

Aplikace pro vytváření a zobrazování vektorů za pomoci metod sociálního inženýrství

Toto je návod k ovládání aplikace, vytvořené v praktické části diplomové práce. Návod neobsahuje popis jednotlivých funkcí a jejich funkčnost, ale pouze návod k obsluze aplikace. Níže jsou popsány jednotlivé bloky aplikace, v pořadí takovém, aby bylo nejjednodušší se pro uživatele zorientovat a pochopit principy.

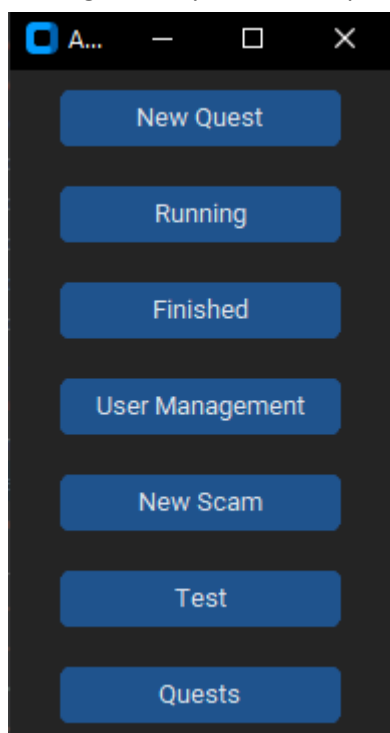
Přihlášení

Po spuštění souboru *main.exe* je uživateli zobrazeno přihlašovací okno, kde je nutné vyplnit přihlašovací jméno a heslo. Pro testování byly vytvořeny 2 účty. Prvním je admin, který patří do management týmu a John, který patří do obecného týmu. Přihlašovací údaje pro uživatele admin jsou (login:**admin**, pass: **admin**) a pro Johna (login:**John**, pass: **John**). V případě špatného vložení přihlašovacích údajů je na to uživatel upozorněn. K přihlášení může dojít kliknutím na tlačítko **Login** nebo stisknutím klávesy **Enter**.

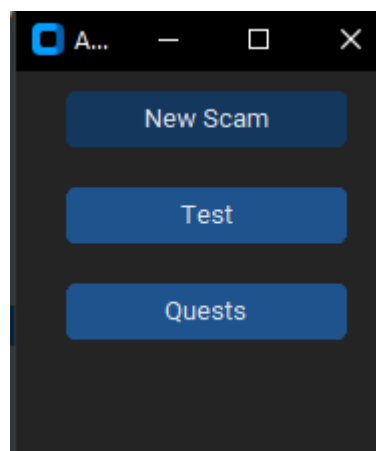
Hlavní okno aplikace

Po úspěšném přihlášení se uživatel dostane do hlavního okna aplikace. Podoba hlavního okna je různá v závislosti na tom, zda uživatel spadá do management týmu nebo jiného týmu. Uživatel v

management týmu má více pravomocí.



2Hlavní okno po přihlášení adminem



1Hlavní okno po přihlášení Johnem

Po kliknutí na jednotlivá tlačítka dojde k zobrazení příslušných oken, které jsou popsány dále v tomto dokumentu.

New Quest

Toto okno slouží k vytvoření nových úkolů pro uživatele. Povinnými parametry jsou: Jméno úkolu, popis úkolu. Datum do kdy má být úkol dokončen a přiřazení úkolu členovi nebo týmu. Dalším parametrem, který je volitelný je vložení PDF souboru. Pokud je soubor vložen předpokládá se, že se jedná o smlouvu o provedení práce a je vytvořeno nové okno s paragrafy, které by mohli být problematické. Po zaškrtnutí jednotlivých paragrafů je zobrazeno další okno, kde je možné (a vhodné) vyplnit informace týkající se příslušného paragrafu. Stiskem tlačítek **Close**, jsou informace vloženy. Poté stiskem tlačítka **Create Task** dojde k zapsání úkolu do databáze se všemi potřebnými parametry. Přiřazení úkolu k členovi týmu nebo celému týmu lze pomocí tlačítka **Choose**, po jeho stisknutí se zobrazí tabulka obsahující uživatele, dvojklikem dojde k zapsání jména uživatele nebo lze stisknout tlačítko **Teams** a zobrazí se všechny týmy v databázi dvojklikem na jméno týmu se úkol přiřadí celému týmu. **Důležité: Nelze rovnou zapsat název týmu do políčka, to funguje jen pro jméno uživatele, tým musí být vybrán přes Choose-Teams a dvojklik na daný tým.**

Running

Toto okno slouží k zobrazení úkolů, které mají být dokončeny. V okně je zobrazena tabulka obsahující sloupce s názvem úkolu a kdo na daném úkolu pracuje. Úkoly jsou barevně odlišeny v závislosti na tom kolik dní zbývá do jejich požadovaného dokončení. Červená barva 4 a méně dnů, oranžová 4 až 7 dnů, zelená vše ostatní. Tabulka je interaktivní, takže po dvojkliku na jméno úkolu jsou zobrazeny informace, které byly zadány při vytváření úkolu a popis jednotlivých paragrafů, pokud byl vložen pdf soubor. Při dvojkliku na jméno uživatele, jsou zobrazeny všechny úkoly, na kterých daný uživatel právě pracuje a při dalším dvojkliku na jméno úkolu v tabulce úkolů uživatele, jsou zobrazeny informace o úkolu.

Finished

Toto okno obsahuje přehled všech dokončených úkolů a informaci o tom kdo daný úkol splnil. Stejně jako v okně **Running** při dvojkliku na jméno úkolu jsou zobrazeny informace o úkolu a případné informace zadané uživatelem, pokud byl úkolem útok.

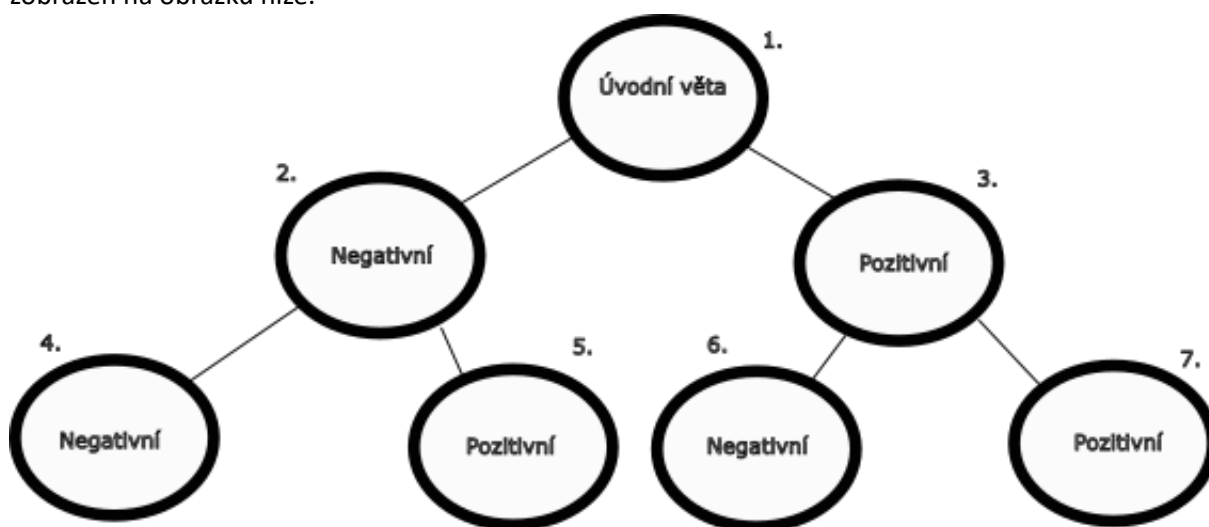
User Management

Toto okno slouží ke správě uživatelů a týmů v systému. Jsou zde zobrazeny 2 tabulky z nichž je jedna interaktivní a druhá pouze slouží k zobrazení výsledků. Dvojklikem na název týmu jsou zobrazeni všichni členové týmu. Kliknutím na **Default** jsou zobrazeni všichni uživatelé. Dále je zde možnost vyhledávání podle jména. Zároveň jsou zde možnosti pro přidání a smazání uživatele, pro přidání uživatele do týmu, a pro vytvoření a smazání týmu. Při vytváření uživatele je vhodné ho rovnou přiřadit do týmu. Nebo ho poté lze přiřadit do týmu později. **Každý uživatel může být pouze v jednom týmu současně!** Zároveň je zde vytvořeno opatření, které neumožňuje smazání týmu **Management**.

New Script

Toto okno je společně s oknem **Test** nejvíce stěžejní pro tuto aplikaci. Proto je popsáno více detailněji. Jméno **default** je rezervováno, a nemůže být použito pro název nového scénáře. Každý scénář musí mít jméno, díky tomu lze poté přiřadit jednotlivé obrázky, ke správným scénářům. Existují zde i defaultní obrázky, které jsou zobrazeny pro každý scénář. Pro přidání dalšího defaultního obrázku je nutné zadat jméno scénáře **default** a kliknout na **Select Image**. **Jméno default funguje pouze pro přidání defaultní obrázků, nelze tak pojmenovat scénář!!**

Pokud je zadáno jiné jméno, než **default** může být vytvářen scénář a zároveň vkládány obrázky, které budou zobrazeny pouze pro tento scénář. Vytváření scénáře funguje na jednoduchém principu, který je následující. **Zadání Úvodní věty – kliknutí na Next and Save, zadání negativní odpovědi na Úvodní větu – kliknutí na Next and Save – zadání pozitivní odpovědi na Úvodní větu atd.** Princip zadávání je zobrazen na obrázku níže.



Čísla na obrázku znázorňují, která informace je zadána jako první, druhá, třetí atd. Jedná se pouze o ilustrační obrázek. Skutečný scénář obsahuje mnohem více odpovědí. Po zadání poslední odpovědi a stisknutí tlačítka **Next and Save** je možné okno uzavřít nebo se vrátit do hlavního okna aplikace pomocí tlačítka **Back**.

Test

Toto okno slouží k načtení scénáře, to je možné provést buď dvojklikem na jméno v tabulce nebo zadáním jména scénáře do připraveného pole a stisknutí **Choose**. Zároveň je zde tlačítko pro smazání scénáře, stačí zadat jeho jméno a stisknout tlačítko **Delete Script**. Po vybrání scénáře jsou vytvořena dvě okna. Okno **Images** obsahuje defaultní obrázky a ostatní obrázky, které byly vloženy při vytváření scénáře. Dvojklikem na jméno obrázku dojde k jeho zobrazení, je možné měnit velikost těchto obrázků a je možné jich mít otevřeno více naráz **Avšak se to nedoporučuje, protože se to pak nechová, tak jak by člověk očekával.** Druhé okno je samotný scénář, který začíná úvodní větou. Dále jsou zde tlačítka **Negative** a **Positive**, tyto tlačítka slouží k načtení další věty ze scénáře v závislosti na odpovědi oběti. Pokud byla odpověď negativní tak stisknout tlačítko **Negative** a naopak. Dále je zde tlačítko **Get Short URL** a pole vedle něho. Toto tlačítko slouží k vytvoření bitly odkazu na nějakou stránku. Formy zadávání, které jsou podporovány jsou <https://www.seznam.cz>, www.seznam.cz nebo

seznam.cz. Po zadání adresy URL je vytvořen odkaz bitly, který je vložen do pole pro adresu a zároveň je zkopírován do schránky k rychlému použití **ctrl-v**. V neposlední řadě je zde tlačítko **Send SMS** po jeho kliknutí je vytvořeno okno, kde je nutné zadat telefonní číslo oběti ve tvaru E.164, neboli **+420604190317**, předvolba s + a 9 číslic neoddělených mezerou. A dále text, který bude zaslán. Po stisku tlačítka pro odeslání bude SMS odeslána. A bude zobrazena informační hláška. **Důležité** – Lze odeslat pouze jednu SMS za den, pokud bylo zadáno špatné číslo nebo špatný formát jste o tom informováni ve hlášce, ale už byla ztracena možnost pro odeslání bezplatné SMS. Jako poslední, když je scénář dokončen, tak po zavření okna Test je vytvořeno další okno, kde je vhodné zadat informace o tom, jak útok probíhal a další vhodné informace. Zároveň je nutné zadat pro jaký úkol byl tento scénář vytvořen. Tím dojde k přiřazení zprávy o útoku do databáze pro pozdější zobrazení.

Quests

Toto okno slouží uživatelům pro zobrazení jejich aktivních úkolů. Dvojklikem na jméno úkolu jsou zobrazeny potřebné informace. Zároveň pokud uživatel klikne pravým tlačítkem na jméno může označit úkol jako hotový a tím bude přesunut do **Finished**. Ve finished je poté dvojklikem na úkol zobrazeno, jaké informace zadal uživatel po útoku.

Závěr

Aplikace byla testována, ale určitě tady budou nějaké mouchy, které nebyly nalezeny.