



Počítačové viry a bezpečnost počítačových systémů

Protokol z předmětu (2b)



Tématická oblast: Keylogger

Přednášející: prof. Ing. Ivan Zelinka, Ph.D.; Ing. Jan Plucar, Ph.D.

Cvičící: Ing. Jan Plucar, Ph.D.

Jméno a číslo studenta: Daniel Trnka, TRN0038

Datum vypracování: 24. 2. 2019

POZOR! V průběhu dalších cvičení budete rozšiřovat program, který dnes vytvoříte. V budoucnu budete potřebovat přístup k Windows API, proto si ověřte, že Vámi zvolený programovací jazyk je schopen k WinAPI přistupovat. Ve cvičeních se doporučuje používat C#.

Zadání:

- 1) Seznamte se s problematikou tvorby keyloggeru.
- 2) Najděte vhodné metody a knihovny.

Inspirujte se metodami:

- [SetWindowsHookEx](#),
- [CallNextHookEx](#),
- [UnhookWindowsHookEx](#)

a následující dokumentací:

[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ms632589\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ms632589(v=vs.85).aspx)

<https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/dd375731%28v=vs.85%29.aspx>

- 3) Implementujte keylogger, který bude schopen zachytávat stisky kláves. Vymyslete a implementujte způsob sběru zachycených dat (nepř. Zaslání emailem, využití datové služby, etc.)

Závěr:

Diskutujte následující témata:

- 1) Stručně popište princip keyloggeru.
- 2) Popište princip zavěšení programu do systémových událostí a význam funkcí z 2. bodu zadání.

