## Ασφάλεια Πληροφοριακών & Επικοινωνιακών Συστημάτων

3η Ομαδική Εργασία

Αυλακιώτης Χρήστος – 321/2012015 Κατσιβέλης Κων/νος – 321/2011063 Φιωτάκης Γιώργος – 321/2013220

## Α) Απαντήσεις Ερωτήσεων

- Ποιος ο λόγος της χρήσης του salt για την παραγωγή της σύνοψης ενός συνθηματικού;
- Η συνόψεις δημιουργούνται με τη τεχνική του κατακερματισμού, αυτό σημαίνει πως η συνάρτηση κατακερματισμού παίρνει ως είσοδο ένα κείμενο και επιστρέφει μια διαφορετική έξοδο η όποια αποτελεί την αναπαράσταση του κειμένου εισόδου βάση της αλγορίθμου που χρησιμοποίησε η συνάρτηση. Άρα πάντα ένα κείμενο θα έχει την ιδία αναπαράσταση όταν περάσει από την συνάρτηση κατακερματισμού με χρήση του ιδίου αλγορίθμου. Η συναρτήσεις αυτές απαιτούν πολύ λίγο χρόνο για την εκτέλεση τους και είναι εύκολο κάποιος να βρει η να δημιουργήσει μια λίστα με συνδυασμούς φράσεων. Άρα άμα κάποιος υποκλέψει τη σύνοψη του κωδικού μας και δημιουργήσει συνόψεις από παρά πολλούς συνδυασμούς φράσεων, γραμμάτων, αριθμών, χαρακτήρων κλπ, και τις συγκρίνει με την σύνοψη του κωδικού μας είναι πολύ πιθανό να βρει το κωδικό μας. Γιατί το λόγο για μεγαλύτερη ασφάλεια θα πρέπει να δημιουργούμε τη σύνοψη του κωδικού μας μαζί με κάποια τυχαία σειρά αλφαριθμητικών ώστε να μην είναι πλέον εύκολο να βρεθεί ο κωδικός μας με τη παραπάνω διαδικασία.
- Ποιες είναι κατά την γνώμη σας οι αδυναμίες του συστήματος; Περιγράψτε σύντομα τι ευπάθειες μπορεί να εκμεταλλευτεί ένας επιτιθέμενος. Προτείνετε μηχανισμούς που κατά τη γνώμη σας μπορούν να βελτιώσουν την ασφάλεια που παρέχει η εφαρμογή.
- Μια από τις ευπάθειες που μπορεί να εκμεταλλευτεί κάποιος είναι ότι πολλά σημαντικά δεδομένα όπως συμμετρικά και ασύμμετρα κλειδιά, κωδικοί κλπ, κατά την εκτέλεση του προγράμματος βρίσκονται αποθηκευμένα σε Strings. Αυτό σημαίνει πως αυτές οι συμβολοσειρές βρίσκονται διασκόρπισα στην μνήμη του υπολογιστή. Έτσι άμα υπήρχε κρυμμένο στον υπολογιστή μας κάποιο πρόγραμμα ληστής θα μπορούσε να προσπελάσει αυτά τα δεδομένα και να ανακτήσει της πολύτιμες αυτές συμβολοσειρές με τα προσωπικά μας δεδομένα και τα δεδομένα που χρησιμοποιεί η εφαρμογή. Για να το αποτρέψουμε αυτό θα έπρεπε να

αποθηκεύουμε όλα αυτά τα δεδομένα σε πίνακες χαρακτήρων η bytes (στο συγκεκριμένο πρόγραμμα το χουμε κάνει για τους κωδικούς των χρηστών) για να μη μπορούσε να τα ανακτήσει ο επιτιθέμενος άλλα και επίσης να ελέγχουμε τον υπολογιστή μας συχνά για κακόβουλο λογισμικό. Επίσης άμα το ιδιωτικό κλειδί της εφαρμογής ήταν και αυτό αποθηκευμένο σε κάποιο αρχείο θα την πολύ εύκολο να το πάρει κάποιος και έπειτα να μπορεί να αποκρυπτογραφήσει τα δεδομένα μας. Γιατί πρέπει το ιδιωτικό κλειδί της εφαρμογής να βρίσκεται δηλωμένο στο κώδικα. Τέλος τα δεδομένα των χρηστών βρίσκονται άπλα αποθηκευμένα σε φακέλους στο φάκελο της εφαρμογής και θα την πολύ εύκολο κάποιος να τα σβήσει και να τα χάσουμε. Γιατί το λόγο θα τα ωφέλιμο να γίνονταν backup και σε άλλα μέρη του υπολογιστή και σε κρυφά αρχεία.

## Β) Λίγα λόγια για την υλοποίηση.

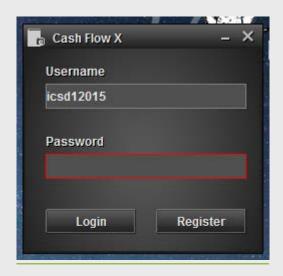
Έγινε προσπάθεια να βγει ο κώδικας άπλα δομημένος, κατανοητός άλλα και επαναχρησιμοποιήσιμος χωρίς να υστερεί σε λειτουργιες. Τα σχολια είναι αρκετα πιστευω ώστε να είναι ευκολο στην κατανοηση του τι γίνεται. Μόνο στην κλάση των γραφικών δεν υπάρχουν πολλά καθώς είναι πολύ μεγάλη και όλες τις σημαντικές λειτουργιες τις εκτελεί από τη Main. Για τα γραφικά χρησιμοποιήθηκε μια άλλη εμφάνιση το LookAndFeel των γραφικών στοιχείων μέσω μιας βιβλιοθήκης η όποια βρίσκεται στο φάκελο lib του project. Αν δεν την προσθέσετε στο project, θα χρησιμοποιηθεί η εμφάνιση του λειτουργικού συστήματος άλλα σίγουρα δε θα φαίνονται καλά τα γραφικά καθώς σχεδιάστηκαν για αυτήν την εμφάνιση και δε χρησιμοποιήθηκε layout για ευκολία. Επίσης έχουν γίνει παντού έλεγχοι για σφάλματα στις εισαγωγές στοιχείων, με ενημερωτικά παράθυρα και σε άλλες περιπτώσεις εκτός σφαλμάτων για ευκολία του χρηστή. Ξέρω πως αυτό δεν ήταν το ζητούμενο άλλα επειδή αρέσει να ασχολούμαι με το design το κάνα. Τώρα όσο αναφορά τις βασικές λειτουργιες του προγράμματος υλοποιούνται όλες στη Main και ενώ οι διαδικασίας κρυπτογράφησης είναι σε ξεχωριστές κλάσης η κάθε μια οι όποιες περιέχουν τα πάντα για την υλοποίηση της κρυπτογράφησης που απευθύνονται. Για την εγγραφή των κλειδιών σε αρχεία χρησιμοποιήθηκε κωδικοποίηση σε Base64 για να γίνουν String από byte arrays καθώς δεν βρίσκαμε άλλο τρόπο να το κάνουμε αυτό (παρακαλούμε αν υπάρχει άλλος τρόπος να μας τον πείτε στην εξέταση). Ως εξτρά μετρά ασφάλειας μπήκε προϋπόθεση για τους κωδικούς να αποτελούνται από το λιγότερο 8 χαρακτήρες, να χουν ένα τουλάχιστον ψηφίο, σύμβολο, πεζό και κεφάλαιο γράμμα. Επίσης οι κωδικοί αποθηκεύονται μονό σε char arrays ώστε να μην μενού ως συμβολοσειρές στη μνήμη και το ιδιωτικό κλειδί είναι δηλωμένο στο κώδικα της εφαρμογής όπως και το δημόσιο σε περίπτωση που χαθεί. Βγήκε λίγο μεγάλη λήγω όλων αυτών των ελέγχων και γραφικών άλλα ελπίζουμε να μην δύσκολο στη διόρθωση λήγω της δομής του. Ελπίζουμε να την

τρέξετε κιόλας και να τη δείτε λίγα λεπτά εκτός από τα ακρινούς για να δείτε ότι όντως είναι καλοφτιαγμένη και ο κώδικας δεν είναι τσάμπα μεγάλος σε έκταση. Γενικά υπήρχαν αρκετα bugs άλλα όλα διορθωθήκαν και τώρα δεν υπάρχει κάποιο που να χουμε εντοπίσει

## Γ) Οθόνες Εκτέλεσης Εφαρμογής

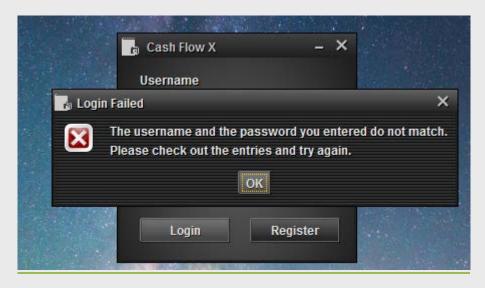
Αυτή είναι πρώτη οθόνη της αρμογής οπού γίνεται η σύνδεση του χρηστή. Στη συγκεκριμένη περίπτωση έχουμε πατήσει login χωρίς να βάλουμε κωδικό και έτσι κοκκινίζει το JPasswordField του κωδικού

Γενικά αυτής της μορφής ο έλεγχος και ειδοποίηση υπάρχει σε όλες τις φόρμες του προγράμματος

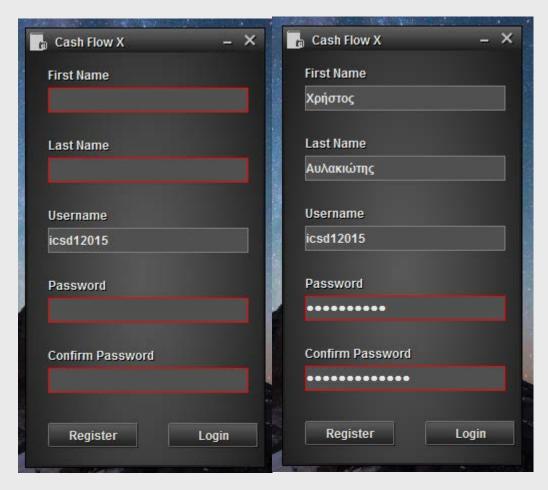


Εδώ έχουμε βάλει λάθος κωδικό ή/και λάθος όνομα χρηστή όποτε μας εμφανίζει αυτό το Message Dialog για να μας ενημερώσει.

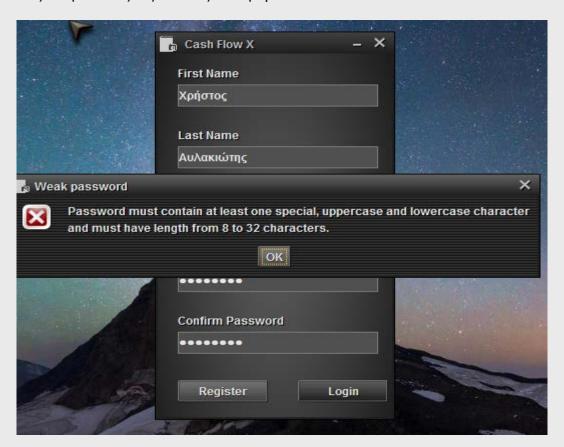
Επίσης γενικά σε όλα τα σφάλματα χρηστή άλλα και exceptions που μπορεί να προκύψουν υπάρχουν αντίστοιχοι διάλογοι ενημέρωσης.

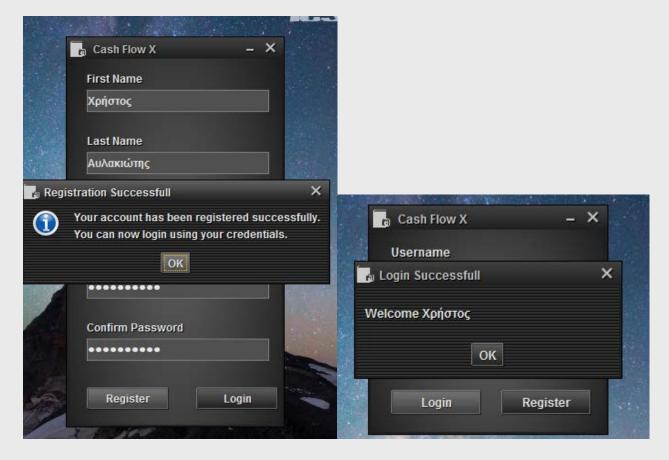


Αυτό είναι το παράθυρο εγγραφής νέου χρηστή. ( το όνομα υπάρχει γιατί είχαμε προσπαθήσει προηγουμένως να κάνουμε σύνδεση με αυτό χωρίς να υπάρχει)



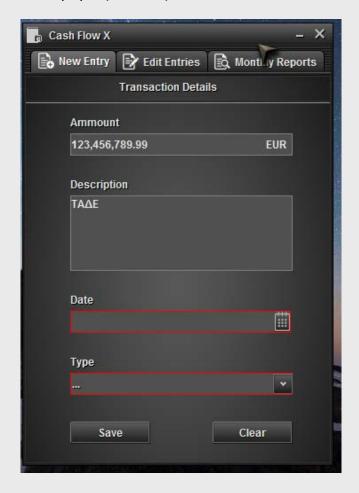
Στη συνεχεία βλέπουμε το παράθυρο για ενημέρωση πως ο κωδικός δε πλήρη τις προϋποθέσεις ασφάλειας τις όποιες αναφέρει





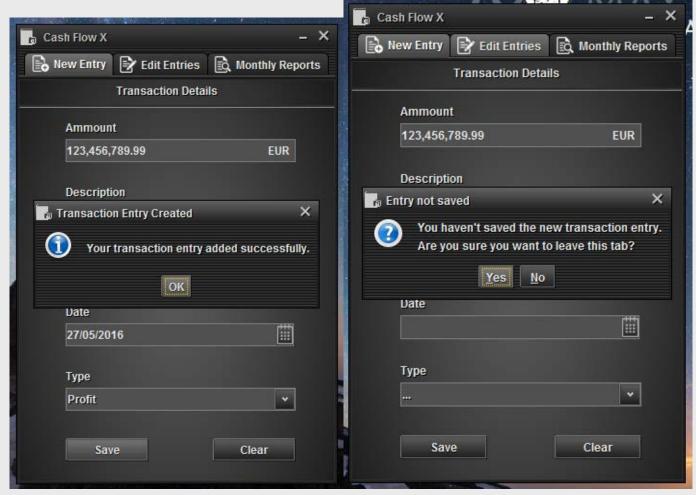
Η εναλλαγή των λειτουργιών του προγράμματος γίνεται μέσω ενός JTabbedPane.

Αυτή είναι η καρτέλα για την καταχώρηση νέας συναλλαγής Το document του JTextField για το πόσο το κάνα implement και φτιάχνει τη μορφή του αριθμού με κόμματα ανά χιλιάδες και παίρνει μονό νούμερα (22 max)

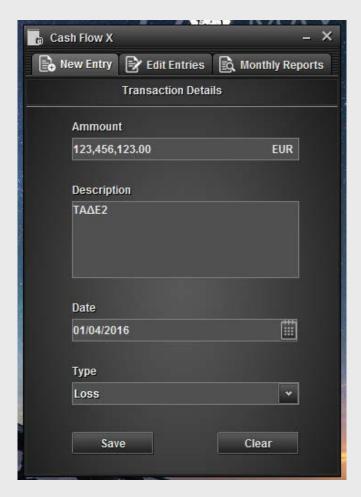


Στην επομένη οθόνη φαίνεται το παράθυρο για την επιλογή ημερομηνίας.

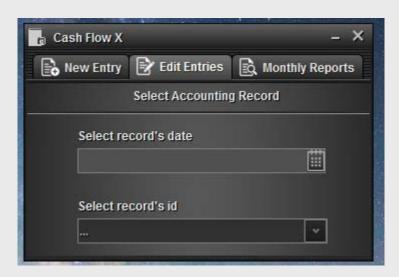


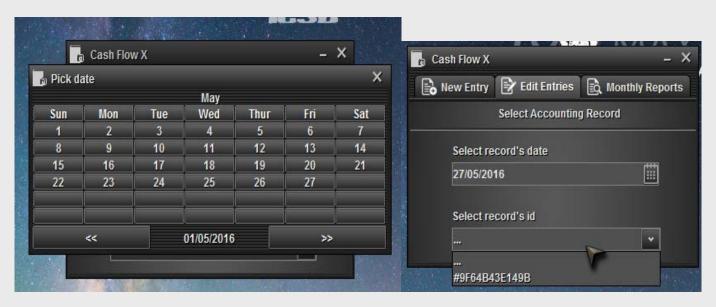


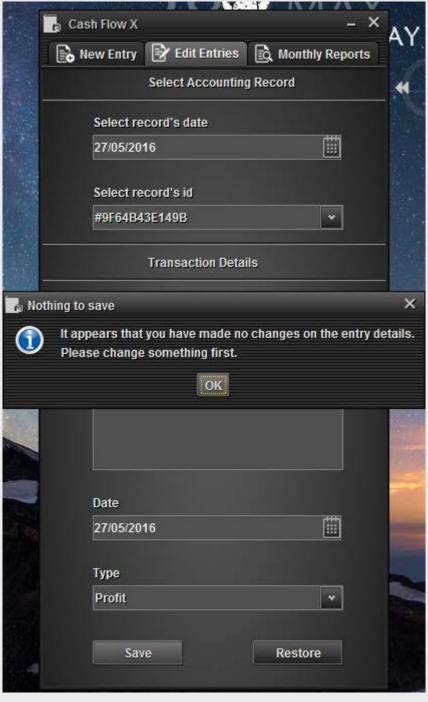
Επίσης βάλαμε άλλη μια εγγραφή ώστε να εμφανίσουμε μετά μια μικρή αναφορά. Βέβαια αυτή μπήκε σε άλλο μηνά άλλα αμέσως τώρα πάμε να αλλάξουμε τη προηγούμενη και να τις βάλουμε στον ίδιο.



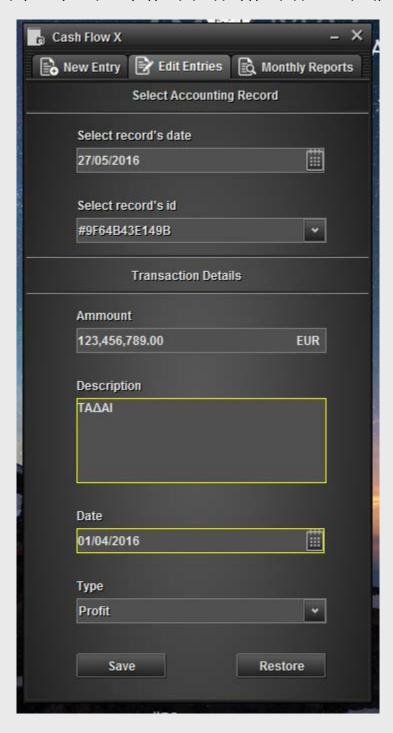
Αυτή είναι η καρτέλα για επεξεργασία κάποιας εγγραφής αρχικά ο χρηστής επιλεγεί την ημερομηνία και έπειτα η λίστα γεμίζει με τους κωδικούς των εγγράφων που χουν γίνει για την ημερομηνία αυτή και μπορεί από κει να επιλέξει κάποια και να την αλλάξει.

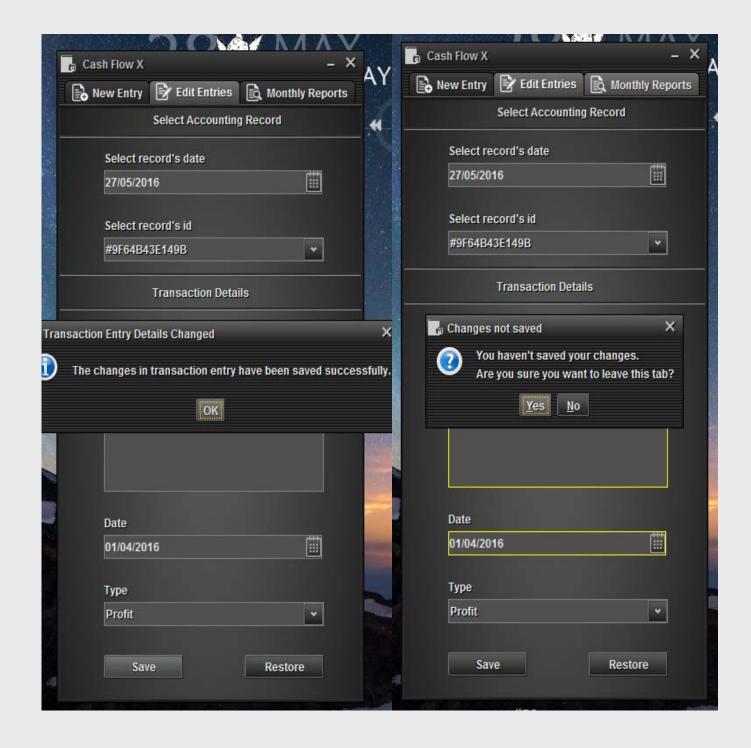






Εδώ αλλάξαμε λίγο την περιγραφή της εγγραφής και την ημερομηνία.





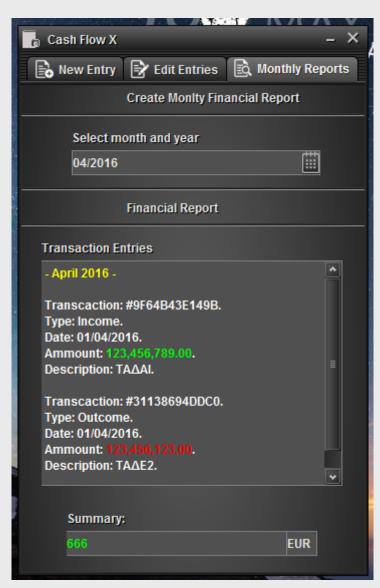
Και αυτή είναι η καρτέλα για δημιουργία οικονομικής αναφορά για κάποιον μηνά. Εδώ ο χρηστής πάλι μέσω ενός παράθυρου επιλεγεί τον μηνά που θέλει και εμφανίζεται η αφορά



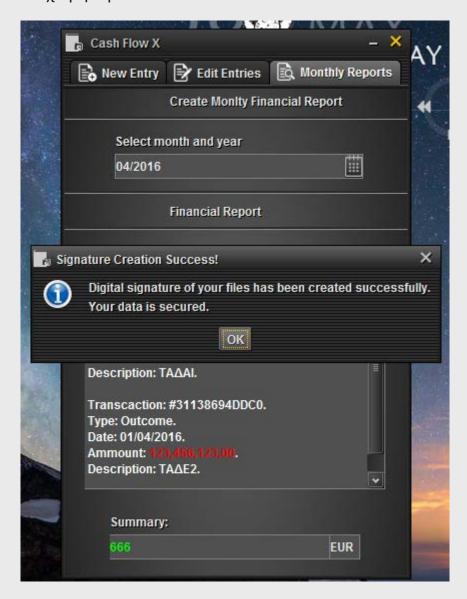
(Εμφανίζεται μονό ο Απρίλιος διότι μονό σε αυτόν τον μηνά έχουμε καταχωρήσει έγγραφες)



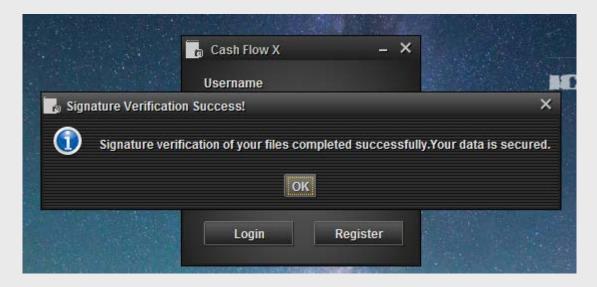
Και έτσι εμφανίζεται η οικονομική αναφορά. Αναλόγως αν είναι χασούρα η κέρδος μπαίνει και ανάλογο χρώμα στη γραμματοσειρά.



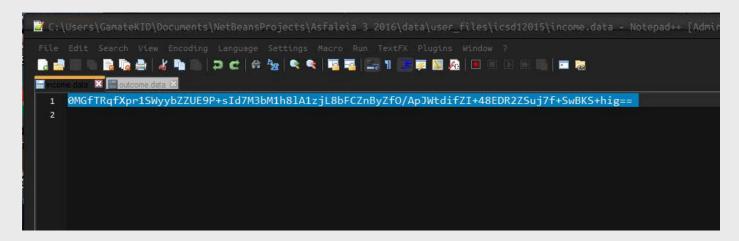
Κατά την έξοδο από την εφαρμογή ενεργοποιείται ο μηχανισμός ακεραιότητας και εμφανίζεται αντίστοιχο μήνυμα.

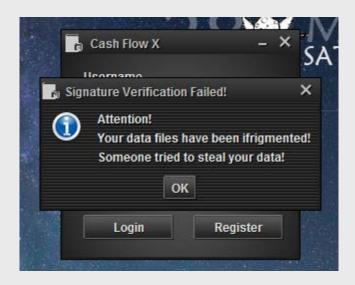


Όπως και στην έναρξη της εφαρμογής



Τώρα αν πειράξουμε κάποιο αρχείο δεδομένων για παράδειγμα άμα σβήσουμε τη μια από τις δυο έγγραφες η εφαρμογή θα το καταλάβει και θα μας ενημερώσει.





Σημείωση: τα γραφικά διορθωθήκαν λίγο μετά τα screenshots.