



# **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**

12. Mai 2017

**Bearbeitungszeitraum**

6 Monate

**Matrikelnummern**

9207236, 3788021, 8296876

**Kurs**

TINF14B2

**Ausbildungsfirma**

Fiducia & GAD IT AG

**Gutachter der Studienakademie**

Dr. Martin Johns

Abstract

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 12. Mai 2017

Ort, Datum

Samuel Philipp

Karlsruhe, den 12. Mai 2017

Ort, Datum

Daniel Brown

Karlsruhe, den 12. Mai 2017

Ort, Datum

Jan-Eric Gaidusch

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>VI</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>VII</b>
<b>Listings</b>	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Einführung . . . . .	1
1.2 Hintergrund . . . . .	1
1.3 Aufgabenstellung . . . . .	1
1.4 Team . . . . .	2
1.5 webifier . . . . .	3
<b>2 Grundlagen</b>	<b>4</b>
2.1 Frontend Technologien und Frameworks . . . . .	4
2.2 Backend Technologien und Frameworks . . . . .	5
2.3 Technologien und Frameworks der Tests . . . . .	8
2.4 Angriffstypen . . . . .	9
2.4.1 Malware . . . . .	10
2.4.2 Request Header Investigation . . . . .	12
2.4.3 JavaScript Port & IP Scanning . . . . .	12
2.4.4 Phishing . . . . .	12
<b>3 Konzept</b>	<b>14</b>
3.1 Gesamtkonzept . . . . .	14
3.1.1 webifier Tests . . . . .	14
3.1.2 webifier Tester . . . . .	14
3.1.3 webifier Plattform . . . . .	14

---

3.1.4	webifier Mail . . . . .	14
3.1.5	webifier Data . . . . .	14
3.1.6	webifier Statistics . . . . .	15
3.2	Testarten . . . . .	15
3.2.1	Virensan . . . . .	15
3.2.2	Vergleich in verschiedenen Browsern . . . . .	15
3.2.3	Test auf Port Scanning . . . . .	16
3.2.4	Test auf IP Scanning . . . . .	16
3.2.5	Link Checker . . . . .	16
3.2.6	Google Safe Browsing . . . . .	16
3.2.7	Überprüfung des Zertifikats . . . . .	16
3.2.8	Erkennung von Phishing . . . . .	17
3.2.9	Screenshot . . . . .	17
<b>4</b>	<b>Umsetzung</b>	<b>18</b>
4.1	Gesamtanwendung . . . . .	18
4.1.1	webifier Tests . . . . .	18
4.1.2	webifier Tester . . . . .	18
4.1.3	webifier Plattform . . . . .	18
4.1.4	webifier Mail . . . . .	18
4.1.5	webifier Data . . . . .	18
4.1.6	webifier Statistics . . . . .	18
4.2	Tests . . . . .	19
4.2.1	Virensan . . . . .	19
4.2.2	Vergleich in verschiedenen Browsern . . . . .	19
4.2.3	Test auf Port Scanning . . . . .	19
4.2.4	Test auf IP Scanning . . . . .	19
4.2.5	Linkchecker . . . . .	19
4.2.6	Google Safe Browsing . . . . .	19
4.2.7	Überprüfung des Zertifikats . . . . .	19
4.2.8	Erkennung von Phishing . . . . .	20
4.2.9	Screenshot . . . . .	20
<b>5</b>	<b>Analyse</b>	<b>21</b>
<b>6</b>	<b>Ausblick</b>	<b>22</b>
6.1	Weitere Tests . . . . .	22

---

6.2 Weitere Module . . . . .	22
<b>7 Fazit</b>	<b>23</b>
7.1 Zusammenfassung . . . . .	23
7.2 Bewertung der Ergebnisse . . . . .	23
<b>A Autoren der einzelnen Kapitelü</b>	<b>X</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>XIV</b>

## Abkürzungsverzeichnis

**WWW** World Wide Web

**HTML** Hypertext Markup Language

**CSS** Cascading Style Sheets

**UI** User Interface

**JVM** Java Virtual Machine

**API** Application Programming Interface

**DRY** Don't Repeat Yourself

**REST** Representational State Transfer

**URI** Uniform Ressource Identifier

**NIDS** Network Intrusion Detection System

## Abbildungsverzeichnis

1	Secutitysquad - Logo . . . . .	2
2	webifier - Logo . . . . .	3
3	Malware Statistik . . . . .	12



# Tabellenverzeichnis

## Listings

1	Beispiel.html . . . . .	5
---	-------------------------	---

# 1. Einleitung

## 1.1. Einführung

## 1.2. Hintergrund

Normale Nutzer sind heutzutage im World Wide Web ein gefragtes Angriffsziel für webbasierte Angriffe. Häufig wird hierfür der Nutzer auf maliziöse Webseiten gelockt. Diese Webseiten nutzen dann unter Anderem Sicherheitslücken im Browser des Nutzers um Schadsoftware zu verbreiten oder den Anwender auszuspähen. Die nachfolgende Studienarbeit beschäftigt sich mit diesen Webseiten und analysiert deren Bedrohungspotenzial.

## 1.3. 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.

Samuel

Kapitel  
Einführung  
streichen?  
Hintergrund  
ist quasi  
Einführung..

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.



Abbildung 1.: Secutitysquad - Logo

## 1.4. Team

Das Entwicklerteam besteht aus drei Studenten der angewandten Informatik: Samuel Philipp, Daniel Brown und Jan-Eric Gaidusch. Der Name der Arbeitsgruppe ist *SecuritySquad*<sup>1</sup>.

Die Studienarbeit wird von Dr. Martin Johns betreut, der an der DHBW Karlsruhe die Vorlesung Datensicherheit hält. Hauptberuflich ist er Forscher ebendieses Gebietes am CEC Karlsruhe der SAP AG<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Der Name *SecuritySquad* ist angelehnt an den Titel des US-amerikanischen Actionfilms *Suicide Squad*.

<sup>2</sup> Johns (2017)

## 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 vorgestelt 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.

### 2.1. Frontend Technologien und Frameworks

Dieser Abschnitt behandelt diejenigen Technologien, die die Interaktion des Benutzers visualisieren. Da es sich bei webifier um eine Webanwendung handelt, sind dies ausschließlich Webtechnologien, welche von grafischen Browsern unterstützt werden.

Die grundlegende Informationssprache des WWW heißt Hypertext Markup Language (HTML). Sie wurde ursprünglich entwickelt um wissenschaftliche Dokumente semantisch zu beschreiben (engl. 'to mark up'). Heute wird sie jedoch in weitaus größerem Umfang genutzt.<sup>3</sup> HTML-Dateien bestehen aus zwei Arten von Informationen: Textdaten und Markupinformationen. Erstere sind verantwortlich für den textuellen Inhalt der Webseite. Dazu zählen alle abgebildeten Texte wie sie auch in Überschriften, Abschnitten, Menüs, usw. stehen. Sie sind die Informationen, die Betrachter der Webseite direkt über das grafische Browserfenster lesen kann. Markupinformationen hingegen definieren den Aufbau und die Semantik der Inhalte. Diese sind für den normalen Betrachter nicht unbedingt sichtbar. Hierbei handelt es sich um sogenannte *Tags*, die im Quellcode in spitzen Klammern stehen und aus einer Menge von bestimmten Werten stammen. Tags treten immer in Paaren auf, wobei der zweite Tag (Endtag) zusätzlich einen Backslash zwischen aufgehender spitzer Klammer und Tagnamen hat (s. z.B. Listing 1 Zeile 5, 10, 11). Innerhalb dieser beiden Tags können wiederum neue

---

<sup>3</sup> Vgl. World Wide Web Consortium (W3C) (2014)

Tags (Zeile ), aber auch einfache Textdaten stehen (s. Zeilen 4, 7, 8, 9). Diese Verschachtelung führt dazu, dass meist ein komplexer Baum von Tagelementen entsteht. Zu den wichtigsten Tags zählt der `<html>`-Tag. Er ist der äußerste Wurzeltag, der alle anderen Tags umschließt. Der `<head>`- und `<body>`-Tag stehen beide eine Ebene tiefer und beinhalten Metadaten für das gesamte Dokument bzw. den Seiteninhalt.<sup>4</sup>

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4     <title>Testseite</title>
5 </head>
6 <body>
7     <h1>Überschrift</h1>
8     <p>Abschnitt 1</p>
9     <p>Abschnitt 2</p>
10 </body>
11 </html>
```

Listing 1: Beispiel.html

## 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 Maschine (JVM) ausgeführt wird. Java ist eine Hochsprache, die mit Hilfe des so genannten „Garbage Collectors“ eine automatische Speicherverwaltung bereitstellt.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Vgl. Jackson (2007), S. 57

<sup>5</sup> Vgl. Gosling u. a. (2014), S. 1

Daniel  
schrei-  
ben: CSS

Daniel  
schrei-  
ben: Ja-  
vaScript

Daniel  
schrei-  
ben:  
jQuery

Daniel  
schrei-  
ben:  
Boot-  
strap

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.<sup>6</sup>

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.<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup>

### Spring MVC

Spring MVC ist sehr gut geeignet um Webanwendungen zu implementieren.<sup>9</sup> Hierfür können diese in mehrere Abstraktionsschichten gegliedert werden. Beispielsweise in das User Interface (UI), die Geschäftslogik und die Persistenzschicht.<sup>10</sup>

### Spring Data

Spring Data vereinfacht Datenbankzugriffe ungemein. Das Modul stellt APIs für fast alle gängigen Datenbankzugriffsschichten, wie JDBC (Java Database Connec-

---

<sup>6</sup> Vgl. Wolff (2011), S. 2

<sup>7</sup> Vgl. Cosmina (2016), S. 2

<sup>8</sup> Vgl. Gutierrez (2016), S. 1

<sup>9</sup> Vgl. Wolff (2011), S. 3

<sup>10</sup> Vgl. Yates u. a. (2006), S. 21



tivity), Hibernate, JDO (Java Data Objects) zur Verfügung. Aber nicht nur relationale Datenbanken werden unterstützt, sondern beispielsweise auch NoSQL-Datenbanken und Key/Value-Stores können problemlos eingesetzt werden.<sup>11</sup>

In Verbindung mit Spring Data wurde eine *MongoDB* zur Speicherung der Ergebnisse eingesetzt. *MongoDB* ist eine Dokument orientierte anpassungsfähige und skalierbare Datenbank. Sie vereint viele nützliche Eigenschaften von Relationalen Datenbanken, wie Sekundärindizes, Auswahlabfragen und Sortierung mit Skalierbarkeit, MapReduce-Aggregationen und raumbezogenen Indizes. Außerdem gibt es bei MongoDB keine festen Schemata, weshalb großen Datenmigrationen normal nicht notwendig sind.<sup>12</sup>

Gewonnene und gespeicherte Daten müssen danach auch noch aufbereitet und visualisiert werden. Webifier setzt dafür auf die Programmiersprache R. R ist eine freie Programmiersprache, entwickelt für statistische Auswertungen und Visualisierungen. Sie zählt zu den prozeduralen Programmiersprachen. Die quelltextoffene Programmiersprache wird ständig weiterentwickelt. Zusätzlich gibt es eine Vielzahl an Packages, welche weitere Funktionalität bereitstellen. Diese sind über ein zentrales Repository abrufbar und so leicht einbindbar in den Quelltext.<sup>13</sup>

Ein wichtiger Bestandteil jedes großen Software-Projektes ist ein gutes Build-Management-Tool. Für webifier 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 verlinkten der benutzen Bibliotheken.<sup>14</sup> 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 (DRY). 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.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> Vgl. Pollack u. a. (2012), S. 3f

<sup>12</sup> Vgl. Chodorow/ Dirolf (2010), S. 1f

<sup>13</sup> Vgl. Wollschläger (2014), S. 1ff

<sup>14</sup> Vgl. Wikipedia (2017)

<sup>15</sup> Vgl. Baumann (2013), S. 6f

Die Kommunikation zwischen Server und Client erfolgt über Representational State Transfer (REST). Hierbei wird jedes Objekt in REST als Ressource definiert, welche über einen eindeutigen Uniform Resource Identifier (URI) adressiert werden können. Über die HTTP-Methoden GET, PUT, POST und DELETE können diese Ressourcen geladen, erstellt, geändert oder auch gelöscht werden.<sup>16</sup>

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 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.<sup>17</sup>

## 2.3. Technologien und Frameworks der Tests

In diesem Kapitel werden diejenigen Technologien und Frameworks erläutert, die zur Umsetzung der Sicherheitstests verwendet werden.

Python ist eine Programmiersprache, die einen schnellen Projektstart ermöglicht und ist auf Integration von verschiedenen Systemen spezialisiert. Die Sprache wird von der Python Software Foundation nach Open Source Standards entwickelt. Die aktuellste Version ist Python 3.6.1, wobei bei der Implementierung der Tests keine einheitliche Version verwendet wird. Python zählt zu den dynamisch typisierten Programmiersprachen, was bedeutet, dass es wie bei JavaScript2.1 erst zur Laufzeit zu einer Typenprüfung kommt. Weiterhin werden Codeblöcke nicht durch Sonderzeichen (wie z.B. geschweifte Klammern in Java) gekennzeichnet, sondern definieren sich an der Einrückungstiefe.<sup>18</sup>

Daniel  
schrei-  
ben: Py-  
thon

diesen  
Neben-  
satz in  
Retro-  
spekti-  
ve, als  
Punkt  
zur Ver-  
besse-  
rung?

Daniel  
schrei-  
ben:  
Phantom  
JS

<sup>16</sup> Vgl. itwissen.info (2017)

<sup>17</sup> Vgl. Roden (2017)

<sup>18</sup> Python Software Foundation (2017)

Um Webseiten mit allen ihren Ressourcen herunterzuladen wurde die freie Software *HTTrack* verwendet. Mit *HTTrack* können Webseiten in einem lokalen Verzeichnis gespeichert werden. Hierfür erzeugt das Programm rekursiv alle notwendigen Verzeichnisse und lädt anschließend alle Ressourcen, wie HTML-, CSS- und JavaScript-Dateien, als auch Bilder und andere Dateien herunter. Außerdem ist es möglich automatisiert alle HTML-Links entsprechend zu modifizieren. Abschließend bietet *HTTrack* umfassende Konfigurationsoptionen um es für den optimalen Gebrauch anpassen zu können.<sup>19</sup>

Für die Analyse und den Vergleich von Bildern wurde auf die freie JavaScript-Bibliothek *Resemble.js* zurückgegriffen. Mit *Resemble* können jegliche Arten von Bildanalyse und Bildvergleich genutzt werden. Ursprünglich wurde es für eine Bibliothek von *Phantom JS* entwickelt, kann aber inzwischen vielseitig eingesetzt werden. *Resemble* bietet einige Einstellungsmöglichkeiten um Bilder analysieren und miteinander vergleichen zu können. Als Resultat liefert es bei der Bildanalyse Helligkeits- und Farbwerte des Bildes. Beim Bildvergleich bekommt man den prozentualen Unterschied der beiden Bilder, sowie einige Zusatzinformationen. Außerdem ist es möglich mit *Resemble.js* ein Differenzbild mit der Hervorhebung der Unterschiede zweier Bilder zu erzeugen.<sup>20</sup>

Zu einer umfassenden Analyse gehört selbstverständlich auch die Analyse des Netzwerktraffics. Dazu wird ein entsprechendes Tool genutzt. *Webifier* nutzt für diesen Zweck den *Bro Network Security Monitor*. *Bro* ist ein Unix-basiertes Network Intrusion Detection System (NIDS).<sup>21</sup> Zudem ermöglicht *Bro* dem Nutzer den Netzwerktraffic zu loggen und mittels eigener Skriptsprache zu filtern.<sup>22</sup> Die Logging-Möglichkeiten werden für die Analyse des Traffics genutzt um mögliche verdächtige Abfragen zu erkennen.

## 2.4. Angriffstypen

In diesem Abschnitt werden nun einige übliche Angriffstypen von Webseiten auf den Nutzer vorgestellt und eine mögliche Überprüfung in *webifier* dargestellt.

---

<sup>19</sup> Vgl. Roche/ Kauler (2017)

<sup>20</sup> Vgl. Cryer (2017)

<sup>21</sup> Vgl. Ali A. Ghorbani (2009), S. 199

<sup>22</sup> *Bro Network Monitor* (2017)

### 2.4.1. Malware

Spyware, Root Kits, Trojaner und viele mehr - alles das ist Malware, welche den Nutzern in unterschiedlichen Weisen kleineren, oder größeren Schaden zuführen. Kurz: Malware ist Software mit bösartiger Wirkung. In diesem Abschnitt werden nun einige Formen von Schadsoftware beschrieben und wie diese in ein System gelangen kann.<sup>23</sup>

Malware ist so vielfältig wie gutartige Anwendungen. Dennoch lässt sie sich auf verschiedene Weisen klassifizieren. Allerdings sind die Übergänge der einzelnen Klassen fließend. Zum Einen kann Malware im Hinblick auf ihre Verbreitungsmethode und zum Anderen in der Art des Schadens für den ungewollten Anwender unterschieden werden. Alle Klassen vereint jedoch dass Malware im allgemeinen Code enthält, welcher dem Nutzer oder dessen System Schaden zufügt.<sup>24</sup>

Bei der Verbreitungsmethode kann zwischen Viren, Trojanern und Würmern unterschieden werden. Viren sind Programme, welche sich bei der Ausführung selbst kopieren, beispielsweise indem sie ihren Code in andere Programme oder Dokumente des Nutzers einschleusen.<sup>25</sup> Die ersten Viren wurden Anfang der 1980er Jahre in Umlauf gebracht, allerdings spielten Viren sogar schon 1970 in dem Science Fiction Film *The Scarred Man* eine Rolle.<sup>26</sup> Trojaner sind Anwendungen, welche vortäuschen gutartig zu sein, aber Code beinhalten, welcher dem System oder dem User schadet. Trojaner sind seit 1972 bekannt und verbreiten sich üblicher Weise nicht eigenständig.<sup>27</sup> Würmer verbreiten sich üblicherweise von alleine über Netzwerke und infizieren so andere Systeme. Hierfür nutzen sie Schwachstellen in Netzwerkdiensten und schädigt so der Maschine oder dem Anwender.<sup>28</sup> Die ersten Würmer sind wie die ersten Viren in der Science Fiction zu finden. Würmer kommen in dem Roman *The Shockwave Rider* von John Brunner aus dem Jahr 1975 vor. Die ersten realen Würmer waren bereits 1970 im damaligen Arpanet zu finden.<sup>29</sup>

<sup>23</sup> Vgl. Kappes (2013), S. 95

<sup>24</sup> Vgl. ebenda, S. 95 f.

<sup>25</sup> Vgl. ebenda, S. 95

<sup>26</sup> Vgl. Aycock (2006), S. 14

<sup>27</sup> Vgl. ebenda, S. 12 f.

<sup>28</sup> Vgl. Kappes (2013), S. 95

<sup>29</sup> Vgl. Aycock (2006), S. 15

Anhand des angerichteten Schadens kann Malware in Spyware, Adware, Malware-Dialer, Zombie-Malware, Backdoors und Root Kits unterteilt werden. Spyware ist Software, welche ohne Wissen des Nutzers Informationen sammelt und weiterleitet. Dadurch könne vertrauliche Daten gestohlen und missbraucht werden.<sup>30</sup> Solche Daten können beispielsweise Benutzernamen und Passwörter, E-Mailadressen, Bankaccounts und Kreditkartennummern oder Softwarelizenzen sein. Mitte der 1990er Jahre war erste Spyware zu finden.<sup>31</sup> Als Adware werden Programme bezeichnet, welche dem Benutzer Werbeanzeigen einblenden.<sup>32</sup> Adware ist ähnlich zu Spyware, da beide Informationen über den Nutzer sammeln. Allerdings ist Adware mehr auf Marketing fokussiert und nutzt die Informationen um dem Nutzer Werbung zu präsentieren.<sup>33</sup> Dialer sind Programme, welche Computern über Modems oder Telefonnetze Zugang zum Internet anbieten. Malware-Dialer nutzen das aus und wählen die Rechner ohne Kenntniss des Nutzers in teure Service-Rufnummern oder Anwahlpunkte im Ausland ein. Allerdings findet man diese Art von Malware nur noch selten, da es inzwischen telefonbasierten Internetzugänge an Bedeutung verlieren. Software, welche Rechner kompromittiert, wird als Zombie-Malware bezeichnet, da dieser so von Angreifern ferngesteuert werden kann.<sup>34</sup> Am häufigsten werden Zombie-Rechner eingesetzt um Spam zu versenden oder mit vielen anderen Denial of Service Angriffe auszuführen.<sup>35</sup> Backdoors sind modifizierte Programme des Systems, über welche Hacker Sicherheitsmechanismen umgehen und sich so unbefugten Zugriff auf den Rechner verschaffen kann. Modifizierte Softwaregruppen, welche zum Ziel haben deren Aktivität oder die eines Angreifers vor Systembenutzern, inklusive Administratoren zu verstecken werden als Root Kits bezeichnet.<sup>36</sup>

Die Verbreitung von Malware beginnt größtenteils über Webseiten und E-Mails.<sup>37</sup> Deshalb ist es notwendig mit webifler Webseiten auf Malware zu prüfen.

Statistik  
einfügen

<sup>30</sup> Vgl. Kappes (2013), S. 95 f.

<sup>31</sup> Vgl. Aycock (2006), S. 16

<sup>32</sup> Vgl. Kappes (2013), S. 96

<sup>33</sup> Vgl. Aycock (2006), S. 17

<sup>34</sup> Vgl. Kappes (2013), S. 96

<sup>35</sup> Vgl. Aycock (2006), S. 18

<sup>36</sup> Vgl. Kappes (2013), S. 96

<sup>37</sup> Vgl. ebenda, S. 97

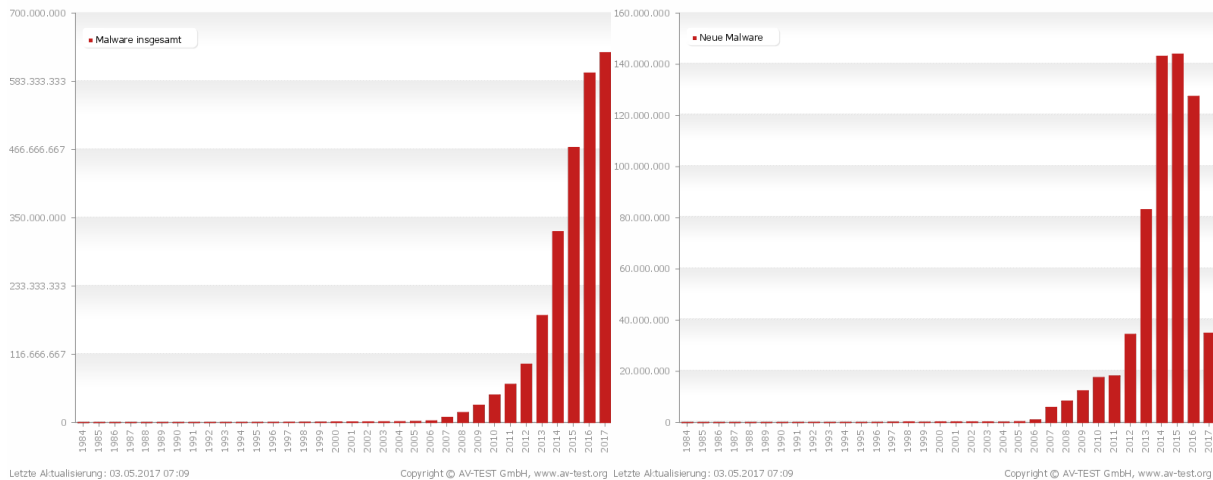


Abbildung 3.: Malware Statistik

## 2.4.2. Request Header Investigation

## 2.4.3. JavaScript Port & IP Scanning

## 2.4.4. Phishing

Beim Phishing versucht ein Angreifer, in diesem Fall auch Phisher genannt, auf betrügerische Weise vertrauliche oder sensible Anmeldedaten zu bekommen. Um dies zu erreichen fälscht er die elektronische Kommunikation zwischen Opfer und einer vertrauenswürdigen oder öffentlichen Organisation, indem er sich selbst als diese ausgibt. Dies geschieht meist durch E-Mails, welche das Opfer auf eine Webseite locken, welche vermeindlich zur vertrauenswürdigen Organisation gehört, in Wahrheit aber vom Angreifer kontrolliert wird und deshalb Informationen, vorzugsweise Passwörter oder Kreditkartennummern abfängt.<sup>38</sup>

Daniel  
schrei-  
ben: Re-  
quest  
Header  
Investi-  
gation

Jani

<sup>38</sup> Vgl. Jakobsson/ Myers (2006), S. 1

Phishing gibt es seit Anfang der 1990er Jahre, allerdings sind die Zahlen von Phishing-Angriffen in den letzten Jahren drastisch gestiegen. Phishing ist zu einer gefährlichen Kombination aus Social Engineering und technischen Angriffen geworden, welche zum Ziel hat vertrauliche Informationen zu erlangen. Die gewonnenen Daten werden für Betrug, Identitätsdiebstahl und Spionage missbraucht.<sup>39</sup>

Im Folgenden wird ein beispielhafter Phishingangriff auf PayPal geschildert. PayPal ist...<sup>40</sup>

Samuel:  
Klassi-  
schen  
Verlauf  
beschrei-  
ben

<sup>39</sup> Vgl. Jakobsson/ Myers (2006), S. 1 f.

<sup>40</sup> Vgl. PayPal (2017)

## 3. Konzept

### 3.1. Gesamtkonzept

#### 3.1.1. webifier Tests

Webifier Tests ist der Oberbegriff für sämtliche von webifier durchgeführten Tests bei der Analyse einer Webseite. Die Tests sollen alle gleichermaßen aufgebaut werden. Es soll ein einheitliches Format entwickelt werden, sodass das Hinzufügen weiterer Tests keine Probleme darstellt.

Jani

#### 3.1.2. webifier Tester

Samuel

#### 3.1.3. webifier Plattform

Daniel

#### 3.1.4. webifier Mail

Daniel

#### 3.1.5. webifier Data

Samuel



### 3.1.6. webifier Statistics

Webifier Statistics ist für die Datenauswertung zuständig. Das Ziel hierbei ist es die Daten zu visualisieren. Es sollen Diagramme erstellt und in einem Dashboard zusammen dargestellt werden. Die Datengrundlage wird von webifier Data geliefert. Alle Testergebnisse und Metadaten müssen analysiert werden. Durch diese Analyse werden Ideen gesammelt, welche Diagramme erstellt werden sollen.

Jani

Diese Diagramme werden folgend erstellt und getestet ob sinnvolle Erkenntnisse daraus gezogen werden können. Die fertigen Diagramme werden anschließend in das Dashboard eingebunden. Webifier Statistics soll für den Nutzer ein interaktives Dashboard bieten, auf dem er Einblicke über die von webifier gewonnen Daten erhalten kann.

## 3.2. Testarten

### 3.2.1. Virenscan

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

Samuel

### 3.2.2. Vergleich in verschiedenen Browsern

Daniel

### 3.2.3. Test auf Port Scanning

Jani

### 3.2.4. Test auf IP Scanning

Jani

### 3.2.5. Link Checker

Daniel

- herausfiltern aller Links und nachgeladenen Ressourcen

### 3.2.6. Google Safe Browsing

Daniel

### 3.2.7. Überprüfung des Zertifikats

Samuel

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

### 3.2.8. Erkennung von Phishing

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

Jani

## 4. Umsetzung

### 4.1. Gesamtanwendung

#### 4.1.1. webifier Tests

Jani

#### 4.1.2. webifier Tester

Samuel

#### 4.1.3. webifier Platform

Daniel

#### 4.1.4. webifier Mail

Daniel

#### 4.1.5. webifier Data

Samuel

#### 4.1.6. webifier Statistics

Jani

## **4.2. Tests**

### **4.2.1. Virenscan**

Samuel

### **4.2.2. Vergleich in verschiedenen Browsern**

Daniel

### **4.2.3. Test auf Port Scanning**

Jani

### **4.2.4. Test auf IP Scanning**

Jani

### **4.2.5. Linkchecker**

Daniel

### **4.2.6. Google Safe Browsing**

Daniel

### **4.2.7. Überprüfung des Zertifikats**

Samuel

### 4.2.8. Erkennung von Phishing

---

Samuel

### 4.2.9. Screenshot

---

Jani

## **5. Analyse**

## **6. Ausblick**

### **6.1. Weitere Tests**

### **6.2. Weitere Module**



## **7. Fazit**

### **7.1. Zusammenfassung**

### **7.2. Bewertung der Ergebnisse**

## A. Autoren der einzelnen Kapitelü

Auf den folgenden Seiten werden die Kapitel in den Farben der Autoren markiert. Dabei steht die Farbe blau für Daniel Brown, grün für Jan-Eric Gaidusch und gelb für Samuel Philipp.

---

### Abstract

#### 1 Einleitung

##### 1.1 Einführung

##### 1.2 Hintergrund

##### 1.3 Aufgabenstellung

##### 1.4 Team

##### 1.5 webifier

#### 2 Grundlage

##### 2.1 Frontend Technologien und Framework

##### 2.2 Backend Technologien und Frameworks

###### - Java

###### - Spring

###### - MongoDB

###### - Gradle

###### - Rest

###### - Docker

## - R

### 2.3 Technologien und Frameworks der Tests

#### - Pytohn

#### - PhantomJS

#### - Bro

#### - HTtrack

#### - Resemble.js

### 2.4 Angriffstypen

#### 2.4.1 Malware

#### 2.4.2 Request Header Investigation

#### 2.4.3 JavaScript Port & IP Scanning

#### 2.4.4 Phishing

### 3 Konzept

#### 3.1 Gesamtkonzept

##### 3.1.1 webifier Tests

##### 3.1.2 webifier Tester

##### 3.1.3 webifier Platform

##### 3.1.4 webifier Mail

##### 3.1.5 webifier Data

##### 3.1.6 webifier Statistics

#### 3.2 Testarten

##### 3.2.1 Virensan

##### 3.2.2 Vergleich in verschiedenen Browsern

##### 3.2.3 Test auf Port Scanning

### 3.2.4 Test auf IP Scanning

### 3.2.5 Link Checker

### 3.2.6 Google Safe Browsing

### 3.2.7 Überprüfung des Zertifikats

### 3.2.8 Erkennung von Phishing

### 3.2.9 Screenshot

## 4 Umsetzung

### 4.1 Gesamtanwendung

#### 4.1.1 webifier Tests

#### 4.1.2 webifier Tester

#### 4.1.3 webifier Plattform

#### 4.1.4 webifier Mail

#### 4.1.5 webifier Data

#### 4.1.6 webifier Statistics

### 4.2 Tests

#### 3.2.1 Virensan

#### 3.2.2 Vergleich in verschiedenen Browsern

#### 4.2.3 Test auf Port Scanning

#### 4.2.4 Test auf IP Scanning

#### 4.2.5 Link Checker

#### 4.2.6 Google Safe Browsing

#### 4.2.7 Überprüfung des Zertifikats

#### 4.2.8 Erkennung von Phishing

#### 4.2.9 Screenshot

5 Analyse

6 Ausblick

6.1 Weitere Tests

6.2 Weitere Module

7 Fazit

7.1 Zusammenfassung

7.2 Bewertung der Ergebnisse

## Literaturverzeichnis

Ali A. Ghorbani Wei Lu, Mahbod Tavallaee (2009):

Network Intrusion Detection and Prevention: Concepts and Techniques, 1. Auflage, Springer Verlag

Aycock, John (2006):

Computer Viruses and Malware, 1. Auflage, Springer US

Baumann, Joachim (2013):

Gradle - ein kompakter Einstieg in das Build-Management-System, 1. Auflage, dpunkt.verlag

Bro Network Monitor (2017):

Introduction, Englisch, Python Software Foundation, <https://www.bro.org/sphinx/intro/index.html>, Einsichtnahme: 28.04.2017

Chodorow, Kristina/ Michael Dirolf (2010):

MongoDB: The Definitive Guide, 1. Auflage, O'Reilly Media

Cosmina, Iuliana (2016):

Pivotal Certified Professional Spring Developer Exam: A Study Guide, 3. Auflage, Apress

Cryer, James (2017):

Resemble.js : Image analysis and comparison, <http://huddle.github.io/Resemble.js/>, Einsichtnahme: 23.04.2017

Gosling, James u. a. (2014):

The Java Language Specification - Java SE 8 Edition, 5. Auflage, Addison-Wesley

Gutierrez, Felipe (2016):

Pro Spring Boot, 1. Auflage, Apress

itwissen.info (2017):

REST (representational state transfer), <http://www.itwissen.info/REST-representational-state-transfer.html>, Einsichtnahme: 22.04.2017

Jackson, J. C. (2007):

Web Technologies: A Computer Science Perspective, Englisch, Pearson/Prentice Hall, ISBN: 9780131856035, [http://pdfpoint.com/admin/supercategory\\_content/1469306509-aab008e7ca1d715326928dade3196b2d-Web%20Technologies%20-%20A%20Computer%20Science%20Perspective%20-%20J.%20Jackson%20\(Pearson,%202007\)%20BBS.pdf](http://pdfpoint.com/admin/supercategory_content/1469306509-aab008e7ca1d715326928dade3196b2d-Web%20Technologies%20-%20A%20Computer%20Science%20Perspective%20-%20J.%20Jackson%20(Pearson,%202007)%20BBS.pdf), Einsichtnahme: 03.05.2017

Jakobsson, Markus/ Steven Myers (2006):

Phishing and Countermeasures: Understanding the Increasing Problem of Electronic Identity Theft, 1. Auflage, Wiley

Johns, Martin (2017):

Martin Johns, [www.martinjohns.com](http://www.martinjohns.com), Einsichtnahme: 24.04.2017

Kappes, Martin (2013):

Netzwerk- und Datensicherheit: Eine praktische Einführung, 2. Auflage, Springer Vieweg

PayPal (2017):

PayPal - Über uns - PayPal, <https://www.paypal.com/de/webapps/mpp/about>, Einsichtnahme: 10.05.2017

Pollack, Mark u. a. (2012):

Spring Data: Modern Data Access for Enterprise Java, 1. Auflage, O'Reilly Media

Python Software Foundation (2017):

PhantomJS - Wikipedia, Englisch, Python Software Foundation, <https://www.python.org/>, Einsichtnahme: 21.04.2017

Roche, Xavier/ Leto Kauler (2017):

HTTrack Website Copier - Free software offline browser, <http://www.httrack.com>, Einsichtnahme: 23.04.2017

Roden, Golo (2017):

Anwendungen mit Docker transportabel machen, <https://www.heise.de/developer/artikel/Anwendungen-mit-Docker-transportabel-machen-2127220.html>, Einsichtnahme: 22.04.2017

Wikipedia (2017):

Erstellungsprozess, <https://de.wikipedia.org/wiki/Erstellungsprozess>, Einsichtnahme: 22.04.2017

Wolff, Eberhard (2011):

Spring 3 – Framework für die Java Entwicklung, 3. Auflage, dpunkt.verlag

Wollschläger, Daniel (2014):

Grundlagen der Datenanalyse mit R: Eine anwendungsorientierte Einführung, 3. Auflage, Springer Verlag

World Wide Web Consortium (W3C) (2014):

PhantomJS - Wikipedia, Englisch, World Wide Web Consortium (W3C), <https://www.w3.org/TR/2014/REC-html5-20141028/single-page.html>, Einsichtnahme: 24.04.2017

Yates, Colin u. a. (2006):

Expert Spring MVC and Web Flow, 1. Auflage, Apress



## Liste der noch zu erledigenden Punkte

■ Daniel . . . . .	2
■ Samuel . . . . .	1
■ Kapitel Einführung streichen? Hintergrund ist quasi Einführung.. . . . .	1
■ Daniel schreiben: CSS . . . . .	5
■ Daniel schreiben: JavaScript . . . . .	5
■ Daniel schreiben: jQuery . . . . .	5
■ Daniel schreiben: Bootstrap . . . . .	5
■ Daniel schreiben: Python . . . . .	8
■ diesen Nebensatz in Retrospektive, als Punkt zur Verbesserung? . . . . .	8
■ Daniel schreiben: Phantom JS . . . . .	8
■ Samuel: Noch allgemeiner auf das Thema eingehen... . . . .	9
■ Statistik einfügen . . . . .	11
■ Daniel schreiben: Request Header Investigation . . . . .	12
■ Jani . . . . .	12
■ Samuel: Klassischen Verlauf beschreiben . . . . .	13
■ Jani . . . . .	14
■ Samuel . . . . .	14
■ Daniel . . . . .	14
■ Daniel . . . . .	14

■ Samuel . . . . .	14
■ Jani . . . . .	15
■ Samuel . . . . .	15
■ Daniel . . . . .	15
■ Jani . . . . .	16
■ Jani . . . . .	16
■ Daniel . . . . .	16
■ Daniel . . . . .	16
■ Samuel . . . . .	16
■ Samuel . . . . .	17
■ Jani . . . . .	17
■ Jani . . . . .	18
■ Samuel . . . . .	18
■ Daniel . . . . .	18
■ Daniel . . . . .	18
■ Samuel . . . . .	18
■ Jani . . . . .	18
■ Samuel . . . . .	19
■ Daniel . . . . .	19
■ Jani . . . . .	19
■ Jani . . . . .	19
■ Daniel . . . . .	19
■ Daniel . . . . .	19
■ Samuel . . . . .	19

■ Samuel . . . . .	20
■ Jani . . . . .	20