



HACKING

Hacker:

termo *calão* para um entusiasta dos computadores, ou seja, um indivíduo que gosta de aprender linguagens de programação e sistemas de computadores e que pode ser frequentemente considerado como um especialista na área.

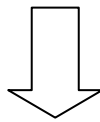
Webopedia

OU

uma pessoa que gosta de explorar os detalhes de um sistema programável e descobrir como maximizar as suas capacidades, em oposição à maioria dos utilizadores que preferem apenas aprender o mínimo necessário.

The New Hackers Dictionary

Se os *hackers* se veêm apenas como programadores dotados e muito curiosos, então porque é que apenas os relacionamos com acessos não autorizados a computadores alheios com intuítos maliciosos?



Esse sentido mais negativo deve-se à adopção do termo "*hacker*" por parte dos meios de comunicação social, para se referirem aos indivíduos que fazem esses acessos.

Os *hackers* preferem chamar-lhes ***crackers***.



Termo *hacker*

- *hacker* é um termo da família de *hack*
- de entre os inúmeros sentidos de *hack*, o que nos interessa é o de **brincadeira, partida** (*practical joke*)
- *to pull a hack on* – pregar uma partida a

#

O termo *hacker* começou a ser utilizado no MIT (Massachusetts Institute of Technology), uma das mais conceituadas universidades do mundo.

Os *hackers* do MIT nunca iam às aulas e passavam a vida a elaborar planos para pregar partidas uns aos outros. Normalmente eram inteligentes e engenhosos.

Características de um bom *hack*:

- surpresa
- publicidade
- uso engenhoso da tecnologia
- segurança
- ausência de danos

Relação dos computadores com os *Hackers*:

- quando surgiram os grandes *mainframes* do MIT nos laboratórios de informática e inteligência artificial foi aparecendo uma nova classe: dedicavam noites a fio a explorar os mistérios, os recônditos e os pontos fracos dos sistemas operativos
- surgiu a cultura *hacker*: pregavam partidas uns aos outros, ao administrador, programavam vírus (inofensivos)
- posteriormente apareceram os *crackers* que se distinguem pelas intenções maliciosas: vírus com vertentes destrutivas, apagamento propositado de informação, etc.



Ética de um *hacker*:

- partilhar a sua mestria, escrevendo software livre e facilitando acesso a informação
- O *cracking* de sistemas por divertimento e exploração é eticamente correcto desde que o *cracker* não cometa vandalismo, roubo ou violação de confidencialidade.

Exemplo:

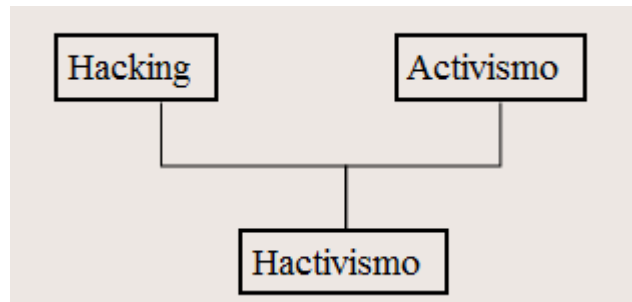
- nos anos 70 uma equipa de técnicos da Motorola descobriu uma forma simples de crackar o sistema CP-V da Xerox (supostamente seguro)
- avisaram a Xerox, mas estes ignoraram
- a malta da Motorola decidiu passar à "acção".
- um certo dia, o administrador do sistema foi surpreendido por um fenómeno pouco habitual
 - os periféricos faziam coisas que não lhes eram pedidas
 - no ecrã apareciam mensagens insultuosas do Robin dos Bosques para o Frei Tuck e vice-versa
- a equipa chamada a resolver o problema identificou como causa dois pequenos programas introduzidos pelo pessoal da Motorola: o Robin dos Bosques e o Frei Tuck.
- Quando tentaram eliminar o processo Robin dos Bosques apareciam as seguintes mensagens:
 - cada processo detectava o facto de que o outro tinha sido eliminado e lançava uma nova cópia do programa recentemente assassinado em apenas alguns milissegundos.
 - A única maneira de eliminar ambos os processos era fazê-lo simultaneamente (muito difícil) ou deitar abaixo o sistema deliberadamente, o que acabaram por fazer.
 - Afinal os "bandidos" apareceram novamente, aquando do *restart*. Afinal os programas estavam instalados no arranque do próprio sistema operativo.
 - finalmente os programas foram eliminados quando reiniciaram o sistema a partir de uma cassete limpa e reinstalaram o sistema.
 - A Xerox lançou pouco depois um *update* que resolvia o problema na origem da falha de segurança
 - Parece que a Xerox lançou uma queixa contra os dois empregados da Motorola responsáveis pela partida, mas nenhuma medida séria foi tomada contra eles.



Hactivismo:

Uma importante aplicação contemporânea do Hacking é o que os *Hackers* designam por *Hactivism - Hacking with a cause*

Significa a utilização de métodos e técnicas típicas dos *hackers* por parte de pessoas que defendam uma causa ou um ideal político ou social.



- Um bom exemplo de *hactivismo* e simultaneamente o acto de *hacking* nacional mais famoso foi o ataque lançado à página oficial do ministério dos Negócios Estrangeiros da Indonésia em 1997
- Os *Hackers* do grupo Toxyn substituíram a página por outra feita por eles e entre apelos à autodeterminação do povo timorense, substituíram a mensagem de boas-vindas por:

*"Benvindo ao Ministério dos Negócios Estrangeiros da República **Fascista** da Indonésia"*



- Ali Alatas, ministro indonésio dos negócios estrangeiros viu também uma fotografia sua (**verdadeira!**) ser colocada no site



A fotografia foi tirada na Alemanha numa altura que Ali Alatas respondia a manifestantes alemães que pediam a libertação de Xanana Gusmão

Ali Alatas concorria na altura do hack contra Kofi Annan pela liderança da ONU. A fotografia correu mundo. Escusado será dizer que perdeu a eleição

Breve resumo:

O *Hacking* é uma actividade com inúmeras vertentes:

- para pregar partidas
- exercitar a inteligência
- activismo social
- ou simplesmente causar problemas

No entanto, é possível encontrar um ponto em comum em todos os hackers: todos têm curiosidade por analisar todo e qualquer sistema e tentar encontrar falhas. Estará o Homem a tentar afirmar-se perante a máquina?