

KAYNAKLAR:

Malwares:

https://www.youtube.com/watch?v=qUHZ4yFOXrg (3,34 dk)

Firewall:

https://www.youtube.com/watch?v=kDEX1HXybrU (6,25 dk)

VPN:

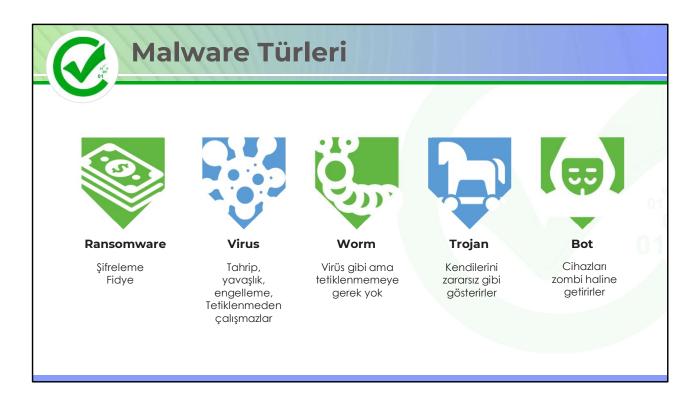
https://www.youtube.com/watch?v=yCWNRzoQGis (6,43 dk) 5.17 dk ya kadar izlense yeter



Malware

Kötü amaçlı yazılımların geneline malware (malicious software) denir.





Ransomware:

Hedef bilgisayardaki belli tipteki dosyaları şifreler ve açılamamasına sebep olur. Karşılığında yüklü miktarda fidye talep ederler.

Virus:

Yerleştikleri dosyanın çalıştırılması veya açılması sonucu aktif hale geçen, kendi kendini yayarak farklı dosyalara da bulaştırabilen bir türdür. Eposta, flashdisk, network, internet üzerinden enfekte olmuş dosya başkasına gönderildiğinde o cihaza da bulaşabilir. Bilgisayarda yavaşlık, yazılımları tahrip etme veya cihazların hizmet vermesini engelleme gibi etkileri vardır.

Worm:

Virüslerle aynı özelliktedirler, aynı etkilere sahiptirler. Virüslerden farklı olarak, çalışabilmek için bir uygulamaya veya bir kullanıcının onları harekete geçirecek bir hareket yapmalarını beklemezler. Yayılmak için sistemlerdeki güvenlik açıklarından ya da sosyal mühendislik yöntemlerini kullanırlar.

Trojan: Trojanlar görüntüleri itibariyle zararsızdırlar ancak çalıştırıldıklarında çok çeşitli zararlar verebilen kötü amaçlı yazılımdırlar. Genellikle oyun, fotoğraf, müzik vs

şeklinde görünürler. Kullanıcı güvenerek açtığında aktif hale gelirler. Başka dosyalara bulaşarak veya kendi kendilerine çoğalmazlar. Çok çeşitli zararları olabilir. Kullanıcıyı rahatsız edecek şekilde sürekli pencere açmak, masaüstünü değiştirmek, tarayıcı ayarlarını değiştirmek, veri çalmak, dosya silmek vb.

Bot:

"Bot", "robot" kelimesinden türetilmiştir ve diğer ağ hizmetleriyle etkileşime giren otomatik bir işlemdir. Botlar genellikle görevleri otomatikleştirir. İyi amaçlı botlar olabildiği gibi, kötü amaçlı botlar da olabilir. Özellikle hacker lar botları, DDOS denilen ve çok miktarda bilgisayarla yapılması gereken saldırılarını etkili hale getirmek için botları kullanırlar. Bot ları farklı bilgisayarlara bulaştırarak kullanıcının haberi olmadan bir saldırının parçası haline getirebilirler. Kötü amaçlı bir bot a sahip bilgisayar zombi haline gelmiştir.

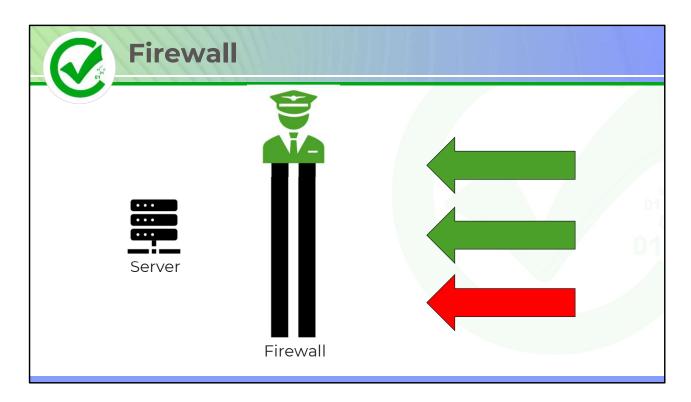
https://www.webtekno.com/microsoft-tarihin-en-buyuk-ddos-saldirisini-atlattih116019.html



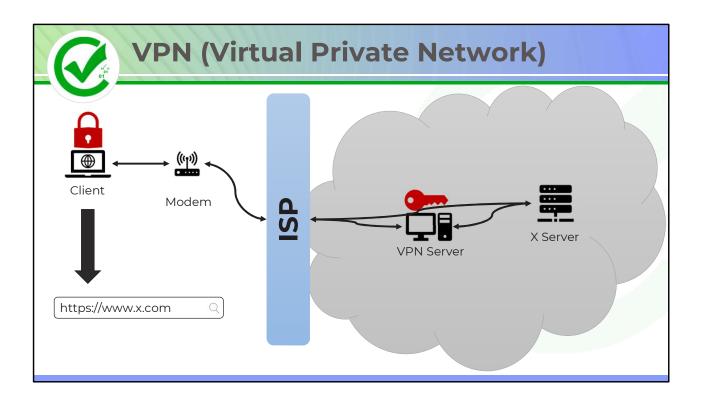
Antivirus

Malware ler ile mücadele eden, onların bulaşmasını engelleyen, bulaşmış ise tespit edip temizleyen yazılımlardır.





Güvenlik duvarları yani firewall sistemleri, özel bir network te gelen ve giden tüm ağ trafiğini kontrol ederek belirli filtrelerden geçirip, ağ trafiği içerisindeki zararlı veya istenmeyen eylemleri durdurmayı amaçlar. Bu sayede **ağ güvenliği** sağlanır. Firewall lar gelen ve giden paketlerin içindeki hedef ip, kaynak ip, port gibi bilgilere bakarak bu filtreleri uygularlar.



VPN ile bir bilgisayar ile karşı taraftaki diğer bilgisayar arasındaki iletişim kriptolama yapılarak güvenli bir tünel üzerinden gerçekleştirilir. Client tarafında bilgiler gönderilirken şifrelenir. Ana hedef neresi olursa olsun, gönderilen paketlerde hedef olarak VPN sunucunun adresi görülmektedir. Paketlerin tamamı önce VPN sunucuya gider. VPN sunucuda şifrelenmiş verilerin açılmasını sağlayacak anahtar bulunur. Bu anahtar ile mesaj çözülür ve ana hedef bilgisine ulaşılır ve paketler asıl gideceği yere yönlendirilir.



KAYNAKLAR:

Decomposition https://www.youtube.com/watch?v=yQVTijX437c (11 dk)

Pattern Recognation https://www.youtube.com/watch?v=SixLnIDV1yY (10 dk)

Abstraction and Pattern Generalization https://www.youtube.com/watch?v=RdzYOtxhuDc (9,42 dk)

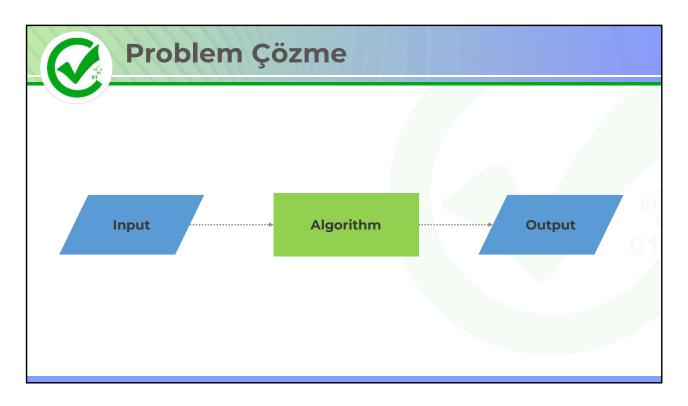
Algorithm Design https://www.youtube.com/watch?v=N91oCQbWUvA (14 dk)



Her yazılım bir problemin çözümüdür.

Bu sebeple programcılar da problem çözücü kişilerdir.

Program yazım süreçleri problem çözmede kullanılan disiplinlere uyularak gerçekleştirilir.



Problem çözme süreçlerinde problemi oluturan doneler input ları, problemi çözmek için kullanılan yöntemler, mekanizmalar ve işlemler algoritmayı, çözüm sonucunda ortaya çıkan sonuç ise output u oluşturur.



INPUTS:

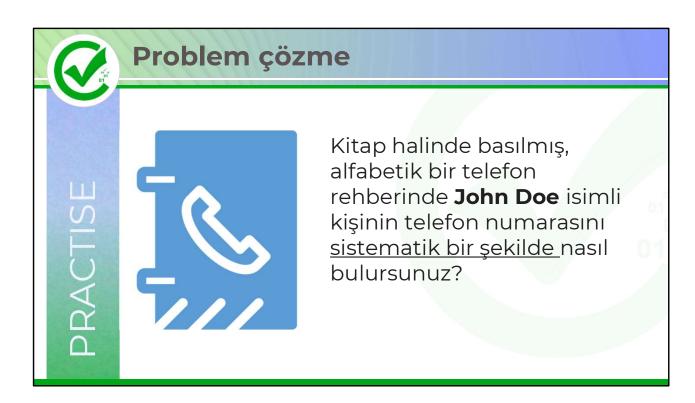
Kurt, kuzu, ot

ALGORITHM:

Kurt, kuzu ve otun sağ sağlim karşıya geçirilmesi için yapılması gerekenler

OUTPUT:

Sağ sağlim karşıya geçirilmiş kurt, kuzu ve ot



Linear search algorithm: Sırayla ilk sayfadan son sayfaya doğru arama yap Jump serch algrorithm: Kitabı bloklara ayır. (Mesela 50 sayfalık bloklar) 0, 50, 100 ... sayfalara bak. Hedefin bulunduğu bloğu bul ve orada linear search yap. Binary search algorithm: Kitabı ikiye ayır, hedef hangi taraftaysa orayı da ikiye ayır, bu şekilde devam ederek arama yap

