Komponenten einer Android App
 - Activity
 - Service
 - ...
- APKs enthalten vollständige Android Applikationen
- Dekompilierung liefert Einblick in die interne Funktionsweise von Android Apps

- Android Runtime (ART) and Dalvik: <https://source.android.com/devices/tech/dalvik>, abgerufen: 18.10. 2022
- App Manifest Overview: <https://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro>, abgerufen: 18.10. 2022
- Dalvik Executable format: <https://source.android.com/devices/tech/dalvik/dex-format>, abgerufen: 18.10. 2022
- Content provider basics: <https://developer.android.com/guide/topics/providers/content-provider-basics>, abgerufen: 18.10. 2022
- Broadcasts overview: <https://developer.android.com/guide/components/broadcasts>, abgerufen: 18.10. 2022

- Elenkov (2014): Android Security Internals
- Drake, et al. (2014): Android Hacker's Handbook
- Chell (2015): The Mobile Application Hacker's Handbook

Vielen Dank!

<https://establishing-security.at/>