

Glenon Mateus Barbosa Araújo

**Análise de Sistemas de Detecção de Intrusão
Opensource Snort e Suricata em uma Rede
Acadêmica**

Brasil

2018

Glenon Mateus Barbosa Araújo

**Análise de Sistemas de Detecção de Intrusão *Opensource*
Snort e Suricata em uma Rede Acadêmica**

Trabalho de Conclusão de Curso submetida
a graduação em Ciência da Computação da
UFPA

Universidade Federal do Pará – UFPA

Faculdade de Computação

Bacharelado em Ciência da Computação

Supervisor: Dr. Roberto Samarone dos Santos Araújo

Brasil

2018

Glenon Mateus Barbosa Araújo Análise de Sistemas de Detecção de Intrusão
Opensource Snort e Suricata em uma Rede Acadêmica/ Glenon Mateus Barbosa
Araújo. – Brasil, 2018- 54 p. : il. (algumas color.) ; 30 cm.
Supervisor: Dr. Roberto Samarone dos Santos Araújo
Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal do Pará – UFPA
Faculdade de Computação
Bacharelado em Ciência da Computação, 2018.
1. Suricata. 2. Snort. 3. IDPS. I. Orientador. II. Universidade Federal do Pará. III.
Faculdade de Computação. IV. Análise de IDPSs

Abstract

Palavras-chave: Segurança da Informação, Suricata, Snort, Sistema de Detecção de Intrusão, Sistema de Prevenção de Intrusão, IDS, IPS.

Abstract

Keywords: Security Information, Suricata, Snort, Intrusion Detection System, Intrusion Prevention System, IDS, IPS.

List of Figures

Figure 1 – Rede par-a-par	18
Figure 2 – Rede cliente-servidor	18
Figure 3 – Quantidade de usuário conectados na Internet	18
Figure 4 – Topologia geral de uma rede de computadores	21
Figure 5 – Fraude identificada pelo CAIS	22
Figure 6 – Estatísticas de ataques reportadas ao CERT.br	23
Figure 7 – Estatísticas de incidentes reportados ao CAIS	24
Figure 8 – Estatísticas de <i>defacement</i>	27
Figure 9 – Ataque de Negação de Serviço Distribuído	29
Figure 10 – Exemplo de saída do Nmap	31
Figure 11 – Arquitetura do Metasploit	32
Figure 12 – Arquitetura do <i>framework</i> Pytbull	33
Figure 13 – Exemplo de arquitetura de NIDS passivo	37
Figure 14 – Exemplo de Arquitetura de NIDS ativo	37
Figure 15 – Sistema de Detecção de Intrusão Distribuído	38
Figure 16 – Arquitetura do Snort	40
Figure 17 – Uso de <i>plugins</i> no pré-processador	41
Figure 18 – Motor de Detecção do Snort	42
Figure 19 – Arquitetura <i>Multithread</i> do Suricata	43
Figure 20 – Infraestrutura do ambiente de teste	46

List of Tables

Table 1 – Classificação dos ataques passivos e ativos	17
Table 2 – Tabela de regras aplicadas no <i>firewall</i>	19

List of abbreviations and acronyms

IDS	<i>Intrusion Detection System</i>
IPS	<i>Intrusion Prevention System</i>
SDI	<i>Sistema de Detecção de Intrusão</i>
SPI	<i>Sistema de Prevenção de Intrusão</i>
IDPS	<i>Intrusion Detection and Prevention System</i>
HIDS	<i>Host Based Intrusion Detection Systems</i>
NIDS	<i>Network Based Intrusion Detection Systems</i>
MB	<i>Megabytes</i>
GB	<i>Gigabytes</i>
SO	<i>Sistema Operacional</i>
JSON	<i>JavaScript Object Notation</i>
DoS	<i>Denial of Service</i>
CAIS	<i>Centro de Atendimento a Incidentes de Segurança</i>
DoS	<i>Denial of Services</i>
DDoS	<i>Distributed Denial of Services</i>
URL	<i>Uniform Resource Locator</i>
LAN	<i>Local Area Network</i>
SPF	<i>Stateful Packet Filter</i>
SQL	<i>Structured Query Language</i>
XSS	<i>Cross-site scripting</i>
OISF	<i>Open Information Security Foundation</i>

Contents

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Motivação	13
1.2	Objetivos	13
1.3	Metodologia	14
1.4	Trabalhos Relacionados	14
1.5	Organização do Trabalho	14
2	SEGURANÇA EM REDES DE COMPUTADORES	15
2.1	Definições	15
2.2	Cenário Geral	17
2.3	Pontos de Vulnerabilidade	20
2.4	Ataques Comuns à Redes de Computadores	22
2.4.1	Scanners	23
2.4.2	Exploit	25
2.4.3	Força Bruta	25
2.4.4	Desfiguração de páginas	26
2.4.5	Negação de Serviços	28
2.4.6	Malwares	28
2.5	Ferramentas para Avaliação de Segurança	30
2.5.1	Nmap	30
2.5.2	Metasploit Framework	31
2.5.3	Pytbull	32
2.6	Conclusão	33
3	SISTEMAS DE DETECÇÃO E PREVENÇÃO DE INTRUSÃO	35
3.1	Definições de IDS/IPS	35
3.2	Tipos de Sistemas de Detecção e Prevenção de Intrusão	35
3.2.1	Sistemas de Detecção de Intrusão Baseados em Host (HIDS)	36
3.2.2	Sistemas de Detecção de Intrusão Baseados em Rede (NIDS)	36
3.2.3	Sistema de Detecção de Intrusão Distribuídos	37
3.2.4	Formas de Detecção	38
3.3	Principais Ferramentas de IDS	39
3.3.1	Snort	39
3.3.2	Suricata	42
3.4	Conclusão	44

4	DETECÇÃO DE INTRUSÃO EM UM CENÁRIO REAL	45
4.1	Metodologia dos Testes	45
4.1.1	Cenário de Testes	45
4.1.2	Infraestrutura Definida para Testes	45
4.2	Testes Realizados	47
4.3	Resultados	48
4.4	Conclusão	48
4.5	Métricas de Comparação	48
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS E TRABALHOS FUTUROS	49
	BIBLIOGRAPHY	51

1 Introdução

Este trabalho apresenta um comparativo entre sistemas de detecção e prevenção de intrusão (Intrusion Detection and Prevention System - IDPS) de código aberto mais populares na comunidade de segurança da informação. Essas ferramentas permitem monitorar sistemas computacionais, alertando os administradores sobre possíveis ameaças.

Neste capítulo, apresentam-se, na [section 1.1](#), as motivações deste trabalho, evidenciando a importância do IDPS em um ambiente corporativo real. Em seguida, no [section 1.2](#), os objetivos do trabalho, na [section 1.3](#), uma descrição das metodologias utilizadas, na [section 1.4](#) os trabalhos relacionados, e por fim, na [section 1.5](#), a organização do trabalho.

1.1 Motivação

A todo momento, novos ataques ou mesmo variações de ataques já existentes surgem e são lançados a várias redes indiscriminadamente em busca de vulnerabilidades. Em 2015, foram reportados ao Centro de Estudos, Respostas e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil (CERT.br) cerca de 722.205 incidentes, em 2016, esse número diminuiu, chegando a 647.112 ([INTERNET, 2017c](#)). Apesar da diminuição, esse número é considerado grande, presumindo-se que há muitos incidentes que não são reportados e/ou identificados.

Diante desse cenário, torna-se cada vez mais importante para o administrador de rede e/ou segurança da informação o uso de ferramentas de IDPS, permitindo identificar e tratar de forma automatizada os incidentes de segurança.

Para implementar tais ferramentas em uma rede, deve-se levar em consideração a flexibilidade e a administração simplificada para não resultar que a empresa/instituição fique na dependência de um único fabricante ou fornecedor da solução. Além disso, a ferramenta deve ter um bom desempenho e eficiência para não passar a falsa sensação de proteção ou degradar o desempenho da rede.

1.2 Objetivos

Diante do apresentado, este trabalho tem como objetivo geral, analisar e apresentar um comparativo entre as soluções de código aberto de IDPS mais conhecidas: Snort e Suricata. Como desdobramento de tal objetivo, os seguintes objetivos secundários foram definidos:

- a) Descrever problemas relacionados a ataques envolvendo redes de computadores;
- b) Descrever as ferramentas, compreendendo requisitos, características, modos de atuação e funcionalidades;

- c) Descrever o ambiente experimental;
- d) Realizar experimentos e coletar dados para validar o funcionamento e a eficiência das ferramentas;

1.3 Metodologia

1.4 Trabalhos Relacionados

1.5 Organização do Trabalho

Além deste capítulo introdutório, o restante do trabalho está dividido da seguinte forma:

No [Capítulo 2](#), são definidos conceitos sobre redes de computadores e segurança da informação, também são descritos os ataques comuns e ferramentas utilizadas para validar e avaliar as soluções de IDPS.

Em seguida, no [Capítulo 3](#), a definição IDPS, os tipos existentes, as funcionalidades e descrição das ferramentas avaliadas: Snort e Suricata.

O [Capítulo 4](#) detalhará o cenário real e a infraestrutura utilizada para os realização dos testes das ferramentas, os testes realizados e o resultados obtidos.

Por fim, no [Capítulo 5](#), as considerações finais e trabalhos futuros.

2 Segurança em Redes de Computadores

Este capítulo está organizado da seguinte forma: A próxima seção apresenta as definições sobre segurança da informação. Na [section 2.2](#) será apresentado uma topologia de rede comum, que existe na organizações. Na [section 2.3](#) será abordado os pontos vulneráveis em um rede. Na [section 2.4](#) será apresentado o principais ataques a rede de computadores. Por fim, na [section 2.5](#) será apresentada as ferramentas usadas para gerar os ataques.

2.1 Definições

Nessa seção será apresentado os principais conceitos sobre segurança da informação. Para tal, precisamos entender alguns termos descritos abaixo ([COELHO; ARAUJO; BEZERRA, 2014](#)):

- a) **Incidente de segurança:** qualquer evento oposto a segurança; por exemplo, ataques de negação de serviços (*Denial of Service* - DoS), roubo de informações, vazamento e obtenção de acesso não autorizado a informações;
- b) **Ativo:** qualquer coisa que tenha valor para a organização e para seus negócios. Alguns exemplo: banco de dados, softwares, equipamentos (computadores e notebooks), servidores, elementos de redes (roteadores, switches, entre outros), pessoas, processos e serviços;
- c) **Ameaça:** qualquer evento que explore vulnerabilidades. Causa potencial de um incidente indesejado, que pode resultar em dano para um sistema ou organização;
- d) **Vulnerabilidade:** qualquer fraqueza que possa ser explorada e comprometer a segurança de sistemas ou informações. Fragilidade de um ativo ou grupo de ativos que pode ser explorada por uma ou mais ameaças. Vulnerabilidades são falhas que permitem o surgimento de deficiências na segurança geral do computador ou da rede. Configurações incorretas no computador ou na segurança também permitem a criação de vulnerabilidades. A partir dessa falha, as ameaças exploram as vulnerabilidades, que, quando concretizadas, resultam em danos para o computador, para a organização ou para os dados pessoais;
- e) **Risco:** probabilidade de uma ameaça se concretizar;
- f) **Ataque:** qualquer ação que comprometa a segurança de uma organização;
- g) **Impacto:** consequência de um evento.

Segurança da Informação é a proteção das informações, sistemas, recursos e demais ativos contra desastres, erros (intencionais ou não) e manipulação não autorizada, objetivando a redução da probabilidade e do impacto de incidentes de segurança.

Segundo (TÉNICAS, 2013), segurança da informação é a preservação da confidencialidade, da integridade e da disponibilidade da informação, adicionalmente, outras propriedades, tais como autenticidade, responsabilidade, não repúdio e confiabilidade, podem também estar envolvidas.

Dentre vários conhecimentos que um profissional de segurança deve possuir, o conceito mais básico e considerado o pilar de toda a área de segurança corresponde à sigla CID (Confidencialidade, Integridade e Disponibilidade), de modo que um incidente de segurança é caracterizado quando uma dessas áreas é afetada (PEIXINHO; FONSECA; LIMA, 2013). Abaixo será detalhado cada item.

- a) **Confidencialidade:** termo ligado à privacidade de um ativo ou recurso, que deve ser acessível somente por pessoas ou grupos autorizados;
- b) **Integridade:** possui duas definições, a primeira está relacionada com o fato da informação ter valor correto, a segunda, está ligada à inviolabilidade da informação;
- c) **Disponibilidade:** está relacionada ao acesso à informação, que deve estar disponível quando necessária.

Dois dos termos citados são fáceis de ser monitorados pois é perceptível para o usuário: a integridade (capacidade de identificar se uma informação foi alterada) e a disponibilidade (através da tentativa de acesso a um serviço e verificando se o mesmo está respondendo adequadamente). No entanto, só é possível identificar se houve quebra da confidencialidade com auditorias, analisando os registros de acesso (se houver), isso torna a identificação custosa e em muitos casos impossível (PEIXINHO; FONSECA; LIMA, 2013).

Além dos conceitos listados, a literatura moderna considera mais alguns conceitos auxiliares, temos:

- a) **Autenticidade:** garantia que uma informação, produto ou documento foi elaborado ou distribuído pelo autor a quem se atribui;
- b) **Legalidade:** garantia de que ações sejam realizadas em conformidade com os preceitos legais vigentes e que seus produtos tenham validade jurídica;
- c) **Não repúdio:** conceito bastante utilizado em certificação digital, onde o emissor de uma mensagem não pode negar que a enviou;
- d) **Privacidade:** habilidade de uma pessoa controlar a exposição e a disponibilidade de informações acerca de si.

Pode-se classificar os ataques em passivos e ativos. Em um ataque passivo não há interação direta (modificações de arquivos ou afetando os recursos) com o sistema alvo, o

atacante apenas monitora com o objetivo de obter informações. Por outro lado, os ataques ativos há modificações de dados que afetam as operações do sistema. Os ataques podem ser divididos em categorias apresentadas na tabela.

Table 1 – Classificação dos ataques passivos e ativos

Ataque	Categoria	Descrição
Passivo	Liberação de conteúdo da mensagem	Ocorre quando uma informação é captada e seu conteúdo é lido pelo atacante
	Análise de tráfego	Ocorre quando o tráfego da troca de uma informação (criptografada ou não) é analisado para identificar padrões nas mensagens
Ativo	Disfarce	Ocorre quando uma entidade finge ser outra entidade
	Repetição	Ocorre quando os dados são capturados passivamente e, subsequentemente, retransmitidos para produzir um efeito não autorizado
	Modificação da mensagem	Ocorre quando alguma parte da mensagem original é alterada para produzir um efeito não autorizado
	Negação de serviço	Ocorre quando há um impedimento ou inibição do uso ou gerenciamento normal das instalações de comunicação

Fonte: Autoria própria

2.2 Cenário Geral

Nessa seção será explicado alguns conceito básico sobre redes de computadores e descrever uma topologia de rede genérica conectada a internet.

Uma rede de computadores é um conjunto de dispositivos interconectados para compartilhar recursos como *hardware*, *software*, interação e interatividade, onde existem máquinas que desempenham os papéis de clientes, servidores e/ou parceiros dependendo do serviços disponíveis na rede (JUSTO; TAMARIZ, 2012).

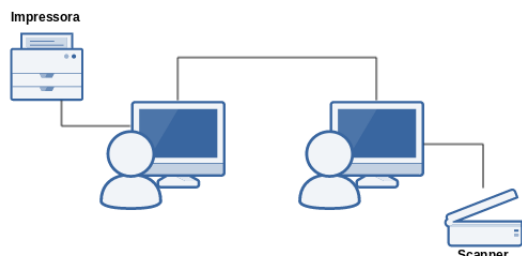
As características de uma rede são: dois ou mais computadores interligados; meio físico de comunicação (com fio, sem fio, metálico, fibra, etc); vários tipos de equipamentos (estações de usuários, servidores, concentradores, etc); software para comunicação entre os equipamentos (protocolos); aplicativos para transferência de informação (ELIAS; LOBATO, 2013).

As redes podem ser classificadas em duas categorias (ELIAS; LOBATO, 2013):

- a) **Redes par-a-par ou peer-to-peer:** Aqui não existem servidores dedicados ou hierarquia entre os computadores, todos são iguais, onde cada computador funciona como cliente e/ou servidor, cabendo o usuário determinar o que será compartilhado (Figura 1);
- b) **Redes cliente-servidor:** Aqui há servidores dedicados que oferecem serviços à rede (servidores de arquivos e impressão, correio, fax, comunicação, aplicações, etc),

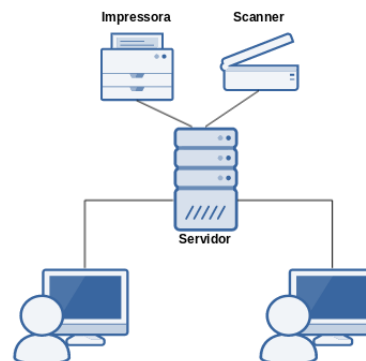
geralmente são otimizadas para processar rapidamente as requisições dos clientes da rede e para garantir a segurança dos arquivos e pastas (Figura 2).

Figure 1 – Rede par-a-par



Fonte: Autoria própria

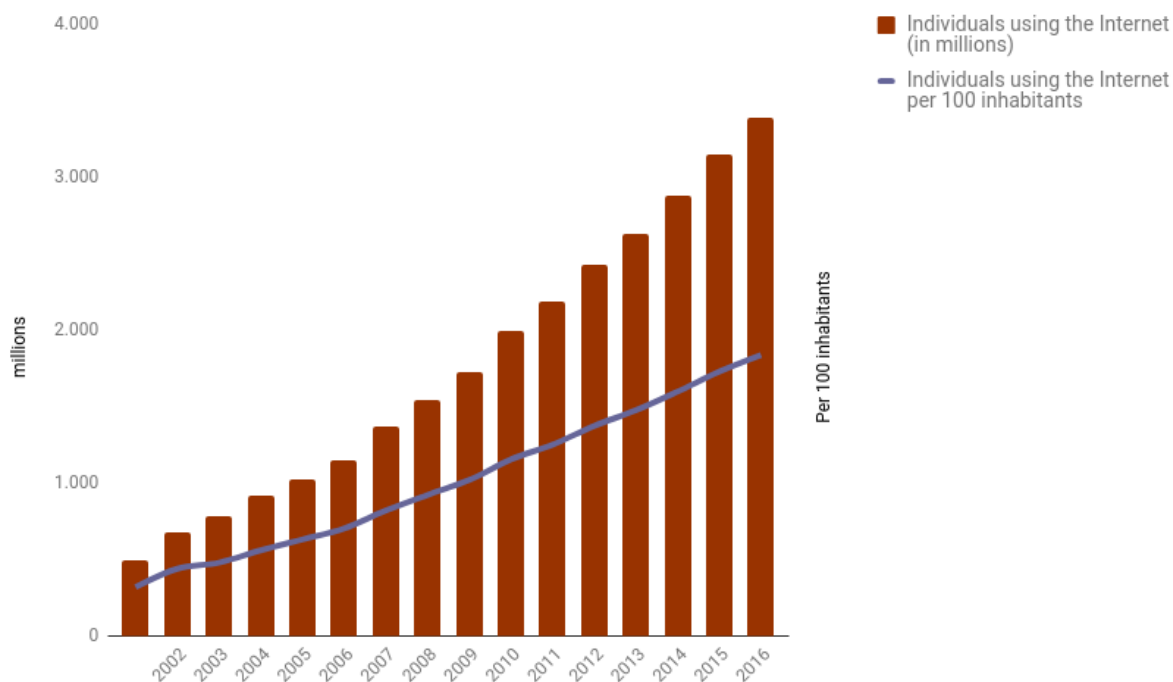
Figure 2 – Rede cliente-servidor



Fonte: Autoria própria

Uma Internet é uma rede de computadores que interconecta centenas de dispositivos de computadores ao redor do mundo (KUROSE; ROSS, 2013). A União Internacional de Telecomunicações (UIT) estima que haja cerca de 3.578 milhões (Figura 3) de usuários usando diferentes tipos de dispositivos, como, celulares, automóveis, *webcams*, TVs, *laptops*, consoles para jogos, entre outros (TELECOMUNICAÇÕES, 2017).

Figure 3 – Quantidade de usuário conectados na Internet



Fonte: (TELECOMUNICAÇÕES, 2017)

Os equipamentos que são comumente usados nas redes de computadores são:

- a) **Concentradores (*hubs*)**: São pontos de conexões para dispositivos em uma rede, contendo várias portas usados para conectar os segmentos da LAN. Quando um pacote chega em uma porta, ele é replicado para as demais portas, assim, todos os clientes conectados ao *hub* podem ver todos os pacotes. Esse tipo de equipamento não é mais recomendado.
- b) **Switches**: São equipamentos que se diferem dos *hubs* por serem capazes de ler o MAC de origem e destino. Além disso, realizam comutações (os pacotes são individualmente encaminhadas entre os dispositivos conectados) de quadros na camada de enlace;
- c) **Roteadores**: São dispositivos de rede mais tradicionais, como de backbone das intranets e da internet. Suas principais funções são seleção dos melhores caminhos de saída para os pacotes de entrada e roteamento destes pacotes para a interface de saída apropriada.

Um administrador, com o mínimo de consciência sobre segurança, coloca em sua rede, um *firewall* de borda. Um *firewall* sempre é colocada na divisa entre duas ou mais redes, pode ser entre redes privadas ou entre uma rede privada e a Internet. Uma empresa pode ter muitas LANs conectadas de forma arbitrárias, mas todo o tráfego de saída ou de entrada da empresas para a internet deve ser feito através do *firewall*, permitindo assim, que alguns pacotes passem e bloqueando outros (TANENBAUM; WETHERALL, 2011).

Há três tipos básicos de *firewall*, os mais tradicionais são os filtros de pacotes e os *proxies*. O terceiro tipo é uma evolução do filtro de pacotes tradicional chamado de filtro de estados de pacotes ou *stateful packet filter* (SPF) (ULBRICH; VALLE, 2007).

Um *firewalls* de filtros de pacotes são baseados em tabelas configuradas pelo administrador da rede. Essas tabelas listam as origens e os destinos aceitáveis e/ou bloqueados e as regras padrões que orientam o que deve ser feito com os pacotes recebidos de outras máquinas ou destinados a elas, ou seja, o *firewall* tem como função controlar o tráfego entre as redes (TANENBAUM; WETHERALL, 2011).

Há vários *softwares* que implementam filtro de pacotes. Alguns são instalados em *hardwares* como roteadores outros são programas que rodam em computadores comuns (ULBRICH; VALLE, 2007). Um utilitário bastante conhecido e utilizado para essa finalidade é o *iptables*. A Tabela 2 apresenta um exemplo de uma tabela de regras.

Table 2 – Tabela de regras aplicadas no *firewall*

IP Origem	IP Destino	Porta Origem	Porta Destino	Protocolo	Flag TCP	Ação
Rede Externa	Servidor Web	Todas	80,443	TCP	Todos	Permitir
Rede Externa	Servidor Web	Todas	21,3000:3070	TCP	Todos	Permitir
Todas	Todas	Todas	Todas	Todos	Todos	Negar

Fonte: Autoria própria

No exemplo, são permitidas conexões na Intranet no Servidor Web pelas portas 80 e 443 (padrão nos protocolos HTTP e HTTPS) para todos os *Flags* TCP (ACK, ACK/SYN, SYN e FIN). Além disso, podemos definir um range de portas, como na linha 2, que são abertas as portas 21 e todas as portas entre 3000 e 3070, utilizadas por padrão pelo protocolo FTP.

Um *proxie* trabalha na camada de aplicação interagindo com o programa e seus protocolos, independente de como esse protocolo será encapsulado na pilha TCP/IP. Por exemplo, um *proxy* para Web trabalha apenas com o protocolo HTTP, bloqueando os demais. Além disso, pode-se configurar-lo para controlar quem pode ou não acessar serviços externos (ULBRICH; VALLE, 2007).

No *firewall* de filtros de pacotes por estado (SPF) uma nova tecnologia de análise de pacotes foi agregada, permitindo que eles lembrem-se de pacotes anteriores antes de permitir outro mais recente entrar. Isso é implementado na forma de uma tabela de conexões ativas. Quando uma conexão é iniciada, todos os dados do pacote são guardados nela. Se um novo pacote chegar em direção à mesma máquina, o SPF consulta a tabela. O novo pacote é aceito caso seja dada a continuação da conexão ou rejeitado, se não for (ULBRICH; VALLE, 2007).

Na Figura 4 apresenta uma típica rede composta por um roteador de núcleo que interliga roteadores (A, B e C) de outras redes da Intranet, que por sua vez interliga os clientes e/ou servidores. Todo tráfego de saída e entrada da Intranet para a Internet passa pelo roteador de núcleo, além disso, os pacotes são tratados por um *firewall* de borda, que determina o que entra e o que sai da rede local.

2.3 Pontos de Vulnerabilidade

Nessa seção será abordado os pontos fracos que uma pessoa má intencionada pode explorar para ter um ataque bem sucedido a um rede de computador.

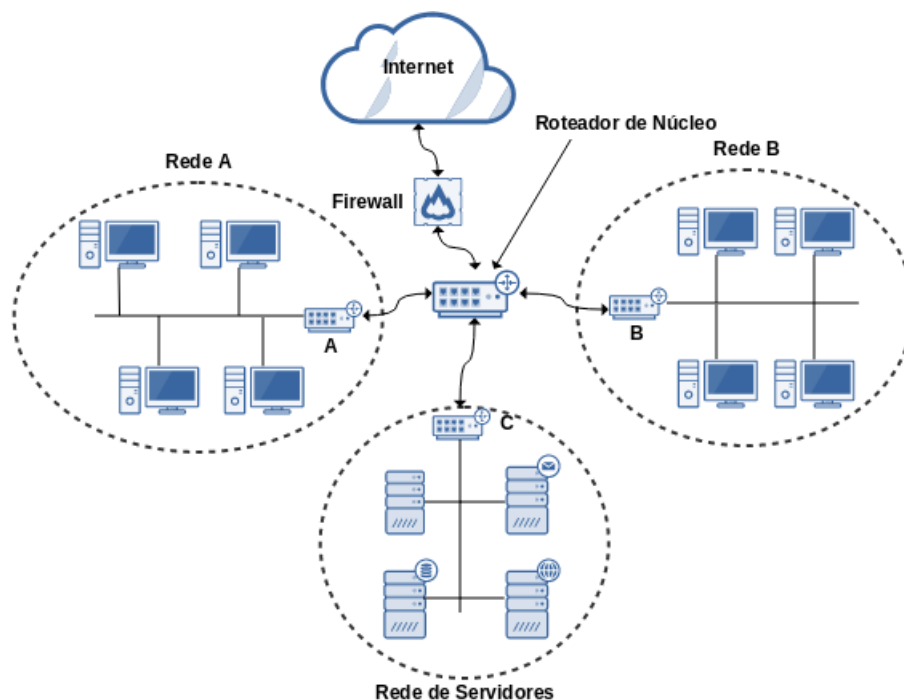
Apesar da preocupação dos administradores em proteger suas redes de ataques, devido a sua heterogeneidade, sempre haverá uma breja a ser explorada. A literatura considera o ser humano como elo mais fraco, é bastante comum o usuário cadastrar senhas fracas, por conveniência, e fácil memorização (subsection 2.4.3).

Uma técnica bastante comum usadas por golpistas que visa obter informações financeiras ou informações pessoais da vítima, é o *phishing*. Os ataques de *phishing* mais conhecidos são os quais um atacante induz usuários a acessar um site clonado de uma instituição financeira, de modo a coletar suas credenciais de acesso (CERON, 2015). Muitos usuário, por falta de conhecimento ou até por ingenuidade, acabam informando seus dados em sites falsos, sem ao menos verificar a veracidade do mesmo.

Outros serviços visados por esse tipo de ataque são (CERON, 2015):

- a) Credenciais de serviços: e-mails, redes sociais ou armazenamento;

Figure 4 – Topologia geral de uma rede de computadores



Fonte: Autoria própria

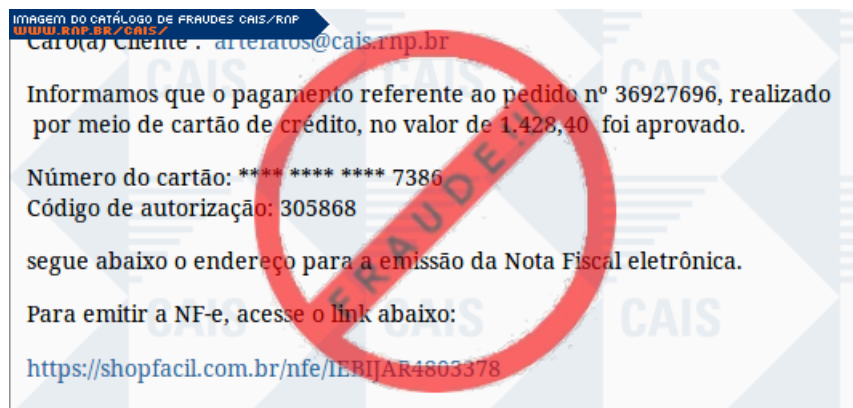
- b) Webmail corporativo;
- c) Programa de milhagem (companhias aéreas ou redes de supermercados);
- d) Comércio eletrônico.

Uma forma de difundir *phishing* é através de *spam*. Um *spam* é uma mensagem, na maioria das vezes de conteúdo falso, enviado para diversos e-mails, nessas mensagens podem conter uma URL de um site falso ou um site com códigos maliciosos [subsection 2.4.6](#) que infectam a vítima. Um *spammer*, como é chamado quem envia *spam*, também usa técnica de *phishing* para obter dados de acesso de e-mails pessoais. Dessa forma, o *spammer* pode acessar a conta de e-mail da vítima e enviar *spam* para todos os seus contatos, sem que a vítima perceba.

O CAIS mantém um catálogo de fraudes identificadas sobre os principais golpes que estão em circulação. Na [Figura 5](#), temos uma fraude recebida por e-mail (*spam*) contendo um *link* para download de um arquivo malicioso criado para roubar informações da vítima e instalar outros arquivos ([SEGURANÇA, 2017](#)).

Outro problema comum é o desenvolvimento de aplicações *web* sem nenhuma preocupação com segurança, podendo comprometer, não somente o serviço, mas também, em casos mais extremos, o servidor inteiro. Para tal, atacante pode usar vários artifícios, os mais conhecidos são *sql injection* e *cross-site script*.

Figure 5 – Fraude identificada pelo CAIS



Fonte: (SEGURANÇA, 2017)

A inserção de *Structured Query Language* (SQL) via formulário na aplicação *web* resulta num ataque de *sql injection*. O atacante injeta um código dentro dos campos de entrada, como usuário e senha, de uma aplicação onde a declaração condicional sempre será verdadeiro quando executado. Em casos bem sucedidos, o atacante pode alterar o banco de dados, acessar informações sensíveis ou ter acesso ao sistema (S; S; M, 2014).

No exemplo abaixo, a declaração condicional 'OR 1=1' torna toda a clausura WHERE verdadeiro pois a expressão 1=1 é uma tautologia. A consulta retorna todos os dados da tabela *user_info*. Perceba que os dois hífen fornecidos no final da entrada comenta o resto da linha.

```
SELECT * FROM user_info WHERE logID="" OR 1=1 — AND pass1=""
```

O *Cross-site scripting* (XSS) é uma forma de ataque que permite utilizar um aplicação vulnerável para transporta códigos maliciosos até o navegador de outros usuário. O navegador da vítima entende que o código recebido é legítimo e, por isso, informações sensíveis, como o identificador de sessão do usuário, por exemplo, podem ser acessadas programaticamente (UTO, 2013).

Com o XSS pode-se roubar histórico de navegação, fazer uma varredura de redes privadas, descobrir consultas realizadas em mecanismos de busca, escravizar o navegador *web* e proliferar *worms* (subsection 2.4.6) baseados em XSS (UTO, 2013).

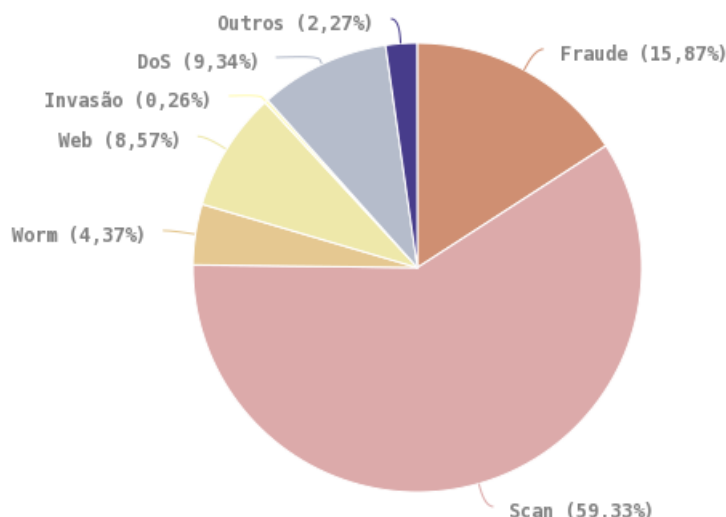
2.4 Ataques Comuns à Redes de Computadores

Nessa seção será descritos os ataques mais comuns à redes e serviços de organizações privadas e públicas, financeiras ou acadêmicas. Para licitar os ataques dessa seção, levou-se em consideração as estatísticas divulgada pelo CERT.br (Figura 6).

O CERT.br é o grupo de resposta a incidentes de segurança para a internet brasileira, mantido Comitê Gestor da Internet no Brasil. Atua na notificação e tratamento de incidentes de

segurança dando apoio no processo de resposta. Além disso, faz um trabalho de conscientização e treinamento sobre problemas de segurança no Brasil.

Figure 6 – Estatísticas de ataques reportadas ao CERT.br



Fonte: ([INTERNET](#), 2017d)

Paralelamente ao CERT.br temos o Centro de Atendimento a Incidentes de Segurança (CAIS), mantido pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP). O CAIS é responsável por zela pela segurança da rede Ipê (infraestrutura de rede dedicada à comunidade brasileira de ensino superior), detectando, resolvendo e prevenindo incidentes de segurança. Além disso, tem o papel de orientar (através de publicações de cartilhas) e disseminar boas práticas de segurança da informação, educando e conscientizando usuários de todos os níveis sobre os principais riscos em segurança da informação ([SEGURANÇA](#), 2017).

Desde 2008, todas as fraudes identificadas pelo CAIS estão sendo ordenadas e disponibilizadas para consulta ([Figura 7](#)). Adicionalmente, são enviados alertas através de uma lista quando uma fraude mostra-se particularmente perigosa aos usuários e computadores.

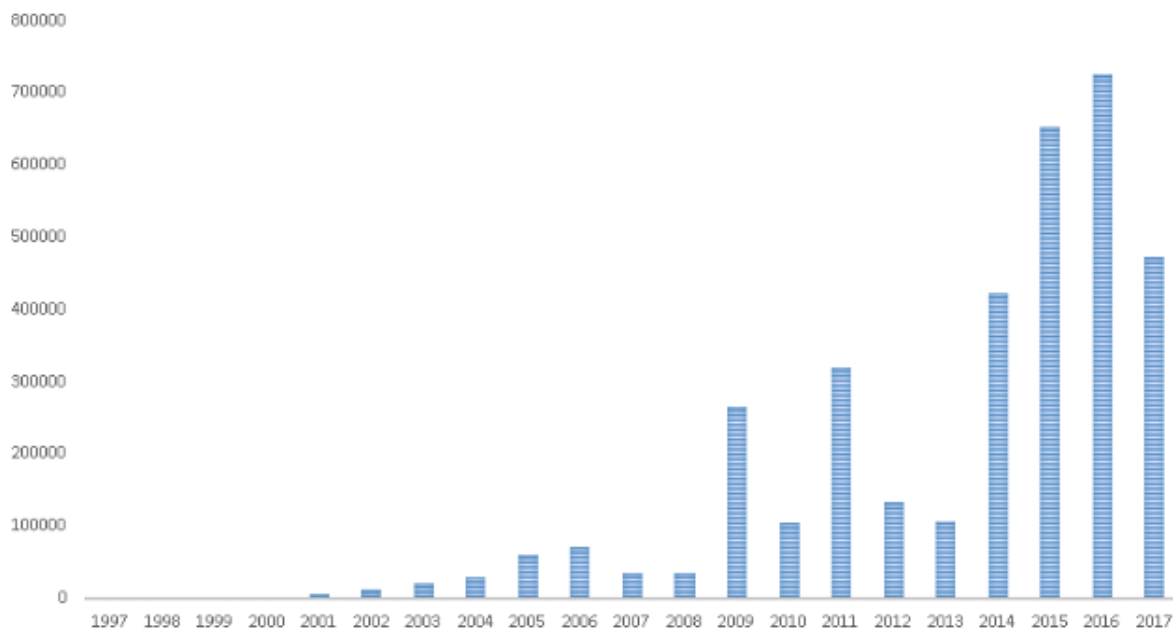
2.4.1 Scanners

Conforme tratado na [section 2.1](#), uma vulnerabilidade é a fraqueza em sistemas de informação, procedimentos de segurança do sistema e controles internos, ou aplicação que pode ser explorada tendo como origem uma ameaça.

Scanners são programas usados para varrer uma rede à procura de computadores (tanto pessoais como servidores) com alguma vulnerabilidade. Podemos dividir os *scanners* em dois tipos ([ULBRICH; VALLE](#), 2007):

- a) **scanner de portas TCP/IP abertas (ou portscanner)**: cada serviço de rede que estiver disponível em uma determinada máquina é uma porta de entrada

Figure 7 – Estatísticas de incidentes reportados ao CAIS



Fonte: (SEGURANÇA, 2017)

em potencial. Existem um total de 128 mil porta, sendo 65536 portas para o protocolo TCP e 65536 portas para o protocolo UDP. O *portscanner* verifica quais portas TCP/IP estão abertas com o objetivo de determinar quais serviços de rede TCP/IP disponíveis. Quase todas as técnicas de *portscanning* valem-se de sinais (ou *flags*), TCP, UDP ou ICMP, e a partir da análise desses sinais, os *scanners* retiram informações sobre o sistema; (ULBRICH; VALLE, 2007)

- b) **scanner de vulnerabilidades conhecidas:** Um vez determinados os serviços que uma máquina disponibiliza na rede entra em cena o *scanner* de vulnerabilidade. A ideia é checar, através de uma lista de falhas conhecidas, se o sistema está ou não executando um serviço com problemas (ULBRICH; VALLE, 2007).

Normalmente, essas ferramentas funcionam em três estágios (BASSO, 2010):

- a) **Configuração:** aqui será definido o endereço IP do alvo ou a URL (Uniform Resource Locator) da aplicação Web e demais parâmetros, como, por exemplo, utilização de *proxy*.
- b) **Rastreamento:** esse estágio, em *scanners* de vulnerabilidade de aplicações web, o *scanner* chama a primeira página web e então examina seu código procurando *links*. Cada *link* encontrado é registrado e este procedimento é repetido várias vezes até que *links* e páginas não sejam mais encontrados.
- c) **Exploração:** vários testes são executados e as requisições e respostas são ar-

mazenadas e analisadas. Ao final, os resultados são exibidos ao usuário e podem ser salvos para uma análise posterior.

Um bom *scanner* de vulnerabilidade verifica itens como (ULBRICH; VALLE, 2007):

- a) **Erros comuns de configuração:** portas não utilizadas por nenhum serviço abertas;
- b) **Configurações e senhas-padrões:** instalação de softwares deixando-os com as configurações de fábrica (com usuário e senha-padrão), por exemplo, usuário: admin, senha: admin. Outro problema é deixar serviços desnecessários ativados;
- c) **Combinação óbvias de usuário e senha:** Usuário comuns tendem a colocar senhas fáceis de lembrar;
- d) **Vulnerabilidades divulgadas:** Sempre que uma falha de segurança é divulgada há uma corrida dos desenvolvedores para saná-las. Em paralelo, existem *hackers* que querem chegar aos sistemas vulneráveis antes de serem consertados.

Os *scanners* de vulnerabilidades automatizados contêm, e atualizam regularmente, enormes bancos de dados de assinaturas de vulnerabilidades conhecidas para basicamente tudo o que está recebendo de informações em uma porta de rede, inclusive sistemas operacionais, serviços e aplicativos web (MCCLURE; SCAMBRAY; KURTZ, 2014).

2.4.2 Exploit

Os atacantes exploram *bugs* ou vulnerabilidades em programas para ter acesso ao sistema alvo. Infelizmente, existem milhares de *bugs*, em 2013, por exemplo, foram reportados 103,000 *bugs* no sistema operacional Ubuntu. Outros projetos de códigos fechados, possuem estatísticas similares (AVGERINOS et al., 2014).

Diante das vulnerabilidades obtidas por um *scanners* (subsection 2.4.1), o passo seguinte seria usar um *exploit* adequado. Os *exploits* são pequenos utilitários usados para explorar vulnerabilidades específicas, podendo ser utilizados de forma "*stand alone*", ou seja, diretamente, ou podem ser incorporados à *malwares* (NUNES, 2011).

Para alguns *exploits* funcionar, é necessário ter acesso ao *shell* da máquina-alvo. Tal artifício pode ser conseguido através da execução de um cavalo de tróia (subsection 2.4.6) pela vítima em seu sistema. O *trojan* abre uma porta de comunicação e permite que o invasor tenha total controle sobre a máquina, dessa forma é possível executar *exploits* para quebrar outros níveis de segurança (ULBRICH; VALLE, 2007).

2.4.3 Força Bruta

Na segurança da informação, a autenticação é uma das áreas-chaves onde há a distinção de usuários autorizados de outros não-autorizados, tendo como principal vantagem

ser de fácil implementação, não requerendo equipamentos, como leitores biométricos (SILVA; STEIN, 2007).

Na literatura sobre segurança da informação, o fator humano é considerado o elo mais fraco. Muitos usuários, por conveniência, criam senhas de acesso fáceis e, em muitos casos, única para acessar diversos sistemas. Nesse ponto que *hackers* iram atuar para ter acesso não-autorizado ao sistema.

Existem três métodos mais usados por programas de quebra de senha: ataques de dicionário (ou lista de palavras), ataques híbridos e ataques de força-bruta. Nos ataques por dicionários, utilizam-se listas de palavras comuns: nomes próprios, marcas conhecidas, gírias, nomes de canções, entre outros, tais elementos conseguidos por engenharia social (ULBRICH; VALLE, 2007).

Um ataque de força bruta consiste em gerar todas as permutações e combinações possíveis de senha, criptografar cada uma e comparar a senha gerada com a senha criptografada original até encontrar uma que seja igual (SCHARDONG; ÁVILA, 2012).

Esse tipo de ataque é facilmente detectável pois, além de gerar uma alta carga no servidor, gera uma grande quantidade de registros de logs. No entanto, caso a pessoa má intencionada, de alguma outra forma, tenha acesso ao arquivo de *hash* ou a tabela de usuário de um banco de dados, com as senha criptografadas do sistema, ela pode usar o ataque de força bruta no arquivo em qualquer máquina, assim, impossibilitando a detecção do ataque.

Muitos sistemas já possuem formas de contornar esse tipo de ataque, por exemplo, bloqueio de usuário ao errar a palavra-chave por uma certa quantidade de vezes. Outra forma, é colocar um tempo de expiração da senha, por exemplo, a senha deve ser trocada a cada trinta dias por uma diferente e nunca usada anteriormente, dessa maneira, inviabilizando a quebra de senha por força bruta.

2.4.4 Desfiguração de páginas

A desfiguração de páginas, *defacement* ou pichação ocorre quando o conteúdo da página *web* de um site é alterado. O atacante (*defacer*) consegue fazer alterações em páginas explorando vulnerabilidade nas aplicações *web* que permite injeção de *script* malicioso ou através de furto de senha de acesso à interface *web* usadas para administração remota (INTERNET, 2017a).

Nos serviços *web*, como por exemplo, *apache2* existe um usuário especial, comumente chamado de *www-data* ou algo semelhante. O usuário *www-data*, na maioria das vezes, precisa apenas de permissões de leitura nos arquivos porém muitos gerentes de sistemas cujo a conscientização sobre segurança é insuficiente, designa permissões errôneas (escrita ou alteração), e caso haja um comprometimento, através, por exemplo, de injeção de código remoto PHP, do servidor, o atacante poderá alterar a maioria dos arquivos. A ocorrência

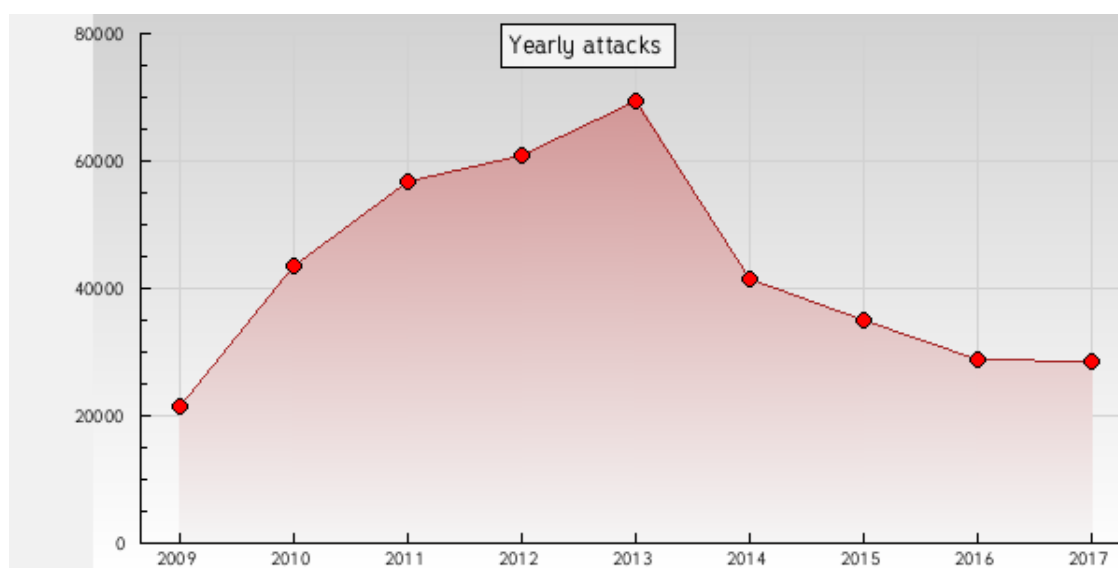
amplamente disseminada de ataques de desfiguração de páginas Web é uma consequência direta dessa prática (STALLINGS; BROWN, 2014).

Esse tipo de ataque pode trazer sérias consequências à instituição, entre elas (CERON, 2015):

- a) **Constrangimento:** A instituição pode ter a imagem de confiabilidade afetada, em certos casos, refletir o descaso com que as informações críticas são tratadas;
- b) **Disseminação de inverdades:** Algumas alterações no *website*, por exemplo, alterações de preços de produtos, podem resultar em consequências negativas;
- c) **Prejuízo de serviços:** Pode indisponibilizar serviços prestados pela instituição, por exemplo, em *e-commerce*.

Existem ferramentas que automatizam esse tipo de ataque, elas identificam aplicações web populares vulneráveis, de modo explorar falhas de segurança e alterar o conteúdo da página (CERON, 2015).

Figure 8 – Estatísticas de *defacement*



Fonte: (ZONE-H, 2017)

O site Zone-H mantém um arquivo de páginas alteradas. Os próprios *hackers* submetem os *websites* comprometidos no intuito de ter seus minutos fama. Nas submissões, os sites são espelhados para o Zone-H, então os moderadores verificam a veracidade do *defacement*. Em 2013, foram identificados cerca de 70.000 páginas comprometidas, desde então houve uma redução nesse número (Figura 8). Esse tipo de ataque é considerado passivo pois é gerado somente uma mensagem na tela (NUNAN, 2012).

2.4.5 Negação de Serviços

Um ataque de negação de serviço (*Denial of Service* - DoS) tem como principal objetivo deixar um serviço (servidor *web*, banco de dados) ou recurso (memória, processador) indisponível, impossibilitando que usuário legítimos tenham acesso a esses recursos. Para tal, o atacante gera diversas requisições inúteis para o servidor, consumindo seus recursos até que o serviço não esteja mais disponível ou degradando a qualidade do serviço (STALLINGS, 2011).

Pode-se dividir os ataques de Dos em três categorias (KUROSE; ROSS, 2013):

- a) **Ataque de vulnerabilidade:** Envolve o envio de um série de mensagens a uma aplicação ou sistema operacional vulnerável, como consequência o serviço pode parar ou, no pior caso, o hospedeiro pode pifar;
- b) **Inundação na largura de banda:** O atacante envia um grande quantidade de pacotes ao hospedeiro, fazendo com que o enlace de acesso do alvo fique indisponível, impedindo os pacotes legítimos de alcançarem o servidor;
- c) **Inundação na conexão:** O atacante estabelece um grande número de conexões no hospedeiro-alvo fazendo-o deixar de aceitar conexões legítimas.

Esse tipo de ataque pode gerar grandes prejuízos financeiros para as empresas, principalmente *e-commerce*, pois enquanto o sistema está fora ou com uma resposta lenta, as transações financeiras são prejudicadas. Com isso, cria-se também, uma insatisfação pelo usuário do serviço prestado pela empresa.

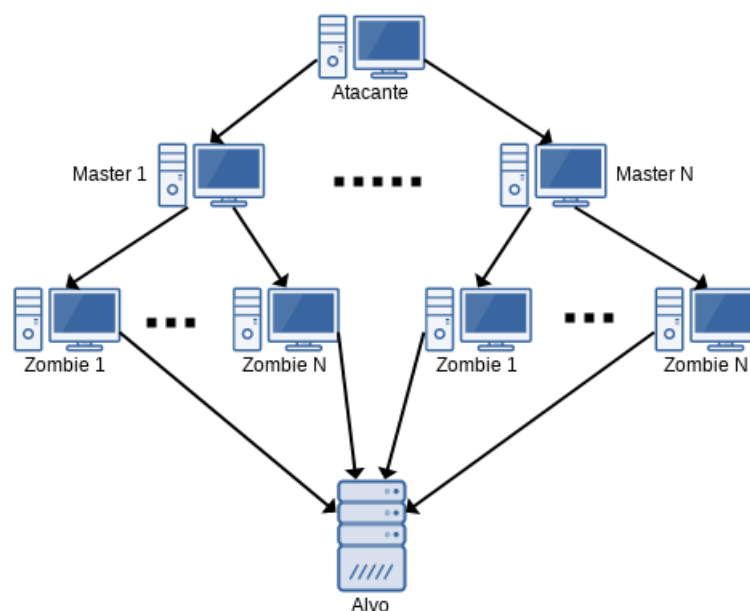
Existe uma forma mais sofisticada de ataque de DoS chamada Negação de Serviço Distribuído (*Distributed Denial of Services* - DDoS), enquanto o DoS básico as requisições partem de apenas uma fonte, no entanto, no DDoS o atacante tem acesso a um grande número de computadores (*zombies*) explorando suas vulnerabilidades criando o que chamamos de *botnet* (Figura 2.4.5). Com isso, basta o atacante indicar as coordenadas de um ou mais alvos para o ataque (ZARGAR; JOSHI; TIPPER, 2013). O DDoS são mais difíceis de detectar e de prevenir do que um ataque DoS de um único hospedeiro.

2.4.6 Malwares

Os *malwares*, também conhecidos como *softwares* maliciosos, são um grande problema para sistemas de informação, sua existência ou execução tem consequências negativas ou involuntárias. Nessa seção será apresentado os *malwares* mais popularmente conhecidos que são os vírus, *worms*, *trojans* e, devido sua repercussão, os *ransomwares*.

É importante entender o funcionamento e o comportamento desses códigos maliciosos para, a partir daí, buscar soluções contra esse ataque. Existe dois tipos de análise: análise estática, requer uma verifica linha a linha do código malicioso, geralmente o código não está disponível e até mesmo se estiver, o autor do *malware* muitas vezes ofusca o código, tornando

Figure 9 – Ataque de Negação de Serviço Distribuído



Fonte: Autoria própria

esse tipo de análise difícil. Por outro lado, existe a análise dinâmica, o analista monitora a execução e o comportamento do *malware*, esse tipo de análise é imune a ofuscação de código (TILBORG; JAJODIA, 2011).

O Vírus é um programa que se propaga inserindo cópias de si mesmo e se tornando parte de outros programas e arquivos. Para dar continuidade ao processo de infecção, o vírus depende da execução do programa ou arquivo hospedeiro. O principal meio de propagação desse tipo de *software* malicioso são as mídias removíveis, como, por exemplo, *pen-drives* (INTERNET, 2017b).

O *Worm* é um *malware* que se propaga através de e-mails, sites ou *software* baseados em rede, explorando as vulnerabilidades das aplicações. Uma das principais características desse tipo de *software* é a propagação automática, ou seja, sem a intervenção do usuário (JAIN; PAL, 2017).

O *Trojan* ou Cavalo de Troia são programas que precisam ser explicitamente executados para serem instalados no computador. Esse *malware* se disfarça de um programa benigno, por exemplo, cartões virtuais animados, álbuns de fotos, jogos e protetores de tela que ao serem executados o *trojan* é instalado sem o consentimento do usuário. No entanto, o atacante, após invadir um computador, pode instalar o *trojan* alterando as funções já existentes de programas para executarem ações maliciosas (INTERNET, 2017b).

Por fim, temos os *ransomwares*. O *ransomware* é um *malware* que criptografa os dados de um computador ou uma rede. A pessoa ou a organização responsável pelo ataque pede um

resgate, geralmente pago em bitcoin para manter sua anonimidade, fornecendo uma chave para descriptografar os arquivos mediante o pagamento (ENIS, 2017).

A melhor medida contra esse tipo de *malware*, uma vez que, não há garantias que o atacante irá fornecer a chave depois do pagamento, além de manter o sistema sempre atualizado, é ter uma política de *backup* regular. O armazenamento de arquivos importantes em outros tipos de mídias não conectadas regularmente ao sistema (removíveis) ou *backup* baseados em nuvens (ENIS, 2017).

2.5 Ferramentas para Avaliação de Segurança

Nessa seção será descrito as ferramentas auxiliares utilizadas para geração de ataques abordados na [section 2.4](#) com objetivo de testar e validar as configurações das ferramentas de IDPS estudadas.

2.5.1 Nmap

O Nmap é uma ferramenta de código aberto utilizada para auditoria de segurança e descoberta de rede. A ferramenta é capaz de determinar quais *hosts* estão disponíveis na rede, quais serviços cada *host* está oferecendo, incluindo nome e versão da aplicação, o sistema operacional usado, dentre outras características.

Muitos administradores de sistemas utilizam o Nmap para tarefas rotineiras como, criação de inventário de rede, gerenciamento de serviços, visto que é de suma importância manter os mesmos atualizados e monitoramento de *host*.

Diversos parâmetros podem ser utilizados com o Nmap, possibilitando realizar varreduras das mais variadas maneiras, dependendo do tipo desejado. A lista completa de opções podem ser consultadas na documentação oficial que vem junto da ferramenta ou no site do projeto (NMAP, 2017).

Na execução do Nmap, o que não for opção ou argumento da opção é considerado especificação do *host* alvo. O alvo pode ser um ou vários, usando uma notação de intervalo por hífen ou uma lista separada por vírgula. Os *hosts* alvos também podem ser definidos em arquivos.

O resultado do Nmap é uma tabela de portas e seus estados ([Figura 10](#)). As portas podem assumir quatro estados, temos (NMAP, 2017):

- a) **open**: significa que existe alguma aplicação escutando conexões;
- b) **filtered**: há um obstáculo na rede, podendo ser algum *firewall*, que impossibilita que o Nmap determine se a porta está aberta ou fechada;
- c) **closed**: não possui aplicação escutando na porta;

- d) **unfiltered**: a porta responde requisição porém o Nmap não consegue determinar se estão fechadas ou abertas.

Figure 10 – Exemplo de saída do Nmap

```
Starting Nmap 7.40 ( https://nmap.org ) at 2017-06-12 10:30 -03
Nmap scan report for portal.ufpa.br (200.239.64.160)
Host is up (0.00041s latency).
Other addresses for portal.ufpa.br (not scanned): 2801:80:240:8000::5e31:160
rDNS record for 200.239.64.160: marahu.ufpa.br
Not shown: 94 filtered ports
PORT      STATE SERVICE
21/tcp    open  ftp
22/tcp    open  ssh
80/tcp    open  http
81/tcp    open  hosts2-ns
443/tcp   open  https
3000/tcp   closed ppp
Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 1.65 seconds
```

Autoria própria

2.5.2 Metasploit Framework

O Metasploit é um *framework* de código aberto cujo principio básico é desenvolver e executar *exploit* contra alvos remotos e fornecer uma lista de vulnerabilidades existentes no alvo. É uma ferramenta que combina diversos *exploits* e payloads dentro de um local, ideal para levantamento de segurança de serviços e testes de penetração (ARYA et al., 2016).

O Metasploit possui uma biblioteca dividida em três partes:

- Rex**: É a biblioteca fundamental, a maioria das tarefas executadas pelo *framework* usaram essa biblioteca;
- MSF Core**: É o *framework* em si, possui, por exemplo, gerenciador de módulos e a base de dados;
- MSF Base**: Guarda os módulos, sejam eles, *exploit*, *encoders* (ferramentas usadas para desenvolver o *payloads*) e os *payloads*. Além disso, são guardadas informações de configuração e sessões criadas pelos *exploits*.

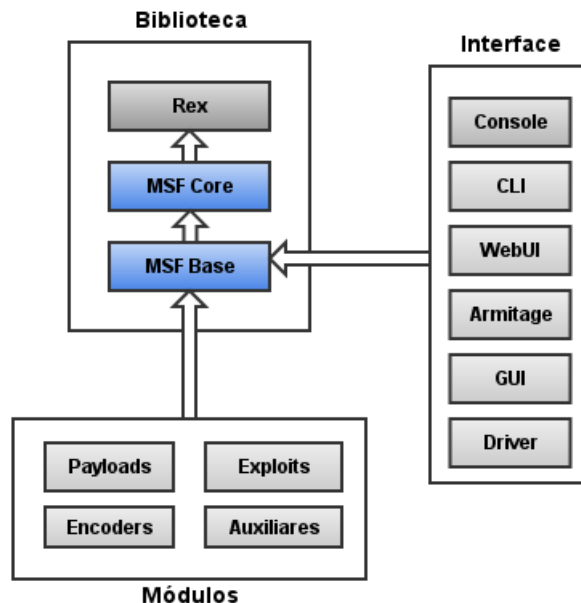
A arquitetura é mostrada com mais detalhes na [Figura 11](#).

Os módulos são divididos da seguinte maneira:

- Payload**: são código executados no alvo remotamente;
- Exploit**: explora *bugs* ou vulnerabilidade existente em aplicações do alvo;
- Módulos Auxiliares**: usado para escanear as vulnerabilidades e executar várias tarefas;

- d) **Encoder**: codifica o *payload* para evitar qualquer tipo de detecção por antivírus.

Figure 11 – Arquitetura do Metasploit



Fonte: Autoria própria

2.5.3 Pytbull

O Pytbull é um *framework* para teste de IDPS, capaz de determinar a capacidade de detecção e bloqueio do mesmo, além de fazer uma comparação entre diversas soluções e verifica as configurações (DAMAYE, 2016). O *framework* Pytbull possui cerca de 300 testes agrupados em 11 módulos, temos:

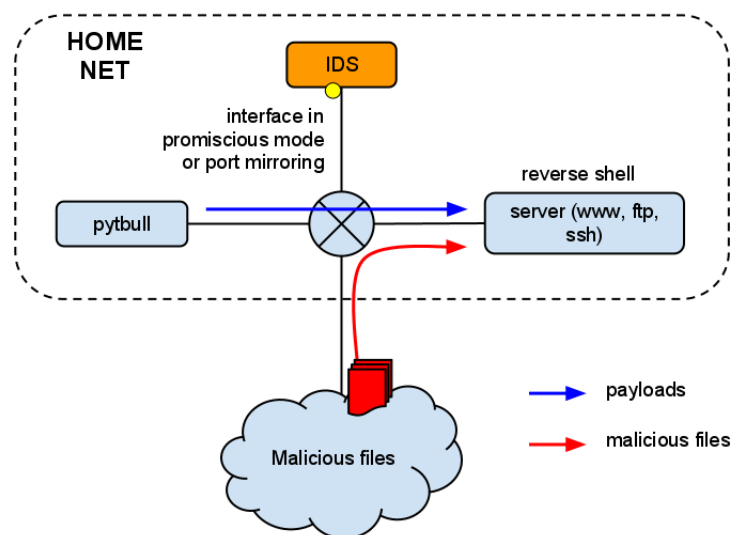
- badTraffic**: pacotes não compatíveis com a RFC são enviados para o servidor para testar como os pacotes são processados;
- bruteForce**: testa a capacidade do IDPS de rastrear ataques de força bruta;
- clientSideAttacks**: usa um *shell* reverso para fornecer ao servidor instruções para baixar arquivos maliciosos;
- denialOfService**: testa a capacidade do IDPS de proteger contra tentativas de DoS;
- evasionTechniques**: testa a capacidade do IDPS de detectar técnicas de evasão;
- fragmentedPackets**: várias cargas úteis fragmentadas são enviadas ao servidor para testar sua capacidade de recomposição e detectar os ataques;
- ipReputation**: testa a capacidade do servidor detectar tráfego de servidores com reputação baixa;

- h) **normalUsage**: cargas úteis que correspondem a uso normal;
- i) **pcapReplay**: permite reproduzir arquivos pcap;
- j) **shellCodes**: envia *shellcodes* para o servidor na porta 21/ftp testando a capacidade de detectar e/ou bloquear o mesmo;
- k) **testRules**, testa a base de assinaturas configuradas no servidor IDPS.

Existem basicamente 5 tipos de testes (DAMAYE, 2016):

- a) **socket**: Abre um *socket* em uma porta e envia o *payload* para o alvo remoto na porta especificada;
- b) **command**: Envia um comando para alvo remoto com a função `python subprocess.call()`;
- c) **scapy**: Envia cargas úteis específicas baseadas na sintaxe de Scapy;
- d) **client side attacks**: Usa um *shell* reverso no alvo remoto e envia comandos para serem processados no servidor;
- e) **pcap replay**: Permite reproduzir tráfego com base em arquivos de pcap.

Figure 12 – Arquitetura do *framework* Pytbull



Fonte: (DAMAYE, 2016)

2.6 Conclusão

Este capítulo apresentou

3 Sistemas de Detecção e Prevenção de Intrusão

Os sistemas de detecção e prevenção de intrusão (*Intrusion Detection and Prevention System* - IDS/IPS) são ferramentas de importância reconhecida pela comunidade da segurança da informação. Nesse capítulo, vamos apresentar os principais conceitos relacionados a IDS e IPS, uma breve descrição do funcionamento e classificação, para melhor entendimento das ferramentas que iremos apresentar e avaliar em um ambiente de real.

3.1 Definições de IDS/IPS

Intrusion Detection Systems (IDS) ou Sistemas de Detecção de Intrusão (SDI) são ferramentas utilizadas para monitoramento de eventos que ocorrem em redes e sistemas computacionais, analisando sinais de possíveis ataques que podem levar a uma violação das políticas de segurança da organização, alertando os administradores do sistema que estes eventos estão ocorrendo.

O *Intrusion Detection Systems* (IPS) ou Sistema de Prevenção de Intrusão (SPI) possui todas as funcionalidades do IDS com uma diferença, ele é capaz de deter os incidentes, minimizando os impactos causados por sistemas comprometidos (MUKHOPADHYAY; CHAKRABORTY; CHAKRABARTI, 2011).

Os IDS's são compostos basicamente por quatro componentes, temos:

- a) **Sensor ou Agente:** responsável pelo monitoramento e análise do tráfego capturado;
- b) **Base de Dados:** usado como repositório das informações de eventos detectados pelo sensor e que posteriormente serão processados;
- c) **Gestor:** é o dispositivo central que recebe, analisa e gerencia as informações de eventos vindo do sensor;
- d) **Console:** é uma interface para administração e monitoramento das atividades.

3.2 Tipos de Sistemas de Detecção e Prevenção de Intrusão

Os IDPS's são classificados de acordo com o local onde o sensor é instalado, *Host Based Intrusion Detection Systems* (HIDS) e *Network Based Intrusion Detection Systems* (NIDS), e a técnica utilizada para o monitoramento, baseado em assinaturas e anomalias (NAGAHAMA, 2013).

3.2.1 Sistemas de Detecção de Intrusão Baseados em Host (HIDS)

Em um HIDS o sensor é instalado no *host*, monitorando as informações contidas na própria máquina. Esse tipo de IDS não observa o tráfego que passa pela rede (somente o tráfego que passa pela placa de rede do *host*), seu uso volta-se a verificação de informações relativas aos eventos e registros de logs e sistemas de arquivos (permissão, alteração, acesso a arquivos não autorizados) (NAGAHAMA, 2013).

As vantagens do HIDS são:

- a) Evita a execução de códigos maliciosos;
- b) Bloqueia tráfego de entrada e saída contendo ataques e uso não autorizado de protocolos e programas;
- c) Evita que arquivos possam ser acessados, modificados e deletados impedindo a instalação de *malwares* e ataques envolvendo acesso inapropriado a arquivos;

Por outro lado, o HID possui alguns desvantagens como (SCARFONE; MELL, 2007):

- a) Difícil instalação e manutenção;
- b) Interfere no desempenho do *hosts*;
- c) Demora para identificar eventos consequentemente a resposta ao incidente terá um atraso.

3.2.2 Sistemas de Detecção de Intrusão Baseados em Rede (NIDS)

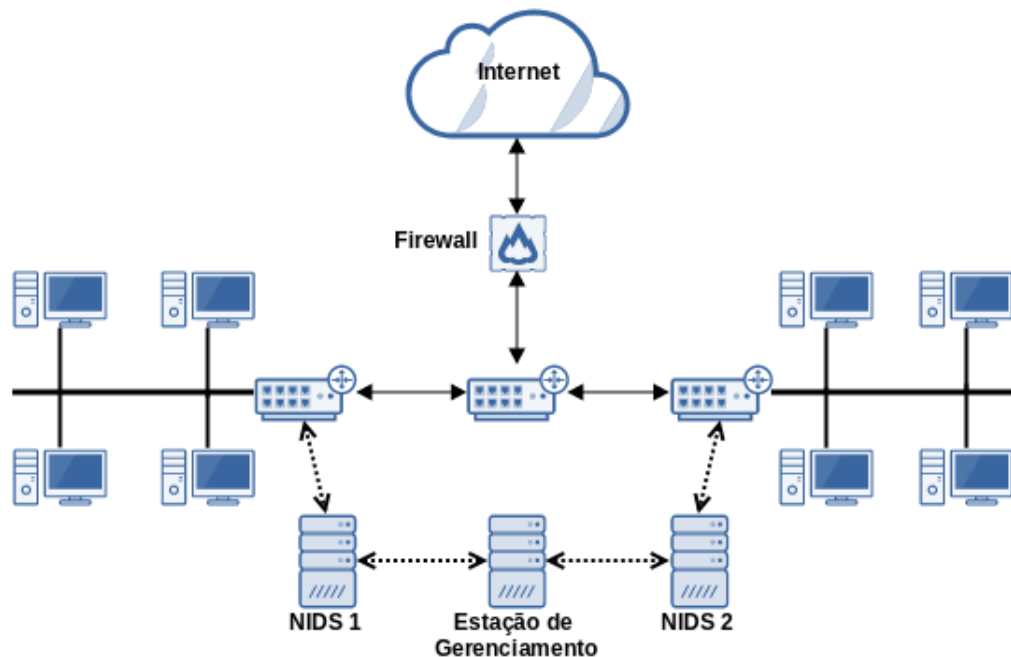
No NIDS, o sensor é instalado na rede e a interface de rede atua em um modo especial chamado “promísco”, tendo a capacidade de capturar o tráfego mesmo que os pacotes não sejam destinados ao sensor. Dessa forma, o NIDS monitora e analisa todo o tráfego no segmento da rede, detectando atividades maliciosas, como ataques baseados em serviço, *portscans*, entre outros, além de detectar se algum usuário legítimo está fazendo mau uso da rede (NAGAHAMA, 2013).

Quanto a localização o NIDS pode ser classificado como passivo ou ativo. No modo passivo (Figura 14), o IDS monitora copias dos pacotes da rede que passam pelo *switch* ou *hub* onde está conectado, ficando limitado somente a gerar notificações quando encontrado algum tráfego malicioso.

No entanto, no modo ativo (Figura 13), o IDS é instalado da forma que o tráfego da rede passe através do sensor parecendo com o fluxo de dados associado com um *firewall*. Dessa forma, ele é capaz de parar ataques bloqueando o fluxo malicioso.

É necessário uma análise minuciosa na instalação de um IDS ativo pois um mal dimensionamento de *hardware* pode degradar a rede, adicionando atrasos excessivos aos pacotes.

Figure 15 – Sistema de Detecção de Intrusão Distribuído



Fonte: Autoria própria

protegendo segmentos de rede. É recomendando que a conexão entre os sensores e o centralizado seja feita por uma rede privada, em caso de utilização de rede públicas, recomenda-se adicionar uma camada de segurança, como criptografia, ou VPN.

3.2.4 Formas de Detecção

Quanto a técnica de monitoramento utilizado, o IDS pode ser baseados em assinaturas ou anomalias. IDSs baseados em assinaturas compara os pacotes com uma base de assinaturas de ataques previamente conhecidos e reportados por especialistas, cada assinatura identifica um ataque ([NAGAHAMA, 2013](#)).

As vantagens de um IDS baseados em assinaturas são:

- a) Usa pouco recurso de hardware do servidor;
- b) Possui, de certa forma, um rápido processamento.

Dentre as desvantagens temos:

- a) Exige uma atualização constante da base de assinaturas;
- b) Para a geração de uma base própria, a equipe precisa de um alto conhecimento técnico;
- c) Possui altos índices de falsos positivos e negativos.

Os IDS baseados em anomalias, procuram determinar um comportamento normal na fase de aprendizagem do sistema computacional ou rede e sempre que existir um desvio desse padrão alertas são gerados.

Possui a vantagem de detectar novos ataques sem necessariamente conhecer a fundo a intrusão através dos desvios de comportamento. Porém, tem como desvantagem a geração de um grande número de falsos alertas em decorrência a modificações na rede ou *host* nem sempre representar um tráfego malicioso.

3.3 Principais Ferramentas de IDS

Nesse capítulo, será apresentado as ferramentas de IDPS analisadas. A escolha dessas ferramentas deu-se devido ser de código aberto e de livre uso, e também, pela sua popularidade diante da comunidade de segurança da informação.

3.3.1 Snort

O Snort é um sistema de detecção e prevenção de intrusão de código fonte aberto escrita na linguagem de programação C bem conhecido pela comunidade da segurança da informação. Seu primeiro *release* foi lançado em 1998 e desde então passa por constantes revisões e aperfeiçoamentos, com o passar dos anos se tornou o IDS mais utilizado no mundo. Ele combina análise baseada em assinaturas e anomalias, podendo operar em três modos: *sniffer*, *packet logger* e de sistema de detecção de intrusão (NIDS) (ROESCH; GREEN, 2017).

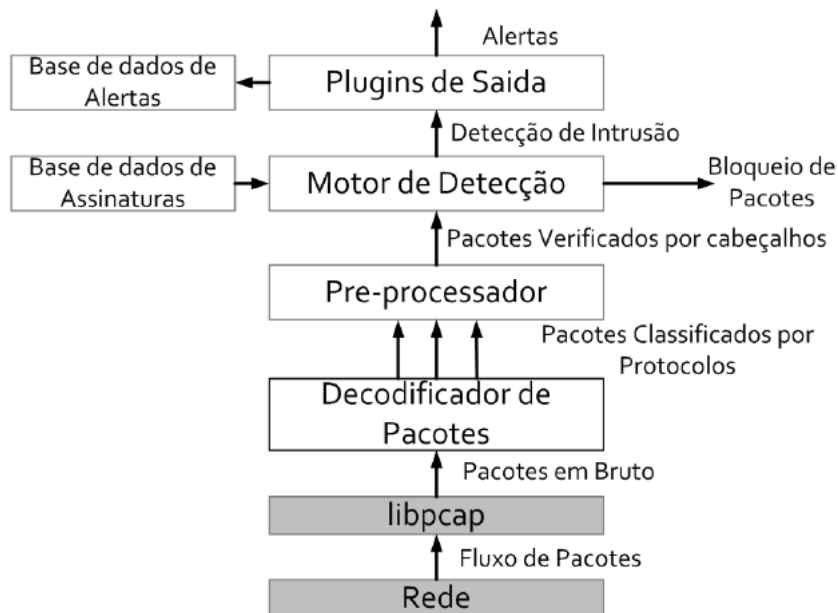
No modo *Sniffer*, o Snort captura os pacotes e exibi as informações no console de forma continua. No modo *Packet Logger*, além de capturar o tráfego, o Snort escreve essas informações em arquivos (chamados de logs) que são armazenados no disco. Por fim, o *Network Intrusion Detection System* - NIDS, sendo o modo mais complexo e completo, permitindo capturar e analisar os pacotes de rede em tempo real (ROESCH; GREEN, 2017).

Existe quatro componentes no Snort: O *sniffer*, o pré-processador, o motor de detecção e módulos de saída. A Figura 16 mostra a arquitetura e disposição dos componentes (BAKER; CASWELL; BEALE, 2007).

O pré-processador, o motor de detecção e os componentes de alerta do Snort são todos *plugins*. Os *Plugins* são programas escritos em conformidade com a API de *plugins* do Snort. Esses programas são usados no core do Snort, mas eles são separados para que as modificações feitas no *core* sejam mais confiáveis e mais fáceis de realizar (BAKER; CASWELL; BEALE, 2007).

O *sniffer* é um dispositivo (*software* ou *hardware*) usado para ver o tráfego passante em algum segmento de rede. No caso da Internet, consiste geralmente de trafico IP (composto por

Figure 16 – Arquitetura do Snort



Fonte: (LOPEZ, 2014)

diferentes protocolos de alto nível como, TCP, UDP, ICMP, protocolos de roteamento e IPSec). Os pacotes são analisados, interpretados e exibidos de uma forma legível para os humanos.

Um *sniffer* tem os seguintes usos:

- Analizador de rede e resolução de problemas;
- Analizador de performance e avaliação comparativa;
- Capturar senhas em texto plano e outros dados sensíveis.

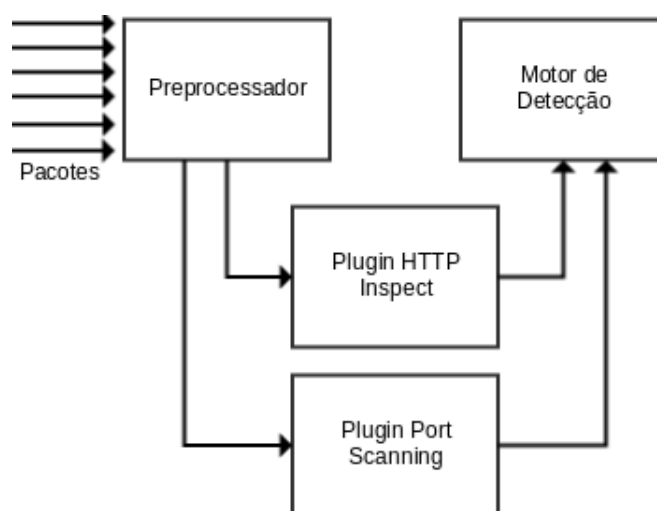
Assim como qualquer outra ferramenta de rede, os *sniffers* podem ser usados tanto para o bem quanto para o mal. Então, criptografar o tráfego de rede previne que pessoas sejam capazes de lerem os pacotes capturados (BAKER; CASWELL; BEALE, 2007).

O pré-processador pega o pacote bruto e faz uma checagem utilizando um determinado *plugin*. Esses *plugins* verificam se o pacote tem um tipo particular de comportamento, uma vez determinado, o pacote é enviado para o motor de detecção caso contrário é descartado.

Na Figura 17, pode-se ver como o pré-processador utiliza *plugins* para chegar pacotes. O Snort suporta muitos tipos de pré-processadores, cobrindo vários protocolos comumente usados como, IP *fragmentation handling*, *port scanning* e controle de fluxo.

O uso de *plugins* é uma característica muito útil para o IDS, pois os *plugins* podem ser ativados e desativados a medida do necessário, otimizando a utilização dos recursos computacionais e geração de alertas (BAKER; CASWELL; BEALE, 2007).

Os pacotes, após passarem por todos os pré-processadores, são entregues para o motor

Figure 17 – Uso de *plugins* no pré-processador

Fonte: Autoria própria

de detecção. O motor de detecção pega esses dados e faz uma checagem utilizando uma base de regras pré-configurado pelo administrador. Se a regra for compatível com os dados do pacote, eles são enviados para o processador de alertas, caso contrário, são descartados (BAKER; CASWELL; BEALE, 2007).

Na Figura 18, temos os pacotes saindo dos pré-processadores e chegando no motor de detecção. No motor de detecção há uma base de regras configurada, os dados dos pacotes são comparados com as assinaturas da base, se coincidirem, uma ação é tomada, caso contrário, o pacote é descartado.

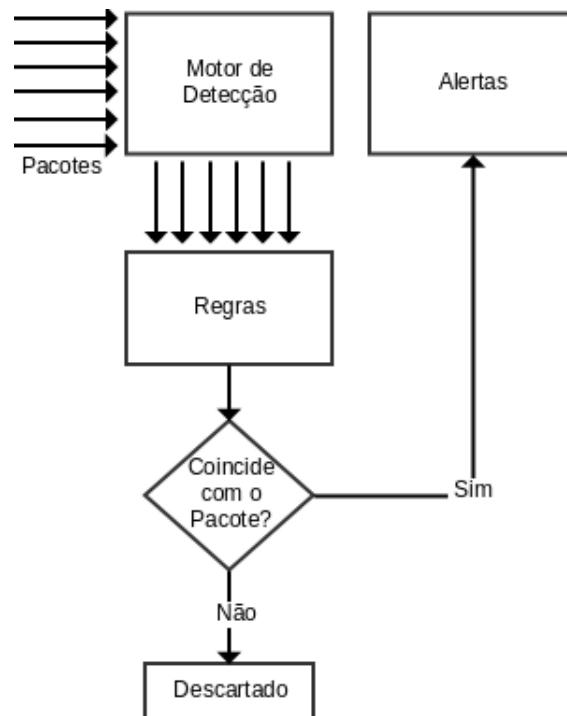
A base de regras é um conjunto de assinaturas de ataques conhecidos e catalogados. As regras são escritas em formato texto em uma única linha e constituídas por duas partes:

- a) **Cabeçalho:** São definidos que ações serão tomadas, tipo de pacote (TCP, UDP, ICMP, etc), o IP de origem e destino e suas respectivas portas;
- b) **Opções:** É o conteúdo do pacote que faz ele ser compatível com a regra.

Dentre as ações que podem ser tomadas temos:

- a) **Activation:** Alerta e chama regra do tipo *dynamic*;
- b) **Dynamic:** permanece inativa até ser ativado por uma regra *activate*, registrando o tráfego;
- c) **Alert:** Gera um alerta usando um método selecionado e então registra os pacotes e dados;
- d) **Pass:** Ignora os pacotes;
- e) **Drop:** Descarta o pacote (quando configurado para atuar de forma ativa (IPS));

Figure 18 – Motor de Detecção do Snort



Fonte: Autoria própria

f) **Log**: Registra e não alerta.

Abaixo temos um exemplo de regra.

```

alert icmp any any -> any any (msg:"Ping suspeito";
sid:1; resp:icmp_all;)
  
```

Com a regra acima, o Snort gerará um alerta de qualquer pacotes ICMP que estiver passando de qualquer máquina e porta origem (**any any**) para qualquer máquina e porta destino (**any any**) e enviará pacotes ICMP para a máquina de origem com as mensagens *host unreachable*; *network unreachable*.

Se um dado for compatível com uma regra um alerta é gerado. Os alertas podem ser enviados para arquivos de *logs*, através da rede, através de *sockets* UNIX ou Windows Popup (SMB). Os alertas também podem ser armazenados em banco de dados SQL como MySQL e Postgres. Existem vários *plugins* para Perl, PHP e servidores Web para exibir os *logs* através de um interface Web (BAKER; CASWELL; BEALE, 2007).

3.3.2 Suricata

Suricata é um NIDS de código aberto, seu primeiro *release* oficial foi lançando em 2010 e foi desenvolvido e atualmente é mantido pela *Open Information Security Foundation*

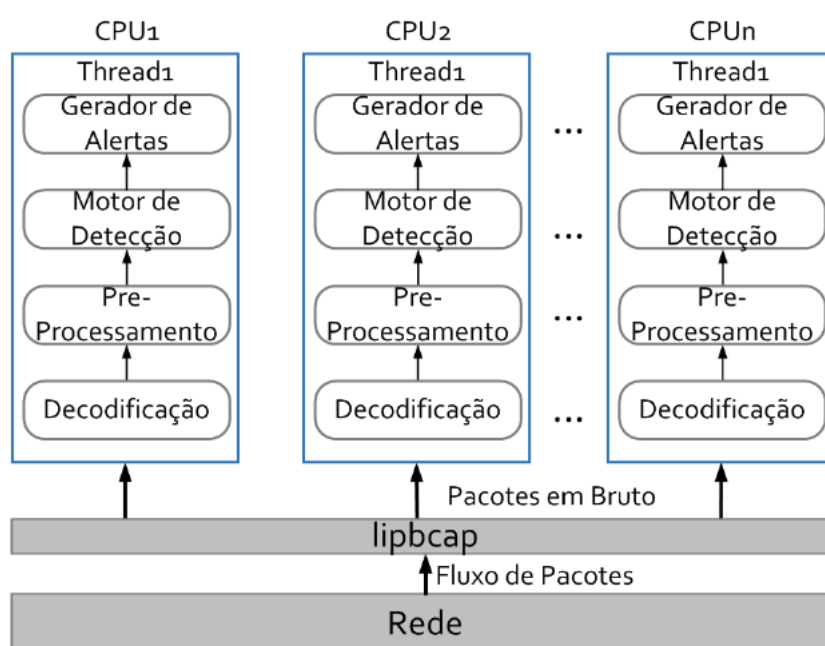
(OISF). A OISF é uma fundação sem fins lucrativos formada por um grupo multinacional de desenvolvedores (OISF, 2017a).

Uma característica marcante desse IDS é a utilização de uma tecnologia de processamento *multithread* para ter benefício dos múltiplos núcleos de um computador. Além de utilizar *hardware* de aceleração para ter um melhor desempenho (LOPEZ, 2014).

O Suricata utilizada detecção baseada em assinatura e em anomalias. As assinaturas desenhadas para o Snort funcionam no Suricata, podendo ser otimizadas para o uso em seu motor de detecção. As anomalias dos protocolos são fornecidas pelos pré-processadores, e quando implementado no modo ativo, atua na modalidade de prevenção (LOPEZ, 2014).

Embora o código do Suricata ser original, os desenvolvedores não hesitam afirmar que a arquitetura foi inspirada no Snort. Na Figura 19 representa a mesma arquitetura do Snort porém com o mecanismo de *multithread* (LOPEZ, 2014). Dessa forma não há necessidade de descrever os componentes pois já foram citados na subsection 3.3.1.

Figure 19 – Arquitetura *Multithread* do Suricata



Fonte: (LOPEZ, 2014)

As assinaturas são de grande importância tanto no Snort quanto no Suricata. Muitas pessoas, por conveniência, utilizam conjunto de regras prontas. As mais usadas são da Emerging Threats e Talos (anteriormente chamado de VRT) (OISF, 2017b).

Talos é um grupo de especialistas em segurança de rede trabalhando o tempo todo para descobrir, avaliar e responder de forma proativa as últimas tendências em atividades de *hacking*, tentativa de intrusão, *malware* e vulnerabilidades (TALOS, 2017).

A base de assinaturas Emerging Threats (ET) é mantida pela Proofpoint. A Proofpoint é uma empresa especialista em segurança da informação, no site oficial há vários produtos que visam proteger pessoas e dados, detectando e bloqueando ataques e respondendo a essas ameaças ([PROOFPOINT, 2017](#)).

O fato de existir equipes dedicadas para o desenvolvimento de uma base de regras, torna o uso dessas bases confiáveis, menos custoso, tem termos de tempo, recursos financeiros e de pessoal e fácil implementação.

3.4 Conclusão

4 Detecção de Intrusão em um Cenário Real

Este capítulo está organizado da seguinte forma: A próxima seção apresenta o cenário de testes, descrevendo características gerais da rede selecionada para os testes. Na seção 4.1.2 será abordado a infraestrutura usada para os testes, ferramentas utilizadas e as configurações feitas. Na seção 4.2 será descrito os testes realizados com suas respectivas justificativas. Na seção 4.3 será apresentado os resultados esperados e obtidos, problemas encontrados e a comparação das ferramentas e por último, na seção 4.4, uma breve conclusão.

4.1 Metodologia dos Testes

4.1.1 Cenário de Testes

A rede selecionada para ser monitorada tem os valores especificados na tabela. Podemos verificar que em um determinado período do dia o pico de tráfego chega a 107,25 Mbps, valores considerados ideais para o experimento, inclusive para tentar validar os recursos alocados.

Em um primeiro momento, selecionou-se uma rede

4.1.2 Infraestrutura Definida para Testes

No ambiente de teste foi usado uma máquina Dell com 134 Megabytes (MB) de memória RAM e 40 núcleos. Usou-se XenServer ([XENSERVER, 2017](#)) versão 7, sistema operacional (SO) *opensource* da Citrix voltado para virtualização. Foram testados outros SOs porém somente o XenServer possuía, na época da instalação do ambiente, *firmware* da placa de rede do *host* compatível e que funcionava com instabilidade.

Outro fator que pesou na escolha do SO foi a experiência com a plataforma e por existir uma interface para gerencia chamada XenCenter que roda no Windows. Uma alternativa *opensource* desse software é o OpenXenManager que funciona nos sistemas Unix ([LINTOTT, 2017](#)).

No primeiro momento, foi instalado uma máquina virtual com o sistema operacional Debian 9.3 *codename* Wheezy ([DEBIAN, 2017](#)), uma distribuição linux com uma proposta de ser totalmente livre, usada como base para instalação de outras máquinas utilizando o recurso de *snapshot*, uma cópia de uma máquina virtual rodando em um certo momento, do XenServer. O uso desse recurso foi necessário para criar um ambiente igual para os IDSs.

Foi alocado 8 MB memória RAM, 4 processadores e 100 Gigabytes(GB) de espaço em disco para o *snapshot*. Esses valores foram definidos com base em um estudo ([LOCOCO, 2011](#)) que considerava vários fatores, como largura da rede, localização do IDS e versão, tipo

(ZABBIX, 2017). A ideia de ter duas ferramentas para essa análise é fazer um comparativo e validar as informações coletadas.

O formato usado para facilitar a análise do *logs* foi JavaScript Object Notation (JSON), um formato simples, leve e de fácil leitura. O Motor de Saída do Suricata já tem suporte a esse tipo de formato o que não acontece no Snort. Para tal, usou-se o IDSTools (ISH, 2017), uma coleção de bibliotecas na linguagem python que trabalha para auxiliar o IDS Snort. Dentre os utilitários presentes nessa coleção, temos o *idstools-u2json*, que converte, de forma contínua, arquivo no formato *unified2*, uma das saídas disponível no Snort, para o formato JSON.

Para analisar os *logs*, usou-se uma infraestrutura que combina três ferramentas:

- a) **Kibana** (ELASTIC, 2017b): Uma plataforma de análise e visualização desenhada para trabalhar com os índices do Elasticsearch (ELASTIC, 2017a), a grosso modo, podemos dizer que ela é uma interface gráfica para o Elasticsearch.
- b) **Elasticsearch**: Um motor de busca e análise altamente escalável, capaz de armazenar, buscar e analisar uma grande quantidade de dados em tempo próximo ao real.
- c) **Logstash** (ELASTIC, 2017c): Um motor de coleta de dados em tempo real, unificando os dados de diferentes fontes dinamicamente, normalizando-os nos destinos escolhidos.

Dessa forma centralizou-se os *logs*, facilitando a visualização e análise das ocorrências dos IDSs.

4.2 Testes Realizados

Os testes realizados são simulações de passos que uma pessoa má-intencionada iria tomar para alguma tentativa de invasão, entende-se por invasão, qualquer tipo de violação e alteração não autorizada de um serviço ou *host*.

O passo inicial seria um estudo do alvo utilizando várias técnicas mas principalmente a engenharia social, analisando as pessoas que trabalharam na organização, enviando spam e *phishing* na tentativa de capturar dados como senhas de acesso.

Posteriormente, verificando os serviços que o alvo oferece e observando (*sniffando*) a rede, a procura de alguma senha desprotegida (não criptografada). Esse passo inicial não será aplicados nos testes pois seria impossível o IDS detectar.

O passo seguinte seria uma garimpagem de informações e mapeamento da rede, a procura de um *host* vulnerável. A ferramenta escolhida para essa finalidade é o NMAP subsection 2.5.1.

No primeiro teste de Scan, usou-se o parâmetro '-F', habilitando a modo *fast* do NMAP. Nesse modo, são verificadas apenas a portas especificadas no arquivo nmap-services, na instalação padrão esse arquivo vem com 27372 portas descritas. Isso é muito mais rápido que verificar todas as 65535 portas possíveis em um *host*.

```
nmap -F ALVO
```

O segundo teste, usou-se o parâmetro '-sV' do NMAP. Essa opção habilita a descoberta de versões, tentando determinar os protocolos de serviços, o nome da aplicação, o número da versão, o nome do *host* (utilizando o DNS reverso), tipo de dispositivo, sistema operacional usado, entre outras informações. Essas informações são de grande valor pois, a partir delas, pode-se explorar vulnerabilidades conhecidas de uma determinada versão de um serviço ([NMAP, 2017](#)).

```
nmap -sV ALVO
```

De posse de um alvo em potencial, próximo passo seria rodar um *scanner* de vulnerabilidade, em busca de brechas já conhecidas, e que, geralmente por descuido do administrador, não foi fechada. Para esses testes usou-se o *framework* Metasploit ([subsection 2.5.2](#)) nativo do sistema operacional Kali Linux.

4.3 Resultados

4.4 Conclusão

4.5 Métricas de Comparação

5 Considerações Finais e Trabalhos Futuros

Bibliography

ARYA, Y. et al. A study of metasploit tool. *International Journal Of Engineering Sciences & Research Technology*, 2016. Citado na página 31.

AVGERINOS, T. et al. Automatic exploit generation. *Communications of the ACM*, 2014. Citado na página 25.

BAKER, A. R.; CASWELL, B.; BEALE, J. *Snort IDS and IPS Toolkit*. 1. ed. [S.l.]: Syngress, 2007. Citado 5 vezes nas páginas 37, 39, 40, 41, and 42.

BASSO, T. Uma abordagem para avaliação da eficácia de scanners de vulnerabilidades em aplicação web. Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação - UNICAMP, 2010. Citado na página 24.

CERON, J. *Tratamento de Incidentes de Segurança*. 2. ed. [S.l.]: Rede Nacional de Ensino e Pesquisa - RNP, 2015. 46 p. Citado 2 vezes nas páginas 20 and 27.

COELHO, F. E. S.; ARAUJO, L. G. S. de; BEZERRA, E. K. Gestão da segurança da informação - nbr 27001 e nbr 27002. *Escola Superior de Redes - RNP*, 2014. Citado na página 15.

COLLECTD. *Collectd – The system statistics collection daemon*. 2017. Disponível em: <<https://collectd.org/>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 46.

DAMAYE, S. *Oficial Documentation*. 2016. Disponível em: <<http://pytbull.sourceforge.net/index.php?page=documentation>>. Acesso em: 02 ago. 2017. Citado 2 vezes nas páginas 32 and 33.

DEBIAN. *Afinal de contas, o que é o Debian?* 2017. Disponível em: <<https://www.debian.org/intro/about>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 45.

ELASTIC. *Elasticsearch Reference*. 2017. Disponível em: <<https://www.elastic.co/guide/en/elasticsearch/reference/current/getting-started.html>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 47.

ELASTIC. *Kibana User Guide*. 2017. Disponível em: <<https://www.elastic.co/guide/en/kibana/current/introduction.html>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 47.

ELASTIC. *Logstash Reference*. 2017. Disponível em: <<https://www.elastic.co/guide/en/logstash/current/introduction.html>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 47.

ELIAS, G.; LOBATO, L. C. *Arquitetura e Protocolos de Rede TCP-IP*. 2. ed. [S.l.]: Rede Nacional de Ensino e Pesquisa - RNP, 2013. Citado na página 17.

ENIS, M. Ransomware hits govt., libraries. *Library Journal*, Maio. 2017. Acesso em: 19 out. 2017. Citado na página 30.

INTERNET, C. G. da. *Ataques na Internet*. 2017. Disponível em: <<https://cartilha.cert.br/ataques/>>. Acesso em: 21 jul. 2017. Citado na página 26.

- INTERNET, C. G. da. *Codigos maliciosos Malware*. 2017. Disponível em: <<https://cartilha.cert.br/malware/>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 29.
- INTERNET, C. G. da. *Estatísticas dos Incidentes Reportados ao CERT.br*. 2017. Disponível em: <<https://www.cert.br/stats/incidentes/>>. Acesso em: 30 nov. 2017. Citado na página 13.
- INTERNET, C. G. da. *Incidentes Reportados ao CERT.br - Tipos de Ataques*. 2017. Disponível em: <<https://www.cert.br/stats/incidentes/2016-jan-dec/tipos-ataque.html>>. Acesso em: 02 ago. 2017. Citado na página 23.
- ISH, J. *py-idstools*. 2017. Disponível em: <<https://github.com/jasonish/py-idstools>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 47.
- JAIN, J.; PAL, P. R. Detecting worms based on data mining classification technique. IJESC, 2017. Citado na página 29.
- JUSTO, J. E. da S.; TAMARIZ, A. del R. Modelo de agente racional para auxiliar na gestão de serviços em redes de computadores. Universidade Federal do Norte Fluminense, 2012. Citado na página 17.
- KALI. *What is Kali Linux ?* 2017. Disponível em: <<http://docs.kali.org/introduction/what-is-kali-linux>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 46.
- KUROSE, J. F.; ROSS, K. W. *Redes de Computadores e a Internet: uma abordagem top-down*. 7. ed. [S.l.]: Pearson Education do Brasil Ltda, 2013. Citado 2 vezes nas páginas 18 and 28.
- LINTOTT, D. *OpenXenManager introduction*. 2017. Disponível em: <<https://github.com/OpenXenManager/openxenmanager>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 45.
- LOCOCO, M. *Capacity Planning for Snort IDS*. 2011. Disponível em: <<http://mikelococo.com/2011/08/snort-capacity-planning/>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 45.
- LOPEZ, M. E. A. Um arquitetura de detecção e prevenção de intrusão para redes definidas por software. Programa de Engenharia Eletrica - COPPE - UFRJ, 2014. Citado 2 vezes nas páginas 40 and 43.
- MCCLURE, S.; SCAMBRAY, J.; KURTZ, G. *Hackers Expostos Segredos e Soluções para a Segurança de Redes*. 7. ed. [S.l.]: Bookman Editora LTDA, 2014. Citado na página 25.
- MUKHOPADHYAY, I.; CHAKRABORTY, M.; CHAKRABARTI, S. A comparative study of related technologies of intrusion detection & prevention systems. JOURNAL OF INFORMATION SECURITY, 2011. Citado na página 35.
- NAGAHAMA, F. Y. Ipsflow: Um framework para sistema de prevenção de intrusão baseado em redes definidas por software. 2013. Citado 3 vezes nas páginas 35, 36, and 38.
- NMAP. *Nmap Manual*. 2017. Disponível em: <<https://nmap.org/>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado 2 vezes nas páginas 30 and 48.
- NUNAN, A. E. Detecção de cross-site scripting em paginas web. Instituto de Computação - UFAM, 2012. Citado na página 27.

- NUNES, C. H. F. Exploit e ferramentas para sua utilização. FATEC OURINHOS, 2011. Citado na página 25.
- OISF. *About*. 2017. Disponível em: <<https://suricata-ids.org/about/>>. Acesso em: 20 dez. 2017. Citado na página 43.
- OISF. *Rule Format*. 2017. Disponível em: <<http://suricata.readthedocs.io/en/latest/rules/intro.html>>. Acesso em: 22 dez. 2017. Citado na página 43.
- PEIXINHO, I. de C.; FONSECA, F. M. da; LIMA, F. M. M. Segurança de redes e sistemas. *Escola Superior de Redes - RNP*, 2013. Citado na página 16.
- PROOFPOINT. *About Proofpoint*. 2017. Disponível em: <<https://www.proofpoint.com/us/company/about>>. Acesso em: 22 dez. 2017. Citado na página 44.
- ROESCH, M.; GREEN, C. *Snort Users Manual*. 2017. Disponível em: <<http://manual-snort-org.s3-website-us-east-1.amazonaws.com/node2.html>>. Acesso em: 29 set. 2017. Citado na página 39.
- S, S.; S, S.; M, R. Review on sql injection attacks: Detection techniques and protection mechanisms. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 2014. Acesso em: 26 out. 2017. Citado na página 22.
- SCARFONE, K.; MELL, P. Guide to intrusion detection and prevention systems *idps*. National Institute Of Standards and Technology, 2007. Citado na página 36.
- SCHARDONG, F.; ÁVILA, R. Interface de apoio para ataques de força bruta com o gpu md5 crack. ERAD, 2012. Citado na página 26.
- SEGURANÇA, C. de Atendimento a Incidentes de. *Segurança*. 2017. Disponível em: <<https://www.rnp.br/servicos/seguranca>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado 4 vezes nas páginas 21, 22, 23, and 24.
- SILVA, D. R. P. da; STEIN, L. M. Segurança da informação: uma reflexão sobre componentes humanos. *Ciência e Cognição*, 2007. Citado na página 26.
- STALLINGS, W. *Cryptography and Network Security: Principles and Practice*. [S.l.]: Prentice Hall, 2011. Citado na página 28.
- STALLINGS, W.; BROWN, L. *Segurança de Computadores: Princípios e Práticas*. 2. ed. [S.l.]: Elsevier Editora LTDA, 2014. Citado na página 27.
- TALOS. *Talos*. 2017. Disponível em: <<https://www.snort.org/talos>>. Acesso em: 22 dez. 2017. Citado na página 43.
- TANENBAUM, A.; WETHERALL, D. *Redes de Computadores*. 5. ed. [S.l.]: Editora Pearson, 2011. Citado na página 19.
- TELECOMUNICAÇÕES, U. I. de. *Statistics*. 2017. Disponível em: <<https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>>. Acesso em: 29 set. 2017. Citado na página 18.
- TÉNICAS, A. B. de N. Nbr iso/iec 27002:2013. ABNT, 2013. Citado na página 16.
- TILBORG, H. C. A. van; JAJODIA, S. *Encyclopedia of Cryptography and Security*. [S.l.]: Springer Science+Bysubesse Media, 2011. Citado na página 29.

ULBRICH, H. C.; VALLE, J. D. *Universidade Hacker*. 5. ed. [S.l.]: Digerati Books, 2007. Citado 6 vezes nas páginas 19, 20, 23, 24, 25, and 26.

UTO, N. *Teste de Invasão de Aplicações Web*. 1. ed. [S.l.]: Rede Nacional de Ensino e Pesquisa - RNP, 2013. 179 p. Citado na página 22.

XENSERVR. *About Xenserver*. 2017. Disponível em: <<https://xenserver.org/about-xenserver-open-source.html>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 45.

ZABBIX. *What is Zabbix*. 2017. Disponível em: <<https://www.zabbix.com/product>>. Acesso em: 12 jul. 2017. Citado na página 47.

ZARGAR, S. T.; JOSHI, J.; TIPPER, D. A survey of defense mechanisms against distributed denial of service (ddos) flooding attacks. IEEE, 2013. Citado na página 28.

ZONE-H, E. *Estatísticas*. 2017. Disponível em: <<http://www.zone-h.com.br/stats>>. Acesso em: 22 nov. 2017. Citado na página 27.