

Università degli studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Ingegneria

Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica

Adversarial Machine Learning per il Rilevamento di Botnet

Relatore:
Prof. Michele Colajanni

Candidato:
Alessandro Aleotti

Correlatore:
Ing. Mirco Marchetti

Anno Accademico 2017/2018

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Citazioni	1
1.2	Oggetti float	1
1.2.1	Figure	1
1.2.2	Tabelle	2
1.3	Compilazione	2
2	Stato dell'arte	3
3	Progetto	4
3.1	Classificatore Random Forest	4
3.1.1	Input	4
3.1.2	Composizione Interna	5
3.1.3	Output	5
3.2	Classificatore Neurale	5
3.2.1	Input	5
3.2.2	Composizione Interna	5
3.2.3	Output	5
3.3	Realizzazione Adversarial Learning	5
3.3.1	Input	5
3.3.2	Composizione Interna	5
3.3.3	Output	5
4	Implementazione	6
4.1	Classificatore Random Forest	7

4.1.1	Input	7
4.1.2	Composizione Interna	7
4.1.3	Output	7
4.2	Classificatore Neurale	7
4.2.1	Input	7
4.2.2	Composizione Interna	7
4.2.3	Output	7
4.3	Realizzazione Adversarial Learning	7
4.3.1	Input	7
4.3.2	Composizione Interna	7
4.3.3	Output	7
5	Conclusioni	8

Capitolo 1

Introduzione

In questo capitolo si propongono degli esempi per gli oggetti utilizzati più di frequente in latex: la Sezione 1.1 descrive come scrivere citazioni, la Sezione 1.2 propone degli esempi di oggetti float, la Sezione 1.3 descrive come compilare questo documento.

1.1 Citazioni

Inserisco qualche citazione per mostrare la bibliografia. Per gli articoli accademici è quasi sempre possibile reperire i blocchi da inserire nel file bib da scholar [2], come ad esempio [1]. Scholar in questo caso è una risorsa/sito online e per questo. Precediamo le citazione da uno spazio indivisibile tramite il carattere \sim .

1.2 Oggetti float

Nella Sezione 1.2.1 si propone un esempio di figura float, mentre nella Sezione 1.2.2 si propone un esempio di tabella float.

1.2.1 Figure

La Figura 1.1 è un esempio di figura float.

EXAMPLE

Figura 1.1: Esempio di figura float in latex.

1.2.2 Tabelle

La Tabella 1.1 è un esempio di tabella.

allineamento centrale	allineamento a sinistra	allineamento a destra
centrale	sinistra	destra

Tabella 1.1: Esempio di tabella float in latex.

1.3 Compilazione

Di seguito il codice da utilizzare per generare il pdf:

```
1 $ pdflatex main.tex
2 $ bibtex main.aux
3 $ pdflatex main.tex
4 $ pdflatex main.tex
```

Capitolo 2

Stato dell'arte

In questo capitolo si propongono degli esempi per gli oggetti utilizzati più di frequente in latex: la Sezione 1.1 descrive come scrivere citazioni, la Sezione 1.2 propone degli esempi di oggetti float, la Sezione 1.3 descrive come compilare questo documento.

Capitolo 3

Progetto

In questo capitolo si propone il progetto realizzato per raggiungere gli obiettivi preposti: si è partiti dalla realizzazione di un classificatore basato su *Random Forest* per poi passare ad una versione più elaborata, utilizzando una rete neurale. Il passo successivo ha riguardato la creazione di una *Generative Adversarial Network* a partire da un Autoencoder.

3.1 Classificatore Random Forest

La prima fase di questo studio è stata quella di implementare un classificatore in grado di separare efficacemente domini DGA da domini non malevoli.

3.1.1 Input

I dataset di training e testing sono stati ricavati da *Alexa Top 1M* per quel che riguarda i domini non malevoli, mentre grazie al repository fornito da [?] è stato possibile ottenere un *dataset* esaustivo di esempi DGA da diverse famiglie

3.1.2 Composizione Interna

3.1.3 Output

3.2 Classificatore Neurale

3.2.1 Input

3.2.2 Composizione Interna

3.2.3 Output

3.3 Realizzazione Adversarial Learning

3.3.1 Input

3.3.2 Composizione Interna

3.3.3 Output

Capitolo 4

Implementazione

In questo capitolo si propongono degli esempi per gli oggetti utilizzati più di frequente in latex: la Sezione 1.1 descrive come scrivere citazioni, la Sezione 1.2 propone degli esempi di oggetti float, la Sezione 1.3 descrive come compilare questo documento.

4.1 Classificatore Random Forest

4.1.1 Input

4.1.2 Composizione Interna

4.1.3 Output

4.2 Classificatore Neurale

4.2.1 Input

4.2.2 Composizione Interna

4.2.3 Output

4.3 Realizzazione Adversarial Learning

4.3.1 Input

4.3.2 Composizione Interna

4.3.3 Output

Capitolo 5

Conclusioni

In questo capitolo si propongono degli esempi per gli oggetti utilizzati più di frequente in latex: la Sezione 1.1 descrive come scrivere citazioni, la Sezione 1.2 propone degli esempi di oggetti float, la Sezione 1.3 descrive come compilare questo documento.

Bibliografia

- [1] Uriel Feige, Amos Fiat, and Adi Shamir. Zero-knowledge proofs of identity.
Journal of cryptology, 1(2):77–94, 1988.
- [2] Google. Google scholar. <https://scholar.google.it/>, visited in Sep. 2016.