



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Bachelorarbeit

Erhan Yilmaz

Password Cracking as a Service - Ein Framework zur
Integration externer Dienste

Erhan Yilmaz

**Password Cracking as a Service - Ein Framework zur
Integration externer Dienste**

Bachelorarbeit eingereicht im Rahmen der Bachelorprüfung

im Studiengang Bachelor of Science Angewandte Informatik
am Department Informatik
der Fakultät Technik und Informatik
der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Betreuender Prüfer : Prof. Dr. Martin Hübner
Zweitgutachter : Prof. Dr. Stefan Sarstedt

Abgegeben am **Datum**

Erhan Yilmaz

Thema der Bachelorarbeit

...

Stichworte

...

Kurzzusammenfassung

...

Erhan Yilmaz

Title of the paper

...

Keywords

...

Abstract

...

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
1.1	Motivation	5
1.2	Zielsetzung	7
1.3	Methodik	8
2	Anforderungsanaylse	9
2.1	Funktionale und nichtfunktionale Anforderungen	11
2.1.1	Funktionale Anforderungen	11
2.1.2	Nichtfunktionale Anforderungen	14
2.1.3	Abgrenzungen	14
2.2	Anwendungsfälle	14
3	Entwurf	20
3.1	Allgemeine Architektur	21
3.2	Entwurf Anwendungskern	21
3.3	Entwurf Plugin	25
3.4	Entwurf Public Klassen	28
3.5	Entwurf Message Queue	30

1 Einleitung

...

1.1 Motivation

Beinahe täglich erreichen uns Nachrichten von Unternehmen, deren Datenbanken kompromittiert wurden. Die Angreifer haben es in solchen Fällen meistens auf die Benutzernamen und die Passwörter der Kunden abgesehen, denn diese sind Geld wert. [ISTR 2013]

Entwendete Kundendaten oder Passwörter führen bei Firmen zu erheblichen Schäden. Solche Vorfälle verursachen zusätzlich zum Image-Schaden immense Kosten, da beispielsweise Kunden entschädigt werden müssen.

Falls auch Passwörter entwendet wurden, kann es zu Identitäts-Diebstählen kommen. Diese sind besonders fatal, da die Angreifer durch die Entwendung der Passwörter Zugriff auf Geld oder Konten der Kunden bekommen können.

So konnte im Jahr 2011 eine Hacker-Gruppe erfolgreich in die Datenbanken des Playstation-Networks eindringen und Accounts im siebenstelligen Bereich stehlen.

Schätzungen zufolge, hat dieser Angriff Sony bis zu 3.2 Milliarden US-Dollar gekostet. [ROW 2011]

Passwörter und andere sensible Datensätze zu schützen, hat für Unternehmen eine hohe Priorität, aus diesem Grund sollten sie immer gehasht abgespeichert werden.

Kryptographische Hash-Funktionen werden benutzt, um Passwörter unlesbar zu machen.

Diese Hash-Funktionen sind nicht umkehrbar. Will ein Angreifer also den Klartext zu einem verschlüsselten Passwort lesen, muss er eine Zeichenfolge finden, welche einen identischen Hash-Code erzeugt.

Aufgrund möglicher Kollisionen können mehrere solcher Zeichenfolgen existieren, deshalb muss der Angreifer die gefundenen Passwörter durchprobieren. [CAS 2012]

Die Zeit in der ein beliebiger Datensatz (z.B. Passwort) lesbar gemacht werden kann, sollte im besten Fall nur durch Brute-Force-Verfahren möglich sein.

Durch den Handel mit Datensätzen werden hohe Kapitalerträge erzielt. Im Jahr 2012 erzielten E-Mail Zugangsdaten einen Wert von bis zu 20 US-Dollar pro Account. [ISTR 2013] Aus der Sicht eines Angreifers ist es demnach wichtig einen Datensatz lesbar zu machen, da er diesen teurer verkaufen kann. Um den Klartext zu einem gehashten Passwort zu finden, werden Passwort-Cracking-Tools eingesetzt.

Da Kriminelle nicht rechtmäßig in den Besitz der Daten kommen, müssen Sie zum Verkauf der Daten auf Schwarzmärkte (z.B. TOR-Netzwerk) ausweichen.

Es gibt verschiedene Verfahren mit denen man versuchen kann den Klartext zu einem Hash-Wert zu finden.

Vor dem Hintergrund der gegebenen Daten, und dem zur Verfügung stehenden Wissen über diese Daten, sind jedoch nicht alle Verfahren anwendbar.

So hebt beispielsweise das „Salting“ die Möglichkeit aus, Rainbow-Tables zu nutzen:

Bei Rainbow-Tables handelt es sich um Datenstrukturen. Diese bestehen aus Ketten von Hash-Werten und den zugehörigen Passwörtern. Ziel ist es, durch die Nutzung der vorberechneten Tabellen, den Klartext zu einem Hash-Wert schneller finden zu können.

Durch das Anhängen einer zufälligen Zeichenfolge an das Passwort wird verhindert, dass identische Passwörter auf denselben Hash-Wert abbilden. Somit kann nicht von einem gegebenen Hash-Wert auf die Ursprungs-Zeichenfolge geschlossen werden. [POU 2012]

Derzeit existieren diverse Passwort-Cracking-Tools am Markt. Sie unterscheiden sich unter anderem in Expertise, Funktionsumfang und Geschwindigkeit.

Aufgrund dieser Unterschiede ist die Nutzung eines einzelnen Password-Cracking-Tools nicht immer ideal. Es ist möglich, dass ein Teilproblem schneller oder eindeutiger durch ein anderes Produkt gelöst werden kann.

Die Lösung für dieses Problem besteht darin, die besten und aktuellsten Services unterschiedlicher Anbieter miteinander zu kombinieren, um so ein genaueres Ergebnis ableiten zu können.

Im Rahmen dieser Arbeit soll ein Tool, bzw. eine Simulationsumgebung entstehen, welches die folgenden funktionalen Eigenschaften erfüllt:

1. Nutzung einer simulierten oder realen Menge von Passwörtern als Wissensbasis
2. Aufbau von Szenarien zum Testen der Wissensbasis (i.e. cracken der Passwörter) mithilfe von festgelegten Verfahren und Ansätzen
3. Aufzeichnung und Aufbereitung der während des Tests gesammelten Daten

Das Tool wird als Framework benutzt. Dabei werden gewünschte externe Services als Plugins eingebunden. Das Framework bietet somit eine einheitliche Sicht auf eingebundene Services.

Ein Service bezeichnet eine bereits vorhandene externe Software (z.B. John the Ripper).

So können nach der Einbindung eines Services die angebotenen Angriffsmodi und Cracking-Verfahren benutzt werden.

Sollte sich also ein neues Verfahren am Markt etablieren, kann es mit einfachen Mitteln in die Service-Landschaft der bereits eingebundenen Plug-Ins integriert und genutzt werden.

Ziel ist ein Produkt, welches mit möglichst geringem Aufwand aktuell und dementsprechend performant gehalten werden kann. Deshalb ist es wichtig den Aufwand, für das Einbinden eines Services, möglichst gering zu halten. Dazu wird ein generisches Format angeboten, welches vom Tool interpretiert werden kann.

1.2 Zielsetzung

Ziel dieser Arbeit ist ein Tool. Dieses Tool dient dazu, eine Testumgebung aufzusetzen. Idealerweise ist es möglich alle Parameter dieser Umgebung selbst zu bestimmen.

Ausgehend von einem Datenbestand aus Klartext-Passwörtern, sollte man entscheiden können welche Hashing-Algorithmen zur Verschlüsselung genutzt werden sollen, ob salting angewendet werden soll und welche Möglichkeiten der Angreifer zum cracken der Wissensbasis besitzt (e.g. Rainbow-Tables, Hardware-Unterstützung, Wortlisten etc.).

Abschließend ist es möglich Cracking-Verfahren einzusetzen, um die Wissensbasis auf Sicherheit zu prüfen.

Dadurch können Erkenntnisse über die Schnelligkeit und Zuverlässigkeit unterschiedlicher Cracking-Verfahren gewonnen werden.

Weil die Umgebung beliebig angepasst werden kann, ist es möglich eine Art Katalog zu erstellen.

Dieser Katalog kann Kunden vorgelegt werden und besteht aus bereits vorgefertigten Strategien zur Bildung von Passwörtern, Sicherheits-Richtlinien zum Management von Passwörtern und den dafür notwendigen Kosten und Aufwendungen.

Der Katalog kann dazu genutzt werden, um Kunden Schwächen und Stärken in ihren Datenbanken aufzuzeigen. Zusätzlich kann demonstriert werden, welche Art von Maßnahme welchen Schutz liefert.

Dabei ist es auch denkbar, dass Unternehmen aufgrund Ihrer eigenen Forschung mithilfe des Tools Kataloge anlegen.

Langfristig betrachtet soll das Tool, durch die Aktualität der eingebundenen Services, seine Daseinsberechtigung sichern. Aufgrund wissenschaftlicher Entwicklung kann es passieren, dass bestimmte Verfahren nicht mehr den aktuellen Anforderungen entsprechen. In diesem Fall kann das Tool helfen, da ein den Anforderungen entsprechendes Produkt einfach eingebunden werden kann.

Es ist anzumerken, dass der Funktionsumfang des Tools direkt vom Funktionsumfang der eingebundenen Plug-Ins abhängt.

1.3 Methodik

Diese Arbeit wird in zwei Teilen bearbeitet.

Der erste Teil vermittelt die Grundlagen von Verschlüsselungs- und Hashing-Verfahren und gibt einen Überblick über Passwort-Studien und den aktuellen Markt der Passwort-Cracking-Tools. Zusätzlich wird auf die unterschiedlichen Ansätze zum Cracken von Passwörtern eingegangen.

Bezüglich der drei genannten Verfahren, (Verschlüsselung, Hashing und Cracking) werden die Funktionsweise und die Vor- und Nachteile erklärt. Zuletzt wird anhand eines Beispiels der Einsatz erläutert.

Die Passwort-Studie beschäftigt sich mit der Sicherheit von Passwörtern. Dabei werden unterschiedliche Studien zu Rate gezogen, welche sich mit der Analyse weltweit genutzter Passwörter befassen. In diesem Kapitel wird beschrieben, was ein starkes von einem schwachen Passwort unterscheidet und wie eine möglichst hohe Passwort-Sicherheit erreicht werden kann.

Des Weiteren soll anhand von Statistiken die Häufigkeit von genutzten Passwörtern aufgezeigt werden.

Die Markt-Studie gibt einen Überblick über ausgewählte Passwort-Cracking-Tools. Dabei soll die Nutzung und der Funktionsumfang beschrieben und auf mögliche Defizite hingewiesen werden.

Der zweite Teil dieser Arbeit beschäftigt sich mit dem Entwurf, der Implementierung und der Validierung des resultierenden Tools.

Anhand der Anforderungen und der Anwendungsfälle werden Systemoperationen (Schnittstellenoperationen) abgeleitet. Diese werden zum Entwurf des Komponentenschnitts und der Architektur genutzt.

Zusätzlich muss ein Format zur Nutzung gewünschter Services definiert und in die Architektur integriert werden. Dabei kann auf bereits etablierte Formate (z.B. XML) zurückgegriffen werden.

Um die Machbarkeit zu zeigen, wird ein Prototyp implementiert, welcher bis zu 2 externe Services anbietet.

In der Test-Phase werden die angebotenen Services, auf einem dedizierten Server, auf Geschwindigkeit und Korrektheit geprüft. Dabei werden verschiedene Test-Szenarien erstellt und ausgeführt.

Die Auswertung erfolgt unter Berücksichtigung der Größe und Komplexität der Eingabeparameter, der Geschwindigkeit und der Menge der gefundenen korrekten Lösungen.

Abschließend werden die gewonnenen Erkenntnisse zusammengefasst und ein Fazit gezogen, welches sich kritisch mit der weiteren Nutzung des Tools auseinandersetzt.

2 Anforderungsanaylse

Um die an das End-Produkt gestellten Erwartungen (Anforderungen?) zu erfüllen, muss eine Anforderungsanalyse durchgeführt werden.

Dazu werden die Anforderungen an das System beschrieben. Ebenfalls müssen die funktionalen und nicht funktionalen Anforderungen und die daraus resultierenden Anwendungsfälle festgehalten werden.

Die Anforderungen sind vollständig, identifizierbar, konsistent und einheitlich dokumentiert. Das Ergebnis der Anforderungsanalyse kann als Grundstein für ein Pflichtenheft betrachtet werden.

Im Folgenden wird zwischen zwei Entitäten unterschieden:

1. Benutzer: der Benutzer der Software bedient das Graphical User Interface. Dabei wird weder der Zugriff auf die Source-Dateien noch Wissen über die Funktionsweise des Programms vorausgesetzt.
2. Plugin-Architekt: der Plugin-Architekt muss Wissen über bestimmte Funktionsweisen des Systems besitzen. Dieses Wissen kann genutzt werden um externe Dienste in das System einzubinden. Im speziellen muss die Kommunikation mit dem Framework und mindestens die Delegation eines Arbeitsauftrages an einen Prozess verstanden werden.

Anforderungen an das System:

Mit dem System können gewünschte Dienste zum cracken von Passwörtern eingebunden und benutzt werden, zusätzlich werden Funktionalitäten zur Erzeugung von Passwortdateien, zur Erkennung benutzter Hashing-Algorithmen und zur Delegation von generisch erzeugten Dienst-Aufträgen angeboten.

Das System besteht aus zwei Dienst-Paketen, welche unabhängig voneinander genutzt werden können. Unterschieden wird dabei zwischen zwei Arten der Nutzung:

1. Der Fokus liegt auf der Benutzung eines bestimmten Dienstes
2. Der Fokus liegt auf der Bearbeitung einer bestimmten Passwortdatei

Ein Plugin-Architekt kann ein bestimmtes Password-Cracking-Programm zur Nutzung durch das System bereitstellen. Dazu müssen bestimmte Protokolle zur Registrierung beim System eingehalten werden. Nach der Registrierung ist es möglich Befehle an die konkrete Instanz des Password-Cracking-Programms abzusetzen, welche dann ausgeführt werden. Das Ergebnis wird dann an das System zurückgeführt. Hier können alle möglichen Befehle abgesetzt und verarbeitet werden, welche auch von der konkreten Programm-Instanz verstanden werden. Zuletzt muss es möglich sein Log-Dateien zu erstellen, so dass Ergebnisse nicht verloren gehen.

Mit dem Fokus auf der Passwortdatei können nur Funktionen benutzt werden, welche auch tatsächlich als Dienst eingebunden sind. Insofern ist diese Nutzung abhängig vom Funktionsumfang der eingebundenen Dienste und einer eingeführten Abstraktions-Ebene. Diese Ebene muss durch den Anwendungskern des Frameworks vorgegeben werden und darf nicht durch einen Plugin-Architekten manipuliert werden. Dazu werden mögliche Operationen im Vorfeld evaluiert. Die Evaluation bestimmt welche Operationen in den Funktionsumfang des Anwendungskerns aufgenommen werden.

In Abhängigkeit von einer bestimmten Passwortdatei, welche der Benutzer angeben muss, können bestimmte Dienste genutzt werden. Es können die notwendigen Parameter zur Erfüllung der Aufgabe angegeben werden. Besonders wichtig ist, an welche konkrete Programm-Instanz die Ausführung der Operation delegiert werden soll.

Die Nutzung des Diensts durch die gewünschte Programm-Instanz kann nur erfolgen, wenn der Plugin-Architekt zuvor die Nutzungsbedingungen erfüllt hat.

Da der Plugin-Architekt keine direkte Manipulation am Anwendungskern vornehmen darf, muss er dem Anwendungskern eine Datei oder einen Dateipfad übermitteln. Diese Datei, welche in einem bestimmten Format vorliegen muss, enthält Ausdrücke ähnlich den „Prepared Statements“ und kann vom Anwendungskern verarbeitet werden. Die Ausdrücke müssen die vom Anwendungskern geforderten Operationen in generischer Form beschreiben. Die Verarbeitung kann erfolgen, da der Anwendungskern feststellen kann welche Parameter, beispielsweise die Passwort-Datei oder die Wortliste, an welcher Stelle des Ausdrucks eingesetzt werden müssen. Der durch dieses Vorgehen geformte Ausdruck wird dann als Kommando-Objekt abgesetzt und ausgeführt.

Die Implementierten Dienste (built-in-Operationen) beziehen sich auf das Hashen der in der Passwortdatei enthaltenen Passwörter, der Erkennung von benutzten Hashing-Algorithmen und der Benutzung einer sogenannten „Click and Fire“-Operation.

Bei der Nutzung einer „Click and Fire“-Operation können bestimmte Funktionalitäten genutzt werden, ohne Wissen über die Funktionsweise oder die Syntax des benutzten Dienstes zu kennen. Dabei wird, durch den Benutzer, eine gewünschte Funktion ausgewählt. Daraufhin werden die, zur Erfüllung des Dienstes, benötigten Parameter gesetzt und ein gewünschtes Plugin ausgewählt, welches den Dienst ausführen soll.

Nach dem Start der „Click and Fire“-Operation wird aus den angegebenen Parametern ein Kommando abgeleitet und an das entsprechende Plugin gesendet, welches den Dienst ausführt und das Ergebnis an den Benutzer zurück reicht.

Dieses Vorgehen hilft vor allem unerfahrenen und branchenfremden Personen, da nicht über das mögliche Vorwissen des Benutzers spekuliert wird. Stattdessen wird eine Abstraktionsebene eingeführt, welches die Delegation des angeforderten Dienstes übernimmt.

Somit kann das System in einem konfigurierten Zustand ausgeliefert und nach einer Einführung genutzt werden.

Ein Nachteil der Abstraktion besteht darin, dass Dienste nicht in Ihrem vollen Umfang genutzt werden können, da eine generische Darstellung über alle Dienste ausgearbeitet werden muss, welche möglicherweise nicht den gleichen Detailgrad eines selbst erzeugten Kommandos erreichen kann. Dieser Umstand wirkt sich negativ auf die Performanz und die Vollständigkeit aus.

Auch hier muss es möglich sein Log-Dateien zu erstellen, so dass Ergebnisse nicht verloren gehen.

Aus dieser Beschreibung ergeben sich folgende funktionale und nichtfunktionale Anforderungen.

2.1 Funktionale und nichtfunktionale Anforderungen

2.1.1 Funktionale Anforderungen

Anforderungen an die Anwendung:

- A1.1 Der Benutzer gibt eine von ihm erstellte Passwortdatei an, welche zeilenweise im Format „Username:Password“ vorliegt. Diese Datei kann vom Framework umgewandelt werden. Dabei kann der gewünschte Hash-Algorithmus und/oder ein Salt-Wert angegeben werden. Die Ausgabe hat das Format „Username:\$Hash\$Salt\$HashedPasswd:1000:1000:,,#,:/home/etherpad:/bin/bash“.
- A1.2 Der Benutzer kann eine Passwortdatei mit dem Format „Username:\$Hash\$Salt\$ HashedPasswd:1000:1000:,,#,:/home/etherpad:/bin/bash“ angeben. Das Framework kann versuchen alle benutzten Hash-Algorithmen der Datei zu erkennen. Das Ergebnis wird dann in aufbereiteter Form angezeigt.
- A1.3 Der Benutzer kann 2 Grundfunktionalitäten im Framework nutzen. Den Standard-Modus der gewünschten Programm-Instanz („God Mode“), sowie den Standard Wortlisten-Modus der gewünschten Programm-Instanz. Dazu muss er lediglich die notwendigen Parameter angeben (Passwortdatei, Wortliste, Programm-Instanz).

- Das Ergebnis wird in einer Logdatei gespeichert. In Bezug auf die Funktionsweise der Programm-Instanz darf keinerlei Kenntnis, des Benutzers, vorausgesetzt werden.
- A1.4 Die Nutzung der in A1.1 und A1.2 beschriebenen Funktionalität findet unabhängig von registrierten Plugins statt. Sie ist also auch ohne registrierte Plugins nutzbar („built-in“).
 - A1.5 Zur Nutzung der in Anforderung A1.3 genannten Funktionalität wird ein generisches Format angeboten, welches streng eingehalten werden muss. Die Übergabe des Dateipfades der Datei in entsprechendem Format muss bei Registrierung verschickt werden.
 - A1.6 Sollte der Benutzer falsche oder nicht verständliche Parameter übergeben, wird eine entsprechende Fehlermeldung erzeugt.
 - A1.7 Der Benutzer kann Befehle an zuvor registrierte Plugins absetzen, dabei dürfen alle Befehle abgesetzt werden. Sollte der Befehl nicht verstanden werden, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt. Das Ergebnis und die Log-Dateien müssen gespeichert werden.
 - A1.8 Der Benutzer hat in der Anforderung A1.4 beschriebenen Funktionalität die Möglichkeit folgende Parameter zu setzen: Arbeits-Verzeichnis, Speicherort der Log-Datei und dem Ergebnis.
 - A1.9 Der Benutzer hat für alle Operationen und den daraus resultierenden Prozessen die Möglichkeit einen „kill“-Befehl abzusetzen der alle laufenden Prozesse der konkreten Programm-Instanz beendet.
 - A1.10 Es ist möglich Password-Cracking-Programme und deren angebotene Dienste über eine generische Schnittstelle verfügbar zu machen.
 - A1.11 Es ist möglich Informationen zu laufenden Prozessen und registrierten Programmen zu erhalten. Diese werden in geeigneter Form dargestellt.
 - A1.12 Jeder laufende Prozess hat eine eindeutige Identifikation. Diese wird durch den Anwendungskern vergeben.
 - A1.13 Der Benutzer kann eine erneute Registrierung aller bereits registrierten Programme fordern. Dazu werden die Daten zur Verwaltung der bisher registrierten Programme gelöscht. Wissen über frühere Zustände wird nicht gespeichert.
 - A1.14 Zur Kommunikation zwischen dem Anwendungskern und den Plugins sollen nur Nachrichten verschickt werden. Die Nachrichten bestehen dabei aus serialisierten Objekten.
 - A1.15 Die zur Kommunikation genutzten Nachrichten müssen alle relevanten Informationen zur Ausführung eines Prozesses enthalten.
 - A1.16 Bevor ein Dienst genutzt werden kann, muss eine Registrierung des entsprechenden Programms erfolgen.
 - A1.17 Die Nachricht zur Registrierung eines Programms hat ein wohldefiniertes Format und kann vom Anwendungskern verarbeitet werden.
 - A1.18 Jedes Plugin führt eine Datenstruktur über alle laufenden Prozesse, welche bei Anfrage herausgegeben wird.

- A1.19 Jedes Plugin hat Informationen über sich selbst, welche bei Anfrage herausgegeben werden.
- A1.20 Jedes Plugin kann feststellen, welche Prozesse aktuell arbeiten.
- A1.21 Jedes Plugin kann Status-Informationen zu laufenden Prozessen abfragen. Diese können regelmäßig an den Anwendungskern verschickt werden, wo sie dann angezeigt werden.
- A1.22 Die Status-Informationen in Anforderung A1.20 haben kein bestimmtes Format und werden ohne Manipulation in der GUI angezeigt.
- A1.23 Nachrichten an den Anwendungskern werden Asynchron empfangen.
- A1.24 Die Anzeige und Verarbeitung von Daten in der GUI muss Threadsafe sein, es darf zu keinen Abstürzen oder Fehlern kommen.
- A1.25 Die GUI kann jederzeit neu geladen werden, so dass neu registrierte Programm-Instanzen benutzt werden können. Dabei dürfen vorher bereits angemeldete Programme und deren laufende Prozesse nicht unterbrochen werden. Ebenfalls darf die Anzeige nicht gelöscht werden und muss fortlaufen können. Auch das Logging darf nicht betroffen sein.
- A1.26 Der Benutzer muss eine Nachricht über Erfolg oder Misserfolg erhalten, wenn er einen Dienst anfordert. Die Nachricht muss vom Plugin generiert und verschickt werden. Dazu müssen eventuelle Fehler abgefangen und gekapselt werden.
- A1.27 Der Prozess, welcher einen Dienst ausführt, darf nur solange existieren, bis die Ausführung des Diensts beendet ist.
- A1.28 Sollten aus bestimmten Operationen Dateien entstehen, dürfen diese Dateien alte Dateien nicht überschreiben.
- A1.29 Antworten verschiedener Plugins dürfen nur in den entsprechenden Fenstern der jeweiligen Programm-Instanz, innerhalb der GUI, angezeigt werden.
- A1.30 Sollte die Verarbeitung einer Datei nicht erfolgen können, muss eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt werden. Die Ausführung des Anwendungskerns und der GUI darf nicht betroffen werden.
- A1.31 Die Art und Weise der Prozess-Verwaltung liegt im Ermessen des Plugin-Architekten, solange keine Anforderungen verletzt werden.
- A1.32 Eine fehlerhafte oder nicht verständliche Eingabe darf nicht zum Absturz der GUI oder des Anwendungskerns des Frameworks führen.
- A1.33 Beim Beenden der GUI werden alle Informationen über registrierte Programm-Instanzen gelöscht und an alle laufenden Prozesse ein „kill“-Befehl gesendet. Beim neu starten der GUI müssen sich alle Plugins neu anmelden.
- A1.34 Bei Nutzung einer „Click and Fire“-Operation (A1.3) müssen die gecrackten Passwörter angezeigt werden. Dieser Umstand kompensiert das Fehlende Fachwissen des Benutzers, beim Absetzen einer Status-Anfrage.
- A1.35 Der Anwendungskern besitzt eine Komponente zum Senden und Empfangen. Jedes Plugin ist mit diesen beiden Komponenten verbunden. Die Identifikation eines Kommunikationskanals findet über den Namen statt.

- A1.36 Der Benutzer kann Batch-Processing nutzen. Dabei ist es möglich eine bestimmte Passwort-Datei anzugeben, welche sich im Format „Username:Passwort“ befindet. Der Batch-Process übernimmt die Funktionalitäten der Anforderungen A1.1 und A1.3.

2.1.2 Nichtfunktionale Anforderungen

Nichtfunktionale Anforderungen an die Anwendung

- A2.1 Die Kommunikation zwischen Anwendungskern und Plugins ist nicht verschlüsselt.
A2.2 Die Anwendung hat für alle Fehlerfälle eine entsprechende Fehlermeldung. Verschiedene Fehler können die gleiche Fehlermeldung anzeigen.
A2.3 Die Kommunikation zwischen Anwendungskern und Plugins soll minimal gekoppelt sein.
A2.4 Die Architektur soll erweiterbar und flexibel sein, so dass möglichst wenige Einschränkungen für zukünftige Erweiterungen entstehen.
A2.5 Die Anwendung soll zu jeder Zeit stabil laufen und nicht abstürzen.
A2.6 Die Implementierung weiterer Grundfunktionalitäten soll möglichst einfach erfolgen. Dementsprechend muss das, zu diesem Zweck genutzte, generische Format gewählt werden.

2.1.3 Abgrenzungen

- A3.1 Es wird auf Linux Ubuntu 12.04 LTS und Java 1.7 entwickelt. Nutzung auf anderen Plattformen oder Veröffentlichungen kann zu Fehlern oder unerwartetem Verhalten führen
A3.2 Die Server-Umgebung, in welcher die Anwendung läuft, ist bereits implementiert und funktionsfähig.
A3.3 Die Anwendung wird mit der in Anforderung A1.1 und A1.2 beschriebenen Funktionalität ausgeliefert. Zusätzlich werden John the Ripper und Hashcat als Plugin implementiert sein, dies erlaubt ebenfalls die Nutzung der in A1.3 beschriebenen Funktionalität. Über weitere Funktionalität wird keine Aussage getroffen.
A3.4 Plugins werden nicht vom Autor dieser Arbeit implementiert. Ausnahme: A3.3.

2.2 Anwendungsfälle

Anwendungsfall AF1:

Akteur:

Auslöser:

Vorbedingungen

Nachbedingungen

Benutzer startet die Anwendung und möchte ein Plugin nutzen

Angestellter

Benutzer möchte eine Passwortdatei cracken

Anwendung ist installiert. Mindestens ein Plugin hat eine Registrierungsanfrage versendet und ist bereit zur Nutzung

Anwendung ist gestartet und das Plugin kann einen angeforderten Dienst ausführen

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer startet die Anwendung.
2. Das System empfängt alle Nachrichten, welche an den Kommunikationskanal versendet wurden.
3. Eine Registrierungs-Anforderung wird empfangen und entsprechend weiter geleitet.
4. Das System erstellt ein generisches GUI-Element, welches mit den Daten aus der Registrierungs-Nachricht erstellt wird.
5. Das System hat Informationen über den Nachrichten-Kanal und das eingebundene Plugin entsprechend gespeichert. Der Name des 1:1 Kommunikationskanals entspricht dem Namen des Plugins.
6. Der Benutzer klickt den Menü-Punkt „Refresh GUI Plugins“.
7. Das System lädt alle neu erstellten GUI-Elemente in die GUI.
8. Der Benutzer klickt auf den Reiter mit dem Namen des gewünschten Plugins.
9. Der Benutzer muss festlegen an welchem Ort die Ergebnisse gespeichert werden sollen, das Arbeitsverzeichnis festlegen in dem die relevanten Daten liegen und das Zeit-Intervall für Status-Anfragen an laufende Prozesse angeben.
10. Der Benutzer kann nun einen Befehl absetzen und erhält das Ergebnis. Einmal als Anzeige in der GUI und als Datei.

Fehlerfälle:

- a. Die Registrierungs-Anforderung kann nicht gelesen werden oder ist nicht verschickt worden.
- b. Der Benutzer klickt nicht den Menü-Punkt „Refresh GUI Plugins“.
- c. Der Benutzer gibt nicht alle notwendigen Parameter an.
- d. Der Benutzer setzt einen falschen oder nicht verständlichen Befehl ab.
- e. Der Benutzer besitzt nicht die Rechte eine Datei zu erstellen.+
- f. Das Plugin ist nicht mehr vorhanden oder funktionsfähig.

Anforderungen: []

Anwendungsfall AF2:

Akteur:

Auslöser:

Vorbedingungen:

Nachbedingungen:

Benutzer erstellt eine Passwortdatei

Angestellter

Der Benutzer braucht eine Passwortdatei im entsprechenden Format zur Weiterbearbeitung

Die Passwortdatei hat die richtige Formatierung und kann gelesen werden

Eine neue Datei in einem Unix verständlichen Format wurde erstellt

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer klickt auf den Reiter „Create File“.
2. Der Benutzer gibt eine Datei an, welche ein geeignetes Format hat. In dieser Datei befinden sich die „Username:Password“-Einträge.
3. Der Benutzer gibt den Hash-Algorithmus und den Salt an. Zusätzlich bestimmt er einen Speicherort für die Ergebnis-Datei.
4. Der Benutzer klickt auf den Menü-Button „Generate File“.
5. Das System erstellt eine Passwortdatei im geeigneten Format, am gewünschten Speicherort.

Fehlerfälle:

1. Die vom Benutzer gestellte Passwortdatei hat ein falsches oder nicht verständliches Format.
2. Der Benutzer gibt keinen gewünschten Hash-Algorithmus und/oder einen Speicherort an.
3. Der Benutzer besitzt nicht die Rechte eine Datei zu erstellen.

Anforderungen:[]

Anwendungsfall AF3:**Benutzer möchte Informationen über eine bestimmte Passwortdatei**

Akteur:

Angestellter

Auslöser:

Der Benutzer möchte wissen, welche Hashing-Algorithmen in einer bestimmten Datei benutzt wurden

Vorbedingungen:

Die gestellte Datei hat ein verständliches Format

Nachbedingungen

Informationen über die Datei werden angezeigt

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer klickt auf den Reiter „Get File information“.
2. Der Benutzer gibt eine Datei im Unix verständlichen Format an.
3. Der Benutzer klickt auf den Menü-Button „start Session“.
4. Das System zeigt nach Ende des Prozesses Informationen zu genutzten Hashing-Algorithmen und der Menge der entsprechend gehashten Passwörter an. Es ist möglich, dass keine relevanten Informationen extrahiert werden konnten.

Fehlerfälle:

- a. Die gestellte Datei hat ein falsches oder nicht verständliches Format oder enthält keine gehashten Passwörter.

Anforderungen:[]

Anwendungsfall AF4:	Benutzer nutzt die mitgelieferten Anwendungs-Funktionalitäten
Akteur:	Angestellter
Auslöser:	Der Benutzer hat keine Fachkenntnis, möchte aber die Passwörter einer Datei cracken
Vorbedingungen:	Die Passwortdatei hat ein Unix verständliches Format
Nachbedingungen:	Der Benutzer erhält die gleichen Daten wie bei der Nutzung des Plugins

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer klickt auf den Reiter „Click and Fire“.
2. Der Benutzer wählt einen von zwei möglichen Modi aus.
 - 2.1. „God Mode“:

Der Benutzer gibt eine Passwortdatei an, sowie welches Plugin den Dienst ausführen soll. Der Benutzer klickt auf den Menü-Button „Fire“.

Hier wird der Standard-Modus des gewünschten Plugins ausgeführt.
 - 2.2. „Wordlist-Mode“:

Der Benutzer gibt eine Passwortdatei und eine Wortliste an. Zusätzlich gibt er an, welches Plugin den Dienst ausführen soll.

Der Benutzer klickt den Menü-Button „Fire“. Hier wird der Standard Wortlisten-Modus des gewünschten Plugins ausgeführt.
3. Das System zeigt die Ergebnisse in der GUI an und stellt sie als Datei zur Verfügung. Die Ergebnisse der „Click and Fire“-Operation stimmen mit den Ergebnissen einer direkten Nutzung des entsprechenden Plugins überein.
4. Nach Beendigung des Durchlaufs werden Informationen über gecrackte Passwörter angezeigt.

Fehlerfälle:

- a. Die vom Benutzer gestellten Dateien haben ein falsches oder nicht verständliches Format.
- b. Das Plugin ist mehr vorhanden oder kann den Dienst nicht ausführen.
- c. Der Benutzer hat nicht das Recht Dateien zu erstellen.

Anforderungen:[]

Anwendungsfall AF5:	Laufenden Prozess (eines angeforderten Diensts) beenden
Akteur:	Angestellter
Auslöser:	Der Benutzer möchte einen angeforderten Dienst vorzeitig beenden

Vorbedingungen:	Es Existiert ein aktiver Prozess eines Diensts (keine notwendige Bedingung). Der Benutzer befindet sich im entsprechenden Reiter des Plugins
Nachbedingungen:	Für das entsprechende Plugin gibt es keine aktiven Prozesse mehr

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer klickt auf den Menü-Punkt „Kill all Processes“.
2. Das System versendet eine Nachricht zum Beenden aller aktiven Prozesse an das entsprechende Plugin. Alle Prozesse werden kontrolliert heruntergefahren.
3. Der Benutzer erhält eine Nachricht über den Erfolg der Operation.

Fehlerfälle:

- a. Die Prozesse konnten nicht beendet werden.
- b. Das Plugin ist nicht mehr vorhanden oder kann nicht Antworten.

Anforderungen:[]

Anwendungsfall AF5:	Informationen über laufende Prozesse eines bestimmten Plugins abfragen
Akteur:	Angestellter
Vorbedingungen:	Der Benutzer befindet sich im entsprechenden Reiter des Plugins. Es sind aktive Prozesse vorhanden (keine notwendige Bedingung)
Nachbedingungen:	Der Benutzer hat Wissen über Anzahl bisherige Laufzeit der laufenden Prozesse (keine?)

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer klickt auf den Menü-Punkt „Show running Processes“.
2. Das System sendet eine Anfrage über alle aktiven Prozesse an das entsprechende Plugin.
3. Das Plugin antwortet mit einer entsprechenden Nachricht, welche alle aktiven Prozesse identifiziert und ihre bisherige Laufzeit angibt.
4. Das System stellt die Informationen in geeigneter Form dar, in einem speziell dafür vorgesehenen Dialog-Fenster.

Fehlerfälle:

- a. Die Nachricht kann nicht versendet werden.
- b. Der Kommunikationskanal ist nicht mehr aktiv.
- c. Das Plugin ist nicht mehr vorhanden oder kann nicht antworten.

- d. Die Antwort vom Plugin ist nicht in einem lesbaren Format oder falsch serialisiert.

Anforderungen:[]

Anwendungsfall AF6:

Akteur:

Vorbedingungen:

Nachbedingungen:

Überprüfen welche Plugins antworten

Angestellter

Es ist mindestens ein Plugin registriert und mindestens einmal in die GUI geladen worden

-

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer klickt auf den Menü-Punkt „Test active Plugins“.
2. Es öffnet sich ein Dialog-Fenster, in welchem die bisher registrierten Plugins aufgelistet sind.
3. Das System sendet automatisch eine Heartbeat-Anfrage an jedes Plugin.
4. Das System wartet maximal 10 Sekunden auf eine Antwort.
5. Das System signalisiert für jedes Plugin, ob eine Nachricht erhalten wurde.

Fehlerfälle:

- a. Es ist noch kein Plugin registriert.
- b. Das System kann keine Nachrichten versenden.
- c. Der Kommunikationskanal ist nicht mehr vorhanden.
- d. Das Plugin kann keine Nachrichten senden oder empfangen.

Anforderungen:[]

Anwendungsfall AF7:

Akteur:

Vorbedingungen:

Nachbedingungen:

Batch-Processing

Angestellter

Der Benutzer hat eine Passwortdatei in einem geeigneten Format

Der Batch-Prozess wurde ausgeführt. Die Ergebnisse des Batch-Prozesses stimmen überein mit der Nutzung der einzelnen Dienste in der gleichen Reihenfolge

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer klickt auf den Menü-Punkt „Batch Processing“.
2. Der Benutzer gibt eine Passwortdatei in einem lesbaren Format an.
3. Der Benutzer gibt an welcher Hashing-Algorithmus genutzt werden soll, optional den gewünschten Salt-Wert, sowie an welches konkrete Plugin der

Dienst delegiert werden soll. Bei der Auswahl des Plugins kann der Benutzer auf die Funktionalitäten der Anforderung A1.3 zugreifen.

4. Der Benutzer klickt auf den Menü-Punkt „Start Batch Process“.
5. Das System führt nacheinander alle erforderlichen Anweisungen aus, um zum Ergebnis zu gelangen.
6. Das System zeigt Informationen über den Stand des Batch-Prozesses an und gibt eine Rückmeldung über Erfolg oder Misserfolg.
7. Nach Beendigung des Batch-Prozesses ist die Passwortdatei mit gehashten Passwörtern gespeichert. Die Ergebnisse des Batch-Prozesses (Status-Informationen und genutztes Plugin) ebenfalls.

Fehlerfälle:

- a. Die angegebene Passwortdatei hat ein falsches oder nicht lesbares Format.
- b. Der Benutzer gibt einen notwendigen Parameter nicht an.
- c. Die Delegierung des Batch-Prozesses an ein Plugin findet nicht statt.
- d. Das Plugin ist nicht mehr vorhanden oder kann keine Nachrichten senden oder empfangen.

Anforderungen: []

3 Entwurf

In diesem Kapitel wird die Umsetzung der Anforderungsanalyse beschrieben.

Zunächst werden die allgemeinen Entwurfselemente beschrieben, ohne konkret auf spezifische Teil-Komponenten einzugehen. Daraufhin werden die Teil-Komponenten des Entwurfs genauer betrachtet, um so ein tieferes Verständnis von der Funktionsweise der kompletten Anwendung zu erhalten.

Die Teil-Komponenten des Entwurfs beziehen sich auf den Anwendungskern, die Plugins, die Public-Klassen, sowie die Kommunikation zwischen Anwendungskern und Plugins.

3.1 Allgemeine Architektur

Die Haupt-Design-Entscheidungen der Architektur basieren auf der Nutzung als Framework. Dabei residieren sowohl der Anwendungskern, als auch die Plugins auf demselben System. Der Anwendungskern agiert als Schaltzentrale mit erweitertem Fachwissen, Plugins dienen der Ausführung von Befehlen. Die Kommunikation findet über eine Message-Queue statt. Abgesetzte Befehle werden serialisiert und in ein Kommando-Objekt gewickelt. Daraufhin wird das Objekt an das Kommunikations-Modul des Anwendungskerns übergeben. Hier wird der Befehl über eine Message-Queue versendet.

Das entsprechende Plugin verarbeitet den Befehl, um ihn dann innerhalb der Prozess-Kontroll-Klasse auszuführen. Das Ergebnis wird ebenfalls in ein Kommando-Objekt gewickelt und serialisiert versendet. Der Anwendungskern nimmt das Ergebnis in Empfang, verarbeitet es und zeigt es in der GUI an.

Des Weiteren besitzt der Anwendungskern Funktionalitäten, welche ohne die Einbindung eines Plugins benutzt werden können. Zur Ausführung dieser Funktionalitäten existiert eine entsprechende Klasse.

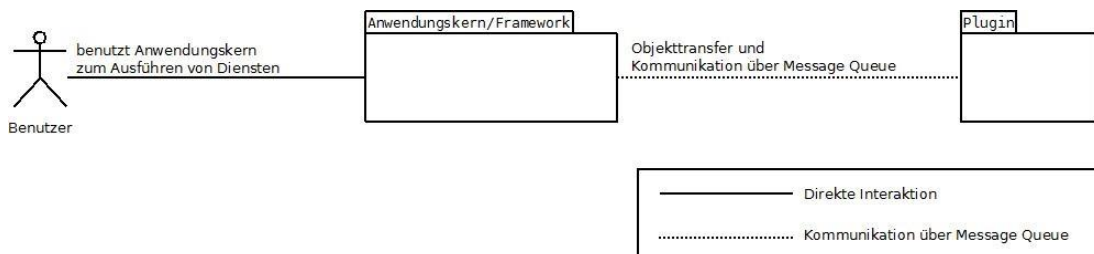


Abbildung 1: Kontext-Sicht der Anwendung

3.2 Entwurf Anwendungskern

Minimalistisch betrachtet ist der Anwendungskern eine Schaltzentrale mit erweitertem Fachwissen. Dies bedeutet, dass die Hauptaufgabe in der Delegation von Befehlen liegt. Zusätzlich dazu können Operationen zur Erstellung von Passwort-Dateien oder zur Weitergabe bestimmter Befehle genutzt werden. Ebenfalls können Informationen zu benutzten Hashing-Algorithmen einer Datei abgefragt werden.

Der Anwendungskern wird von der GUI gesteuert und nimmt Befehle entgegen.

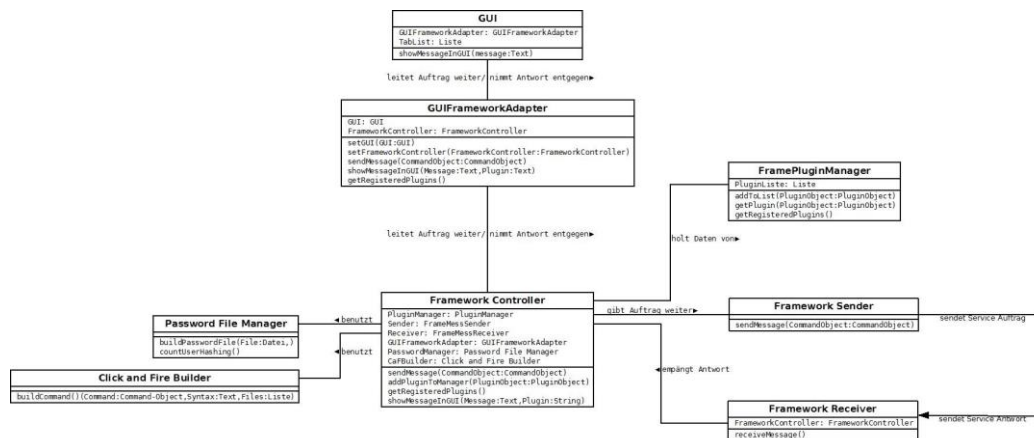


Abbildung 2: Fachliches Datenmodell des Anwendungskerns (momentan Platzhalter)

GUIFrameworkAdapter:

Der GUIFrameworkadapter initialisiert den Anwendungskern und die GUI, somit ist hier der Haupt-Einstiegspunkt der Anwendung. Die Hauptaufgabe, während der Laufzeit, ist die Kontrolle der Kommunikation zwischen der GUI und dem Anwendungskern.

Der Anwendungskern wird durch die Erstellung eines Framework Controllers initialisiert, woraufhin Befehle entgegen genommen und verarbeitet werden können.

Framework Controller:

Der Framework Controller ist die zentrale Komponente des Anwendungskerns. Der Controller übernimmt die Initialisierung der Kommunikations-Module und des Plugin-Managers. Zusätzlich kann er den Password File Manager nutzen, um Operationen auf Passwort-Dateien auszuführen.

Während der Laufzeit agiert der Framework-Controller als Schaltzentrale und koordiniert die angefragten Dienste des Benutzers. Befehle werden entgegen genommen, in ein Kommando-Objekt verpackt und an das Kommunikations-Modul übergeben.

Antworten, auf angefragte Dienste, werden ebenfalls als Kommando-Objekt, vom Kommunikations-Modul, entgegen genommen und verarbeitet. Die gelesene Antwort wird an den GUIFrameworkAdapter weiter gegeben.

Zur Verarbeitung einer Passwort-Datei hat der Framework Controller Zugriff auf den Password File Manager. Sollte ein entsprechender Befehl abgesetzt werden, nimmt der Controller den Dateipfad der Passwort-Datei, sowie die gewünschten Parameter zur Verarbeitung entgegen und übergibt die Parameter an den Password File Manager. Als Antwort erhält er einen Dateipfad.

Die erstellte Datei wird vom Framework Controller mit Hilfe des Dateipfads geöffnet, so dass der Benutzer sie begutachten kann.

Zusätzlich kann ein Dateipfad zu einer Passwort-Datei übergeben werden, um Informationen über diese Datei zu erhalten. Die Ergebnisse werden als Text übergeben und an den GUIFrameworkAdapter übergeben.

Um die „Click and Fire“-Funktionalität entsprechend verarbeiten zu können, besitzt der Framework Controller eine Referenz auf den Plugin Manager. Die für eine „Click and Fire“-Operation benötigten Parameter (Modus, Passwort-Datei, Plugin und eventuelle weitere Dateien) werden vom Benutzer gestellt und vom GUIFramework-Adapter an den Framework Controller gegeben. Dort stellt der Framework Controller eine Anfrage an den Plugin-Manager, um die Syntax des Befehls im entsprechenden Modus korrekt zu bilden können. Dieser Befehl wird in ein Kommando-Objekt verpackt und an das Kommunikations-Modul übergeben.

Sollte ein Befehl zur Anzeige der bereits registrierten Plugins entgegen genommen werden, stellt der Framework Controller ebenfalls eine entsprechende Anfrage an seinen Plugin Manager. Vom Plugin Manager wird eine Liste aller registrierten Plugins geführt, welche an den Controller gegeben wird. Diese Liste wird vom Framework Controller an den GUIFrameworkAdapter gereicht, so dass der Benutzer die Informationen aufbereitet einsehen kann.

Bei Registrierung eines neuen Plugins übergibt der Framework Controller alle relevanten Informationen an den Plugin Manager.

Framework Plugin Manager:

Der Framework Plugin Manager ist für die Verwaltung aller registrierten Plugins zuständig. Zu diesem Zweck werden alle Registrierungs-Nachrichten der Plugins, beim Empfang durch den Framework Receiver, direkt an den Framework Plugin Manager gegeben. Der Framework Plugin Manager hält eine entsprechende Datenstruktur zur Verwaltung.

Der Framework Plugin Manager kann nur Anfragen und Operationen vom Framework Controller entgegen nehmen.

Es ist mit Hilfe des Managers möglich Anfragen an seine Datenstruktur zu stellen, um so Informationen zu einem bestimmten oder zu mehreren Plugins zu erhalten. Die Ergebnisse werden direkt an die aufrufende Instanz des Framework Controllers zurückgegeben.

Das Hinzufügen eines Plugins zum Plugin Manager wird durch die Übergabe eines entsprechenden Plugin-Objekts erreicht. Dieses Plugin-Objekt ist in der Registrierungs-Nachricht des Plugins gekapselt.

Der Framework Plugin Manager wird durch den Framework Controller initialisiert.

//In welcher Form befindet sich die Syntax?

//Prepared Statements?

Framework Sender/Framework Receiver:

Zusammen bilden der Framework Sender und der Framework Receiver das Kommunikations-Modul des Anwendungskerns. Beide Instanzen werden vom Framework Controller initialisiert.

Angefragte Dienste oder Befehle, welche zur Ausführung ein Plugin benötigen, werden, in Form eines Kommando-Objekts, vom Framework Controller an den Framework Sender übergeben. Hier wird das Kommando-Objekt serialisiert und mit Hilfe einer Message-Queue, per Broadcast, an alle Plugins gesendet. Das entsprechende Plugin deserialisiert das Objekt und kümmert sich dann um die Ausführung des Diensts.

Die Ergebnisse der Ausführung werden dann, ebenfalls serialisiert, an den Framework Receiver gesendet. Der Framework Receiver deserialisiert das empfangene Objekt und leitet es, entsprechend seiner Instanz, an den Framework Controller weiter.

Beim Empfang eines Registrierungs-Objekts extrahiert der Framework Sender das Plugin-Objekt, welches im Registrierungs-Objekt gekapselt ist und leitet dieses Objekt über den Framework Controller zum Framework Plugin Manager.

Da empfangene Kommando-Objekte lediglich Ergebnisse zu vorher angefragten Diensten enthalten können, kann die enthaltene Information direkt an die GUI weitergeleitet werden, wo sie in der entsprechenden Ansicht angezeigt werden.

Password File Manager:

Der Password File Manager wird durch den Framework Controller initialisiert und hat zwei Aufgaben:

Die Formatierung einer, vom Benutzer bereit gestellten, Passwort-Datei in ein UNIX lesbares Format. Sowie die Darstellung von Informationen zu benutzten Hashing-Algorithmen in einer, vom Benutzer bereit gestellten, Passwort-Datei.

Zur Nutzung der Formatierungs-Funktionalität gibt der Benutzer eine Passwort-Datei im Format „Username:Password“ an, sowie den gewünschten Hashing-Algorithmus, mit dem die Passwörter gehasht werden sollen. Der Benutzer kann angeben, ob das Passwort zusätzlich zum hashen, mit einen Salt-Wert versehen werden soll. In diesem Fall wird der Salt-Wert für den Benutzer generiert.

Das Ergebnis ist eine von UNIX-Systemen lesbare Datei im Format „Username:\$Hash\$Salt\$Password:1001:1001:etherpad:/home/etherpad:/bin/bash“. Der Dateipfad der Ergebnis-Datei wird an den Framework Controller gegeben, welcher dann die Datei, zur Begutachtung, öffnet und eine Erfolgsmeldung in der GUI anstößt.

//Welche Algorithmen können erkannt werden?

Sollte der Benutzer Informationen zu einer bestimmten Passwort-Datei wollen, erhält der Password File Manager einen entsprechenden Aufruf durch den Framework Controller. Beim Aufruf wird der Dateipfad der Datei übergeben. Der Befehl wird ausgeführt, alle Einträge in der Passwort-Datei werden mit den, dem Anwendungskern, bekannten Hashing-Algorithmen verglichen.

Das Ergebnis enthält neben der Anzahl der gefundenen Hashing-Algorithmen auch die Anzahl der Einträge, welche keinem Algorithmus zugeordnet werden konnten.

Ebenfalls werden die Ergebnisse in einer Datei fest gehalten, so dass sie zu einem späteren Zeitpunkt eingesehen werden können. Nach Beenden der Operation, wird der Inhalt der Datei an den Framework Controller gegeben, welcher den Inhalt dann an den GUIFrameworkAdapter reicht, damit es in der GUI angezeigt werden kann.

//Wie funktioniert die Erkennung? Kapitel zum Format hinzufügen.

//Welche Algorithmen können erkannt werden?

//Wie kann das Lexikon zur Erkennung erweitert werden?

Click and Fire Builder:

Mit Hilfe des Click and Fire Builders ist es möglich bestimmte Dienste anzufragen oder einen einfachen Befehl abzusetzen.

Der Click and Fire Builder wird vom Framework Controller initialisiert, somit besitzt der Framework Controller eine Referenz auf den Click and Fire Builder.

Eine abgesetzte „Click and Fire“-Operation wird über die GUI und den GUIFrameworkAdapter bis zum Framework Controller gereicht.

Die vom Benutzer angegebenen Parameter (Modus, Passwort-Datei, Plugin und eventuelle weitere Dateien) werden genutzt, um eine Anfrage an den Framework Plugin Manager zu stellen.

Der Aufruf an den Framework Plugin Manager gibt als Ergebnis die benötigte Syntax zur Ausführung des angefragten Diensts zurück.

Nun ruft der Framework Controller den Click and Fire Builder auf und übergibt ihm die benötigten Parameter. Das Ergebnis ist ein komplettes Kommando-Objekt, welches direkt an das richtige Plugin versendet werden kann.

Sollte die Click and Fire Operation fehlschlagen oder ein falscher Parameter übergeben worden sein, muss dies entsprechend kenntlich gemacht werden, idealerweise durch eine Fehlermeldung.

//Wir funktioniert der Zusammenbau des Kommandos?

//Referenzen auf den Sender

3.3 Entwurf Plugin

Die Grundfunktion eines Plugins ist die Annahme und die Verarbeitung von Aufgaben oder Diensten. Diese Aufgaben werden vom Anwendungskern an die Message Queue gesendet und von einem bestimmten Plugin ausgeführt. Die Architektur eines Plugins ist jedoch nicht vollständig festgelegt, große Teile der Architektur liegen im Ermessen des Plugin-Architekten. Beim Entwurf oder der Implementierung eines Plugins müssen bestimmte Funktionalitäten vom Plugin angeboten werden, um einen fehlerfreien Ablauf der Anwendung garantieren zu können. Die Aufgabenbereiche, welche zwingend abgedeckt werden müssen, unterteilen sich in Empfangen und Senden, Registrierung, Erkennung von Nachrichtentypen, Delegation von Aufgaben, Ausführung von Aufgaben und Rückführung der Ergebnisse.

Sämtliche weitere Funktionalitäten sind optional, deswegen aber nicht weniger hilfreich für den Benutzer der Anwendung. So ist es beispielsweise dringend empfohlen, Status-Nachrichten zu aktiven Prozessen zu versenden oder eine allgemeine Verwaltung aller aktiven Prozesse zu entwerfen.

Es ist anzumerken, dass solange die Ausführung der notwendigen Funktionalitäten korrekt abläuft, die Architektur, aus Sicht des Anwendungskerns, irrelevant ist.

Im Folgenden sind die Architektur-Entscheidungen des Entwurfs mit Bedacht auf Performance, geringer Kopplung, Benutzer-Komfort und Modularisierung getroffen worden. Die Einhaltung und Nachahmung wird also nahe gelegt.

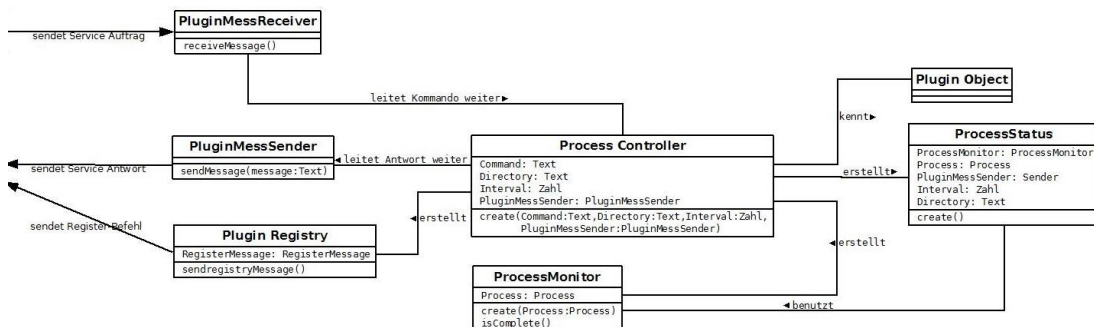


Abbildung 3: Fachliches Datenmodell eines möglichen Plugins (momentan Platzhalter)

Plugin Message Receiver:

Der Plugin Message Receiver dient dem Empfangen von Nachrichten, welche vom Anwendungskern verschickt werden. Darüber hinaus wird über den Plugin Message Receiver das Plugin initialisiert. Der Plugin Message Receiver initialisiert dabei den Plugin Message Sender und veranlasst das Versenden einer Registrierungs-Aufforderung an den Anwendungskern. Gekapselt in der Registrierungs-Aufforderung ist das Plugin-Objekt des Plugins, welches auch vom Plugin Message Receiver erstellt wird.

Nach Erstellung aller benötigten Instanzen und der Anmeldung meldet sich der Plugin Message Receiver bei der Message Queue des Anwendungskerns an und geht in den Empfangs-Zustand über.

Sollten nun Nachrichten empfangen werden, muss zunächst geprüft werden, ob die Nachricht an die eigene Instanz adressiert wurde. Falls der Adressat ein beliebiges anderes Plugin ist, wird die Nachricht verworfen und auf den Erhalt der nächsten Nachricht gewartet. Ist die Nachricht für das Plugin bestimmt, wird der Auftrag aus dem empfangenem Kommando-Objekt extrahiert. Mit Hilfe dieses Auftrags wird eine Instanz des Process Controllers erstellt, welchem neben dem Auftrag selbst, auch die Instanz des Plugin Message Senders übergeben wird. Die Ausführung des Auftrages muss asynchron geschehen, da man keine Aussage über die Terminierung des Process Controllers treffen kann.

Nach der Erteilung des Auftrages begibt sich der Plugin Message Receiver wieder in den Empfangszustand.

// Es muss Unique Plugin Namen geben

//Das muss besser Modularisiert werden..

Plugin Message Sender:

Der Plugin Message Sender wird vom Plugin Message Receiver initialisiert und ist zuständig für das Versenden von Nachrichten an den Anwendungskern. Zusätzlich ist der Plugin Message Sender zuständig für das Versenden der Registrierungs-Aufforderung an den Anwendungskern, dies geschieht mit Hilfe eines Registry-Objekts, welches der Plugin Message Sender vom Plugin Message Receiver übergeben bekommt.

Zum Versenden von Nachrichten an den Anwendungskern, muss sich der Plugin Message Sender bei der Message Queues des Anwendungskerns anmelden.

Wenn der Process Controller einen Dienst ausführt, verschickt er neben der Ausgabe des Diensts auch Status-Nachrichten. Beide Nachrichten-Typen werden an den Plugin Message Sender gegeben, welcher sie dann an den Anwendungskern versendet.

Process Controller:

Eine Instanz des Process Controllers dient genau der Ausführung eines erteilten Auftrags vom Anwendungskern. Dabei ist die Lebenszeit jeder Instanz an die Ausführung des Auftrages gebunden.

Eine Instanz des Process Controllers wird initialisiert, sobald eine Nachricht vom Anwendungskern empfangen wird. Der Plugin Message Receiver übergibt dem Process Controller den Auftrag und die Instanz des Plugin Message Senders.

Zunächst werden die zur Ausführung des Auftrages benötigten Parameter (Arbeits-Verzeichnis, Status Intervall und Speicherort für Dateien) gesetzt. Daraufhin startet der Process Controller den Arbeits-Prozess, sowie einen Prozess der die Terminierung des Arbeits-Prozesses beobachtet, den Process-Monitor. Zusätzlich wird ein ProcessWriter gestartet, welcher in regelmäßigen Abständen Status-Nachrichten, zum laufenden Prozess, an den Anwendungskern versendet. Alle drei oben beschriebenen Prozesse müssen asynchron ausgeführt werden, da ansonsten die Ausführung des Arbeits-Prozesses blockiert werden kann.

Jede vom Arbeits-Prozess generierte Ergebnis-Nachricht wird in ein Kommando-Objekt verpackt und über den Plugin Message Sender an den Anwendungskern verschickt. Der Adressat des Objekts stimmt mit dem Namen des Plugins überein, so dass das Ergebnis in der entsprechenden Ansicht innerhalb der GUI angezeigt werden kann.

Sollte die Ausführung des empfangenen Befehls nicht möglich sein, wird eine entsprechende Fehlermeldung erzeugt und an den Anwendungskern versendet. Die Ausführung des Befehls ist nicht möglich, falls der Befehl falsche Parameter enthält oder Schreibfehler vorhanden sind.

Process Monitor:

Der Process Monitor ist eine Hilfsklasse, welche vom Process Controller initialisiert wird. Der Process Monitor erhält bei Erstellung eine Referenz auf den aktiven Arbeits-Prozess und beobachtet, ob der Arbeits-Prozess terminiert ist oder nicht. Der Process Monitor wird dabei

vom Process Writer benutzt, um festzustellen, ob eine Status-Anfrage an den Arbeits-Prozess gesendet werden kann. Die Status-Nachricht gibt Aufschluss über Laufzeit, Versuche pro Minute und geschätzten Arbeitsfortschritt. Die genaue Syntax der Status-Nachricht ist dabei nicht vorgegeben und kann entweder unverfälscht von der Status-Anfrage des unterliegenden Programms übernommen oder vom Plugin-Architekten selbst generiert werden.

Process Status:

Der Process Status hat die Aufgabe Status-Nachrichten, eines aktuell laufenden Prozesses, abzufragen und an den Anwendungskern zu verschicken.

Der Process Status wird vom Process Controller initialisiert und ist an die Lebenszeit des Arbeits-Prozesses des Process Controllers gebunden. Er hält Referenzen auf den Arbeits-Prozess, den zugehörigen Process Monitor und dem Plugin Message Sender. Der Process Status muss asynchron arbeiten, um die Ausführung des Arbeits-Prozesses nicht unnötig zu verzögern, dies ist auch der Grund, warum der Process Status eine eigene Referenz auf den Plugin Message Sender benötigt.

In einem bestimmten, vom Benutzer eingestellten, Intervall werden, durch Anfrage an den Arbeits-Prozess, Status-Nachrichten generiert.

Es ist wichtig anzumerken, dass die Generierung und die Syntax der Status-Nachrichten von Plugin zu Plugin unterschiedlich sein werden. Somit muss der Plugin-Architekt sein Wissen über die interne Funktionsweise, des unterliegenden Programms, nutzen, um die Status-Nachrichten zu erhalten.

Es ist möglich, ohne Process Status zu arbeiten, es wird aber nicht empfohlen. Cracking Sessions können sehr lange dauern, die Generierung von Status-Nachrichten hilft hier bei der Beobachtung des Fortschritts des Arbeits-Prozesses. Ebenfalls kann auf diese Weise festgestellt werden, ob der Arbeits-Prozess terminiert ist und, aufgrund der transitiven Eigenschaft, ob das Plugin noch lauffähig ist.

3.4 Entwurf Public Klassen

Dieses Kapitel beschreibt Klassen, welche der gesamten Anwendung bekannt sind. Diese Klassen können als Helfer-Klassen betrachtet werden, welche bei der Kommunikation und der Verwaltung benötigt werden. Der Plugin-Architekt muss die entsprechenden Interfaces der Klassen implementieren, um sie benutzen zu können.



Abbildung 4: Fachliches Datenmodell des Public Klassen (momentan Platzhalter)

Command Object:

Das Command-Object wird als Transportobjekt genutzt, im speziellen zur Kommunikation zwischen dem Anwendungskern und seinen Plugins.

Zur eindeutigen Identifikation des Empfängers und der korrekten Ausführung des Befehls besitzt das Command-Object mehrere Instanz-Variablen. Diese Variablen beziehen sich auf den eindeutigen Namen des Plugins (z.B. „John the Ripper“), dem auszuführenden Befehl, einem Arbeitsverzeichnis, einem Speicherort für Dateien und dem Zeit-Intervall für die Status-Nachricht.

Bei Anfrage eines Diensts wird der konkrete, zur Ausführung benötigte, Befehl in ein Command-Object verpackt und an den Framework Controller übergeben, wo er dann über den Framework Sender, serialisiert, an alle registrierten Plugins gesendet wird.

Alle Plugins, welche das Command-Object empfangen, deserialisieren das Objekt und prüfen anhand des eindeutigen Namens, ob das Objekt für Sie bestimmt ist. Nur der Adressat des Command-Objects darf das Objekt verarbeiten, alle anderen Plugins müssen das Objekt verwerfen.

Beim Empfang durch das Plugin wird das Command-Object deserialisiert und einer Instanz des Process Controllers übergeben. Hier werden alle benötigten Parameter zur Ausführung gesetzt und der der Arbeits-Prozess wird gestartet.

Sämtliche Ergebnisse, auch die Ergebnisse eventuell erzeugter Status-Nachrichten, werden wiederum in ein Command-Object verpackt und, serialisiert, an den Anwendungskern verschickt. Wichtig zu beachten ist, dass der Name des Command-Objects dem Namen des Plugins, bei der Registrierung, entsprechen muss, um eine eindeutige Zuordnung garantieren zu können. Das Ergebnis wird im Command-Feld des Command-Objects mitgeführt. Der Speicherort, das Arbeitsverzeichnis sowie das Zeit-Intervall sind bei einer Antwort, an den Anwendungskern, irrelevant.

Das zu implementierende Interface dieser Klasse umfasst die Getter- und Setter-Methoden der Instanz-Variablen. Weiter Funktionalität ist nicht vorgesehen.

//W-LAN Inspiration? Siehe Message Queue

Registry Object:

Das Registry-Object wird als Transport-Objekt benutzt, es dient der Registrierung eines Plugins beim Anwendungskern, so dass vom Plugin angebotene Dienste ausgeführt werden können.

Sobald ein Plugin alle notwendigen Instanzen initialisiert hat, wird ein Registry-Object erstellt, serialisiert und an den Anwendungskern verschickt. Von diesem Zeitpunkt an besitzt der Anwendungskern eine Referenz auf das entsprechende Plugin. Die Referenz liegt in Form eines Plugin-Objekts vor, welches vom Registry-Object gekapselt wird.

Nach der Registrierung erstellt der Anwendungskern einen neuen Reiter in der GUI, welcher benutzt werden kann, um Befehle an das Plugin abzusetzen. Zusätzlich wird das Plugin in die Liste der Programme eingefügt, welche eine „Click and Fire“-Operation ausführen können. Diese Liste wird im entsprechenden Reiter, innerhalb der GUI, angezeigt. Beide GUI-Elemente werden mit Hilfe der Daten aus dem Plugin-Object erstellt.

Der Registrierungs-Vorgang bedarf keiner Erfolgsmeldung vom Anwendungskern an das Plugin.

//Interface?

Plugin Object:

Das Plugin-Object dient der Identifikation eines Plugins und enthält alle zur Ausführung einer Operation benötigten Daten. Zu diesem Zweck enthält das Plugin-Object den eindeutigen Namen eines Plugins und die Syntax für die „Click and Fire“-Operationen. Zusätzlich lässt sich anhand der Instanz-Variablen ablesen, welche „Click and Fire“-Operationen unterstützt werden.

Während der Initialisierung des Plugins werden alle benötigten Plugin-Instanzen gestartet, daraufhin wird ein Registry Object erstellt, welches ein Plugin Object kapselt. Dieses Objekt wird serialisiert und an den Anwendungskern verschickt.

Beim Empfang durch den Anwendungskern, wird das Registry Object deserialisiert. Daraufhin wird das Plugin Object entnommen und am dem Framework Controller gegeben.

Der Framework Controller gibt das Plugin-Object zur Verwaltung an den Framework Plugin Manager.

Bei Aktualisierung der GUI wird die Liste der registrierten Plugins zurückgegeben, diese Liste wird benutzt, um die GUI entsprechend zu aktualisieren. Bei Aktualisierung wird ein Reiter für das Plugin erstellt. Zusätzlich wird das Plugin in die Liste der „Click and Fire“ fähigen Operationen eingefügt, so dass das Plugin für „Click and Fire“-Operationen benutzt werden kann, sollte es die entsprechende Operation unterstützen.

//evtl Singleton?

//prepared Statements? DSL?

//Interface?

3.5 Entwurf Message Queue

Die Message Queue ist der Kommunikations-Kanal zwischen dem Anwendungskern und seinen Plugins. Zu versendende Nachrichten werden über die Message-Queue geleitet.

Während der Initialisierung des Anwendungskerns werden Instanzen des Framework Senders und des Framework Receivers erstellt. Sie kümmern sich um die Initialisierung, der

eigenen, Message-Queues. Zur Laufzeit existieren also zwei Message-Queues, eine Queue wird zum Senden, die andere zum Empfangen von Nachrichten genutzt. Beenden der Initialisierungs-Phase können Nachrichten verschickt und empfangen werden.

Zu verschickende Nachrichten werden von Transport-Objekten gekapselt und an den Framework Sender übergeben. Hier werden sie serialisiert und über die Message-Queue versendet.

Inspiziert vom Adress-Resolution-Protocol [QUELLE], werden Nachrichten an alle registrierten Plugins versendet. Zu diesem Zweck besitzt jedes Plugin ein Sende- und Empfangs-Modul, welche an die entsprechenden Message-Queues des Anwendungskerns gebunden werden.

Nach Empfang und Deserialisierung des Objekts, muss festgestellt werden, ob das Objekt den eigenen Namen als Empfänger enthält. Falls dies nicht der Fall ist, muss das Objekt verworfen werden, ansonsten kann der angeforderte Dienst ausgeführt werden.

Während, und nach, der Ausführung des Diensts werden alle Ergebnisse wiederum in ein Objekt verpackt und an das Sende-Modul des Plugins gegeben. Hier werden die Objekte serialisiert und, mit Hilfe der Message-Queue, übertragen.

Das vom Anwendungskern empfangene Objekt wird dann deserialisiert und bis zur GUI hochgereicht, um dort angezeigt zu werden.

Die Übertragung von Registrierungs-Aufforderungen geschieht äquivalent, jedoch ohne eine Anzeige innerhalb der GUI. Stattdessen wird, mit Hilfe des in der Registrierungs-Aufforderung enthaltenen Plugin-Objects, ein Eintrag in der Verwaltungs-Komponente vorgenommen. Anhand der Daten in der Verwaltungs-Komponente können dann die erforderlichen GUI-Elemente erstellt werden.

Versicherung über Selbstständigkeit

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.

Hamburg, den _____