

AULA 1

PRAGAS VIRTUAIS (RETOMADA DE CONTEÚDO 7º ANO)

Material retirado/adaptado do <https://www.uol/noticias/conteudo-de-marca/uol-seguranca-digital-praga-virtual.htm#tematico-1> acesso 30 abril 2020



Ainda não há consenso, mas acredita-se que uma das primeiras pragas virtuais da história foi criada na década de 1970. Batizado de Creeper, o programa malicioso foi desenvolvido para invadir computadores de grande porte da época com um único objetivo: trollar os usuários. Para isso, ele apenas apresentava a seguinte mensagem no monitor “I’m the Creeper, catch me if you can” (eu sou assustador, pegue-me se for capaz). Assim como os vírus biológicos, o Creeper também tinha o objetivo de “contaminar” o maior número de sistemas que conseguisse. Novas pragas foram aparecendo, principalmente a partir do final da década de 1980, quando os computadores pessoais começaram a se popularizar.

Entre os principais objetivos dessas pragas virtuais estão o roubo de dados bancários e de informações pessoais do usuário. Em 2015, os bancos brasileiros perderam quase R\$ 2 bilhões com fraudes bancárias, de acordo com a Fenabran (Federação Nacional dos Bancos).

Os principais tipos de pragas virtuais são:

Trojans e Botnet

As pragas do tipo "trojan e botnet" são especializadas em roubar senhas e dados. Eles agem na surdina e visam, principalmente, pequenas empresas, dados bancários de usuários e perfis de jogos online.

Backdoor

Esse tipo de ataque abre uma espécie de porta de acesso para que o computador seja controlado à distância. Assim, é possível ter acesso a redes e sistemas e, inclusive, roubar dados

Espiões (spywares)

Alguns vírus convertem os computadores em verdadeiros espiões que, disfarçados, capturam telas, gravam conversas e até acessam a webcam do usuário.

Cavalos de troia

Os famosos trojans são aparentemente inofensivos, mas carregam um outro programa maligno que provoca vários estragos no computador, como apagar o disco rígido e roubar dados.

Keyloggers

São capazes de monitorar, armazenar e enviar todas as teclas digitadas pela vítima para um cracker. Atualmente, os keyloggers são incorporados em outros códigos maliciosos como trojans, para o roubo de logins ou dados bancários.

Hoax

Vírus boato. São mensagens que geralmente chegam por e-mail alertando o usuário sobre um vírus mirabolante, altamente destrutivo ou notícias curiosas que servem como isca para o ataque.

EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

CONFORME ESTUDADO NO TEXTO, **PESQUISE NA INTERNET MAIS CINCO TIPOS DE PRAGAS VIRTUAIS**, ESCREVA EM UMA **FOLHA DE PAPEL** O NOME DA PRAGA VIRTUAL, OS DANOS QUE ELA PROVOCA E COMO EVITÁ-LA. COLOQUE SEU **NOME**, TIRE UMA **FOTO** E POSTE NO WATSSAP **OFICIAL** DA CLASSE NO **DIA DO PLANTÃO DE INFO** (SEXTA FEIRA DAS 13HS ÀS 19HS).

EXEMPLO:

1º) HOAX: São vírus boato que geram mensagens falsas e servem de isca para outros ataques. Para evita-lo devemos verificar se a noticia é verdadeira antes de entrar no arquivo para visualiza-la.

2º)

3º)

4º)

5º)