

# Design și implementare botnet

Dumitru-Daniel Vecliuc

## Rezumat

Termenul de „botnet” definește o rețea de calculatoare controlate de la distanță(remote) ce permite unor persoane rău intenționate(deobicei) să preia controlul acestora și să le manipuleze după bunul plac în vederea realizării anumitor acțiuni. În general acest tip de rețele sunt create prin propagarea în mediul virtual a unei aplicații malițioase cu scopul de a facilita accesul în mod neautorizat la anumite sisteme informatice.

În mod frecvent, un botnet este folosit pentru a efectua un DDoS(„Distributed Denial-of-Service”); aceasta este una din cele mai întâlnite forme de atac cibernetic și presupune trimiterea unor cantități mari de date de pe servere multiple către o anumită țintă pentru a suprasolicita rețeaua și a o pune în imposibilitatea de a mai funcționa la parametri optimi. Printre cele mai întâlnite funcții ale unui botnet se mai regăsesc și: trimiterea de *spam* pe email precum și generarea de „trafic fals” de date în vederea generării unor câștiguri financiare.

În vederea prezentării unei variante proprii de implementare a unui botnet, a fost construit un ansamblu format din 3 aplicații(server, master, bot) ce vor comunica între ele pentru a permite unui utilizator(masterul) să trimită comenzi membrilor din cadrul botnet, urmând ca aceștia să execute comanda primită și să transimită înapoi către master răspunsul. De asemenea, înafară de comunicarea propriu-zisă între master și boți, aplicația mai furnizează și anumite facilități cum ar fi trimiterea de email cu scopul de a răspândi „virusul”, dar și anumite grafice referitoare la anumite acțiuni executate precum și un istoric al comenzilor ce au fost trimise.