

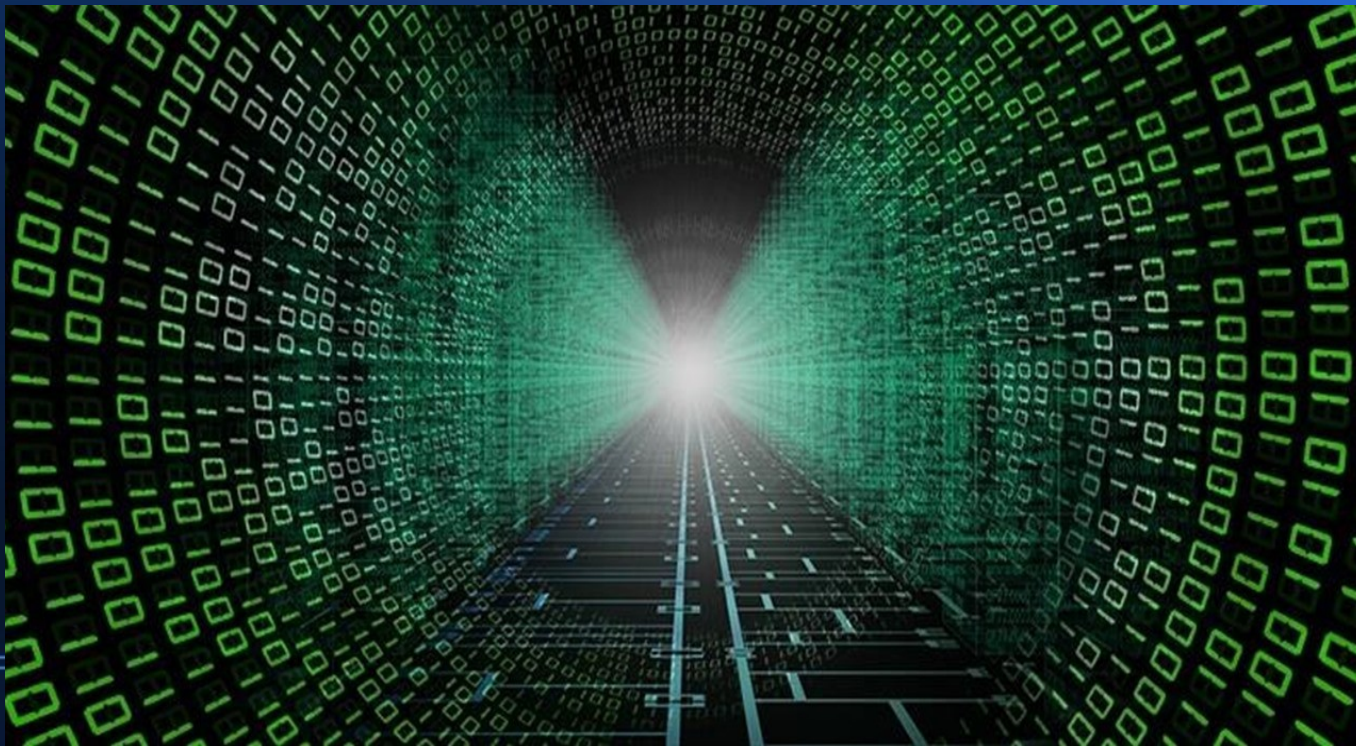
ΧΑΚΕΡ

Αρχικά ο όρος «χάκερ» σήμαινε στα αγγλικά το δημιουργό ενός επίπλου ή γενικότερα ξύλινου αντικειμένου με τη βοήθεια πελέκεως (τσεκουριού).

Η ιστορία των χάκερς μπορούμε να πούμε πως ξεκινάει το 1960 από σπουδαστές του πανεπιστημίου του MIT.

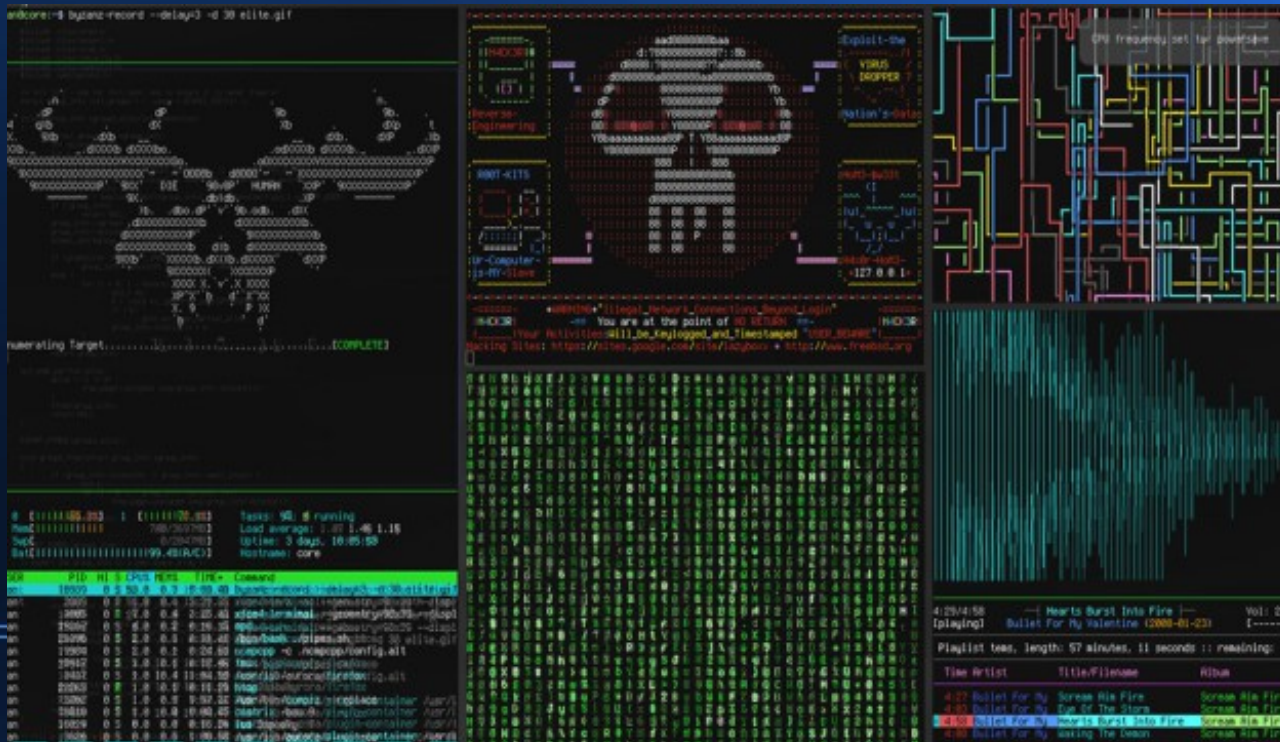
Πώς ξεκίνησε το hack

- Το πρώτο hack της ιστορίας έγινε το 1969, όταν δύο υπάλληλοι της Bell συνέθεσαν κάποιες εντολές για να αυξήσουν την ταχύτητα των υπολογιστών.



Hacking

- Τη δεκαετία του 1970, το hacking αποτελούσε εξερεύνηση και κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του κόσμου της τεχνολογίας. Το 1971 ο John Draper, βετεράνος του Βιετνάμ, ανακάλυψε ότι η σφυρίχτρα που έδιναν δώρο τα δημητριακά Cap 'n' Crunch παρήγαγε ήχο συχνότητας 2600 mhz και την χρησιμοποίησε ώστε να κάνει τηλεφωνήματα χωρίς χρέωση.



Γενεές

- 1.Πρώτη γενιά: ταλαντούχοι φοιτητές, προγραμματιστές και επιστήμονες. Αυτοί είχαν επιστημονικά και επαγγελματικά ενδιαφέροντα σε πληροφοριακά θέματα. Προσπαθούσαν να δημιουργούν πιο επιτηδευμένα προγράμματα ή απλά να δημιουργούν προγράμματα τα οποία θα ταίριαζαν με την καθημερινότητα τους. Θεωρούνταν κοινωνικά η «elite της τεχνολογίας» και συχνά ήταν πρωτοπόροι στο πεδίο τους.
- 2.Δεύτερη γενιά: αποτελούν εξέλιξη της πρώτης γενιάς. Άτομα τα οποία ασχολήθηκαν με την διαχείριση οικιακών υπολογιστών. Στη δεύτερη γενιά συναντάμε και μια πρώτη ηλεκτρονική εγκληματικότητα.
- 3.Τρίτη γενιά: νέα άτομα τα οποία συνειδητοποίησαν την δυνατότητα ψυχαγωγίας μέσω προσωπικών υπολογιστών και δημιούργησαν ηλεκτρονικά παιχνίδια , ή δημιούργησαν παράνομα αντίγραφα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και παραβίασαν τους κωδικούς προστασίας τους.
- 4.Τέταρτη γενιά: αφορά τους hacker στους οποίους αναφερόμαστε σήμερα, οι οποίοι χαρακτηρίζονται κυρίως από εγκληματική συμπεριφορά.

Νεότεροι χάκερ/κράκερ

- Kevin Mitnick: Ο Mitnick είναι μάλλον το συνώνυμο του Hacker. Το Υπουργείο Δικαιοσύνης των Η.Π.Α ακόμα αναφέρεται σε αυτόν χαρακτηρίζοντας τον ως «τον νούμερο ένα καταζητούμενο για ηλεκτρονικά εγκλήματα στην ιστορία των Η.Π.Α.». Ο Mitnick ξεκίνησε την δραστηριότητα του από το σύστημα καρτών λεωφορείων του Los Angeles όπου μπορούσε να εκτυπώνει κάρτες για δωρεάν διαδρομές. Μετά από εκεί το ενδιαφέρον του στράφηκε στα κινητά τηλέφωνα και μπήκε στο σύστημα της Digital Equipment Corporation κλέβοντας πολύτιμο software. Από εκεί και μετά ξεκίνησε μια διαδρομή δύομιση χρόνων περίπου με τον Mitnick να παραβιάζει υπολογιστές, δίκτυα τηλεφώνων, κυβερνητικά έγγραφα και δημόσια συστήματα. Αυτό που έδωσε τέλος στην πορεία του ήταν η προσπάθεια του να παραβιάσει τον προσωπικό υπολογιστή ενός άλλου hacker, του Tsutomu Shimomura. Αυτή την στιγμή ο Mitnick εργάζεται ως υπεύθυνος ασφαλείας υπολογιστών .



Κράκερς

- Κράκερ είναι κάποιος που σπάει το ηλεκτρονικό σύστημα κάποιου άλλου. Ένας κράκερ μπορεί να κάνει αυτό για το κέρδος ή επειδή το θεωρεί ως μια πρόκληση.



Σκοπός

- 1)Ο επιτιθέμενος αποκτά πρόσβαση σε ένα υπολογιστικό σύστημα.
- 2)Ο επιτιθέμενος αποκτά πρόσβαση και καταστρέφει, διαγράφει και τροποποιεί δεδομένα.
- 3)Ο επιτιθέμενος αποκτά πρόσβαση και τον έλεγχο ενός συστήματος και απαγορεύει την πρόσβαση σε νόμιμους χρήστες
- 4)Ο επιτιθέμενος χρησιμοποιεί την διεύθυνση ενός συστήματος, για να αποστείλει δεδομένα σε τρίτο σύστημα.
- 5)Ο επιτιθέμενος δεν απόκτα την πρόσβαση σε ένα σύστημα αλλά προβαίνει σε άλλες ενέργειες που ουσιαστικά δεν αφήνουν το σύστημα να λειτουργήσει κανονικά και να επιτελέσει την εργασία του. Αυτή η διακοπή μπορεί να είναι προσωρινή ή μόνιμη.



Μεθόδοι επιθέσεων

- Δούρειοι Ίπποι: Τα προγράμματα αυτά είναι κερκόπορτες σε ένα σύστημα υπολογιστή. Ο hacker μεταμφιέζει τον ίππο σε ένα άλλο πρόγραμμα, όπως για παράδειγμα παιχνίδι, ώστε να ξεγελαστεί ο χρήστης και να κατεβάσει και να εγκαταστήσει το πρόγραμμα.
- Packet Sniffers: στην ουσία είναι προγράμματα που επιτρέπουν στο χρήστη να προσλαμβάνει και να ερμηνεύει πακέτα πληροφοριών που διακινούνται στο διαδίκτυο. Κάθε πληροφορία που κοινοποιείται σε ένα δίκτυο υπολογιστών (όνομα χρήστη, κωδικός εισόδου, e-mail κλπ.) μεταφράζεται σε πακέτα, τα οποία στέλλονται στο δίκτυο.
- Ιοί και σκουλήκια: Τα σκουλήκια και οι ιοί είναι αυτοαναπαραγόμενα προγράμματα, τα οποία μπορούν να εξαπλώνονται σε ευρεία κλίμακα σε όλο το διαδίκτυο.



Κίνητρα

- Τα τεχνικά κίνητρα τα οποία είναι:

1) Για να ξεκινήσουν επιθέσεις Distributed Denial of Service (επιθέσεις άρνησης εξυπηρέτησης).

2) Για να αποκρύψουν την ταυτότητά τους.

3) Για να διατηρήσουν τα δικαιώματα διαχειριστή στο IRC (Internet Relay Chat), το οποίο είναι επίσης χρήσιμο για την επικοινωνία με τους επιτιθέμενους.

4) Για να κερδίσουν τα δικαιώματα δημοσίευσης και προβολής στο διαδίκτυο.

5) Και τέλος για να κάνουν χρήση του δικτύου και να αποθηκεύσουν αρχεία δωρεάν.



ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΗΣΗ

- Η ενημέρωση του λειτουργικού συστήματος με τα τελευταία patches, services packs κ.τ.λ. (π.χ. Windows Update) είναι απαραίτητη ώστε να διασφαλίζεται η ομαλή λειτουργία του και να βελτιώνεται η προστασία του υπολογιστή. Για να αντιμετωπιστεί η περίπτωση που δεν υπάρχει διαθέσιμη ακόμα κάποια κρίσιμη ενημέρωση για το λειτουργικό σύστημα είναι αναγκαία η εγκατάσταση τείχους προστασίας το οποίο παρέχει προστασία στο χρήστη



ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ HACKING

- Οι ενέργειες των χάκερς επιφέρουν κοινωνικές, οικονομικές, πολιτικές, καθώς και επιχειρησιακές συνέπειες. Οι χρήστες μπορούν να πέσουν θύματα κλοπής των χρημάτων τους από τραπεζικούς λογαριασμούς ή πιστωτικές κάρτες.

ΤΕΛΟΣ

Εργάστηκαν οι:

- Γιώργος Σκολαρίκης
- Γιάννης Καρδάμης
- Αλέξανδρος Σκολαρίκης
- Νίκος Σπίνουλας
- Μιχάλης Δαφνής

Βιβλιογραφία

- Wikipedia