

# Detekcia malwaru pomocou hlbokého učenia založeného na vízii \*

Jakub Martinak

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

xmartinakj@stuba.sk

11. oktober 2021

## Abstrakt

Kedže v 21. storočí je čím ďalej tím viac potreba chrániť naše elektro-nické zariadenia pred nebezpečným malwarom tak sa chcem zamerať na túto tému v oblasti informačnej bezpečnosti a implementovanie strojového učenia do nej. V tomto článku na začiatku objasní modelovanie v soft-warovom inžinierstve a ako to súvisí s mojou téhou a neskôr sa budem zameriavať na presnosť určenia či sa jedná o malware alebo nie pomo-cou Deep Learning Vision a taktiež budem rozoberať problémy a výhody spojené s touto formou detektie, výhody a nevýhody klasickej detektie malwaru a jeho limity oproti strojovému učeniu.

## 1 Úvod

Túto tému som si vybral z dôvodu nárastu kybernetických útokov vo svete a následnej obrane voči nim pomocou moderných technológií a využitím umelej inteligencie. V prvej časti článku sa budem venovať modelovanie v softwarovom inžinierstve 2. Druhá časť sa bude zaoberať nedávnemu pokroku v kybernetickej bezpečnosti 3, z ktorej následne prejdem na hlavnú tému tohto článku Detekcia malwaru pomocou hlbokého učenia založeného na vízii 4. Záverečné poznámky prináša časť ??.

## 2 Modelovanie v Softwarovom inžinierstve

Softvérové modelovanie je oveľa viac ako len algoritmus v programe alebo samotná funkcia, malo by poukazovať na celý softvérový desing, vrátane rozhrania, interakcií s iným softvérom a všetky softvérové funkcie. Pre objektovo-orientované programy, je používaný objektovo modelovací jazyk ako UML, ktorý je použitý na vytvorenie softvérového dizajnu. Takmer vo všetkých prípadoch je použitý určitý druh modelovacieho jazyka na vytvorenie dizajnu. Tento prístup umožňuje dizajnérový programu vyskúšať rôzne dizajny a vysviadiť, ktorý bude

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2021/22, vedenie: Fedor Lehocki

najlepší ako finálne riešenie. Je to podobný proces ako pri navrhovaní štruktúry a dizajnu domu, začne sa náčrtom skice poschodí a rozložením izieb. Kreslenie je v tomto prípade modelovací jazyk a výsledkom toho je návrh, ktorý môže byť použitý ako finálny dizajn. Následne sa bude pokračovať upravovaním náčrtu až náš návrh nebude obsahovať všetky naše potreby, jedine vtedy by sme mali začať s využívaním materiálu, v našom prípade písaním kódu. Výhodou dizajnovania programu použitím modelovacieho jazyka je nájdenie problémov v skorom štádiu a jeho vyriešením bez nutnosti menenia kódu.

### **3 Nedávne pokroky v Kybernetickej Bezpečnosti**

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [?], ale bolo dokázané, že to tak nie je [?, ?]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [?]. Dôležité veci možno zdôrazniť *kurzívou*.

### **4 Detekcia malwaru pomocou hlbokého učenia založeného na vízii**