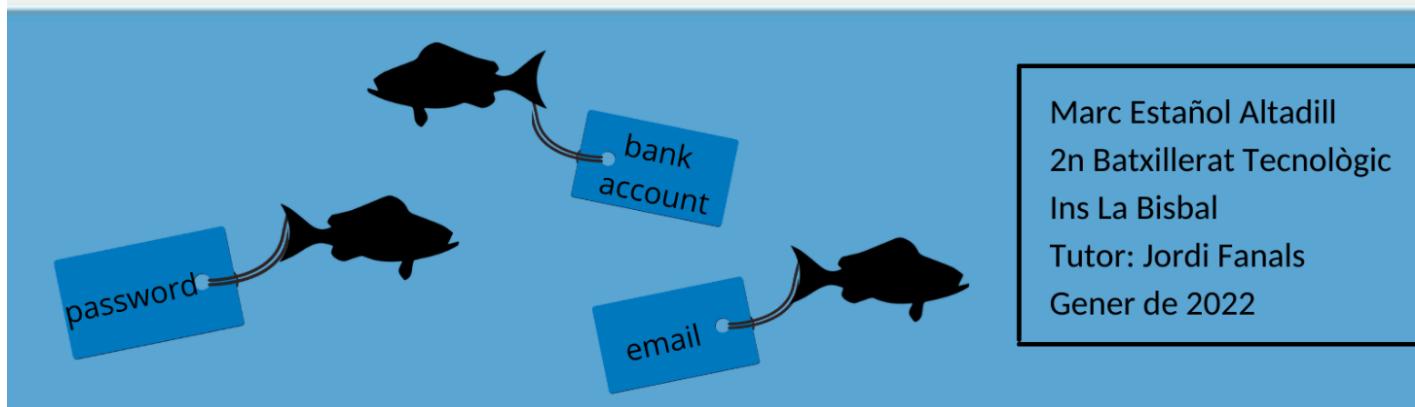


# Phishing

## La pesca de dades



Marc Estañol Altadill  
2n Batxillerat Tecnològic  
Ins La Bisbal  
Tutor: Jordi Fanals  
Gener de 2022

## **PHISHING - LA PESCA DE DADES**

### **PHISHING - DATA PHISHING**

Computing and technology are very important in this world. Many people connect to work or study daily, using the internet connection. That is precisely why so many cyber criminals have appeared with the sole intention of stealing your data and taking advantage of the least error.

In order to demonstrate the difficulty level of one of these cyberattacks, called phishing. I have proposed to schedule a copy, almost identical to the Amazon login page.

In the project, I have explained the whole process through the creation and an explanation of each part of the code to understand what functionality each element has and the different properties, functions and classes included in each of the 3 different programming languages used.

After completing the page, I have analyzed the final result and compared it to the original one, showing the mistakes and differences that I have not been able to solve. Then, I have talked about the consequences that you might have to face when publishing a page that infringes a criminal offense and the problems that I have had to face during the project.

All the explanations are accompanied by visual images, so you can understand them in a simpler and more enterprising way. I have concluded the project by making a personal assessment and attaching the complete code to the annexes.

*Phishing, programming, copying*

## **PHISHING - LA PESCA DE DADES**

### **PHISHING - LA PESCA DE DATOS**

En este mundo la informática y la tecnología son muy importantes. Son muchas las personas que a diario se conectan para trabajar o estudiar, utilizando la conexión a internet. Justamente por ese motivo han aparecido tantos ciberdelincuentes con la única intención de robarte los datos y aprovecharte del mínimo error.

Con el objetivo de demostrar el nivel de dificultad de uno de estos ataques cibernéticos, llamado phishing. Me he propuesto programar una copia prácticamente idéntica a la página de inicio de sesión de Amazon.

En el proyecto explico todo el proceso transcurrido a través de la creación y una explicación *a grosso modo* de cada parte del código para poder comprender que funcionalidad tiene cada elemento y las diferentes propiedades, funciones y pseudo-clases incluidas en cada uno de los 3 diferentes lenguajes de programación usados.

Una vez finalizada la página analizo el resultado final y lo comparo con la original mostrando los fallos y diferencias las cuales no he podido solucionar. Seguidamente, hablo sobre las consecuencias que podrías tener que afrontar al publicar una página que infringe un delito penal y los problemas a los que me he tenido que afrontar durante el proyecto.

Todas las explicaciones están acompañadas de imágenes visuales para poder comprenderlas de una forma más sencilla y entendedora. Concluyo el proyecto haciendo una valoración personal y adjuntando el código completo en los anexos.

*Phishing, programación, clon*

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

<b>INTRODUCCIÓ</b>	<b>6</b>
1.1. JUSTIFICACIÓ DEL TEMA	6
1.2. OBJECTIUS	7
1.3. METODOLOGIA	7
1.4. PLANIFICACIÓ DEL TREBALL	8
<b>APUNTS TEÒRICS</b>	<b>10</b>
2.1. CIBERATACS	10
2.2. PHISHING	13
2.3. TIPUS DE PHISHING	13
Spear phishing	13
Phishing de clonació	14
419/Estafas nigerianas	15
2.4. LLENGUATGE DE PROGRAMACIÓ UTILITZAT	16
HTML 5 (Hyper Text Markup Language)	16
CSS3 (Cascading Style Sheets)	17
Diferències entre HTML i CSS	17
JavaScript	18
2.5. HOSTING I DOMINI	19
<b>DESENVOLUPAMENT DEL CLON</b>	<b>20</b>
3.1. VISUAL STUDIO CODE	20
3.2. DIAGRAMA DE BLOCS	21
3.3. ORGANITZACIÓ DE LA PÀGINA	22
3.4. REVISIÓ DEL CODI HTML	25
3.5. REVISIÓ DEL CODI CSS	30
3.6. REVISIÓ DEL CODI JAVASCRIPT	39
3.7. RESULTATS	40
3.8. LEGALITATS	43
3.9. PROBLEMES	44
<b>CONCLUSIONS</b>	<b>46</b>
<b>AGRAÏMENTS</b>	<b>47</b>
<b>WEBGRAFIA</b>	<b>48</b>
<b>ANNEXOS</b>	<b>50</b>

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

*"The biggest risk is not taking any risk... In a world that is changing really quickly, the only strategy that is guaranteed to fail is not taking risks."*

Mark Elliot Zuckerberg

## **1. INTRODUCCIÓ**

### **1.1. JUSTIFICACIÓ DEL TEMA**

Escollir el tema del treball de recerca és una qüestió que comporta molts de problemes, has d'escollir un tema que t'agradi, que alhora sigui interessant i original, i específic en un tema prou ampli per poder realitzar-ne un treball. En el cas personal, decidir-me pel tema va ser bastant difícil.

El que més clar tenia era l'àmbit en què volia treballar, la informàtica. Però aquest és un camp molt gran llavors, havia de trobar quelcom que pogués servir com a treball i ho trobes ric i motivador. Primerament, vaig considerar com a opció de treball els bots<sup>1</sup> que recullen informació d'amagades a través de les xarxes, així i tot, després de fer recerca ho vaig veure molt complicat i fora del meu abast tot i dedicar moltes hores, així que vaig continuar amb la cerca. Durant l'estiu vaig voler veure quines branques hi havia per especialitzar-te en el grau d'enginyeria informàtica que és el que vull estudiar des de fa molts anys. Una d'aquestes especialitzacions era ciberseguretat, així que vaig veure quins àmbits abastava i quina era la seva funció en el món laboral. Pensant en ciberseguretat em va venir al cap els molests correus o SMS fraudulents que et solen enviar i les infinites històries de gent que els hi han robat comptes. Així és com vaig escollir el tema del *phishing*<sup>2</sup>.

El meu treball de recerca pretén mostrar una de les parts fosques del món informàtic que afecten diàriament a milions de persones, el *phishing*. Una trampa en què segurament tots algun cop ens hi hem confrontat, ignorant-la o malauradament caient en ella.

Justament per això, vull ensenyar a la gent que tan complicat és programar, publicar i robar dades sense el teu permís, enganyant.

Trobo que és un treball original que pot motivar a estudiants o adults a endinsar-se en aquestes qüestions que no són tan populars i informar-se per combatre aquestes amenaces.

---

<sup>1</sup> Bot: Eina utilitzada per labors repetitives, com recollir informació a través de la xarxa.

<sup>2</sup> Phishing: Tècniques que perseguen l'engany a una víctima guanyant-se la confiança

## **PHISHING - LA PESCA DE DADES**

La motivació personal per construir aquest projecte ha estat les ganes d'aprendre el funcionament de tres llenguatges de programació que em serviran per a un futur pròxim. A més a més de validar si programar és el que veritablement m'agrada per dedicar-m'hi en un futur o anar cap a una altra branca i el mateix interès pel *phishing*.

### **1.2. OBJECTIUS**

Els objectius principals d'aquest treball de recerca són:

- Fer una investigació sobre les diferents formes de robar informació digital.
- Mostrar les diferents tècniques que s'han utilitzat des de l'inici del *phising*.
- Aprendre el llenguatge de codi *HTML + CSS i JavaScript*.
- Programar un atac de clonació i explicar-ne el funcionament i la utilitat.

### **1.3. METODOLOGIA**

El treball constarà de 2 parts, el marc teòric i el desenvolupament de l'atac de clonació amb el resultat, temes legals i dificultats.

En el marc teòric s'explicarà que són els ciberatacs i els tipus i les estratègies fetes servir i emprades avui en dia per robar informació, el seu funcionament i objectius.

Relacionat amb l'atac, s'explicaran els 3 tipus de codi utilitzats i la utilitat de cadascun.

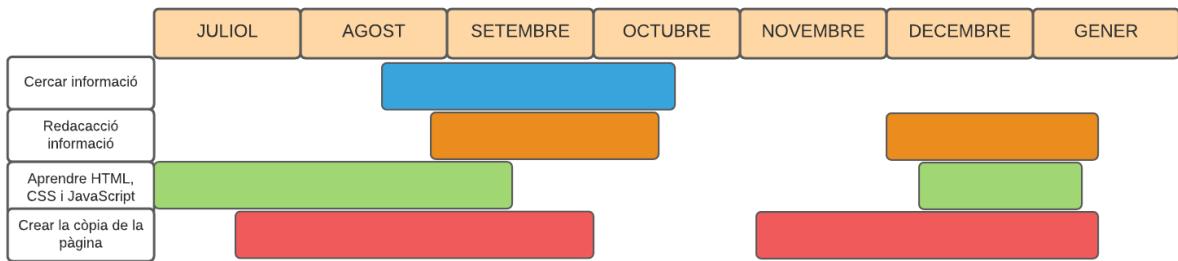
La part pràctica d'aquest treball consistirà a programar un atac de *phishing* i fer-lo servir per poder demostrar la facilitat amb la qual es pot robar informació personal. Les eines utilitzades han estat:

- Cursos de programació de pàgines web.
- Llenguatge de programació: *HTML+ CSS i JavaScript*.
- Programa d'edició de codi: *Visual Studio Pro*.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

### **1.4. PLANIFICACIÓ DEL TREBALL**

La planificació d'aquest treball ha estat organitzada degut principalment a la quantitat d'hores que anticipava que passaria aprenent a programar *HTML*, *CSS* i *JavaScript*. Però també a estat flexible per poder dedicar més temps a exàmens o activitats personals.



*Figura 1. Diagrama de gant del treball.*

En aquest diagrama mostro les 4 diferents tasques que més temps els hi he dedicat durant set mesos: la cerca d'informació, la redacció de la informació, l'aprenentatge d'*HTML* i *CSS* i la creació del clon de la pàgina.

Vaig decidir començar el treball a l'estiu per no anar atabalat amb l'institut i començar segon de batxillerat amb tranquil·litat.

Durant aquesta època estava fent pràctiques amb un informàtic i vaig trobar més intel·ligent començar a aprendre codi per si tenia algun dubte que em pogués ajudar. En acabar les pràctiques vaig continuar amb el clon de la pàgina perquè ho considerava entretingut i per no trencar el fil. Al cap d'uns mesos em vaig estancar amb el codi perquè aprenent autodidàcticament els resultats no sempre surten com ho esperes, llavors, només pots confiar en el fet que a base de prova i error acabi sortint. Per això, vagi decidir donar-me un descans i començar a organitzar i cercar informació per al marc teòric i redactar-lo durant un parell de mesos.

## **PHISHING - LA PESCA DE DADES**

Finals d'octubre i inicis de novembre vaig centrar-me en altres coses com exàmens i els últims mesos vaig continuar i acabar el clon, i començar la redacció de la part pràctica.

En conclusió, crec que he ajustat el temps de realitzar el TDR adequadament encara que podria haver estret una mica més per no anar just de temps durant l'últim tram.

## **2. APUNTS TEÒRICS**

### **2.1. CIBERATACS**

Els ciberatacs han estat una eina utilitzada per molts ciberdelinqüents durant aquests últims anys. Un atac informàtic és un mètode mitjançant el qual una persona fa ús d'un sistema informàtic per intentar controlar, destruir o robar informació d'un altre sistema informàtic.

Aquests atacs són molt variats depenent de l'objectiu, tot i això, els podríem dividir en 3 grans grups:

- **Sabotatge i espionatge**

Aquests atacs solen anar dirigits a governs o a altres corporacions relacionades amb l'atacant. Els seus objectius solen ser d'observar a la víctima i el seu sistema, establir les seves vulnerabilitats i possibles formes d'accés futur. Encara que moltes vegades la intenció és infligir dany a aquestes organitzacions.

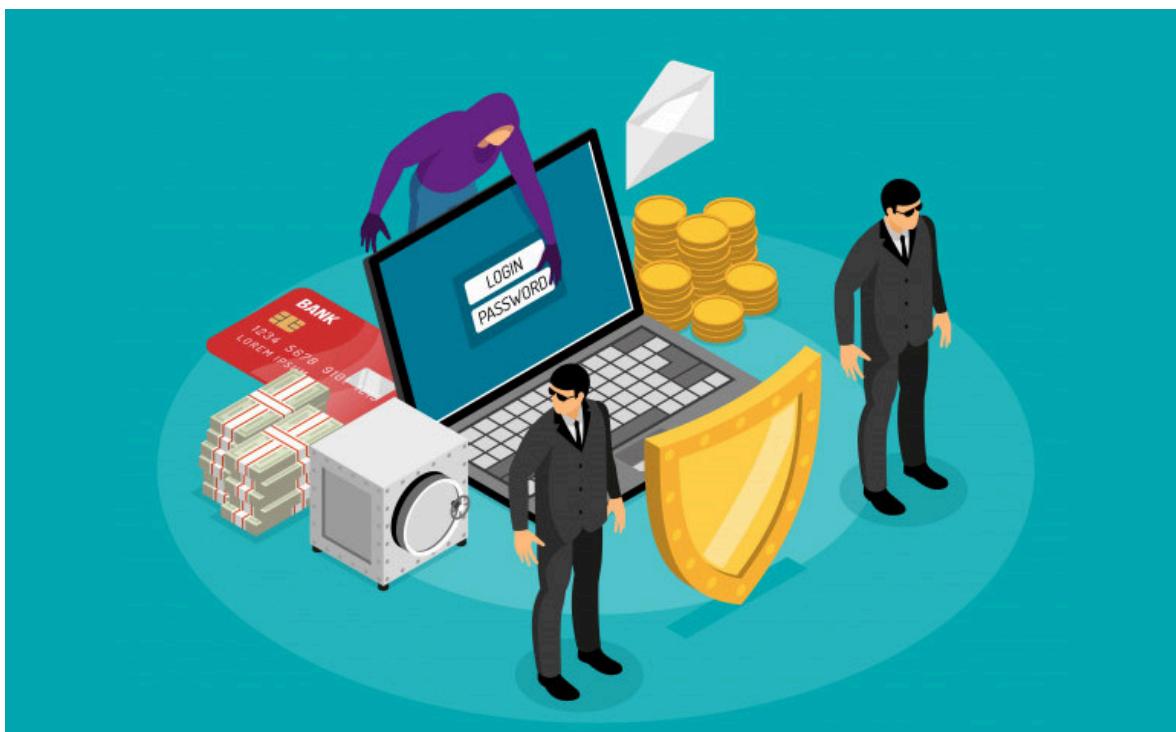


*Figura 2. Exemple d'accés a través de vulnerabilitats.*

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

### - Robatori d'informació

En els casos de robatori d'informació els atacats poden ser governs com en el cas del sabotatge i espionatge o simples persones com serà en el meu exemple. En aquests atacs la finalitat és poder extreure informació de comptes, bancs, etc. sense que l'atacat s'adoni. Generalment, aquest engany es realitza obtenint el seu nom d'usuari i contrasenya, la forma més comuna és rebre un correu electrònic amb un enllaç d'accés directe fals de les pàgines que més visites. Si no s'hi para suficient atenció, pràcticament és impossible poder diferenciar-la de la real. Un cop has introduït les teves dades, la pàgina es recarrega i et porta a la verdadera com si tot hagués estat un error o una connexió dolenta.



*Figura 3. Exemple de robatori d'informació*

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

- ***Distributed Denial of Service (DDoS)***

Com bé el seu propi nom indica, és un atac de denegació de servei. Consisteix en un atac a un sistema o xarxa informàtica que fa que els usuaris legítims no puguin accedir a serveis o recursos. Normalment, es tradueix en la pèrdua de la connexió de xarxa a causa del consum d'amplada de banda de xarxa de la víctima o dels recursos informàtics sobrecarregats del sistema atacat.

Per aquest motiu aquests atacs també soLEN anar dirigits a empreses. Durant les protestes contra l'extradició de Hong Kong el juny de 2019, l'aplicació de missatgeria Telegram va ser objecte d'un atac DDoS, destinat a evitar que els manifestants la usessin per coordinar les protestes.

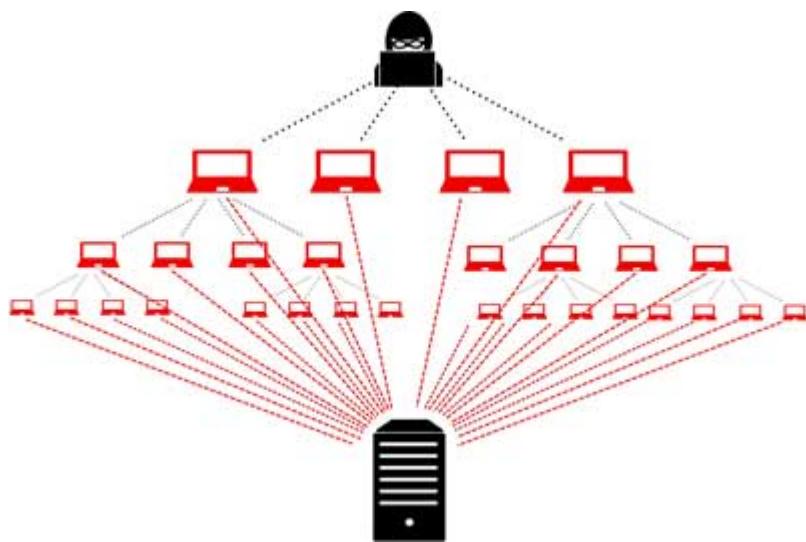


Figura 4. Exemple d'atac DDoS

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

### **2.2. PHISHING**

La pesca o en anglès, *phishing*, és el delicte d'enganyar a persones perquè comparteixin informació confidencial com contrasenyes i números de targeta de crèdit. Hi ha varius tipus d'atacs, però el més senzill i efectiu sol ser rebre un correu electrònic amb un text que imita o suplanta la identitat d'una persona, organització o oficina governamental.



Dear valued customer of TrustedBank,

We have received notice that you have recently attempted to withdraw the following amount from your checking account while in another country: \$135.25.

If this information is not correct, someone unknown may have access to your account. As a safety measure, please visit our website via the link below to verify your personal information:

<http://www.trustedbank.com/general/custverifyinfo.asp>

Once you have done this, our fraud department will work to resolve this discrepancy. We are happy you have chosen us to do business with.

Thank you,  
TrustedBank

Member FDIC © 2005 TrustedBank, Inc.

*Figura 2. Exemple visual de phishing.*

### **2.3. TIPUS DE PHISHING**

#### **- *Spear phishing***

L'*spear phishing* és un atac que és diferència de la majoria, ja que aquest va dirigit específicament a una persona o empresa, normalment amb un contingut personalitzat.

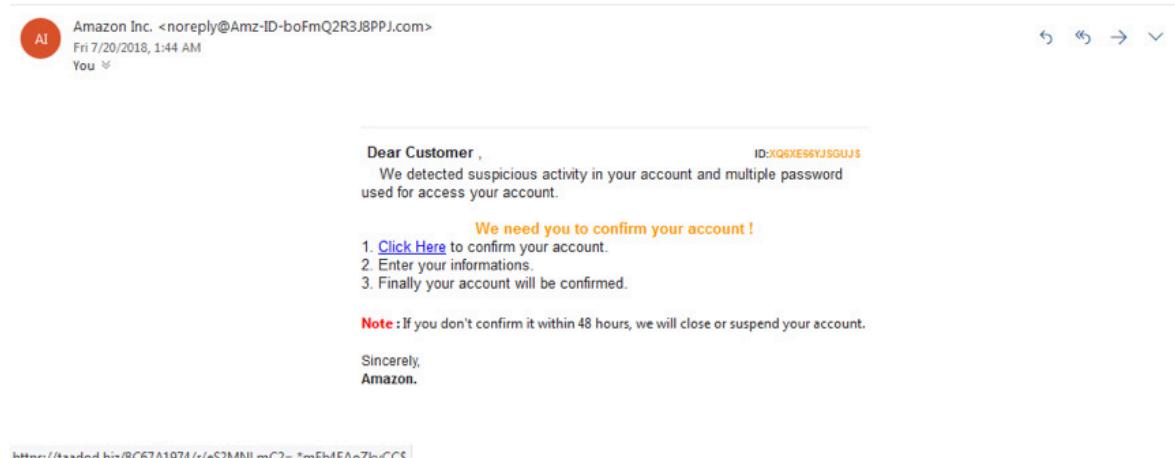
Aquest atac requereix una preparació prèvia per poder descobrir noms, càrrecs, adreces de correu, etc. Això el converteix en un atac molt creïble.

## **PHISHING - LA PESCA DE DADES**

Per exemple, un estafador es podria fer passar per un alt càrrec i enviar un correu a un empleat responsable de pagaments i transaccions. El correu semblaria enviat per l'alt càrrec on demanaria efectuar un pagament a un proveïdor de l'empresa a través d'un enllaç. Aquest enllaç portaria a una pàgina on faria el pagament a l'estafador.

### **- *Phishing de clonació***

En aquest tipus d'atac, els atacants realitzen una còpia de correus electrònics enviats anteriorment per empreses però amb un enllaç maliciós. Els usuaris un cop facin clic a l'enllaç entraran a una pàgina clonada on en aquesta se'ls demanarà iniciar sessió. En fer-ho, la informació d'inici de sessió serà tramesa a l'atacant i aquest la podrà utilitzar per fer-se passar per un remitent de confiança.



*Figura 5. Exemple de phishing de clonació, email.*

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

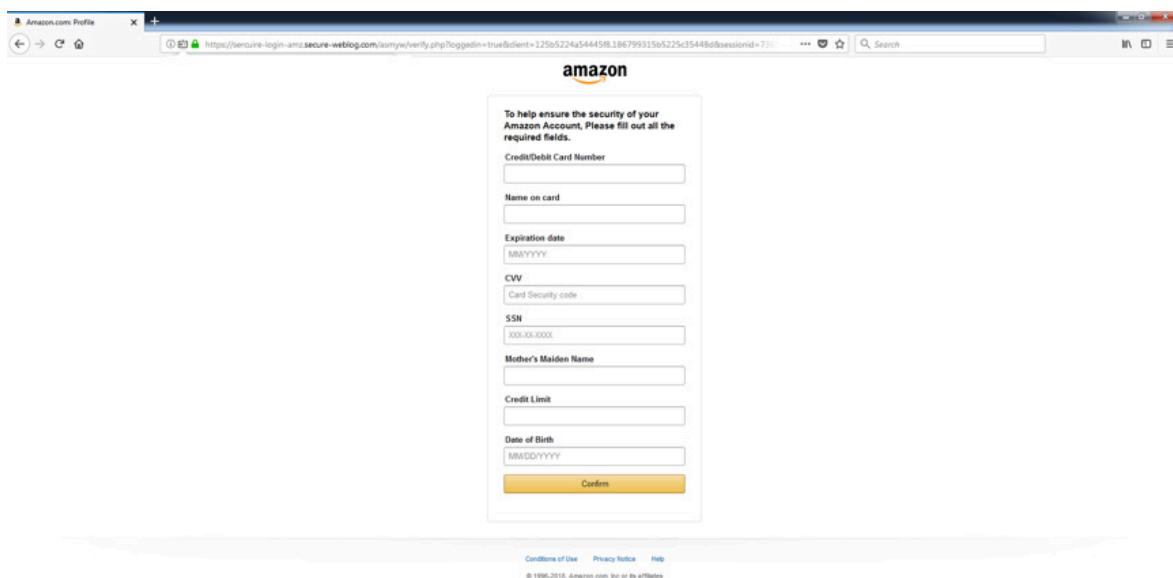


Figura 6. Exemple de phishing de clonació, pàgina web.

### - **419/Estafas nigerianas**

El *phishing* del príncep nigerià consisteix en una persona que afirma ser un funcionari de govern o membre d'una família reial que necessita ajuda per transferir milions de dòlars des de Nigèria. Aquest correu electrònic es marca com a 'urgent' i el seu remitent sol·licita al destinatari que proporcioni un número de compte bancari per a remetre els fons a un lloc segur a canvi de rebre un percentatge d'aquests diners. Si la víctima accepta, se li demanarà a poc a poc que avanci sumes de diners destinades a cobrir despeses imaginàries (notaris, empreses de seguretat, suborns...) abans que la transferència no sigui efectiva. Aquesta transferència no tindrà mai lloc.

Encara que a simple vista es pugui veure que és una estafa; el 2002, els serveis secrets dels Estats Units estimaven que aquest tipus d'estafa suposava diversos centenars de milions de dòlars anualment als seus autors i en constant augment.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

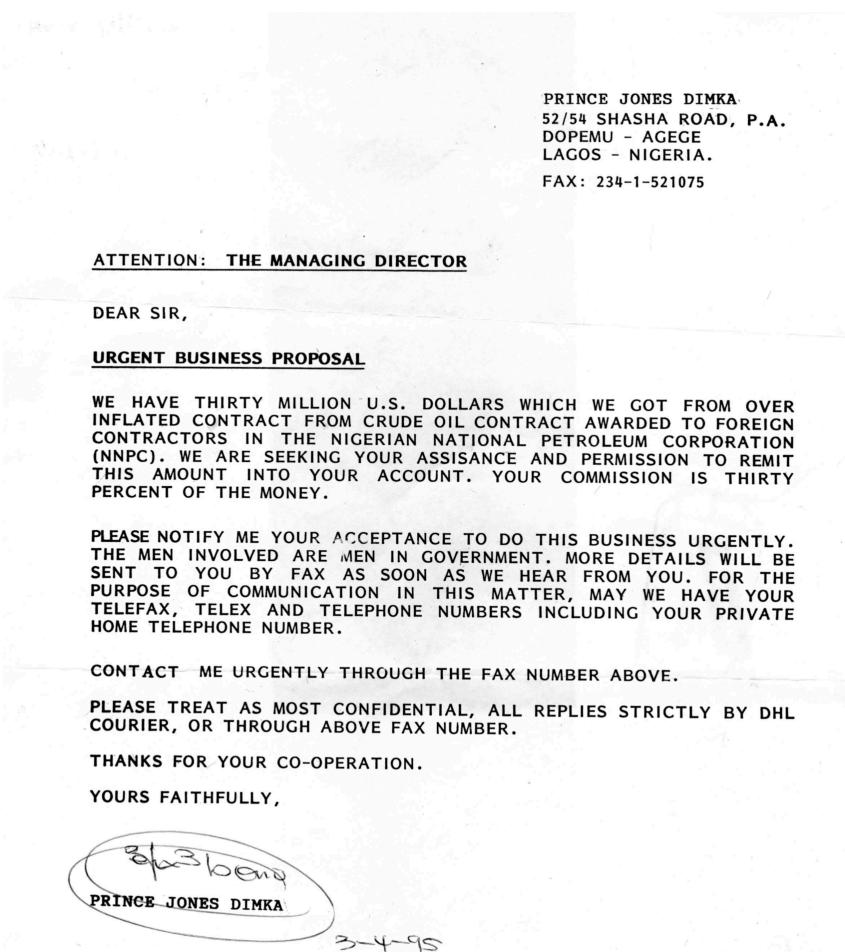


Figura 7. Exemple d'estafa nigeriana.

### 2.4. LLENGUATGE DE PROGRAMACIÓ UTILITZAT

#### - **HTML 5 (Hyper Text Markup Language)**

HTML 5.1 és una eina per a l'edició i creació de continguts web, és a dir, per a la creació de pàgines web. Amb ella es poden crear pàgines web de manera senzilla i ràpida. La versió 5.1 es va publicar el gener de 2014 i es va integrar als navegadors més populars com és el cas de Chrome, Firefox, Internet Explorer i Safari.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

### - ***CSS3 (Cascading Style Sheets)***

*CSS3* és un llenguatge de marcador (*markup language*) que s'usa per definir el format i el contingut d'un document en format *HTML*, que és l'estàndard d'Internet per a la creació de pàgines web.

Aquest llenguatge de marcador es defineix com un conjunt de fulls de marc que es poden afegir al document per a modificar, o ajustar la forma o contingut de qualsevol pàgina web.

Aquest llenguatge té una funció principal:

- Definir el format de la pàgina web, com ara el color del text, la llengua, el tipus de font, etc.

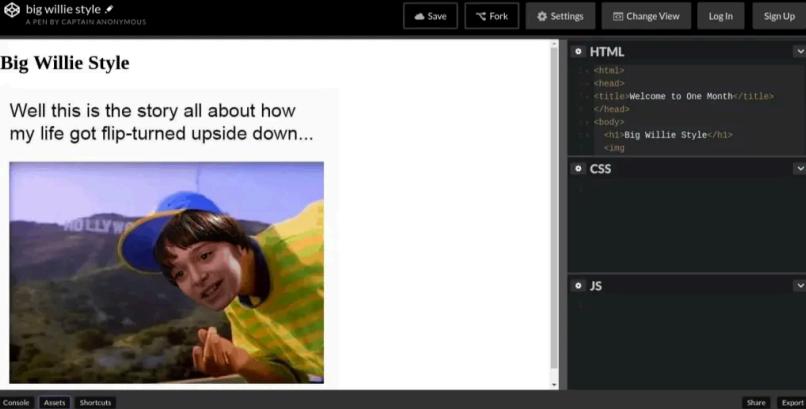
Es crea en els anys noranta a les universitats de Stanford i de Xerox per a dotar a Internet d'una millor presentació, però no es va publicar fins a 1995.

### - ***Diferències entre HTML i CSS***

Les diferències entre *HTML* i *CSS* són que l'*HTML* és un llenguatge d'aproximació que s'utilitza per crear pàgines web. El *CSS* és un llenguatge de marcador que s'utilitza per definir el contingut i la forma de les pàgines web.

*HTML* i *CSS* es fan servir per crear pàgines web. L'*HTML*, crea els elements que formen part de la pàgina web, dit d'una altra manera, el contingut. Els elements *CSS* són els elements que donen forma a aquest contingut.

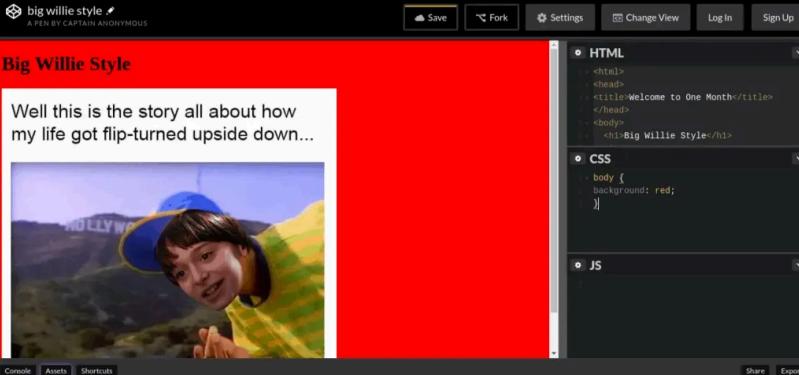
## PHISHING - LA PESCA DE DADES



A screenshot of a web development environment (like GitHub Pages or Netlify) showing a simple static website. The title bar says "big willie style" and "A PEBB BY CAPTAIN ANONYMOUS". The main content area has a heading "Big Willie Style" and a paragraph "Well this is the story all about how my life got flip-turned upside down...". Below the text is an image of a young boy wearing a blue baseball cap and a yellow and green striped shirt, smiling. The right side of the interface shows code editors for "HTML", "CSS", and "JS". The "HTML" editor contains the basic structure of the page. The "CSS" editor is currently selected and is empty, indicating no CSS styles have been applied yet.

Figura 8. Exemple de pàgina web sense CSS.

En aquesta imatge s'ha utilitzat només *HTML* per introduir el títol, el text i la imatge.



A screenshot of the same web development environment as Figure 8. The page content remains the same: a heading "Big Willie Style" and a paragraph about life being turned upside down, with the same image of the boy. However, the "CSS" panel now contains a single rule: "body { background: red; }". This rule changes the background color of the entire page to red. The rest of the HTML and JS code remains the same as in Figure 8.

Figura 9. Exemple de pàgina amb CSS.

En aquesta s'ha utilitzat *CSS* per canviar el color del fons.

### - ***JavaScript***

*JavaScript* és un llenguatge de programació per a pàgines web i aplicacions. Complementa l'*HTML* tradicional per escriure contingut de la pàgina al navegador i afegeix dinamisme, interactivitat, animació i efectes. *JavaScript* funciona al navegador, de manera que hi ha moltes funcions disponibles a la pàgina, fins i tot fora de línia.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

### **2.5. HOSTING I DOMINI**

L'*hosting* és un servei que permet a un determinat nombre de clients d'accendir a la memòria del servidor d'un proveïdor a través d'Internet per al seu ús. Els clients disposen d'un espai de memòria virtual on poden allotjar tots els seus continguts (fitxers, programes, ...) i tenir així els seus continguts disponibles per a qualsevol persona que vingui a visitar la seva pàgina web. De manera que l'*hosting* especialitzat en pàgines web és un servei d'allotjament que permet a l'usuari crear una pàgina web amb tot el que es desitgi, incloent-hi els apartats d'opcions de personalització.

El domini és l'adreça que tindrà la teva web a Internet. Aquesta adreça que hauran d'introduir les teves visites per poder arribar fins al teu lloc

Tots coneixem exemples de dominis: google.com, facebook.com

### **3. DESENVOLUPAMENT DEL CLON**

Com a part pràctica del meu treball de recerca vaig trobar interessant crear un atac de *phishing* per enviar a un nombre de persones d'edat variada per analitzar és a dir, no només els joves, sinó també els més grans en les diferents fases de l'atac.

Amb els coneixements apresos durant la part teòrica vaig arribar a la conclusió de què realitzar un atac de clonació podria ser un dels més eficaços i aptes, on a més a més podria aprendre a programar pàgines web.

Tanmateix, durant el transcurs de la creació de la pàgina vaig optar per no publicar-la per temes legals, però, tot i això, he pogut observar la dificultat que té crear un clon d'una pàgina a través de 3 llenguatges de programació.

#### **3.1. VISUAL STUDIO CODE**

Visual Studio Code és una aplicació lliure i gratuïta que t'ajuda a desenvolupar còmputs, desenvolupador web, programari per a mòbils, i aplicacions mòbils. Desplegada per Microsoft per a Windows, Linux i macOS.

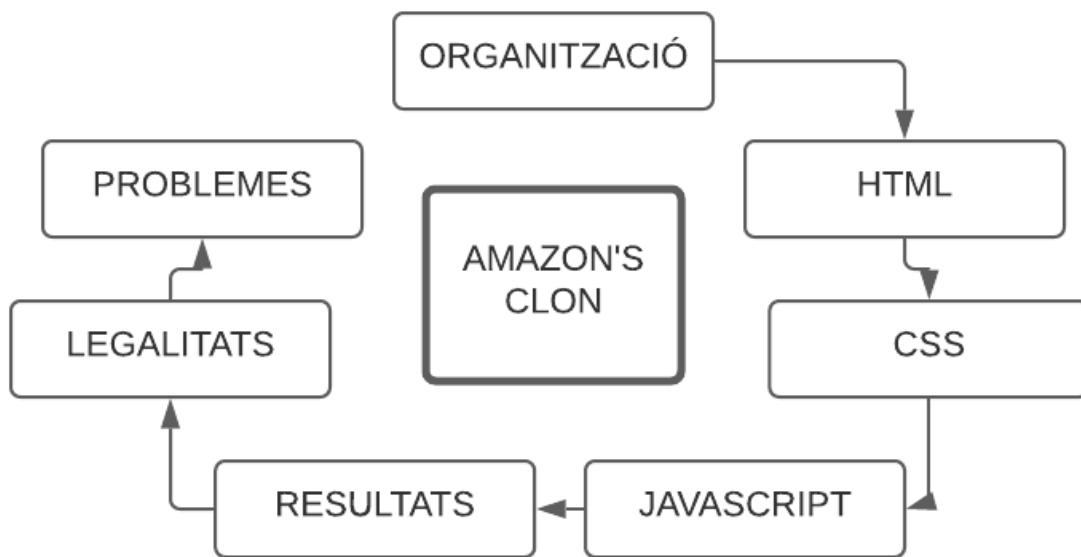
El programa té la majoria de les característiques de Visual Studio, però en un enfocament més lleuger i molt més intuïtiu. Visual Studio Code és una eina perfecta per desenvolupar aplicacions web i és una de les aplicacions recomanades per aprendre a programar i crear aplicacions amb *HTML*, *CSS* i *JavaScript*.

Inclou suport per a la depuració que vol dir que identifica i corregeix errors, té ressaltat de sintaxi, finalització intel·ligent de codi, fragments i refactorització de codi.

La vaig escollir perquè n'havia escoltat molt a parlar i per a gent que comença a programar la trobo una aplicació molt completa, intuïtiva i còmode.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

### **3.2. DIAGRAMA DE BLOCS**

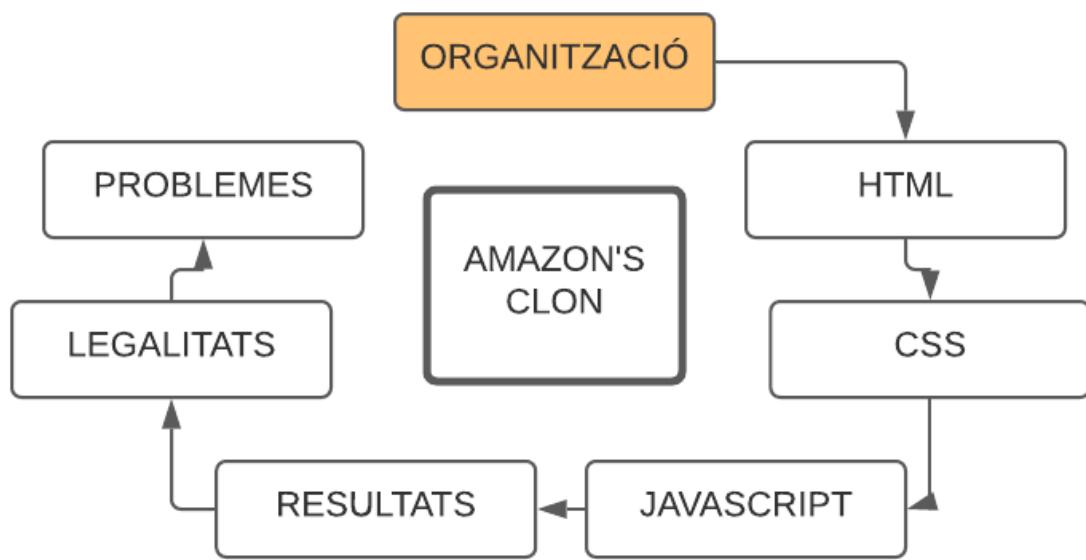


He organitzat la part pràctica del treball en set diferents apartats ordenats per poder seguir l'explicació sense perdre's.

Primer de tot explicaré la manera en què he organitzat els elements de la pàgina a l'apartat d'organització, després com els he creat amb *HTML* i he explicat les diferents funcions dels elements, seguidament els hi he donat formes amb *CSS* i amb *JavaScript* he fet que es guardés l'email escrit.

Un cop acabat, he mostrat els resultats comparant l'original amb el clon, explicat els motius legals de per què no l'he penjat i els problemes durant el transcurs del projecte.

### 3.3. ORGANITZACIÓ DE LA PÀGINA



A l' hora de començar a programar s'ha de tenir un esquema de com organitzaràs els diferents apartats de la pàgina per quan hagis de treballar amb el disseny poder diferenciar-les i modificar-les amb facilitat i sense alterar els altres continguts.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

En el meu cas ho vaig organitzar de la següent manera:



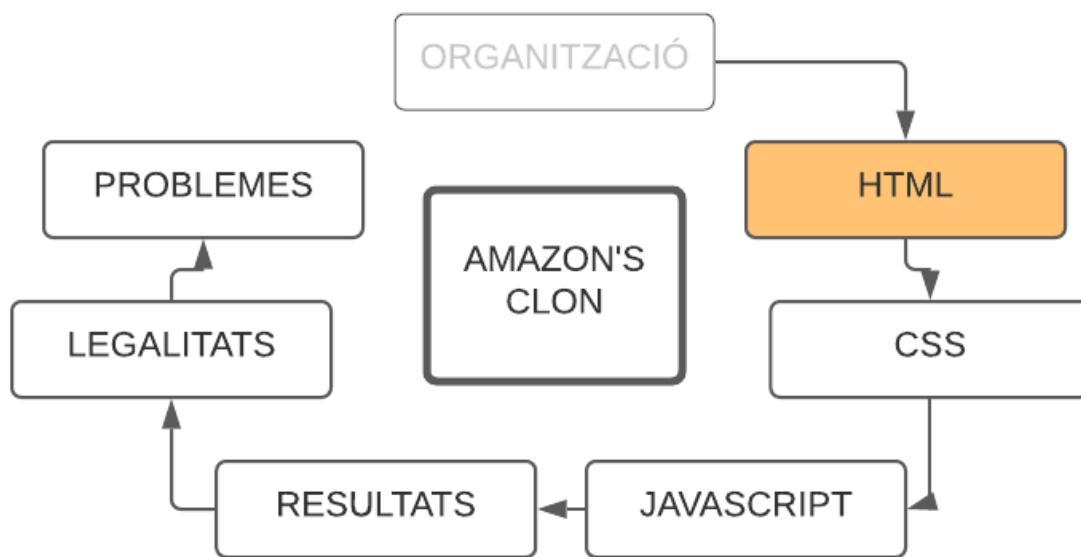
Figura 10. Distribució i organització dels elements de la pàgina web.

- L'element **section** (`<section>`) representa una secció genèrica d'un document. Serveix per determinar quin contingut correspon a quina part d'un esquema. És, per tant, una etiqueta semàntica. La seva funcionalitat principal és estructurar semànticament un document a l'hora de ser representat per part d'un usuari. He decidit separar la pàgina en dos grans *sections*, en el primer està inclòs la imatge, el bloc amb tots els seus continguts i el botó de crear un nou compte. I en el segon *section* les condicions i el *copyright*.
- L'element **div** (`<div>`) ve de divisió i serveix per crear seccions o agrupar continguts però més senzills i normalment dins de *sections*. Dividir correctament els diferents apartats és essencial per després poder col·locar-los en l'ordre i direcció estimats.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

- L'element **button** (<button>) representa un element clicable de tipus botó que pot ser utilitzat en formularis o en qualsevol part de la pàgina que necessiti un botó estàndard i simple d'aplicar. Per defecte, els botons *HTML* es presenten amb un estil similar a totes les plataformes on pot ser modificat emprant CSS.
- L'element **anchor** (<a>) crea un enllaç a altres pàgines d'internet, fitxers o ubicacions dins de la mateixa pàgina, adreces de correu, o qualsevol altre URL. Per poder redirigir a l'usuari a una altra pàgina es fa ús d'aquest element. En aquesta pàgina s'ha usat per a les condicions i avisos de privacitat, *cookies* i publicitat.
- L'element **input** (<input>) s'usa per crear controls interactius per a formularis basats a la web per tal de rebre dades de l'usuari. Hi ha disponible una àmplia varietat de tipus de dades d'entrada i gíngs de control, que depenen del dispositiu i d'usuari. L'element <input> és un dels més potents i complexos a tot *HTML* a causa de la gran quantitat de combinacions de tipus i atributs d'entrada. Aquest element és el que programarem per robar les dades d'inici de sessió.
- Els elements ***h*, *span* i *p*** tenen la funció d'escriure un text. L'*h* es fa servir per textos importants com pot ser un títol. L'*span* i el *p* serveixen per al mateix encara que es recomana utilitzar el segon per a paràgrafs.

**3.4. REVISIÓ DEL CODI HTML**



Un cop fet l'esquema de l'organització dels elements, és moment d'agafar concentració i trencar-se el cap fent hores de programació.

He separat el codi en 4 parts per fer-ho visual i poder entendre correctament les funcions de cadascun dels apartats.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Amazon</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="index.css">
    <link rel="shortcut icon" href="https://raw.githubusercontent.com/marcu...>
</head>
```

Figura 11. Primera part del codi d'HTML.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

En aquesta primera part del codi s'especifica el tipus de codi amb el qual es treballa que en aquest cas es *HTML* i l'idioma predeterminat de la pàgina amb què es treballarà, Espanyol.

L'apartat **<head>** contindrà informació destinada per al navegador la qual quedarà oculta per a l'usuari, anomenada metadades. En aquest cas la informació ha estat:

- El títol (**Amazon**)
- La icona que es veurà en la finestra (**shortcut icon**)
- La referència del document d'estil (**href=index.css**)

Aleshores, també s'ha d'especificar una sèrie d'informació que s'aportarà a la pàgina del document perquè l'explorador ho pugui entendre i executar. Per exemple, el tipus d'*HTML*, en el meu cas he fet servir *HTML5* i aquest té la referència (**UTF-8**). També s'ha detallat que compatible amb Internet Explorer Edge (**http-equiv**) i se li ha donat instruccions al navegador de com controlar les dimensions de la pàgina i d'escalat a través de la meta (**viewport**) on s'especifica què es vol que l'ample del contingut correspongui a l'ample del dispositiu (**width=device-width**). Fent tot això t'assegures de què la pàgina es vegi correctament en qualsevol dispositiu o navegador.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

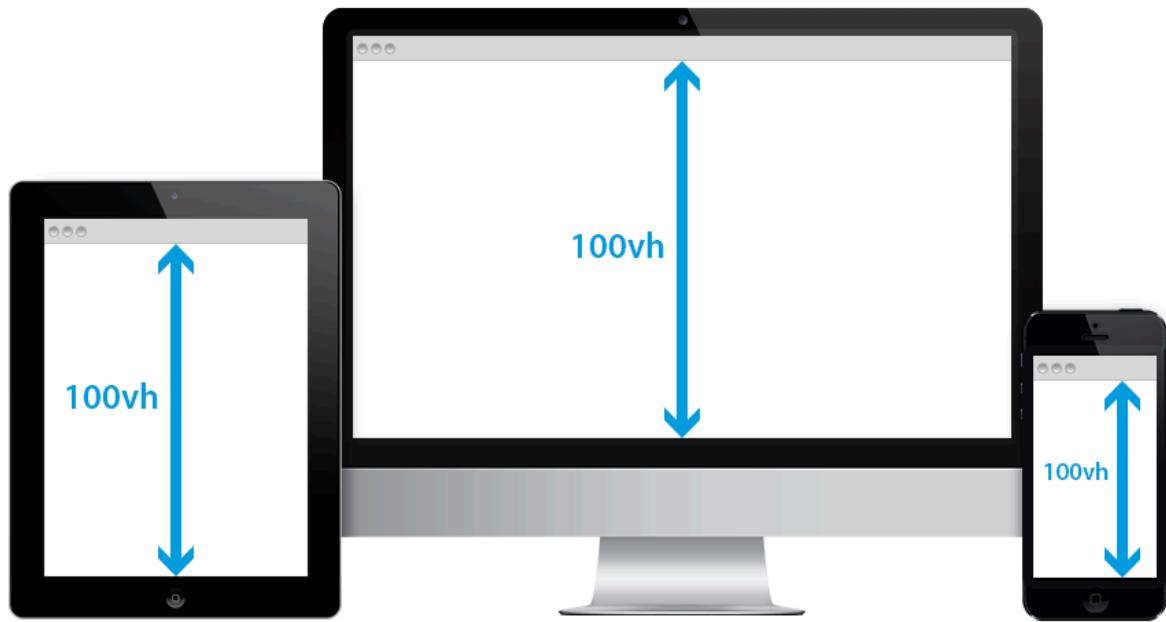


Figura 12. Exemple d'utilitat del viewport.

```
<body>

    <section class="section1">
        <div class="logo-container">
            
        </div>

        <div class="bloque">

            <h2 class="iniciarsesion">Iniciar sesión</h2>

            <div>
                <span class="direccion">Dirección de e-mail o número de teléfono móvil</span>
                <form class="form" action="">
                    <input class="emailtext" type="text" name="email" id="email"><br>
                    <button class="continuar" value="Continuar" type="submit" style="background-color: #0072bc; color: white; border: none; padding: 5px; font-size: inherit; font-weight: inherit;">Continuar</button>
                </form>
            </div>
        </div>
    </section>
</body>
```

Figura 13. Segona part del codi d'HTML.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
<div class="condiciones">
    <p class="textopequeño">Al identificarte aceptas nuestras</p>
    <a class="textopequeño2" href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.ht
    <p class="textopequeño">Consulta nuestro</p>
    <a class="textopequeño2" href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.ht
    <p class="textopequeño">y nuestras</p>
    <a class="textopequeño2" href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.ht
    <p class="textopequeño">y</p>
    <a class="textopequeño2" href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.ht
    <br>
    <br>
    <a class="ayuda" href="https://www.amazon.es/ap/forgotpassword?showRememberMe=tr
</div>
</div>
```

Figura 14. Tercera part del codi d'HTML.

L'apartat **<body>** representa el contingut d'un document *HTML*. Defineix tot el contingut de la pàgina però sense cap detall visual, només contingut.

En la primera part podem veure que hi ha el primer **<section>**, on a dins hi ha varis **<div>** que delimitaran les diferents parts de la pàgina. Cada element del **<body>** tindrà un **class** que funciona com a nom. Servirà més tard quan treballem amb el *CSS* per saber a què ens referim.

Dins del primer **<div>** trobem la imatge del logo d'Amazon que encapçalarà la pàgina. Per poder afegir la imatge el recomanat és penjar-la en un repositori de *github* perquè afegint-la des del teu ordinador sortiria la ruta de la seva ubicació i aquesta informació podria ser utilitzada maliciosament.

El segon **<div>** està format per tot el contingut dins del “bloc”. Dins d'aquest hi ha un **<h2>** que tindria la funció de subtítol. Hi ha diferents nivells de text d'encapçalat, cadascun d'aquests tenen una mida inferior, per això he fet servir un **<h2>** en comptes d'un **<h1>**. Just després apareix un **<br>**. Aquest element serveix per fer un salt de línia, jo l'he emprat com a un espaiat.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

Dins del següent `<div>` hi ha el segon text, però aquest cop usant un `<span>` perquè aquest text té menys rellevància, no es considera ni com a títol ni com a subtítol.

Posteriorment, hi ha l'element `<form>` que l'he fet servir per recollir la informació del correu electrònic. L'atribut **action** l'he deixat buit per si en un futur es volgués fer que un cop pres el botó de continuar, t'envies a la pàgina oficial d'Amazon.

Dins de l'element mencionat hi trobem l'element `<input>` que l'he definit de tipus **text** per poder-hi escriure. A sota d'aquest hi ha el `<button>` que té definit el seu valor (**value**), això serviria més tard per programar amb altres codis, en el meu cas no es farà servir. Tanmateix, aquesta és la forma correcta d'escriure el codi per si en un futur es volgués millorar o canviar. El tipus de botó també s'ha especificat amb l'atribut **type**, el que he fet servir a estat de tipus **submit** que té la funció d'enviament, tramarre dades a un formulari.

En la part de les condicions i d'ajuda he hagut d'anar alternat entre l'element `<p>` i l'element `<a>` per poder adherir enllaços de referència a determinades parts del text.

```
<section class="section2">

    <div class="separador">
    </div>
    <br>

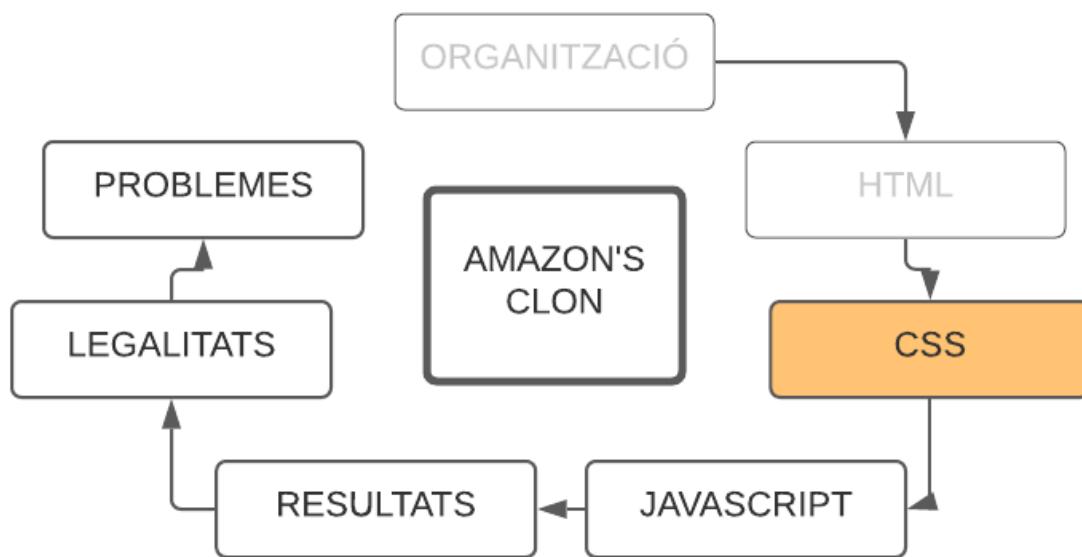
    <div class="lalista">
        <ul class="ul">
            <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customize?ref_=nav_left_1">Comprar en Amazon</a></li>
            <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customize?ref_=nav_left_2">Enviar una reclamació a Amazon</a></li>
            <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customize?ref_=nav_left_3">Comunicar-se amb el servei client d'Amazon</a></li>
            <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customize?ref_=nav_left_4">Comunicar-se amb el servei client d'Amazon</a></li>
            <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customize?ref_=nav_left_5">Comunicar-se amb el servei client d'Amazon</a></li>
        </ul>
    </div>
    <div class="copyright">
        <br><p class="lista">© 1996-2022, Amazon.com, Inc. o afiliados.</p>
    </div>
</section>
```

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

Figura 15. Quarta part del codi d'HTML.

En la segona <section2> apareix l'element <ul> que juntament amb l'altre <li> defineix una llista no ordenada.

### 3.5. REVISIÓ DEL CODI CSS



Un cop s'ha acabat de definir tot el contingut de la pàgina és l'hora de començar a donar-li formes, colors, mesures i altres dissenys per poder fer-la el màxim de semblant a l'original.

He tornat a dividir el codi, aquest cop en set parts per poder facilitar la comprensió.

```
*{  
    margin: 0;  
    padding: 0;  
    box-sizing: border-box;  
    font-family:-apple-system, BlinkMacSystemFont, 'Segoe UI', Roboto,  
}
```

Figura 16. Primera part del codi de CSS.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

En la primera part defineixo amb el símbol \* que tots els elements de la pàgina tinguin un **margin** de 0 i un **padding** de 0. El *margin* representaria el marge exterior d'un element com pot ser una caixa, en canvi, el *padding* seria el marge interior de la mateixa caixa, després aquests valors seran definits per cada element si és necessari.

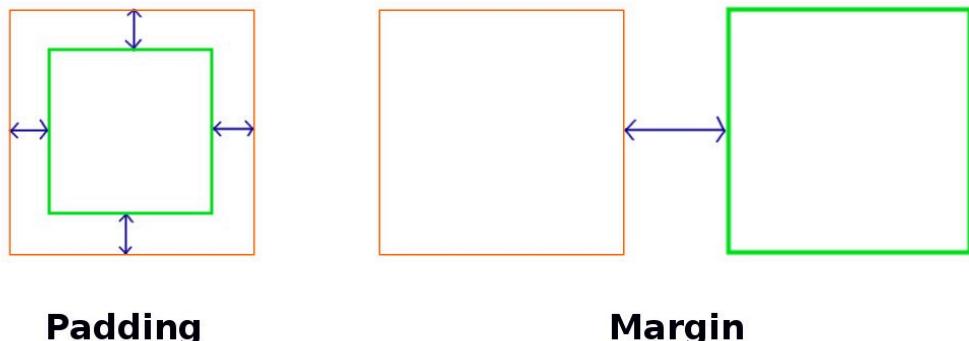


Figura 17. Diferència entre padding i margin.

Seguidament, especifico el tipus de **box-sizing**. Hi ha dos tipus: **content-box** i **border-box**. Amb el primer, si tinc una caixa amb un ample de 100px i un alt de 120px, afegint-hi un *padding* de 5px, la caixa mesurarà 110px d'ample per 130px d'alt. Això és perquè li estic sumant el *padding*. Amb l'altre tipus evitem això.

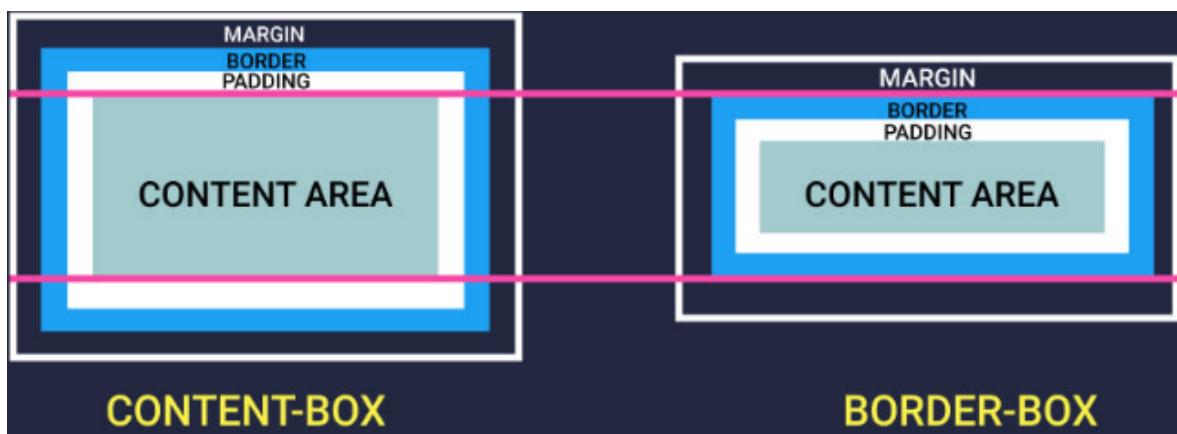


Figura 18. Diferència entre content-box i border-box.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

I per últim la font que tindrà el text. Com pot ser que en diferents navegadors no tinguin les mateixes fonts n'hi ha vàries definides ordenades segons la preferència.

La segona part del codi està formada principalment per el contingut del **section1**. Primer de tot definirem els paràmetres del *section1* i anirem aprofundint en els diferents apartats un per un.

```
.section1{
    width: auto;
    height: 51vh;
    display: flex;
    align-items: center;
    justify-content: start;
    flex-direction: column;
    background-color: white;
}

.mainfoto{
    width: 122.41px;
    height: 40px;
    margin-top: 5px;
    margin-bottom: 10px;
}

.bloque{
    width: 348px;
    height: 316px;
    display: flex;
    flex-direction: column;
    align-items: start;
    border: 1px solid;
    border-radius: 4px;
    border-color: rgba(182, 182, 182, 0.541);
    border-width: 1px;
    padding-left: 26px;
    padding-right: 26px;
    padding-top: 20px;
    padding-bottom: 20px;
}
```

Figura 19. Segona part del codi de CSS.

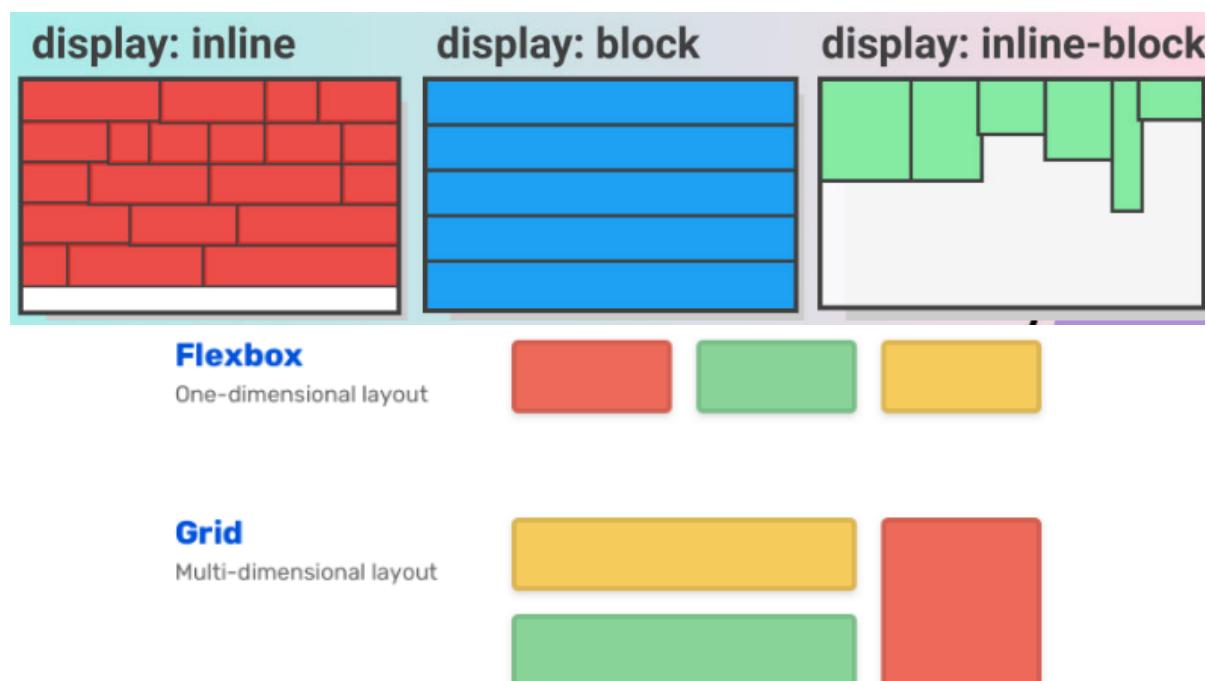
## PHISHING - LA PESCA DE DADES

El primer que s'ha de definir és l'altura i l'amplada de cada element. En el *section1*, l'amplada l'he definit en automàtic, perquè tota la pàgina està organitzada verticalment llavors l'amplada s'adaptarà als altres elements. L'altura està definida un 51vh. **Vh** ve de **viewport height**, que significaria l'altura del *viewport*, comentat anteriorment. En el cas d'aquesta pàgina ocuparà el 51% de l'altura.

A continuació, s'ha de definir el **display**, la visualització. Hi ha moltíssims tipus, però els 5 més usats són:

- **Inline**
- **Block**
- **Inline-block**
- **Flex**
- **Grid**

Cadascun d'aquests col·loca els ítems de diferents formes com es pot veure en les següents imatges:



## PHISHING - LA PESCA DE DADES

Figura 20 i 21. Diferència entre tipus de display

El més adequat d'usar quan els ítems interiors tindran un *inline* o un *flex* és el *flexbox*, com en aquest cas.

Uns altres elements d'organització espacial són *justify-content* i *align-items*. Aquests col·loquen els elements en l'eix X i Y respectivament. I amb el *flex-direction* tal com indica el seu nom canvies la direcció de la col·locació dels elements.

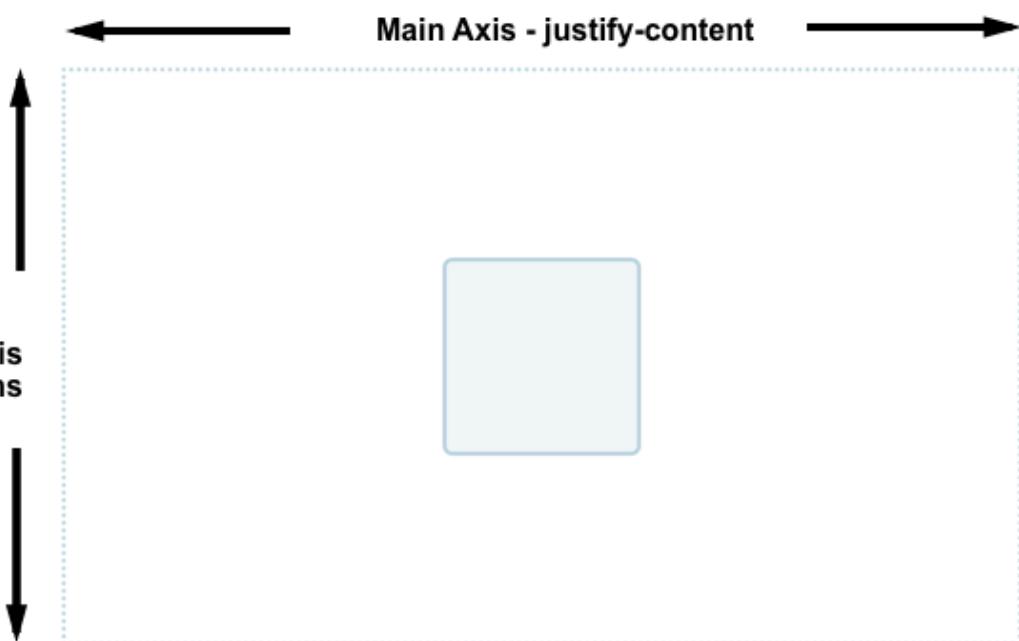


Figura 22. Diferència entre justify-content i align-items.

Per últim, com la pàgina té dos colors de fons, especifico el de la primera part.

En l'apartat **bloque**, hi apareixen les propietats: **border**, **border-radius**, **border-color** i **border-width**. Totes aquestes van relacionades i la seva funció és crear una vora al voltant del <div>. Llavors, amb el **border-radius** dones corbes a les cantonades i amb les altres dues defineixes el color i l'amplada d'aquesta vora.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.iniciarsesion{
    width: 296px;
    height: 37.59px;
    font-size: 28px;
    margin-bottom: 10px;
    font-weight: 500;
    line-height: 1.2;
    display: flex;
    align-self: start;
}

.direccion{
    width: 296px;
    height: 21px;
    font-size: 13px;
    padding-left: 2px;
    padding-bottom: 2px;
    font-weight: 700;
    display: flex;
    align-self: flex-start;
}
```

*Figura 23. Tercera part del codi de CSS.*

En aquest apartat es torna a definir el mateix que s'ha definit anteriorment amb cada element, però hi apareixen 3 paràmetres nous. Aquests especificuen: la mesura que tindrà el text amb el paràmetre ***font-size***, quant negreta serà amb el ***font-weight*** i l'espai d'interlineat amb el ***line-height***.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.emailtext{  
    width: 296px;  
    height: 31px;  
    border: 1px solid #a6a6a6;  
    border-top-color: #949494;  
    border-radius: 3px;  
    box-shadow: 0 1px 0 rgb(255 255 255 / 50%), 0  
    outline: 0;  
    padding-left: 7px;  
    padding-right: 7px;  
    padding-top: 3px;  
    padding-bottom: 3px;  
    margin-bottom: 13px;  
}  
.emailtext:focus{  
    box-shadow: 0px 0px 3px 1px rgb(247, 160, 0);  
}
```

Figura 24. Quarta part del codi de CSS.

Com es pot observar, en el requadre on anirà el correu de l'usuari, trobem la propietat **box-shadow** i **outline**. I a sota del requadre la pseudo-classe **focus**. **Box-shadow**, com ve diu el seu nom crea una ombra al voltant de l'objecte amb els valors, desplaçament de l'eix X, desplaçament de l'eix Y i quant borros. En aquest cas el que he fet ha sigut col·locar-lo amb un color gris i un transparent del 50%. Després he tret l'**outline**, que seria el contorn.

Les pseudo-classes són paraules clau que s'afegeixen als selectors i que especificuen un estat especial de l'element seleccionat. En aquest cas, **focus**, s'activa quan l'element està seleccionat i el que fa és canviar el **box-shadow** i tornar-lo taronja.

Dirección de e-mail o número de teléfono móvil

Dirección de e-mail o número de teléfono móvil

Figura 25 i 26. Mostra del box-shadow i la pseudo-classe focus.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.continuar{  
    width: 296px;  
    height: 30px;  
    cursor: pointer;  
    align-self: flex-start;  
    background: linear-gradient(.50turn, white, 10%, #f0c14b);  
    border-radius: 3px;  
    border-color: #adb1b8 #a2a6ac #8d9096;  
    border-width: 1px;  
    display: inline-block;  
    padding: 0;  
    text-align: center;  
    vertical-align: middle;  
    padding-top: 1px;  
    padding-bottom: 1px;  
    padding-left: 6px;  
    padding-right: 6px;  
    transition: background .1s  
}  
.continuar:hover{  
    background: #f0c14b  
}
```

Figura 27. Cinquena part del codi de CSS.

El botó de continuar té un degradat molt poc perceptible de blanc a taronja i quan es passa el ratolí per sobre canvia a un taronja més fosc. El degradat es fa amb el paràmetre ***linear-gradient***. En aquest, esculls la direcció, en aquest cas l'he girat un 50% perquè anés cap avall i he definit un degradat del 10% de blanc a taronja.

Per poder fer que canviés de color quan el ratolí estès a sobre vaig utilitzar un altre pseudo-classe anomenada ***hover***. Juntament amb el paràmetre ***transition***, definit amb una duració d'un segon, es crea aquest efecte.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
}

.textopequeño2:hover{
    color: orange;
    text-decoration: underline;
}
```

Figura 28. Sisena part del codi de CSS

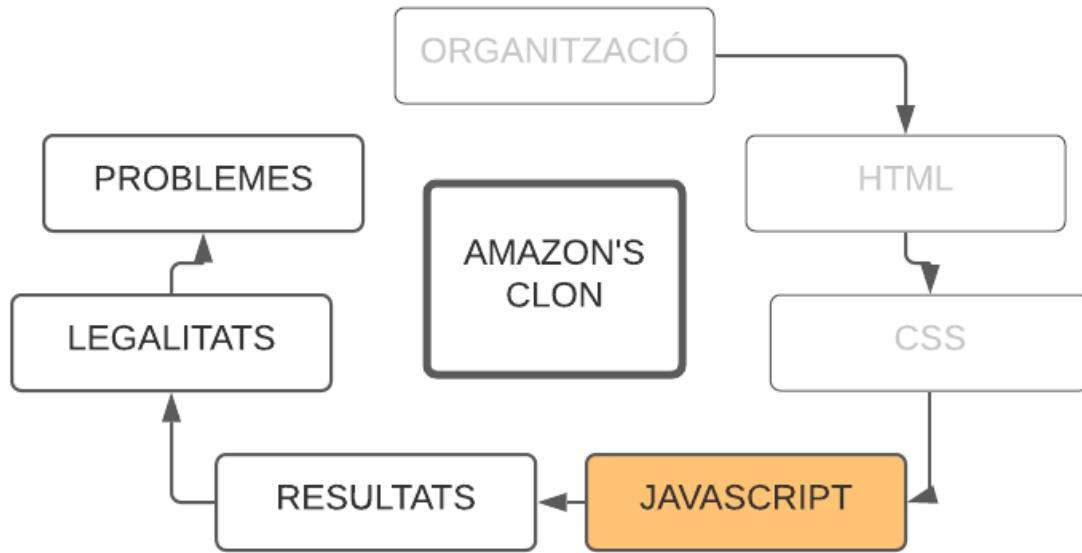
Amb els textos de les condicions que tenen un enllaç adherit he fet el mateix, quan el ratolí passa per sobre he fet que apareguin en taronja i subratllats.

```
.linea:before,.linea:after{
    content: "";
    flex-grow: 1;
    background: rgba(173, 173, 173, 0.473);
    height: 1px;
    font-size: 0px;
    line-height: 0px;
}
```

Figura 29. Setena part del codi de CSS.

Per poder crear la línia que travessa el text on posa “*¿Eres nuevo en Amazon?*” ho vaig fer creant un *div*. A aquest li vaig donar un color molt fluix i molt poca altura i llavors, un altre cop, amb les *pseudo-classes, before i after* aconsegueixo que darrere i davant del contingut hi aparegui.

### 3.6. REVISÓ DEL CODI JAVASCRIPT



Ara que ja he acabat per complet tot el relacionat amb temes visuals de la pàgina l'últim que queda és programar que la informació que l'usuari escriu, quedí compilada en algun lloc, que en aquest cas ha estat la consola.

```
var emailInput = document.getElementById('email');

document.querySelector('form.form').addEventListener('submit', function (e) {
    e.preventDefault();

    console.log(emailInput.value);
});
```

Figura 30. Codi de Javascript.

Javascript m'ha servit per poder guardar l'email. En aquest tros de codi defineixo la variable **emailInput** com a text de l'input fent servir la interfície **document** i seleccionant d'aquest l'element que té per *id*, email.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

Llavors selecciono del document l'element **form** i l'element a l'interior d'aquest que tingui la funció **submit**, que en aquest cas és el botó de continuar. Seguidament, elimino la seva acció que té definit per defecte que és recarregar la pàgina i guardo en la consola la variable.

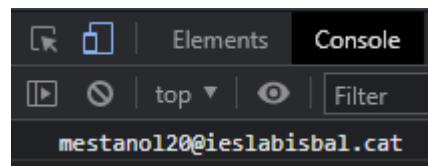


Figura 31. Demostració de la consola.

### **3.7. RESULTATS**



Després de moltes i moltes hores de recerca, de programació i d'errors he assolit el meu objectiu. Crear i desenvolupar una rèplica el més semblant possible de la pàgina d'inici de sessió d'Amazon partint d'un coneixement nul sobre els dos codis utilitzats.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES



Figura 32. Pàgina verdadera d'inici de sessió d'Amazon.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

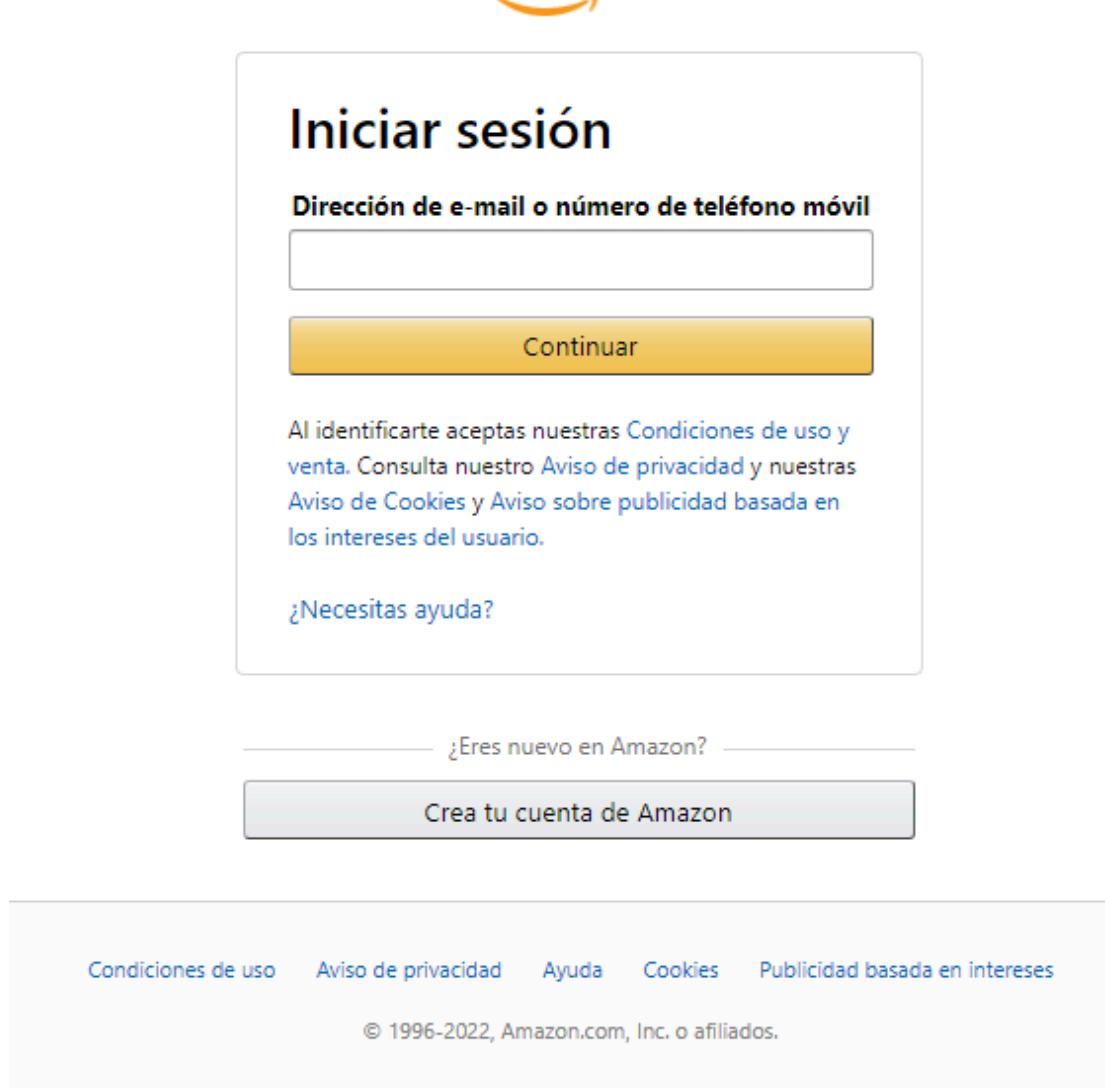


Figura 33. Clon de la pàgina d'inici de sessió d'Amazon.

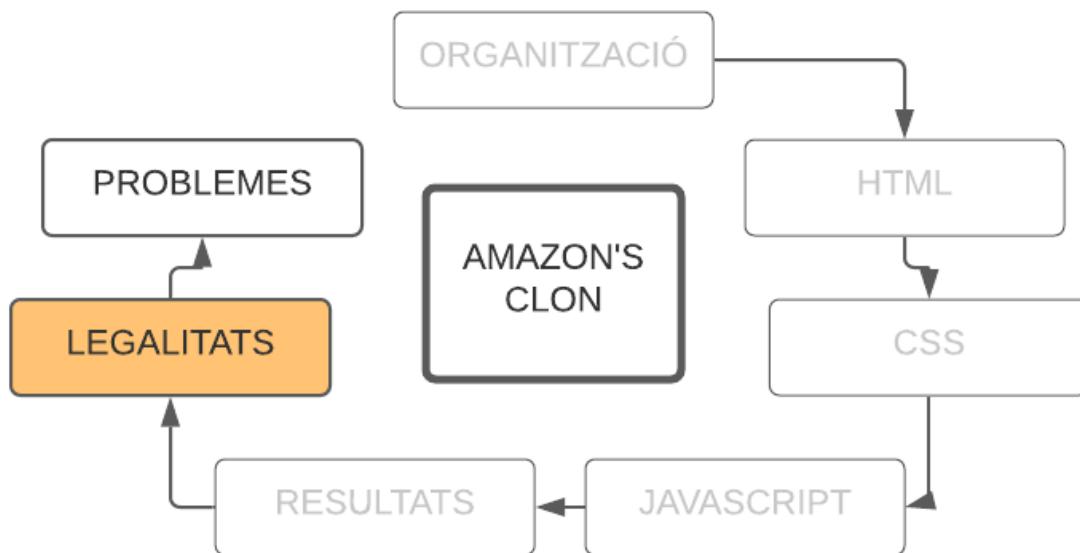
Aquí hi ha la pàgina oficial i el clon, a simple vista, es podria considerar complicat esbrinar quina és quina tot i que presenten algunes diferències observables si pares atenció.

Actualment, la pàgina web és completament funcional. Un cop escrius el correu i premes el botó continuar el que fa és guardar aquesta informació a la consola en la qual pots accedir amb CTRL+SHIFT+I, ja que per motius legals he decidit no penjar-la perquè podria ser perillós, tema que comentaré en el següent apartat.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

Els textos de color blau són textos que pràcticament mai s'hi fan *click*. Tot i això, he decidit enllaçar-los la pàgina original a la qual els portaria, respectivament. Amb el botó de crear una nova conta d'Amazon el mateix.

### **3.8. LEGALITATS**

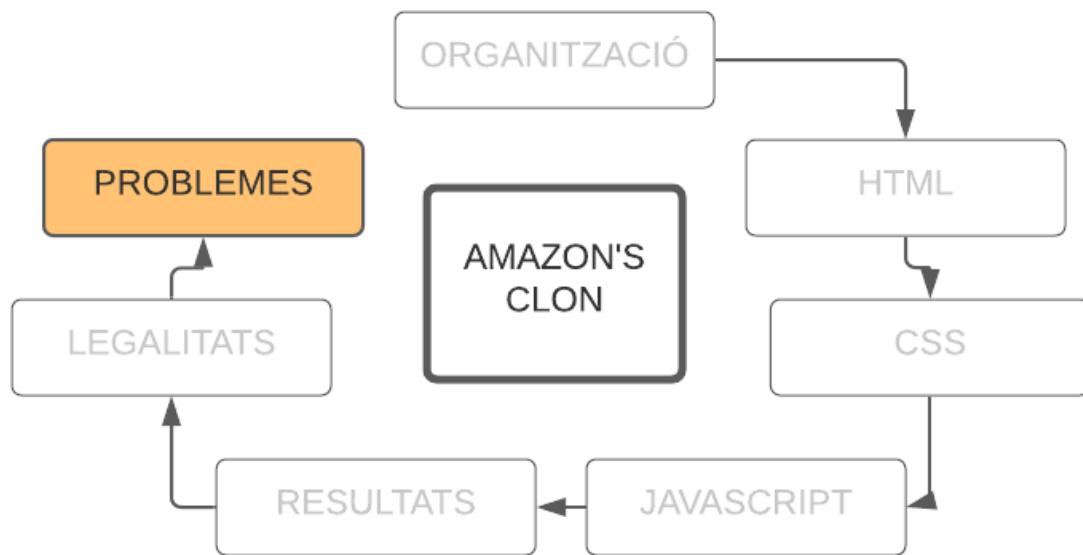


Les legalitats són un tema important que s'ha de tenir en compte a l'hora de penjar una pàgina que robarà informació sense l'autorització de l'usuari.

L'article 197 del codi penal estipula que descobrir els secrets o vulnerar la intimitat d'un altre sense el seu consentiment té un càstig amb la **pena de presó** d'entre **1 i 4 anys** i utilitzar el compte suplantant la identitat del titular es podria considerar una usurpació d'estat civil que té una pena d'entre **6 i 3 anys de presó**.

Per aquest motiu vaig trobar que penjar la pàgina web podria ser un risc per a mi encara que només s'hagués fet servir amb motius estrictament didàctics, perquè alguna persona externa a l'estudi podria inintencionadament entrar a la pàgina web i adonar-se de què podria ser una estafa.

### 3.9. PROBLEMES



En aquest apartat explicaré els problemes i dificultats que m'he trobat durant el transcurs d'aquest treball, la forma en la qual els he solucionat, i si no ho he pogut, raonar el motiu.

Quan vaig començar a escriure el CSS el primer que vaig voler fer va ser tenir tots els objectes col·locats ordenadament per així poder començar a donar-los forma. La primera dificultat va ser que no acabava d'entendre com funcionava el paràmetre *display*. Després de moltíssims errors vaig optar per abandonar-ho per un temps i fer altres coses. En reprendre-ho vaig decidir mirar-me vídeos per a veure si aconseguia esbrinar-ho.

Després de diversos vídeos vaig esbrinar que es podia dirigir el *display* en una direcció diferent de l'estàndard. Considero que és un error molt petit, però que em va obstaculitzar durant molt de temps fins que no vaig entendre el funcionament complet del paràmetre.

Un dels altres errors ha estat la línia que separa els dos *sections*. En la pàgina original aquesta va desapareixent al llarg de l'ample i té una ombra. El més obvi va ser intentar fer l'ombra amb el *box-shadow* tanmateix no s'assemblava en res. En mesos no he trobat cap informació de com realitzar-ho i aquest és una de les diferències notables.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

Les altres dues diferències són: el tipus de font i la fletxa de “*¿Necesitas ayuda?*”. La font que utilitza Amazon és una font pròpia d'ells la qual només ells tenen el permís de fer-la servir. El que se'm va acudir va ser intentar buscar la font més semblant a aquesta. Aquesta té el mateix tipus de lletres, encara que les d'Amazon són més arrodonides.

Crear la fletxa que obre un desplegable era molt complicat de fer i vaig optar per obviar-la perquè no és un element important i, aplicant-ho a casos reals, pràcticament ningú s'hi fixaria.

Un cop vaig tenir la pàgina feta havia de pensar com faria per guardar les dades del correu. La idea principal va ser, penjar la pàgina i programar que quan es premés el botó automàticament la informació de l'input arribés al meu correu i la pàgina es redirigís a l'oficial simulant un error.

Com he comentat a l'apartat de legalitats, penjar una pàgina d'aquest estil pot ser perillós així que em vaig decantar per guardar la informació d'una altra manera.

Vaig programar que en prémer el botó el correu es guardés localment i que no recarregués la pàgina perquè aquesta informació no és borres.

Poder veure l'efectivitat de primera mà d'aquestes pàgines hauria estat una forma realista de comprovar les efectives que en realitat són, però no em podia arriscar.

Malgrat tot això, vaig mirar com es faria. I tindria un funcionament semblant al que he utilitzat per guardar la variable localment.

## **4.CONCLUSIONS**

Un cop acabat aquest treball de recerca considero que he complert tots els meus objectius proposats a l'inici.

Durant la creació, he augmentat el meu coneixement sobre el *phishing*, allò que fa, com funciona i les estratègies que fa servir. També he tingut la possibilitat d'aprendre no només el seu funcionament sinó el seu procés de creació d'un dels tipus, i malgrat no poder haver experimentat la seva efectivitat crec que ha estat una experiència rebuscada i satisfactòria.

La realització d'aquest treball m'ha fet aprendre a programar amb tres tipus de llenguatges de programació dels més usats mundialment, que sens dubte, serà una aptitud que podré aprofitar durant el meu grau d'enginyeria informàtica i la meva carrera professional.

He descobert que la ciberseguretat és un àmbit molt ampli i entretingut tot i en aquest cas estar en el bàndol contrari i que podria ser cap on encaminaré el meu futur acadèmic.

Fen una ullada al passat, crec que des del moment que vaig decidir iniciar aquest treball fins avui en dia he adquirit capacitats que faré servir al llarg de la meva vida i que ha estat un molt bon començament en el món de la programació que és al que aspiro dedicar-m'hi.

## **5. AGRAÏMENTS**

Primer de tot voldria agrair al meu tutor, Jordi Fanals, per la seva disposició en qualsevol moment que ho necessitava i per guiar-me i aconsellar-me quan feia falta.

També voldria agrair a l'informàtic amb què vaig treballar durant un mes a l'estiu, Badó, el qual em va ensenyar i donar suport a durant els primers passos. I a un noi jove especialitzat en programació de pàgines web, que em va donar un cop de mà quan estava molt estancat.

I per últim, especialment a la meva família i amics que m'han donat suport i motivació en els moments de desesperació quan les coses no sortien com esperava.

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

### **6. WEBGRAFIA**

Malwarebytes. *¿Qué es el phishing? / Cómo protegerse de los ataques de phishing / Malwarebytes.* [En línia] [Consultat: 10 de juliol del 2021]. Disponible a internet:  
<https://es.malwarebytes.com/phishing/>

CHRIS CASTIGLIONE, (5 de febrer de 2020). *HTML vs CSS: ¿Cuál es la diferencia? - Learn to code in 30 Days.* [En línia] [Consultat: 12 de juliol del 2021]. Disponible a internet:  
<https://learn.onemonth.com/es/html-vs-css-cual-es-la-diferencia/>

NORFI CARRODEGUAS. *Qué es JavaScript, introducción, uso y ejemplos prácticos.* [En línia] [Consultat: 15 de juliol del 2021]. Disponible a internet:  
<https://norfipc.com/inf/que-es-lenguaje-javascript-introduccion-usos-practicos.html>

GABRIELA MARÍA PRIETA AGUIRRE, (13 de gener de 2021). *¿Cuál es la diferencia entre hosting y dominio?* [En línia] [Consultat: 20 de juliol del 2021]. Disponible a internet:  
<https://pe.godaddy.com/blog/diferencia-entre-hosting-y-dominio-pe/#dominio>

GUARDIA CIVIL. *GRUPO DELITOS TELEMÁTICOS.* [En línia] [Consultat: 10 de gener del 2022]. Disponible a internet:

[https://www.gdt.guardiacivil.es/webgdt/alertas\\_gdt.php?id=95#:~:text=El%20apoderarse%20del%20correo%20electr%C3%B3nico,a%203%20a%C3%B1os%20de%20c%C3%A1rcel.](https://www.gdt.guardiacivil.es/webgdt/alertas_gdt.php?id=95#:~:text=El%20apoderarse%20del%20correo%20electr%C3%B3nico,a%203%20a%C3%B1os%20de%20c%C3%A1rcel.)

*Stack Overflow - Where Developers Learn, Share, & Build Careers.* [En línia] [Consultat: mes de gener de 2022]. Disponible a internet:

<https://stackoverflow.com/>

LUPITA CODE, (6 de juny de 2021). *La propiedad display en CSS.* [En línia] [Consultat: d'agost de 2021 i de gener de 2022]. Disponible a internet:

<https://dev.to/lupitacode/la-propiedad-display-en-css-1b6a>

## **PHISHING - LA PESCA DE DADES**

2.1. *Selectores básicos (Introducción a CSS)*. [En línia] [Consultat: agost de 2021]. Disponible a internet:

<https://uniwebsidad.com/libros/css/capitulo-2/selectores-basicos>

EDWIN GONZALES MELQUIADES. *Cómo centrar un DIV con CSS*. [En línia] [Consultat: juliol de 2021]. Disponible a internet:

<https://devcode.la/tutoriales/como-centrar-un-div-con-css/>

MDN Web Docs. [En línia] [Consultat: gener de 2021]. Disponible a internet:

<https://developer.mozilla.org/en-US/>

W3Schools Free Online Web Tutorials. [En línia] [Consultat: desembre de 2021]. Disponible a internet:

<https://www.w3schools.com/>

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

### **7.ANNEXOS**

#### HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Amazon</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="index.css">
    <link rel="shortcut icon" href="https://raw.githubusercontent.com/marcush04/Amazon-copy/main/media/Logotipo-Amazon.png" type="image/x-icon">
</head>

<body>

<section class="section1">
    <div class="logo-container">
        
    </div>

    <div class="bloque">
        <h2 class="iniciarsesion">Iniciar sesión</h2>

        <div>
            <span class="dirección">Dirección de e-mail o número de teléfono móvil</span>
            <form class="form" action="">
                <input class="emailtext" type="text" name="email" id="email"><br>
                <button class="continuar" value="Continuar" type="submit" style="background-color: #28a745; color: white; border: none; padding: 5px 10px; border-radius: 5px; font-weight: bold; font-size: 14px; margin-top: 5px;">Continuar</button><br>
            </form>
        </div>
    </div>

    <div class="condiciones">
        <p class="textopequeño">Al identificarte aceptas nuestras</p>
        <a class="textopequeño2" href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.html/ref=ap_signin_notification_condition_of_use?ie=UTF8&nodeId=200545940"> Condiciones</a>
        <p class="textopequeño">Consulta nuestro</p>
        <a class="textopequeño2" href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.html/ref=ap_signin_notification_privacy_notice?ie=UTF8&nodeId=200545460">Aviso de privacidad</a>
        <p class="textopequeño">y nuestras</p>
        <a class="textopequeño2" href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.html?nodeId=201890250">Aviso de Cookies</a>
        <p class="textopequeño">y</p>
        <a class="textopequeño2" href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.html?nodeId=201909150">Aviso sobre publicidad basada en los intereses del usuario</a>
        <br>
        <br>
        <a class="ayuda" href="https://www.amazon.es/ap/forgotpassword?showRememberMe=true&openid.pape.max_auth_age=0&openid.identity=http%3A%2F%2Fspecs.openid.net%2Fa&nodeId=200545940">Ayuda</a>
    </div>
</div>

<div class="clearacc">
    <br>
    <div class="linea">
        <p class="nuevo" id="acc">Eres nuevo en Amazon?</p>
    </div>
    <button class="botonacc" value="Crea tu cuenta de Amazon">Crea tu cuenta de Amazon</button>
</div>
</section>
```

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
<div class="lalista">
    <ul class="ul">
        <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.html/ref=ap_desktop_footer_cou?ie=UTF8&nodeId=200545940" class="condiciones2">Condiciones</a></li>
        <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.html/ref=ap_desktop_footer_privacy_notice?ie=UTF8&nodeId=200545460" class="condiciones2">Ayuda</a></li>
        <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.html?nodeId=200507590" class="condiciones2">Cookies</a></li>
        <li class="lista"><a href="https://www.amazon.es/gp/help/customer/display.html?nodeId=201890250" class="condiciones2">Publicidad basada en intereses</a></li>
    </ul>
</div>
<div class="copyright">
    <br><p class="lista">© 1996-2022, Amazon.com, Inc. o afiliados.</p>
</div>
</section>

</body>

<script src="script.js"></script>

</html>
```

## CSS

```
*{
    margin: 0;
    padding: 0;
    box-sizing: border-box;
    font-family:-apple-system, BlinkMacSystemFont, 'Segoe UI', Roboto, Oxygen, Ubuntu, Cantarell, 'Open Sans', 'Helvetica Neue', sans-serif;
}

body{
    text-align: center;
}
```

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.section1{
    width: auto;
    height: 51vh;
    display: flex;
    align-items: center;
    justify-content: start;
    flex-direction: column;
    background-color: white;
}

.mainfoto{
    width: 122.41px;
    height: 40px;
    margin-top: 5px;
    margin-bottom: 10px;
}

.bloque{
    width: 348px;
    height: 316px;
    display: flex;
    flex-direction: column;
    align-items: start;
    border: 1px solid;
    border-radius: 4px;
    border-color: rgba(182, 182, 182, 0.541);
    border-width: 1px;
    padding-left: 26px;
    padding-right: 26px;
    padding-top: 20px;
    padding-bottom: 20px;
}

.iniciarsesion{
    width: 296px;
    height: 37.59px;
    font-size: 28px;
    margin-bottom: 10px;
    font-weight: 500;
    line-height: 1.2;
    display: flex;
    align-self: start;
}
```

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.direccion{  
    width: 296px;  
    height: 21px;  
    font-size: 13px;  
    padding-left: 2px;  
    padding-bottom: 2px;  
    font-weight: 700;  
    display: flex;  
    align-self: flex-start;  
}  
  
.emailtext{  
    width: 296px;  
    height: 31px;  
    border: 1px solid #a6a6a6;  
    border-top-color: #949494;  
    border-radius: 3px;  
    box-shadow: 0 1px 0 rgb(255 255 255 / 50%), 0 1px 0 rgb(0 0 0 / 7%) inset;  
    outline: 0;  
    padding-left: 7px;  
    padding-right: 7px;  
    padding-top: 3px;  
    padding-bottom: 3px;  
    margin-bottom: 13px;  
}  
.emailtext:focus{  
    box-shadow: 0px 0px 3px 1px rgb(247, 160, 0);  
}
```

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.continuar{  
    width: 296px;  
    height: 30px;  
    cursor: pointer;  
    align-self: flex-start;  
    background: linear-gradient(.50turn, white, 10%, #f0c14b);  
    border-radius: 3px;  
    border-color: #adb1b8 #a2a6ac #8d9096;  
    border-width: 1px;  
    display: inline-block;  
    padding: 0;  
    text-align: center;  
    vertical-align: middle;  
    padding-top: 1px;  
    padding-bottom: 1px;  
    padding-left: 6px;  
    padding-right: 6px;  
    transition: background .1s  
}  
.continuar:hover{  
    background: #f0c14b  
}  
  
.condiciones{  
    width: 296px;  
    height: 72px;  
    margin-top: 18px;  
    display: inline-block;  
    font-size: 12px;  
    align-content: left;  
    line-height: 1.5;  
    text-align: left;  
}
```

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.textopequeño{  
    color: #111111;  
    display: inline;  
}
```

```
.textopequeño2{  
    color: #0066C0;  
    font-size: 12px;  
    text-decoration: none;  
}  
.textopequeño2:hover{  
    color: orange;  
    text-decoration: underline;  
}
```

```
.ayuda{  
    color: #0066C0;  
    font-size: 13px;  
    text-decoration: none;  
}  
.ayuda:hover{  
    color: rgb(207, 83, 0);  
    text-decoration: underline;  
}
```

```
.crearacc{  
    display: flex;  
    flex-direction: column;  
}
```

```
.nuevo{  
    color: #767676;  
    font-size: 12px;  
    padding: 6px 8px 10px 7px;  
}
```

```
.linea{  
    display: flex;  
    align-items: center;  
    color: rgba(0, 0, 0, 0.35);  
}
```

```
.linea:before,.linea:after{  
    content: "";  
    flex-grow: 1;  
    background: rgba(173, 173, 173, 0.473);  
    height: 1px;  
    font-size: 0px;  
    line-height: 0px;  
}
```

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.botonacc{  
    width: 340px;  
    height: 30px;  
    padding: 0 10px 0 11px;  
    margin-bottom: 17px;  
    background: linear-gradient(.50turn, white, 10%, #e7e9ec);  
    border-radius: 3px;  
    border-color: #adb1b8 #a2a6ac #8d9096;  
    border-width: 0.5px;  
    cursor: pointer;  
    display: inline-block;  
    padding: 0;  
    text-align: center;  
    transition: background;  
}  
.botonacc:hover{  
    background: #e7e9ec;  
}  
  
.separador{  
    display: flex;  
    align-items: center;  
    color: rgba(0, 0, 0, 0.35);  
    flex-grow: 1;  
    background: rgba(173, 173, 173, 0.473);  
    height: 1px;  
    font-size: 0px;  
    line-height: 0px;  
}
```

## PHISHING - LA PESCA DE DADES

```
.section2{
    width: auto;
    height: 50vh;
    padding: 0px 16px 0px 16px;
    margin: 10px;
    display: block;
    justify-content: center;
    align-items: center;
    background: rgba(241, 241, 241, 0.35);
}

.ul{
    list-style-type: none;
    text-align: center;
}

.lista {
    display: inline;
    margin-right: 8px;
}

.condiciones2 {
    font-size: 11px;
    font-family:-apple-system, BlinkMacSystemFont, 'Segoe UI', Roboto, Oxygen, Ubuntu, Cantarell, 'Open Sans', 'Helvetica Neue', sans-serif;
    text-decoration: none;
    color: rgb(0, 102, 192);
    padding: 0 4px;
}
.condiciones2:hover{
    color: orange;
    text-decoration: underline;
}

.copyright {
    font-size: 11px;
    font-family:-apple-system, BlinkMacSystemFont, 'Segoe UI', Roboto, Oxygen, Ubuntu, Cantarell, 'Open Sans', 'Helvetica Neue', sans-serif;
    text-decoration: none;
    color: grey;
    padding: 0 4px;
}
```

## JavaScript

```
var emailInput = document.getElementById('email');

document.querySelector('form.form').addEventListener('submit', function (e) {

    e.preventDefault();

    console.log(emailInput.value);
});
```