

Erstellung eines Programms zur automatisierten Informationsbeschaffung von personenbezogenen Daten in Verbindung mit einem automatisierten Phishing-Mailgenerators

Bachelorarbeit

Social Engineering

im Studiengang **Angewandte Informatik**

an der Hochschule Ravensburg - Weingarten

von

Marco Lang **Matr.-Nr.: 27416**

Abgabedatum : 24. Januar 2019

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel

Generierung eines personalisierten Mail-Generators

selbstständig angefertigt, nicht anderweitig zu Prüfungs Zwecken vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und wortliche sowie sinn-gemaesse Zitate als solche gekennzeichnet habe.

Weingarten, 24. Januar 2019

Autor Name

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	IV
Abstract	V
Danksagung	VI
Vorwort	VII
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Zielsetzung	1
1.3 Eigene Leistung	2
1.4 Aufbau der Arbeit	3
2 Grundlagen	4
2.1 Social Engineering	4
2.1.1 Definition	4
2.1.2 SE im Alltag	4
2.1.3 SE in der Informationssicherheit	5
2.1.4 SE Angriffe	5
2.2 Webtools	7
2.2.1 Web Scraping	7
2.2.2 Web Crawling	7
2.3 Personenbezogene Daten	8
2.3.1 Definition	8
3 Problemspezifikation	9
4 Anforderungsanalyse und Priorisierung	10
4.1 Anforderungsanalyse	10
4.1.1 Anforderung an das Programm bzw. an die Programmiersprache . . .	10
4.1.2 Anforderung an die Informationsbeschaffung	10
4.1.3 Anforderung an die Datenverwaltung/-speicherung	11
4.1.4 Anforderung an die Generierung der E-Mail-Adressen	11
4.1.5 Anforderung an die E-Mail-Muster	11
4.1.6 Anforderung an die Erstellung der Phishing-Mail	12
4.1.7 Unter anderem soll die Arbeit Antworten auf folgende Fragen finden .	12
4.2 Priorisierung	12

5	Lösungsideen	13
5.1	Programmiersprache	13
5.2	Informationsbeschaffung	13
5.2.1	Informationsbeschaffung von bestimmten/ausgewählten Personen . .	13
5.2.2	Informationsbeschaffung von einer großen Menge unbestimmter Personen	15
5.3	Analyse und Speicherung der Information	15
5.3.1	Textanalyse	15
5.3.2	Speicherung der Information	16
5.4	Generierung der E-Mail-Adressen	17
5.5	Erstellung der E-Mail-Muster	17
5.6	Erzeugung der Phishing-Mail	17
6	Auswahl der Lösung anhand den Anforderungen	18
6.1	Informationsbeschaffung	18
6.1.1	Informationsbeschaffung von bestimmten/ausgewählten Personen . .	18
6.1.2	Informationsbeschaffung von einer großen Menge unbestimmter Personen	18
6.2	Datenanalyse/-speicherung	18
6.3	Generierung der E-Mail-Adressen	18
6.4	Erstellung der E-Mail-Muster	18
6.5	Erzeugung der Phishing-Mail	18
7	Umsetzung	19
7.1	Informationsbeschaffung von der Website www.fupa.net	19
7.1.1	Erstellung eines Web Crawlers	19
7.2	Datenverwaltung und Speicherung	20
7.2.1	Speicherung von Personendaten in CSV oder <code>mySQL</code>	20
11	Hauptteil	24
11.1	Hauptteil	24
11	Hauptteil	24
11.1	Hauptteil	24
11	Hauptteil	24
11.1	Hauptteil	24
11	Hauptteil	24
11.1	Hauptteil	24
12	Schlussbemerkungen und Ausblick	25
A	Ein Kapitel des Anhangs	26
	Glossar	27
	Abkürzungsverzeichnis	28

Inhaltsverzeichnis	III
Symbolverzeichnis	29
Literatur	30
Stichwortverzeichnis	31

Kurzfassung

Abstract

Im Rahmen dieser Abschlussarbeit wird gezeigt, wie eine automatisierte Suche nach personenbezogenen Daten im Internet aussehen kann und wie diese Daten für einen Phishing-Mail-Angriff verwendet werden können.

Danksagung

Vorwort

1 Einleitung

1.1 Motivation

Laut dem Bundeskriminalamt hat sich die Zahl der Cyberkriminalität mit einem klaren Trend nach oben entwickelt. [Bun18] Aus diesem Grund werden System immer sicherer und Firewalls immer noch besser. Das hat zu Folge, dass Angreifer oft auf Methoden ausweichen, bei denen der Mensch als Schwachstelle des Systems ausgenutzt wird. Daher ist eine häufig verwendete Technik von Cyberkriminalität das E-Mail-Phishing.

In den neusten Fällen von Phishing-Mail-Attacken zeigt die Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen, dass diese meist direkt an eine Person adressiert sind. Das heißt, in dieser Art von E-Mail, werden personenbezogene Daten verwendet. Ein Beispiel dafür, sind die gefälschten DSGVO-E-Mails. Hier wird die Zielperson im Namen der Sparkasse, persönlich mit Namen angesprochen. [NW18]

Solch ein Angriff benötigt im Voraus eine ausführliche Recherche über das Opfer. Als Informationsquelle für die Recherche können beliebig viele Quellen verwendet werden. Jedoch ist in der heutigen Zeit das Internet eine der meistgenutzten Informationsquellen. [All18]

1.2 Zielsetzung

Ziel dieser Arbeit ist es ein Programm zu entwickeln, welches automatisiert nach personenbezogenen Daten im Internet sucht und daraus eine Phishing-Mail generiert. Dabei soll der Fokus auf der automatisierten Informationsbeschaffung liegen.

Es sollen grundsätzlich zwei verschiedene Suchfunktionen mit diesem Programm möglich sein.

Ziel 1 *Informationen zu einer bestimmten Person im Internet suchen.*

Die erste Suchfunktion beinhaltet die Suche nach Informationen einer bestimmten Person. Dadurch können bereits bekannte Daten über die Person angegeben und somit die Suche verfeinert beziehungsweise verbessert werden. Hierbei ist es wichtig zu erkennen wann es sich um eine Information der gesuchten Person handelt.

Ziel 2 *Webseiten, die eine große Menge von personenbezogener Daten enthalten, auslesen und analysieren.*

Durch die zweite Suchfunktion soll eine große Menge an Daten gewonnen werden und dadurch ein weitläufiger Angriff zu simulieren.

Bei der zweiten Suchfunktion sollen nur bestimmte Webseiten vorgegeben werden, welche ausgelesen und analysiert werden sollen. Durch diese Funktion ist es möglich einen weitläufigen Phishing-Mail-Angriff zu simulieren.

Ziel 3 *E-Mail-Adressen aus den gewonnenen Daten generieren.*

Durch die Zusammensetzung von Vorname, Name und Geburtsjahr und/oder Firma werden die E-Mail-Adressen generiert.

Ziel 4 *Phishing-Mail-Muster erstellt*

Abhängig von den nach gefundenen Informationen, soll mit Hilfe der Muster eine glaubhafte und sinnvolle Mail erstellt werden.

Ziel 5 *Phishing-Mail erzeugen.*

Mit der vorhandenen Information, der E-Mail-Adresse und einem passenden Muster, soll eine Phishing-Mail erzeugt und versendet werden können.

1.3 Eigene Leistung

In dieser Arbeit wird ein Programm erstellt, welches personenbezogene Daten automatisiert aus dem Internet heraussucht und diese in potentielle Opferprofile ablegt. Die gewonnenen Informationen werden automatisiert in eine personalisierte Phishing-E-Mail eingebaut. Für einen höheren Erfolg werden E-Mail-Muster erstellt.

Damit ein kompletter Ablauf eines Phishing-Mail-Angriffs simuliert werden kann, wird ein Algorithmus entwickelt, der aus den gewonnen Informationen eine E-Mail-Adresse generiert.

1.4 Aufbau der Arbeit

Die Arbeit gliedert sich in einem theoretischen und praktischen Teil auf. Der Theorie-Teil beginnt im zweiten Kapitel und beschreibt die Grundbegriffe im Bereich Social Engineering, Webtools, E-Mails und Programmiersprachen. Im nächsten Kapitel befindet sich die Anforderungsanalyse. Hier werden die Anforderungen an die Arbeit festgelegt. Darauf folgen die Lösungsvorschläge im Kapitel vier und die ausgewählte Lösung anhand den Anforderungen im Kapitel 5. Anschließend wird bei der Umsetzung auf den Praktischen Teil eingegangen. Am Ende befindet sich das Fazit, der Ausblick und der Anhang.

2 Grundlagen

2.1 Social Engineering

2.1.1 Definition

Die Definition von Social Engineering (SE) ist nicht eindeutig. Es gibt sehr verschiedene Ansichten von der Definition. Die Idee von Social Engineering ist, eine Ziel so zu manipulieren, damit das Ziel eine für den Angreifer bessere Entscheidung trifft. In dem Buch Social Engineering - The Art of Human Hacking, von Christopher Hadnagy, ist Social Engineering definiert als “social engineering is the act of manipulating a person to take an action that may or may not be in the “target’s“ best interest“ [Had11]. Die Definition in dem Buch von Kevin D. Mitnick lautet: “Social Engineering uses influence and persuasion to deceive people by convincing them that the social engineer is someone he is not, or by manipulation. As a result, the social engineer is able to take advantage of people to obtain information with or without the use of technology“ [Mit01].

2.1.2 SE im Alltag

SE wird einem von Geburt an beigebracht und begegnet einem beinahe jeden Tag. Schon ein Baby muss wissen wie es die Eltern manipulieren kann damit man Dinge wie Essen, Zuneigung, o.ä. bekommt. Darüber hinaus ist SE in vielen Berufen ein täglicher Bestandteil. Beispielsweise manipulieren Ärzte viele Patienten mit einer Placebo-Behandlung. Bei dieser Behandlung wird dem Patient ein wirkstoff-freies Medikament verschrieben. Nur durch die Manipulation des Patienten und den sogenannten Palzebo-Effekt können Erfolge erzielt werden.

2.1.3 SE in der Informationssicherheit

Im Bereich der Informationssicherheit spricht man von Social Engineering wenn man durch Manipulierung bzw. das Hacken von Menschen Passwörter, Zugänge zu Systemen oder vertrauliche Information bekommt. Die bekanntesten Angriffsmethoden sind Phishing, Pretexting, Baiting und Quad Pro Quo. Bei dieser Arbeit wird aber hauptsächlich auf das Thema Phishing eingegangen.

2.1.4 SE Angriffe

Aufbau eine SE-Angriffzykluses

Der Aufbau eines SE-Angriffes ist definiert in mehrere Phasen. Das wohl bekannteste Modell für einen Social Engineering-Angriffszyklus ist in dem Buch von Kevin D. Mitnicks - The art of deception: controlling the human element of security [Mit01] definiert. Dieser Zyklus besteht aus den 4 Phasen Research, Developing rapport and trust, Exploiting trust und Utilize information. In der Research-Phase geht es um die Informationsbeschaffung, bei der der Angreifer möglichst viel Informationen über das Ziel herausfindet. Die Developing rapport and trust Phase beschreibt den Aufbau für einen guten Kontakt, da der Angreifer ein leichteres Spiel hat wenn das Ziel dem Angreifer vertraut. Das nun erzeugte Vertrauen wird in der Exploitation trust Phase ausgenutzt. Hier will der Angreifer die eigentlich Information vom Opfer herausfinden. Dies geschieht einerseits durch bestimmtes nachfragen oder Manipulation. Utilize information ist die letzte Phase. Dort wird die gewonnene Information genutzt um das eigentliche Ziel des Angreifers zu erreichen.

Grundsätzlich werden bei einem Social Engineering Angriff menschliche Wünsche, Ängste und verbreitete Verhaltensmuster verwendet um ein Opfer zu manipulieren. [uDsine15]

Phishing

Das Wort Phishing wird von dem Wort “fishing“ abgeleitet, da die Angreifer nach Informationen fischen. Das “Ph“ kommt von “sophisticated“ und meint damit, dass die Angreifer ausgeklügelte Techniken verwenden um an Informationen heranzukommen. [Jam05]

Phishing ist ein Angriffsmethode, bei dem ein Angreifer glaubwürdige E-Mails versendet, um von einem Opfer Informationen zu erhalten. Die sogenannten E-Mails enthalten meist eine Aufforderung einen Link zu öffnen und sehen täuschend echt aus. Zum Beispiel könnten

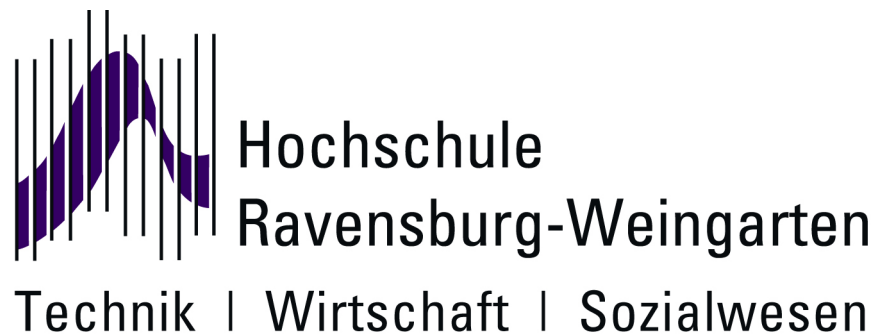


Bild 2.1: Logo der HS – oder nicht?

der Angreifer ein Layout von Amazon verwenden und Sie auffordern, den Link zu öffnen, wegen einem Authentifizierungsproblem. Nachdem Sie auf den Link geklickt haben müssen Sie sich anmelden. Hier könnten die Angreifer Ihre Anmeldedaten abgreifen, nachdem Sie sie eingeben haben. Sobald Sie die Anmeldedaten haben könnten Sie mit der Meldung :“Hoppla, ein Fehler ist aufgetreten, melden Sie sich bitte neu an!“ auf die originale Seite weitergeleitet werden. Durch diesen Vorgang hätten die Angreifer ihre Anmeldedaten bekommen.

Für diese Methode benötigt der Angreifer nicht nur Social Engineering Fähigkeiten sondern auch technische. [CH15]

Spear-Phishing

Spear-Phishing ist eine Unterkategorie des normalen E-Mail-Phishings. Der Unterschied besteht darin, dass anstatt einer anonymen E-Mail, eine Mail an ein ausgewähltes Opfer gesendet wird. In einer Spear-Phishing-E-Mail wird ein Opfer beispielsweise mit einem Namen angesprochen oder es sind E-Mails mit Inhalten die das Opfer interessieren könnten. Aus diesem Grund benötigt man hier Zeit für die Informationsbeschaffung. Dennoch ist der Erfolg hier vielversprechender als beim normalen E-Mail-Phishing. 91% der Advanced Persistent Threat (APT) Angriffe auf Firmen beginnen mit einer Spear-Phishing-E-Mail. Die Schadsoftware wird meistens als Remote Access Trojans (RATs) in einem Zip-Datei überliefert. [Cal13]

2.2 Webtools

2.2.1 Web Scraping

Definition

In der Theorie bedeutet web scraping die Informationsbeschaffung im Internet mit unterschiedlichsten Mitteln. [Mit15]

Funktionsweise

Meist wird dies mit einem automatisierten Programm realisiert, das Daten von einem Webserver anfragt, bekommt, analysiert und auswertet. In der Praxis gibt es ein großes Feld von Programmiertechniken und Einsatzmöglichkeiten. Mit Hilfe von web scraping ist es möglich große Datenmengen zu erfassen und zu verarbeiten. [Mit15]

2.2.2 Web Crawling

Definition

Beim Web Crawling werden Webinhalte geladen und nach Hyperlinks durchsucht. Diesen wird wieder gefolgt und der Prozess beginnt von vorne. Das ist die Grundfunktion einer Suchmaschine. [Mit15]

Funktionsweise

Die Funktionsweise besteht darin, dass in den meisten Fällen ein automatisiertes Programm (Web Crawler) erstellt wird. Der Web Crawler lädt Webinhalte herunter und durchsucht diese nach Hyperlinks bzw. URLs. Den gefundenen Hyperlinks werden wieder gefolgt, um neue Webseiten mit weiteren URLs zu laden. So handelt sich ein Web Crawler von Link zu Link durch das Internet. [Mit15]

2.3 Personenbezogene Daten

2.3.1 Definition

Laut DSGVO sind personenbezogene Daten “alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person (im Folgenden „betroffene Person“) beziehen; als identifizierbar wird eine natürliche Person angesehen, die direkt oder indirekt, insbesondere mittels Zuordnung zu einer Kennung wie einem Namen, zu einer Kennnummer, zu Standortdaten, zu einer Online-Kennung oder zu einem oder mehreren besonderen Merkmalen identifiziert werden kann, die Ausdruck der physischen, physiologischen, genetischen, psychischen, wirtschaftlichen, kulturellen oder sozialen Identität dieser natürlichen Person sind;“ [DSG]

3 Problemspezifikation

Persönliche Daten sind im Internet oft frei zugänglich. Das heißt, dass unterschiedlichste Webseiten persönliche Information von Menschen öffentlich bereitstellen. Die bekanntesten Webseiten sind wahrscheinlich die Social Media Seiten wie Twitter, Facebook und Instagram. Allerdings wird auch auf anderen Webseiten personenbezogene Daten in großen Mengen bereitgestellt. Ein Beispiel dafür ist das Fußballportal “www.fupa.net“. Diese Art von Webseiten sind perfekte Informationsquelle für Phisher.

Im Bereich von Social Engineering Angriffen wird diese Information oft genutzt um ein Opfer zu täuschen oder manipulieren.

Dass hier beschriebene Problem zeigt, dass der Zugang für persönliche Information durch das Internet für die Öffentlichkeit einfacher gemacht wird. Es soll mit einem kritisch Blick darauf gezeigt werden, mit welchem Aufwand, personenbezogene Daten aus dem Internet herausgelesen, analysiert und für einen Phishing-Mail-Angriff verwendet werden kann.

4 Anforderungsanalyse und Priorisierung

4.1 Anforderungsanalyse

Die im Kapitel 1.2 definierten Ziele sollen mit den folgenden Anforderungen gewährleistet werden.

4.1.1 Anforderung an das Programm bzw. an die Programmiersprache

Es sollte eine möglichst einfache und sehr mächtige Skriptsprache verwendet werden, mit der Automatisierungen gut möglich sind. Eine Oberfläche kann vorhanden sein ist aber kein muss. Eine Eingabe über die Konsole oder über die GUI soll möglich sein.

4.1.2 Anforderung an die Informationsbeschaffung

Die Anforderungen an die Informationsbeschaffung von personenbezogenen Daten lässt sich in zwei Teile gliedern. Erstens in die Informationsbeschaffung von bestimmten bzw. ausgewählten Personen und zweitens die Informationsbeschaffung von einer großen Menge unbestimmter Personen.

Informationsbeschaffung von bestimmten/ausgewählten Personen

Bei dieser Informationsbeschaffung soll eine Suchfunktion entwickelt werden, welche Informationen zu einer angegeben Person sucht. Dies soll mit Hilfe eines Web-Crawlers und mit einem Web-Scraper umgesetzt werden. Das zu entwickelnde Tool soll bekannte Daten wie Vorname, Nachname, Geburtsjahr, Ort, Benutzernamen von Social Media Webseiten, usw.

über eine Konsolen-Abfrage einlesen können. Die Herausforderung besteht darin, zu erkennen, wann und ob es sich um die Information der gesuchten Person handelt.

Informationsbeschaffung von unbestimmten Personen

Es soll eine Prototyp-Suchfunktion entwickelt werden, die eine komplette Website durchsucht. Dabei sollen möglichst viele Informationen von vielen Personen herausgefunden werden. Jedoch sind diese Personen dem Programm-Anwender unbekannt. Die Informationen werden aus Webseiten mit einer großen Anzahl von Mitgliedern herausgelesen. Bei dieser Suchfunktion soll es möglich sein, aus vorgegebenen Webseiten eine auszuwählen und diese anschließend auszulesen und zu analysieren.

4.1.3 Anforderung an die Datenverwaltung/-speicherung

Ausgelesene Daten sollen vor dem Speichern formatiert und klassifiziert werden, damit die Daten später korrekt in die Phishing-Mails eingesetzt werden können. Die Schwierigkeit besteht darin, zu erkennen, um welche Art von Information es sich handelt. Beispielsweise um ein Hobby oder Beruf. Zusätzlich sollen die Daten in einer gut übersichtlichen Struktur gespeichert werden und müssen beliebig erweiterbar sein.

4.1.4 Anforderung an die Generierung der E-Mail-Adressen

Da nicht zu jeder Suche eine E-Mail-Adresse im Internet gefunden werden kann, muss die E-Mail-Adresse aus den vorhandenen Informationen generiert werden. Es soll eine größere Anzahl von möglichen E-Mail-Adressen erzeugt werden. Durch den Pool an E-Mail-Adressen soll die Wahrscheinlichkeit erhöht werden, dass die richtige E-Mail-Adresse dabei ist. Des Weiteren kann die E-Mail-Adresse auf Verfügbarkeit und Gültigkeit geprüft werden.

4.1.5 Anforderung an die E-Mail-Muster

E-Mail-Muster sollen erstellt werden und so klassifiziert sein, dass für jedes gefundene Opferprofil ein passendes Muster vorhanden ist. Des Weiteren soll der E-Mail-Text mit den eingesetzten Informationen Sinn ergeben und eine korrekte Grammatik beinhalten.

4.1.6 Anforderung an die Erstellung der Phishing-Mail

Die Phishing-Mails sollen automatisiert erstellt werden. Die Auswahl des richtigen E-Mail-Musters zu der gewonnenen Opferinformation soll ebenfalls automatisiert ablaufen.

4.1.7 Unter anderem soll die Arbeit Antworten auf folgende Fragen finden

- Mit welchem Aufwand ist eine Phishing-Mail-Angriff verbunden?
- Ist es möglich ein Personenprofil zu erstellen, bei dem ausschließlich korrekte Informationen vorhanden sind?
-

4.2 Priorisierung

Die Tabelle 4.1 zeigt die Priorisierung der Anforderungen.

Tabelle 4.1: Priorisierung der Anforderungen

Anforderung	Priorisierung (A-C)
Informationsbeschaffung von ausgewählten Personen	A
Informationsbeschaffung von vielen unbekannten Personen	A
E-Mail-Muster erstellen	A
Phishing-Mail erzeugen	B
Datenverwaltung/-speicherung	B

5 Lösungsideen

Für die Umsetzung der im Kapitel 1.2 definierten Ziele, werden folgende Lösungsideen vorgeschlagen.

5.1 Programmiersprache

Python

5.2 Informationsbeschaffung

Für die Eingabe von Suchdaten, besteht für beide Informationsbeschaffungen die Möglichkeit eine Grafische-Bedienoberfläche oder eine Konsolen-Eingabe zu verwenden.

5.2.1 Informationsbeschaffung von bestimmten/ausgewählten Personen

Suche nach Informationen

Idee 1 Die Art der Suche wird anhand den eingegebenen Daten angepasst.

Abhängig von der Anzahl und Art der Daten die vom Programm-Anwender eingegeben wurden, wird die Art beziehungsweise die Reihenfolge der Suche variiert. Die nachfolgenden Fälle sollen diesen Ansatz verdeutlichen.

Fall 1: Vorname, Nachname, Ort wird eingegeben:

In diesem Fall wird mit Hilfe der Suchmaschine von Google nach Information gesucht. Die

von Google vorgeschlagenen Seiten werden analysiert, interpretiert und gespeichert. Dadurch können weitere Informationen gewonnen werden. Wenn Benutzernamen von anderen Webseiten wie Instagram, Facebook oder ähnliches vorgeschlagen wird, kann somit die Suche speziell auf der entsprechenden Seite erweitert werden.

Fall 2: Benutzername einer Webseite(Facebook,Instagram,usw.) wird eingeben:

Hier kann zuallererst auf der entsprechenden Webseite nach Informationen zu dem angegebenen Benutzernamen gesucht werden. Möglicherweise werden dadurch zusätzliche Daten herausgefunden, die bei der weiteren Suche von Vorteil wären.

Nachdem die Webseite nach dem Nutzernamen durchsucht und ausgewertet wurde, kann nun mit herkömmlichen Suchmaschinen die Suche erweitert werden.

Idee 2 *Es wird unabhängig von den eingegebenen Daten direkt mit einer Suchmaschine nach Informationen gesucht.*

Man verwendet ausschließlich die herkömmlichen Suchmaschinen und geht anhand den vorgeschlagenen Links auf die Suche nach Informationen.

Idee 3 *Es wird nur auf ausgewählten Webseiten nach Informationen gesucht*

Verschiedenste Webseiten durchsuchen. Ideen dafür sind Facebook, FuPa, Instagram, Xing, LinkedIn, Google und Twitter.

Wann handelt es sich um die gleiche Person?

Bei jeder einzelnen Suchvariante, besteht die Herausforderung darin, zu erkennen, wann es sich um die gesuchte Person handelt. Für diese Problematik werden folgende Lösungsideen vorgeschlagen.

Lösungsidee 1 *Die Art der Suche wird anhand den eingegebenen Daten angepasst.*

Diese Lösung entspricht dem Ansatz 1 von Kapitel 5.2.1. Die Suche kann dadurch verfeinert werden und die Anzahl der fehlerhaften Vorschläge wird geringer. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit höher, dass es sich um die richtige Person handelt.

Lösungsidee 2 *Bei keiner perfekten Übereinstimmung wird die Suche erweitert*

Hier kann das Such erweitert werden, indem auf Verbindungen der Zielperson eingegangen wird. Das heißt bekannte Facebook-Freunden, FuPa-Teammitglieder, oder Xing-Arbeitskollegen gesucht können ebenfalls durchsucht werden.

Lösungsidee 3 *Profilbilder können verglichen werden*

Entweder mit Bilderkennungssoftware oder Googl-Bildersuche

Lösungsidee 4 *Die Personen-Suche mit Hilfe von korrekten Suchbefehlen verfeinern.*

In dem Buch “Open Source Intelligence Techniques“ [Baz18], werden Suchbefehle aufgezeigt, mit denen die Suche mit bekannter Suchmaschinen verbessert und verfeinert werden kann. Auch bei dieser Lösungsidee wird die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass es sich um die gesuchte Person handelt.

5.2.2 Informationsbeschaffung von einer großen Menge unbestimmter Personen

Webseiten mit großen Menge von Daten, ausgenommen von den bekannten Social Media Seiten, sind das Fußballportal FuPa, Xing und LinkedIn.

5.3 Analyse und Speicherung der Information

5.3.1 Textanalyse

Die Textanalyse wird nur bei der Suche einer bestimmten Person benötigt. Die zweite Suchfunktion wird hartkodiert und benötigt dadurch keine Textanalyse, da der Aufbau der Webseite im voraus bekannt ist. Das bedeutet, dass das Programm genau weiß wo welche Information auf der Webseite steht. Beispielsweise befindet das Geburtsjahr bei der Seite von dem Fußballportal FuPa immer an der gleichen Position einer Tabelle.

Dies ist bei der ersten Suchfunktion allerdings nicht möglich. Es können verschiedenste Arten von Webseiten vorgeschlagen werden. Aus diesem Grund muss das Programm “clever“ sein und die wichtigen Daten aus der Seite herausfiltern können. Dazu gibt es folgende Lösungsideen.

Idee 1 *Textanalyse mit Hilfe von Python NLTK.*

Mit dem *Natural Language Toolkit* ist es möglich, den vorhandenen Webseitentext zu analysieren. Zu Beginn können sogenannte “stopwords” aus dem vorgegebenen Text herausgefiltert werden. Stopwords sind Wörter, die sehr oft auftreten und keinen großen Informationsgewinn mit sich bringen. Beispiele dafür sind *ein, einer, usw.* Dadurch verringert sich die Anzahl der gesamten Wörter im Text. Anschließend können Funktionen wie das Zählen des Vorkommens einzelner Wörter angewendet werden, um einen Überblick von dem Text zu bekommen. Des Weiteren kann der Text in Fragmente zerlegt werden, um weitere Informationen über den Inhalt zu erlangen. Abschließend können die analysierten Wörter bzw. Fragmente nach Schlüsselbegriffen durchsucht werden.

Idee 2 *Textanalyse indem nach Schlüsselwörtern gesucht wird.*

Es kann ein Algorithmus entwickelt werden, der nach Schlüsselwörtern in einer Webseite sucht. Hierfür wäre es denkbar, Datenbanken bzw. Wortsammlungen zu erstellen, die die zu suchenden Schlüsselwörter beinhalten. Mit diesen Datenbanken kann nun die Webseite nach den Schlüsselwörtern durchsucht, analysiert und interpretiert werden. Die Datenbanken werden mit Hilfe von bekannter Listen im Internet befüllt. Beispiele hierfür wären eine aktuelle Liste aller Hochschulen in Deutschland, Berufsbezeichnungen, Studiengänge, Hobbys, Städte, etc...

Idee 3 *Textanalyse mit Hilfe Machine Learning*

Möglicherweise irgendeine Python bib.

Scikit

Idee 4 *Mit Hilfe von NLTK Rake den Text interpretieren*

Rake hat die Aufgabe, einen Text mit vielen Wörtern auf eine geringe Anzahl von Schlüsselwörtern zu reduzieren und dadurch kann möglicherweise der Inhalt des Textes erkannt werden, ohne ihn komplett gelesen zu haben.

5.3.2 Speicherung der Information

Für die Suche einzelner Person, kann ein erweiterbares Personen-Objekt erstellt werden.

Für die Informationsbeschaffung von vielen unbekannten Personen, könnte eine SQL-Datenbank

erstellt werden. Ein weiterer Idee wäre, eine Datei anzulegen, bei der alle Personen gut strukturiert gespeichert werden können. Möglichkeiten dafür wären die Dateiformate CSV und TXT.

5.4 Generierung der E-Mail-Adressen

Es kann das opensource tool von [intelligencetechniques](#) mit Hilfe eines automatisierten Webbrowsers verwendet werden. Algorithmus entwickeln, der alle möglichen Mail-Adressen aus den Daten Vorname, Nachname, Geburtsjahr und den bekanntesten Mail-Providern erzeugt.

5.5 Erstellung der E-Mail-Muster

Die Muster können in zwei große Kategorien unterteilt werden. Es gibt einen privaten und geschäftlichen Teil. Der private Teil hat weiter Unterteilungen wie Familie, Hobby/Interessen.

5.6 Erzeugung der Phishing-Mail

6 Auswahl der Lösung anhand den Anforderungen

6.1 Informationsbeschaffung

6.1.1 Informationsbeschaffung von bestimmten/ausgewählten Personen

6.1.2 Informationsbeschaffung von einer großen Menge unbestimmter Personen

6.2 Datenanalyse/-speicherung

6.3 Generierung der E-Mail-Adressen

6.4 Erstellung der E-Mail-Muster

6.5 Erzeugung der Phishing-Mail

7 Umsetzung

7.1 Informationsbeschaffung von der Website **www.fupa.net**

7.1.1 Erstellung eines Web Crawlers

Anforderung

Der Web Crawler soll die komplette Webseite www.fupa.net durchgehen und Links mit Spielerinformationen speichern. Die Funktionsweise des Web Crawlers besteht darin, dass das Programm auf der Startseite von Fupa.net beginnt nach links zu suchen und diesen folgt.

Probleme

1. Python hat einen verkürzten und erkennbaren Standard http-Header. Dieser wird von vielen Administratoren geblockt und mit der Fehlermeldung 451 erkennbar gemacht.
451 for legal reason
2. Honeypots gewollt oder ungewollt, hier Kalender darstellung mit links zu neuen Jahren die eine sehr hohe bis überhaupt keine Begrenzung haben.
3. Rekursion erreicht schnell die Maximale tiefe von 1500.
4. Zu langsamer Algorithmus

Lösungen

1. http-Header selber konfigurieren
2. Links mit möglichen Honeypots nicht beachten
3. Stack Klasse schreiben damit keine Rekursion benötigt wird
4. Algorithmus anpassen auf fupa-Webseite

7.2 Datenverwaltung und Speicherung

7.2.1 Speicherung von Personendaten in CSV oder mySQL

8 Hauptteil

8.1 Hauptteil

8.1.1

9 Hauptteil

9.1 Hauptteil

9.1.1

10 Hauptteil

10.1 Hauptteil

10.1.1

11 Hauptteil

11.1 Hauptteil

11.1.1

12 Schlussbemerkungen und Ausblick

A Ein Kapitel des Anhangs

Glossar

Active Directory

Active Directory ist in einem Windows Server 2000, Windows Server 2003, oder Windows Server 2008-Netzwerk der Verzeichnisdienst, der die zentrale Organisation und Verwaltung aller Netzwerkressourcen erlaubt. Es ermöglicht den Benutzern über eine einzige zentrale Anmeldung den Zugriff auf alle Ressourcen und den Administratoren die zentral organisierte Verwaltung, transparent von der Netzwerktopologie und den eingesetzten Netzwerkprotokollen. Das dafür benötigte Betriebssystem ist entweder Windows Server 2000, Windows Server 2003, oder Windows Server 2008, welches auf dem zentralen Domänencontroller installiert wird. Dieser hält alle Daten des Active Directory vor, wie z.B. Benutzernamen und Kennwörter. 3

Glossareintrag

Erweiterte Informationen zum einem Wort oder einer Abkürzung, ähnlich einem Eintrag im Duden. 3

Abkürzungsverzeichnis

AD Active Directory 3

Symbolverzeichnis

π Die Kreiszahl. 3

Literatur

- [All18] ALLENSBACH, IFD: *Meistgenutzte Informationsquellen der Bevoelkerung in Deutschland im Jahr 2018*. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171257/umfrage/normalerweise-genutzte-quelle-fuer-informationen/>, 2018. Abrufdatum: 18.01.2019.
- [Baz18] BAZZELL, MICHAEL: *Open Source Intelligence Techniques: Resources for Searching and Analyzing Online Information*. CreateSpace Independent Publishing Platform, USA, 6th , 2018.
- [Bun18] BUNDESKRIMINALAMT: *Polizeilich erfasste Fälle von Cyberkriminalität im engeren Sinne* in Deutschland von 2004 bis 2017*. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/295265/umfrage/polizeilich-erfasste-faelle-von-cyberkriminalitaet-im-engeren-sinne-in-deu> 2018. Abrufdatum: 29.10.2018.
- [Cal13] CALDWELL, TRACEY: *Spear-phishing: how to spot and mitigate the menace*. Computer Fraud & Security, 2013(1):11–16, 2013.
- [CH15] CHRISTOPHER HADNAGY, MICHELE FINCHER: *Phishing Dark Waters: The Offensive and Defensive Sides of Malicious E-mails*. 2015.
- [DSG] DSGVO: *Art. 4 DSGVO Begriffsbestimmungen*. <https://dsgvo-gesetz.de/art-4-dsgvo/>. Abrufdatum: 09.01.2019.
- [Had11] HADNAGY, CHRISTOPHER: *Social Engineering: The Art of Human Hacking*. 2011.
- [Jam05] JAMES, LANCE: *Phshing Exposed: Uncover Secrets from the Dark Side*. 2005.
- [Mit01] MITNICK, KEVIN D.: *The art of deception:controlling the human elemnet of security*. 2001.
- [Mit15] MITCHELL, RYAN: *Web Scraping with Python: Collecting Data from the Modern Web*. 2015.
- [NW18] NORDRHEIN-WESTFALEN, VERBRAUCHERZENTRALE: *Phishing-Radar: Aktuelle Warnungen*. <https://www.verbraucherzentrale.nrw/wissen/digitale-welt/phishingradar/phishingradar-aktuelle-warnungen-6059>, 2018. Abrufdatum: 29.10.2018.

-
- [uDsiNe15] NETZ E.V., DATEV UND DEUTSCHLAND SICHER IM: *Verhaltensregeln zum Thema "Social Engineering"*. 2015.