

Arquitectura

Moisés Gautier Gómez

1 de junio de 2015

Vamos a analizar la posible estructura funcional del sistema para desglosar cada uno de los componentes el mismo en profundidad.

1. Monitor

Habr  una capa de monitorizaci n por cada asset que reciba del sistema.

- Este monitor podr a ser un demonio que se ejecutara en background y que pudiera levantarse cuando se quisiera hacer uso real del mismo.
- Tambi n podr a ser un sistema sincr no restfull/nodejs o servicio web que solicitase informaci n al dispositivo de red.
- Sistema de multiprocesamiento en el que cada hilo del proceso principal fuera para un asset de informaci n distinta que manipula y obtiene los resultados deseados para que el padre sea capaz de compactarlos y enviarlos a su capa superior de monitorizaci n.
-  Recibir  la informaci n comprimida por tiempo, momento del d a o constantemente? La idea m s simple podr a ser un socket de comunicaci n con el monitor en tiempo real que vaya haciendo miner a sobre los datos extra dos.
- Data Warehouse,  se podr a aplicar esto c mo metaconcepto? (Extra do de la wikipedia)
 - Bill Inmon¹ fue uno de los primeros autores en escribir sobre el tema de los almacenes de datos, define un data warehouse (almac n de datos) en t rminos de las caracter sticas del repositorio de datos:

- Orientado a temas.- Los datos en la base de datos están organizados de manera que todos los elementos de datos relativos al mismo evento u objeto del mundo real queden unidos entre sí.
- Variante en el tiempo.- Los cambios producidos en los datos a lo largo del tiempo quedan registrados para que los informes que se puedan generar reflejen esas variaciones.
- No volátil.- La información no se modifica ni se elimina, una vez almacenado un dato, éste se convierte en información de sólo lectura, y se mantiene para futuras consultas.
- Integrado.- La base de datos contiene los datos de todos los sistemas operacionales de la organización, y dichos datos deben ser consistentes.

Inmon defiende una metodología descendente (top-down) a la hora de diseñar un almacén de datos, ya que de esta forma se considerarán mejor todos los datos corporativos. En esta metodología los Data marts se crearán después de haber terminado el data warehouse completo de la organización.

- Simplemente puede ser algo que analice algo y nada más. Extraer información de unos ficheros con unos determinados formatos y extraer rasgos característicos.

2. Assets

Las distintas formas que tienen los assets de generar logs o información.

2.1. Firewall logs

- Iptables: Fuente Coge la información de sus logs mediante el registro del núcleo syslog que puede ser leída mediante dmesg. (Mirar también syslog.conf)
- Ipcop: Fuente Ofrece monitorización de elementos de la red así como del pc en el que se encuentra instalado Fuente. La forma en cómo obtiene registros del sistema viene descrita aquí: Fuente y es usando una vez más el demonio syslogd.
- Más firewalls: Fuente

2.2. IDS logs

Fuente

- Suricata: Fuente Guía de usuario: Fuente Tipo de logs que nos ofrece suricata:
 - syslog alerting:Fuente
 - json.log output: Fuente
 - Suricata with OOSIM: Fuente
- Snort: Fuente - RSyslog rate limiting configuration: Fuente
- Para hosts: OSSEC - Fuente
- Otros:
 - Snorby: Fuente
 - Sguil: Fuente

2.3. CPU, processes, memory, IO

- Hardinfo: Fuente Generar informes en html del sistema.

2.4. Netflow

Descripción general: NetFlow es un protocolo de red desarrollado por Cisco Systems para recolectar información sobre tráfico IP. Se ha definido el flujo de network de numerosas maneras. La definición tradicional de Cisco implica una clave séptuple en que el flujo se define como una secuencia unidireccional de paquetes que comparten los siguientes 7 valores:

- Dirección IP de origen.
- Dirección IP de destino.
- Puerto UDP o TCP de origen.
- Puerto UDP o TCP de destino.
- Protocolo IP.
- Interfaz (SNMP ifIndex)

- Tipo de servicio IP

[Extraído de la wikipedia]

- Netflow Analyzer: Fuente
- NFDump: Fuente

2.5. Antivirus logs

2.6. SNMP info

2.7. Nessus

3. SIS format

3.1. BBDD

4. Local Visualization

4.1. Web UI

4.2. Local visualization algorithms

5. Manager

5.1. SIS Protocol

5.1.1. PCA algorithm

5.1.2. BBDD management

5.1.3. Watchdog of monitors

5.1.4. Communication with other managers