

LU03c - Angriffsvektoren

Lernziele

1. Den Begriff *Angriffsvektor*, in eigenen Worten erklären können.
2. Beispiele für verschiedene Angriffsvektoren auf Applikationen nennen können.

□ Angriffsvektoren bei Software-Applikationen

Software-Applikationen sind zentrale Bestandteile moderner IT-Infrastrukturen – und gleichzeitig beliebte Ziele für Angreifer. Das Verständnis typischer Angriffsvektoren ist essenziell, um Sicherheitsmaßnahmen gezielt einzusetzen.

Definition: Ein *Angriffsvektor* beschreibt den *Weg* oder *die Methode*, über den ein Angreifer versucht, in ein System einzudringen oder es zu manipulieren.

1. Häufige Angriffsvektoren

1.1 Unsichere Eingaben (Input Validation)

- **Beispiel:** SQL-Injection, Cross-Site Scripting (XSS), Command Injection
- **Problem:** Daten vom Benutzer werden nicht ausreichend geprüft oder bereinigt.
- **Folge:** Manipulation von Datenbankabfragen, Einschleusen von Schadcode, Session-Übernahme

1.2 Schwache Authentifizierung

- **Beispiel:** Brute-Force-Angriffe, Credential Stuffing, Session Hijacking
- **Problem:** Ungenügende Passwortregeln, fehlende Zwei-Faktor-Authentifizierung
- **Folge:** Unberechtigter Zugriff auf Benutzerkonten oder Admin-Oberflächen

1.3 Fehlkonfigurationen

- **Beispiel:** Offen gelassene Admin-Schnittstellen, Standardpasswörter, unnötige Ports
- **Problem:** Systeme werden mit unsicheren Standardeinstellungen betrieben
- **Folge:** Leichter Zugang für automatisierte Angriffe oder Botnetze

1.4 Unsichere API-Schnittstellen

- **Beispiel:** Fehlende Authentifizierung, unverschlüsselte Kommunikation
- **Problem:** APIs erlauben Datenzugriffe ohne ausreichende Kontrolle
- **Folge:** Datenexfiltration (Datenabfluss/klau), unautorisierte Aktionen durch externe Dienste

1.5 Alte oder ungepatchte Komponenten

- **Beispiel:** Veraltete Frameworks, Bibliotheken mit bekannten Schwachstellen
- **Problem:** Sicherheitslücken bleiben offen, obwohl längst bekannt
- **Folge:** Angreifer nutzen öffentlich dokumentierte Exploits

2. Weitere Vektoren (nicht direkt am Code)

- **Soziale Manipulation (Social Engineering):** Phishing, Telefon-Tricks, gefälschte Loginseiten
- **Client-seitige Angriffe:** Drive-by-Downloads, Browser-Exploits, manipulierte Anhänge
- **Drittanbieter-Integrationen:** Unsichere Plugins oder externe Services



Volkan Demir

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/modul/m183/learningunits/lu03/03?rev=1752586736>

Last update: **2025/07/15 15:38**

