



A Walk on the Web's Wild Side

STUDIENARBEIT

für die Prüfung zum

Bachelor of Science

des Studiengangs Informatik
Studienrichtung Angewandte Informatik

an der

Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

**Samuel Philipp
Daniel Brown
Jan-Eric Gaidusch**

22. April 2017

Bearbeitungszeitraum

6 Monate

Matrikelnummern

9207236, 3788021, 8296876

Kurs

TINF14B2

Ausbildungsfirma

Fiducia & GAD IT AG

Gutachter der Studienakademie

Dr. Martin Johns

Abstract *TODO* Daniel

Erklärung

(gemäß §5(3) der „Studien- und Prüfungsordnung DHBW Technik“ vom 29.9.2015)

Wir versichern hiermit, dass wir unsere Studienarbeit mit dem Thema:

„A walk on the web’s wild side“

selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt haben. Wir versichern zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.

Karlsruhe, den 22. April 2017

Ort, Datum

Samuel Philipp

Karlsruhe, den 22. April 2017

Ort, Datum

Daniel Brown

Karlsruhe, den 22. April 2017

Ort, Datum

Jan-Eric Gaidusch

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VI
Tabellenverzeichnis	VII
Listings	VIII
1 Einleitung	1
1.1 Einführung	1
1.2 Hintergrund	1
1.3 Team	1
1.4 Aufgabenstellung	2
1.5 webifier	2
2 Grundlagen	4
2.1 Frontend Technologien und Frameworks	4
2.2 Backend Technologien und Frameworks	4
2.3 Technologien und Frameworks der Tests	7
2.4 Angriffstypen	7
2.4.1 Malware	7
2.4.2 Request Header Investigation	8
2.4.3 JavaScript Port Scanning	8
2.4.4 JavaScript IP Scanning	8
2.4.5 Clickjacking	8
2.4.6 Phishing	8
3 Konzept	9
3.1 Gesamtkonzept	9
3.1.1 webifier Tests	9

3.1.2	webifier Tester	9
3.1.3	webifier Plattform	9
3.1.4	webifier Mail	9
3.1.5	webifier Data	9
3.1.6	webifier Statistics	10
3.2	Testarten	10
3.2.1	Virensan	10
3.2.2	Vergleich in verschiedenen Browsern	10
3.2.3	Test auf Port Scanning	10
3.2.4	Test auf IP Scanning	10
3.2.5	Link Checker	11
3.2.6	Google Safe Browsing	11
3.2.7	Überprüfung des Zertifikats	11
3.2.8	Erkennung von Phishing	11
3.2.9	Screenshot	12
4	Umsetzung	13
4.1	Gesamtanwendung	13
4.1.1	webifier Tests	13
4.1.2	webifier Tester	13
4.1.3	webifier Plattform	13
4.1.4	webifier Mail	13
4.1.5	webifier Data	13
4.1.6	webifier Statistics	14
4.2	Tests	14
4.2.1	Virensan	14
4.2.2	Vergleich in verschiedenen Browsern	14
4.2.3	Test auf Port Scanning	14
4.2.4	Test auf IP Scanning	14
4.2.5	Linkchecker	14
4.2.6	Google Safe Browsing	14
4.2.7	Überprüfung des Zertifikats	15
4.2.8	Erkennung von Phishing	15
4.2.9	Screenshot	15
5	Analyse	16

6	Ausblick	17
6.1	Weitere Tests	17
6.2	Weitere Module	17
7	Fazit	18
7.1	Zusammenfassung	18
7.2	Bewertung der Ergebnisse	18

Abkürzungsverzeichnis

WWW World Wide Web

UI User Interface

JVM Java Virtual Machine

API Application Programming Interface

DRY Don't Repeat Yourself

REST Representational State Transfer

URI Uniform Ressource Identifier

Abbildungsverzeichnis

1	Secutitysquad - Logo	1
2	webifier - Logo	2

Tabellenverzeichnis

Listings

1 Einleitung

1.1 Einführung

TODO Samuel

1.2 Hintergrund

TODO Jani

1.3 Team

TODO Daniel



Abbildung 1: Secutitysquad - Logo

1.4 Aufgabenstellung

Anbieter von zwielichtigen Web-Angeboten greifen ihre User mit diversen Client-seitigen Methoden an. Beispiele für solche Angriffe sind Malware Downloads, Phishing, JavaScript Intranet Angriffe, oder Browser Exploits.

Ziel der Arbeit ist eine systematische Untersuchung der Aktivitäten von semi-legalen Webseiten im World Wide Web (WWW). Das erwartete Ergebnis ist ein Prüfportal, auf dem jene Webseiten automatisiert analysiert werden und Ergebnisse präsentiert werden sollen.

Nach dem ersten Schaffen einer Übersicht von interessanten Zielen, wie z.B. One-Click-Hoster oder File-sharing Sites sollen ausgewählte Webseiten manuell untersucht werden. Außerdem sollen verschiedene Angriffsszenarien zur weiteren Prüfung ausgewählt werden. Der Untersuchungsprozess der Webseiten soll im Verlauf dieser Arbeit stückweise automatisiert und in den Rahmen einer Prüfanwendung gebracht werden.

Abschließend sollen eine Vielzahl von Webseiten mit der Anwendung getestet und die Ergebnisse ausgewertet und dokumentiert werden.

1.5 webifier



Abbildung 2: webifier - Logo

webifier ist eine Anwendung, mit der Webseiten auf deren Seriosität und mögliche clientseitige Angriffe auf den Nutzer geprüft werden können. Sie besteht aus mehreren eigenständigen Teilanwendungen. Im Zentrum steht der Tester, welcher die einzelnen Tests verwaltet, ausführt und anschließend die Ergebnisse auswertet. Jeder einzelne Test ist eine weitere isolierte Teilanwendung des Testers. So kann jeder Test unabhängig von allen anderen betrieben werden.

Die Plattform ist eine Webanwendung welche den Endnutzern eine grafische Oberfläche zur Verfügung stellt, um Webseiten zu überprüfen. Im Hintergrund setzt die Plattform auf den Tester auf. webifier Mail ist ein Dienst mit dem Links aus E-Mails überprüft werden können. Anschließend erhält der Sender eine E-Mail mit den Resultaten zurück.

Eine weitere Teilanwendung von webifier ist das Data-Modul. Es stellt eine Schnittstelle für den Tester bereit, um alle Testergebnisse sammeln zu können. Das Statistik-Modul ist die letzte Teilanwendung von webifier. Es setzt auf das Data-Modul auf und stellt Funktionen zur Auswertung aller Testergebnisse bereit.

Um die Techniken und Algorithmen von webifier verstehen zu können sind einige Grundlagen erforderlich, welche nun im nächsten Kapitel genauer vorgestellt werden.

2 Grundlagen

In diesem Kapitel werden die Grundlagen, welche für das weitere Verständnis der Arbeit und der gesamten Anwendung notwendig sind, näher beschrieben. Zunächst werden die verschiedenen Technologien und Frameworks, sowohl des Frontends, als auch des Backends dargestellt. Anschließend werden einige gängige Angriffstypen im WWW erläutert, welche webifier überprüft.

2.1 Frontend Technologien und Frameworks

TODO Daniel

- HTML
- CSS
- JavaScript
- jQuery
- Bootstrap

2.2 Backend Technologien und Frameworks

In diesem Abschnitt werden nun alle Technologien und Frameworks vorgestellt welche in den Backends der einzelnen Teilanwendungen zum Einsatz kamen.

Wohl am häufigsten kam die Programmiersprache Java zum Einsatz. Java ist eine universal einsetzbare, nebenläufige, klassenbasierte und objektorientierte Programmiersprache. Sie wurde möglichst einfach gestaltet um von vielen Entwicklern genutzt zu werden. In ihrer Syntax ähnelt sie den Programmiersprachen C und C++. Außerdem ist sie stark und statisch typisiert. Vorallem aber zeichnet sich Java durch seine plattformunabhängigkeit aus. Diese wird dadurch umgesetzt, dass Java-Quellcode in plattformunabhängigen Byte-Code kompiliert wird, welcher von einer Java Virtual Machine (JVM) ausgeführt wird. Java ist eine Hochsprache, die mit Hilfe des so genannten „Garbage Collectors“ eine automatische Speicherverwaltung bereitstellt.¹

In einigen Teilprojekten wurde das auf Java basierende *Spring*-Framework verwendet. *Spring* stellt eine vereinfachte Möglichkeit auf den Zugriff auf viele Application Programming Interface (API) der Standard-Version zur Verfügung. Ein weiterer wesentlicher Bestandteil des *Spring*-Frameworks ist die *Dependency Injection*. Hierbei suchen sich Objekte ihre Referenzen nicht selbst, sondern bekommen diese Anhand einer Konfiguration injiziert. Dadurch sind sie eigenständig und können in verschiedenen Umgebungen eingesetzt werden. Des weiteren bringt *Spring* eine Unterstützung für aspektorientierte Programmierung mit, wodurch mit verschiedenen Abstraktionsschichten einzelne Module abgekapselt werden können.²

Aufbauend auf dem *Spring* Basis-Modul werden noch weitere Module, wie beispielsweise Spring Security, Spring Boot, Spring Integration, Spring Data, Spring Session oder Spring MVC.³ Im folgenden werden die *Spring*-Module näher erläutert, die für das weitere Verständnis der Arbeit notwendig sind.

Spring Boot

Mit Spring Boot können Anwendungen, welche das *Spring*-Framework nutzen, einfacher entwickelt und ausgeführt werden, da dadurch eigenständig lauffähige Programme erzeugt werden können, welche nicht von externen Services abhängig sind. Hierfür bringt Spring Boot einen Integrierten Server mit, auf welchem die Anwendung bereitgestellt wird.⁴

¹ `javaspecification`

² `spring3`

³ `springPivotal`

⁴ `springBoot`

Spring MVC

Spring MVC ist sehr gut geeignet um Webanwendungen zu implementieren.⁵ Hierfür können die diese in mehrere Abstraktionsschichten gegliedert werden. Beispielsweise in das User Interface (UI), die Geschäftslogik und die Persistenzschicht.⁶

Spring Data

Spring Data ist...

Ein wichtiger Bestandteil jedes großen Software-Projektes ist ein gutes Build-Management-Tool. Für webifur wurde *Gradle* als solches gewählt. Ein Build-Prozess besteht grundsätzlich aus zwei Teilschritten. Zum Einen aus dem kompilieren des Codes und zum anderen aus dem verlinken der benutzen Bibliotheken. **buildprozess** Da das manuelle Einbinden von Bibliotheken und kompilieren des Codes bei großen Projekten sehr aufwändig und mühsam sein kann wird hier auf Build-Management-Tools wie *Gradle* zurückgegriffen. Um den Build für den Nutzer möglichst einfach zu gestalten verfolgt Gradle zwei Prinzipien. Das erste Prinzip ist *Convention over Configuration*, was bedeutet, dass soweit es geht ein Standardbuildprozess definiert ist und der Anwender nur die Parameter ändern muss die projektspezifisch abweichen. Das zweite Prinzip nennt sich Don't Repeat Yourself. Hierbei geht es darum Redundanzen in der Konfiguration des Buildes zu vermeiden. Diese beiden Prinzipien helfen Gradle, dass meist kurze Build-Skripte ausreichen um komplexe Prozesse abzubilden.⁷

Die Kommunikation zwischen Server und Client erfolgt über Representational State Transfer. Hierbei wird jedes Objekt in Representational State Transfer (REST) als Resource definiert, welche über einen eindeutigen Uniform Resource Identifier adressiert werden können. Über die HTTP-Methoden GET,PUT,POST und DELETE können diese Ressourcen geladen, erstellt, geändert oder auch gelöscht werden. **rest**

Das Testen von potenziell gefährlichen Webseiten soll natürlich nicht direkt auf dem Server geschehen, da es sonst diesen potenziell gefährden könnte. Deshalb wird hierfür eine Virtualisierung benötigt um die Tests abgekapselt vom Gesamtsystem auszuführen. Dafür wurde Docker als Tool eingesetzt. Docker ist eine Open-Source-Software zur Virtualisierung von Anwendungen. Hierbei wird auf die Container-Technologie

⁵ `spring3`

⁶ `springMvc`

⁷ `gradle`

gesetzt. Container sind vom Betriebssystem bereitgestellte virtuelle Umgebung zur isolierten Ausführung von Prozessen. Ein Vorteil der Container gegenüber der herkömmlicher virtuelle Maschinen ist der vielfach geringere Ressourcenbedarf.**docker**

- MongoDB
TODO Samuel
- R
TODO Jani

2.3 Technologien und Frameworks der Tests

- Python
TODO Daniel
- Node JS
- Phantom JS
TODO Daniel
- Bro
TODO Jani
- HTtrack
TODO Samuel
- Resemble JS
TODO Samuel

2.4 Angriffstypen

2.4.1 Malware

TODO Samuel

2.4.2 Request Header Investigation

TODO Daniel

2.4.3 JavaScript Port Scanning

TODO Jani

2.4.4 JavaScript IP Scanning

TODO Jani

2.4.5 Clickjacking

TODO Jani

2.4.6 Phishing

TODO Samuel

3 Konzept

3.1 Gesamtkonzept

3.1.1 webifier Tests

TODO Jani

3.1.2 webifier Tester

TODO Samuel

3.1.3 webifier Platform

TODO Daniel

3.1.4 webifier Mail

TODO Daniel

3.1.5 webifier Data

TODO Samuel

3.1.6 webifier Statistics

TODO Jani

3.2 Testarten

3.2.1 Virenscan

TODO Samuel

- Httrack (Umsetzung)
- Download aller Dateien der Webseite
- Scannen der Heruntergeladenen Dateien
 - Clamav (Umsetzung)
 - AVG (Umsetzung)
 - CAV (Umsetzung)

3.2.2 Vergleich in verschiedenen Browsern

TODO Daniel

3.2.3 Test auf Port Scanning

TODO Jani

3.2.4 Test auf IP Scanning

TODO Jani

3.2.5 Link Checker

TODO Daniel

- herausfiltern aller Links und nachgeladenen Ressourcen

3.2.6 Google Safe Browsing

TODO Daniel

3.2.7 Überprüfung des Zertifikats

TODO Samuel

- Auslesen der relevanten Informationen des Zertifikates der Webseite
- Validierung des Zertifikates

3.2.8 Erkennung von Phishing

TODO Samuel

- Herausfiltern der Schlagwörter
- Finden möglicher Duplikate der Webseite
 - Erstes Schlagwort zu Top Level Domains
 - * com
 - * ru
 - * net
 - * org
 - * de
 - Websuche nach den Schlagwörtern mittels Suchmaschinen

- * DuckDuckGo
- * Ixquick
- * Bing

3.2.9 Screenshot

TODO Jani

4 Umsetzung

4.1 Gesamtanwendung

4.1.1 webifier Tests

TODO Jani

4.1.2 webifier Tester

Der Tester verwaltet und steuert alle Tests. Da die Konfiguration aller Tests in einer einzelnen Datei erfolgt ist es sehr einfach ihn neue Tests zu erweitern. ...

TODO Samuel

4.1.3 webifier Platform

TODO Daniel

4.1.4 webifier Mail

TODO Daniel

4.1.5 webifier Data

TODO Samuel

4.1.6 webifier Statistics

TODO Jani

4.2 Tests

4.2.1 Virensan

TODO Samuel

4.2.2 Vergleich in verschiedenen Browsern

TODO Daniel

4.2.3 Test auf Port Scanning

TODO Jani

4.2.4 Test auf IP Scanning

TODO Jani

4.2.5 Linkchecker

TODO Daniel

4.2.6 Google Safe Browsing

TODO Daniel

4.2.7 Überprüfung des Zertifikats

TODO Samuel

4.2.8 Erkennung von Phishing

TODO Samuel

4.2.9 Screenshot

TODO Jani

5 Analyse

6 Ausblick

6.1 Weitere Tests

6.2 Weitere Module

7 Fazit

7.1 Zusammenfassung

7.2 Bewertung der Ergebnisse