

# Literatura

- ISO17799
- ITILv3
- ISO27000
- PFLEEGER, "*Security in Computing*", Prentice-Hall, 1989
- JACKSON, HRUSKA, "*Computer Security Reference Book*", Butterworth-Heinemann, 1992
- RUSSELL, GANGEMI, "*Computer Security Basics*", O'Reilly&Associates, 1991
- SCHNEIER, "*Applied Cryptography*", John Wiley & Sons, 1994
- PŘIBYL, "*Ochrana dat v informatice*", scriptum ČVUT, 1993
- Frequently Asked Questions About Today's Cryptography,  
<http://www.rsasecurity.com/rsalabs/faq/index.html>

## Zcela základní pojmy

*Informačním systémem (IS)* rozumíme soubor technických prostředků, softwaru a jeho konfigurací, záznamových medií, postupů, dat a personálu, který daná organizace používá ke správě svých informací.

*Korektní stav IS* odpovídá situaci, kdy systém je schopen v definovaném rozsahu poskytovat zajišťovat všechny požadované vlastnosti zpracovávaných informací, či poskytovaných služeb, například:

- |                   |               |                |
|-------------------|---------------|----------------|
| ○ utajení         | ○ včasnost    | ○ pseudonymita |
| ○ dostupnost      | ○ současnost  | ○ ...          |
| ○ integrita       | ○ autenticita |                |
| ○ nepopiratelnost | ○ anonymita   |                |

Uvedený výčet není v žádném případě vyčerpávající, nebo reprezentativní. Výběr služeb vždy individuální

*Bezpečnostní incident* je stav, kdy došlo k (potenciálnímu) porušení alespoň jedné z požadovaných vlastností.

## Pravidla hry

Vlastník IS buduje spoustu mechanismů – tzv. *bezpečnostních protiopatření* pro zabránění vzniku incidentu

*Základní princip ochrany výpočetních systémů.*

O peníze jde až v první řadě.

→ Chráněné objekty mají svoji cenu, pro kterou jsou chráněny. Cena může být různá pro majitele a útočníka.

→ Ochrana není, ani přibližně, zadarmo.

*Princip nejsnazšího průniku.*

Je třeba očekávat, že útočník použije libovolný způsob průniku.

Fanatismus nepřináší dobré výsledky

**Bezpečnost je souboj mezi zdroji (čtete penězi, znalostmi, důvtipem, ..) útočníka a zdroji provozovatele systému. Kdo jich má víc, pravděpodobně zvítězí.**

## O co se hraje

Informační systém je tvořen souborem tzv. *aktiv*. Jejich společným cílem je poskytovat vám služby v požadované kvalitě. Mezi aktiva patří mimo jiné:

- |                   |                     |                     |
|-------------------|---------------------|---------------------|
| ○ záznamová media | ○ vlastní informace | ○ administrátoři    |
| ○ počítače        | ○ sklad spisů       | ○ uživatelé         |
| ○ tiskárny        | ○ napájení          | ○ zálohy            |
| ○ programy        | ○ komunikační       | ○ provozní prostory |
| ○ konfigurace     | linky               | ○ ...               |

Svůj soupis aktiv si každý musí provést sám.

Váš útočník hledá *expozici* tj. místo potenciálního poškození.

*Zranitelností* rozumíme nedostatek bezpečnostního systému, může být použit k poškození nebo zcizení informací.

Př: Data o novém výrobku jsou z pohledu útočníka expozicí, když si naplánuji, že je budu svým pobočkám posílat nešifrované majlem, je to zjevná zranitelnost.

Bezpečák by měl vidět samé *hrozby* tj. skutečnosti, které potenciálně mohou být původci bezpečnostního incidentu. Zdaleka nejstrašnější hrozbou jsou vlastní uživatelé. Kromě nich sem patří ještě:

- |                     |                     |                    |
|---------------------|---------------------|--------------------|
| ○ povodně a záplavy | ○ hackeři           | ○ výpadky napájení |
| ○ požáry            | ○ vandalové         | ○ teplota          |
| ○ zloději           | ○ nešikové s bagrem | ○ vlhkost          |
| ○ rozvědky          | ○ viry a červi      | ○ vibrace          |
| ○ konkurence        | ○ závady techniky   | ○ ...              |

Přehled relevantních hrozeb si musí každý sestavit sám. Někdy se tomu učeně říká *model ohrožení*.

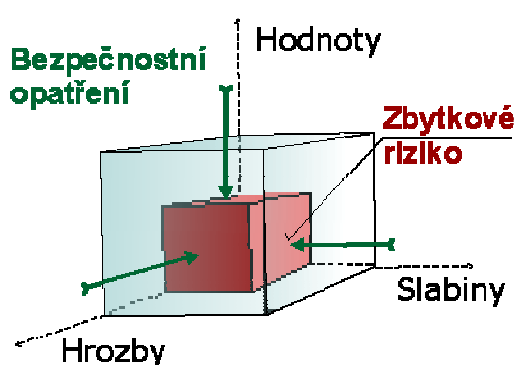
## Cíl hry

Cílem překvapivě není zbavit se útočníka - prostě proto, že se to nevyplatí.

Naplněním hrozby vznikne bezpečnostní incident jehož finančnímu vyjádření se říká *dopad*.

Rozsah hrozeb spolu s pravděpodobností jejich realizace udává celkovou míru *rizika*.

Riziko vztažené k určitému období = *očekávaná ztráta*.



Cílem najít místo, kde se bezpečnostní opatření přestávají vyplácet.

Nevyloučili jsme zcela riziko incidentu – zbylo *zbytkové riziko*

**Stav, kdy vám někdo nebo něco prostřelilo bezpečnostní opatření, je nutno brát jako další z provozních režimů IS.**

## Jak na to

### Požadavky na bezpečnost

Je řada důvodů, proč vytvářet bezpečnostní opatření

- zákonné požadavky
- obecné standardy
- resortní normy
- ochrana obchodního tajemství
- dosažení provozní kontinuity
- požadavky protistrany
- zajištění konkurenčních výhod
- ...

### Okruh možných řešení

Pomoci může celá řada technických norem a certifikátů

## Plán

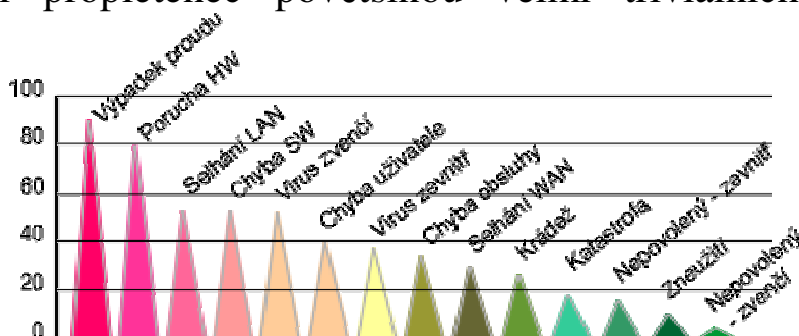
Potřebujete *bezpečnostní politiku*. – zde se naplánuje, jak budete řešit všechny oblasti bezpečnosti, kdo je za co zodpovědný a jak to budete implementovat a provozovat.

## Realizace a provoz

Praktické realizace, následně provoz, monitorování, aplikace změn, verifikace, auditu atd. atp.

## Krok stranou

Bezpečnost je naprosto netriviální propletenec povětšinou velmi triviálních záležitostí. Obrázek je namalován před zhruba čtyřmi lety podle průzkumu který činil Národní Bezpečnostní Úřad ve spolupráci s časopisem DSM a společností PriceWaterhouseCoopers.



## Možné hrozby

1. *přerušení* - některá část systému je ztracena nebo nedosažitelná
2. *zachycení* - neautorizovaný subjekt získá přístup k nějakému objektu systému
3. *modifikace* - neautorizovaný subjekt získá možnost pozměňovat některé části systému
4. *fabrikace* - neautorizované vytvoření nového objektu
5. ...
- 6.

## Zdroje ohrožení

1. vyšší moc (požár, povodeň, zemětřesení, blesk, ...)
2. závady technického zařízení
3. neúmyslné lidské chyby
4. záměrné útoky

# Klasifikace možných útočníků

klasifikovat lze dle mnoha kritérií, zejména dle

- I. způsobu, jak se projeví způsobená škoda
  - A. ztráta integrity
  - B. ztráta dosažitelnosti
  - C. ztráta autenticity ...
- II. druhu způsobené ztráty
  - A. neautorizované použití služeb
  - B. přímá finanční ztráta
  - C. fyzické poškození, vandalismus
- III. role, kterou výpočetní technika hraje v tomto konání
  - A. objekt útoku
  - B. nástroj
  - C. prostředí
  - D. symbol
- IV. použitých prostředků
  - A. opisování údajů
  - B. špionáž
  - C. vkládání falešných dat
  - D. krádež
  - E. odposlech
  - F. scanování, prohledávání - kupříkladu hledání hesel zkoušením, hledání tfn. linek, které vedou k počítači, ...
  - G. piggybacking, tailgating - útočník se snaží projít vstupní kontrolou zároveň s autorizovanou osobou, nebo pokračovat v započaté session
  - H. trojské koně - programy, vykonávající skrytou funkci
  - I. viry
  - J. trapdoors - skryté vstupy do systému, utajené příkazy umožňující přeskočit některé části procesu
  - K. logické bomby - části kódu spouštěné výskytem určitých okolností - čas, dosažený obrat, stav systému
  - L. salami attack - využívání zaokrouhlovacích chyb, drobné úpravy na hranici přesnosti zpracovávaných dat
  - M. prosakování dat
  - N. pirátství

