



About Me



- By alpha_one_x86 (BRULE Herman)
- alpha_one_x86@first-world.info
- Sys admin en e-commercio
- Tech y innovacion
- Author de Supercopier/Ultracopier (Botnet de 2 milliones de bot), CatchChallenger (MMORPG y cluster multired)





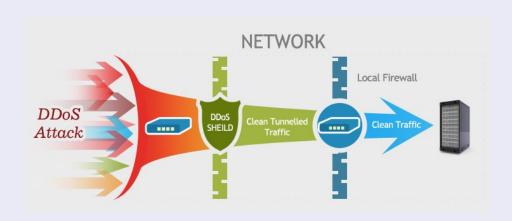


DDOS



Un ataque de denegación de servicios, es un ataque a un sistema de computadoras o red que causa que un servicio o recurso sea inaccesible a los usuarios legítimos. Normalmente provoca la pérdida de la conectividad de la red por el consumo del ancho de banda de la red de la víctima o sobrecarga de los recursos computacionales del sistema de la víctima.

Wikipedia



El atacado y el ataque



El atacado esta definido por:

Carga característica (volumen como contenido del trafico)

Servidor simple o multiple

Punto fuerte o débil

Recursos (cpu, memoria, red)

El ataque es definido por:

Nivel OSI atacado

Carga (red, cantidad de botnet e ip, contenido)

Objetivo: apagar el servicio, desviar la atención

Filtro DDOS



¿Filtrar sobre cual criterio (OSI 5+)?

Si hay mucho mensajes/peticiones al segundo de un cliente

Si en tiempo normal los clientes hacen: archivo 1, archivo A, archivo B, un cliente que solo carga el archivo 1 en tiempo de sobre carga es probablemente un bot

Grey list: si el trafico es nacional, si de golpe un país se conecta es sospechoso (falso positivo: buzz, media)

En la primera conexión es imposible o muy difícil de diferenciar un bot de un visitante normal (sin perfil)

Un filtro anti-DDOS divide el ataque (ex: 1% pasa), no lo anula.

Si hay varios filtros DDOS (principalmente varios servidores), la sincronización de la lista negra consume mas recurso pero aumenta la efectividad

El rendimiento



Si el rendimiento es bajo, solo algunas ip son suficientes para saturar el servidor

Es muy difícil para los filtros DDOS eliminar el ataque porque no son ip que hacen peticiones rápidas, pero simplemente un visitante mas que navegue a un ritmo normal (es suficiente para saturar el servidor)

Si los 1% que dejar pasar el filtro anti-DDOS cae el sitio no se puede hacer nada

Bonus: Mas rendimiento = mejor resistencia a los DDOS y menos costo de infraestructura



Fuga de memoria/recurso

La fuga de memoria hace que el servidor se sobrecargue solo con el tiempo, el ataque solo acelera el proceso

Valido para otros tipos de recursos: cache HDD que llena el disco poco a poco

Solución:

Purga automática

Verificar la fuga a la concepción y después de un tiempo de producción

Reinicio automático en caso de kill por el OS y limite del proceso estricto para matarlo cuando sobre pase sus limites

El botnet





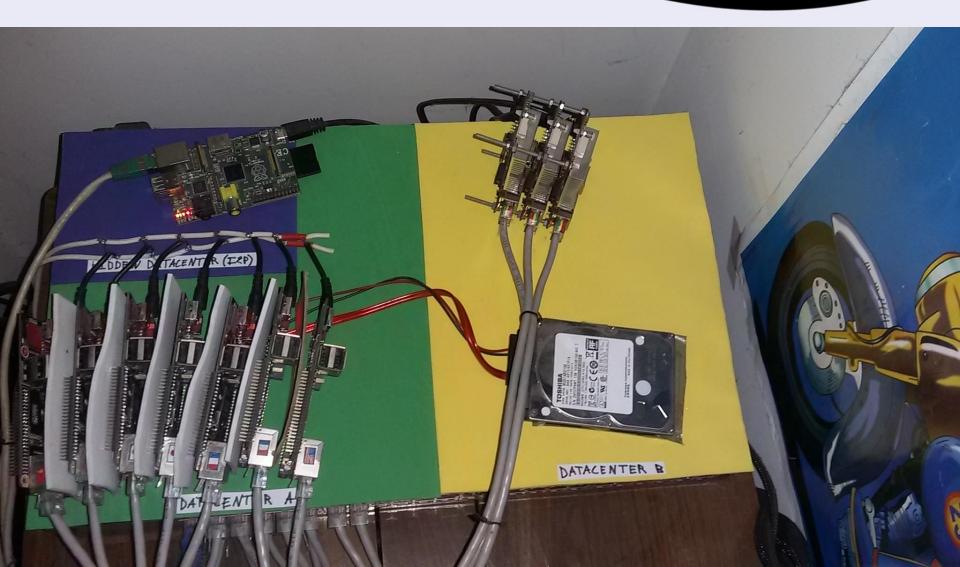
El objetivo





Portable datacenter





Datacenter



Monitoreo del hancho de banda (OSI3-) Limitation de los attaques internas MAC/Ip spoofing Protection de los routeur y wed interface

Distribution segura y <u>limpiar el HDD</u>