

Proiect Ingineria Programarii 2024

În cadrul proiectului de la disciplina “Ingineria Programării”, echipa noastră din **grupa 1307A** a realizat un program de tip keylogger.

Echipa este formata din studenții: Serediuc Andrei-Gheorghe,

Stoica Viorel, Ursachi Octavian, Vasilică George-Valentin.

Fiecare dintre noi a contribuit la proiect cu urmatoarele:



Andrei	Viorel	Octavian	George
Interfața pentru in care se află keylogger-ul propriu-zis	Conectivitatea si trimiterea de date intre procese folosind socket-uri	Implementare Keyboard Hook	Diagrame UML: Diagrama de clase, Diagrama de secvențe, Diagrama de activități, Diagrama de use case
Interfața care primește tastele apășate de calculatorul infectat	Implementarea textBox-ului fake de sub bara de install a interfeței.	Implementare Logger + strategy pattern	Testarea Unităților
Fișiere help	Modificarea codului de bază pentru a-l face sa functioneze pe datele primite prin socket-uri	Implementare modul pentru sunet	Completare secțiunile 2.5 - 2.7 si 4 - 6 din documentație
Integrarea logicii programului in interfață		Completare secțiunile 1.1 - 2.4 si 3.1 - 3.4 din documentatie	

Notă:

- O parte din codul pentru Keyboard Hook a fost luat din articolul lui Stephen Toub "**Low-Level Keyboard Hook in C#**"
- Pentru interfața grafică ne-am inspirat din installere-le de la provideri de crack-uri ca SKIDROW și CODEX.