



Denne guide er oprindeligt udgivet på Eksperten.dk

Hackernes historie del 1, og dermed også computeren og internettets historie

Igen har jeg kastet mig over en serie af artikler der handler om hackingens, hackernes og dermed også computerens og internettets historie. Bare sådan lidt sengelæsning

Skrevet den **03. Feb 2009** af **bufferzone** | kategorien **Generelt IT / Andet** | ★★☆☆☆☆

Hacking, hackerne og dermed computerens og Internettets historie, Del 1.

Del 1: <http://www.eksperten.dk/artikler/558>.

Del 2: <http://www.eksperten.dk/artikler/559>.

Del 3: <http://www.eksperten.dk/artikler/579>.

Nedenstående artikel tager sit udgangspunkt i et foredrag afholdt i 2003 af Tom Madsen i foreningen SSLUG. Grundmaterialet, Toms præsentation og links kan hentes her

<http://www.sslug.dk/moede/hygge/2003-10-16/filer/>.

Tom har nu en tilsvarende artikelserie i PC world. Vores artikler er skrevet uafhængigt af hinanden. Toms artikel med anbefaling

Der er selvfølgelig foretaget nogle valg i artiklen, noget er kommet med, andet er udeladt. Hvis der er noget du føler bør komme med, så send mig noget tekst og e.v.t. et link, så indfører jeg det (måske) og indskriver dig i kredit listen i bunden af artiklen.

Den tidlige historie.

Man kan diskutere hvornår historien skal starte. Var det da den første hulemand lavede ridser i et gammelt ben for at kommunikere hvor mange mammutter han havde set, eller skal der elektricitet til. Jeg har valgt at starte i

1876.

Hvor Alexander Graham Bell opfinder telefonen. Dette valg bunder dels i, at de første hackere faktisk var Phreakers og gik efter det amerikanske telefonsystem og dels i at hacking kræver netværk, hvilket i praksis vil sige telefonnettet.

1878.

De første rapporter om misbrug af telefoner. Succesfulde forsøg på, at anvende denne nye opfindelse uden at skulle betale for det og den første Phreaker var født.

1945 -

Så hopper vi til tiden efter anden verdenskrig og Massachusetts Institute of Technology (MIT). På alle amerikanske universiteter findes fraternities af forskellige typer, hvor de studerende lever deres sociale liv og også en stor del af deres skoleliv. På MIT findes bl.a. (findes i nutid, fordi den stadig eksisterer) Tech Model railroad club (TMRC) og der er i denne fraternity at vi finder "hackers in the making". I TMRC arbejdede man selvfølgelig meget med modeljernbaner, og dermed også senere med at styre disse med computere. Universiteterne havde været med til at udvikle computere under krigen. Disse var primært

blevet brugt til at bryde koder med, men man havde selvfølgelig også foretaget andre store udregninger med dem. I computerens barndom, var der tale om store mainframesystemer, der typisk fyldte en hel bygning. De teknikere og ingeniører, der havde ansvaret for disse mainframes, blev af de studerende kaldt for "præsteskabet" og TMRC førte an i kampen mod dette "præsteskabet", der blev opfattet som autoriteten og som begrænsende for de studerendes udfoldelser.

TMRC skabte en del af de begreber der bruges i miljøet den dag i dag.

Hacking: at ændre i bestående systemer. Hurtigt og effektivt uden hensyn til elegance. Quick and dirty, Building for pleasure.
hack Et hack er den kode eller den procedure der giver resultatet
Mung To Mash until no good
Orifice "Kontoret" hvor TMRC holdte til.

1951.

Den allerførste version af ping-pong blev lavet på en oscillator af Ralph Baer. Dette blev senere udviklet til det første "Rigtige" computerspil.

1954.

IBM 704, den første masseproducerede computer med core memory og floating-point arithmetic designes af John Backus, manden bag FORTRAN, det første almindeligt udbredte high-level programmerings sprog og af Gene Amdahl.

1957.

Den første transistor baserede computer TX-0 udvikles på MIT's Lincoln Lab

1961.

Martin Graetz og Steve Russell fra MTRC udvikler det, der bliver til spillet Spacewar. Det første fuldt interaktive videospil

MIT får deres første PDP-1 computer fra Digital der i 1967 opgraderes til en PDP-10

1962.

The RAND Corporation & US Air Force fremkommer med "The RAND proposal" der identificere de amerikanske dataressourcer som kritiske samfundsressourcer, der skal beskyttes så de kan overleve en atomkrig.

Packet switching princippet udvikles først af Paul Baran så tidligt som 1960 og igen (uafhængigt af Baran) af Donald Davies nogle år senere. Begrebet packet switching stammer fra Davies, Baran kalte det oprindeligt "distributed adaptive message block switching". Leonard Kleinrock forskede også på området og var medvirkende til opsætninger af ARPANET, Verdens første packet switching network, og foregængeren for nutidens Internet.

1968

ARPA sender ARPANET i udbud

1969.

ARPANET står færdigt med 4 noder i 50 Kbps forbindelser og med det samme begynder forskerne at udvikle de første protokoller til at løse de forskellige opgaver de ønsker at kunne løse på nettet.

<http://www.dei.isep.ipp.pt/docs/arpa.html>

1971.

Ray Tomlinson udviklinger, nærmest i smug, da han i virkeligheden skulle forske i noget helt andet, det

første mailprogram, der bestod af SNDMSG til afsending af mail og READMAIL til at læse mails med., og umiddelbart herefter opstår de første mailinglister.

human-nets -- Human factors and their relation to networks.
network-hackers -- Internet programming and protocol issues.
sf-lovers -- Science fiction literature.
wine-tasters -- Wine tasting.

Misc info.

1960 - første gang at telefon opkald bliver switchet af en computer

1963 ASCII standardiseres

1964 der er nu 18.200 computere i USA, 70% af dem er fra IBM

1964 BASIC bliver udviklet af Thomas Kurtz og John Kemeny

1969 Unix fødes

Phreaking

1971.

I 1971 finder John Draper aka Cap'n Crunch via en blind ven ved navn Denny ud af, at man kan åbne for gratis langdistance/udenbys telefonopkald ved at udsende en 2600 KHz tone ned i telefonrøret (tallet 2600 bruges herefter i forskellige sammenhænge i miljøet). Den tone kan man, meget belejligt, lave med de legetøjsfløjter man får i æskerne med Cap'n Crunch morgenmad. Phreaking og phreakeren Cap'n Crunch er født.

John Draper kender Steve Wozniak og han viser ham hvordan man laver og bruger en Blue Box (en mere avanceret elektronisk udgave af legetøjsfløjten) på baggrund af en artikel fra Esquire magazine (Secrets of the Little Blue Box). Steve Wozniak og Steve Jobs serie producerer Blue Boxes fra deres garage og finansiere dermed en del af deres studier. Steve Wozniak bruger senere blue Box til at lave sin berømte telefonopringning til paven, samme Steve Wozniak som i 1976 starter verdensfirmaet Apple sammen med bl.a. Steve Jobs, også kendt fra Pixar.

<http://www.thisistrue.com/woz.html>

<http://www.apple.com/pr/bios/jobs.html>

En af pionererne blandt magasiner i miljøet Youth International Party Line (YIPL) senere Technological American Party (TAP) startes.

Den Personlige Computere.

1971.

Man kan diskutere hvem der lavede verdens første PC. I følge en konkurrence afholdt i 1986 som blev sponsoreret af The (Boston) Computer Museum, var det Kenback-1, designet af John Blankenbaker i 1971. Denne computer blev lavet før mikroprocessoren var opfundet, den havde 3 programmerings register, 5 adresserings modes, 256 Kb hukommelse og kostede 750\$.

1977.

Historien om Atari er en klassiker blandt miljøets mange historier, faktisk har Discovery Channel lavet en udsendelse netop om dette emne. Atari er stort set skabt i Nolan Bushnell garage. Den første Atari Game Console hed Atari VCS men blev senere til Atari 2600 (en klar reference til de 2600 KHz fra Cap'n Crunch og hans fløjte fra morgenmadspakkerne.)

<http://www.atariage.com/2600/?SystemID=2600>

BBS'er

1978.

Bulletin Board Systemes er en væsentlig del af Internettets tidlige historie og mange af nettets vandre historier oprinder her. Brugen af BBS var, i sær i starten, samlingspunktet omkring de største og mest kendte hacker grupper.

Det første BBS for PC entusiaster kaldet CBBS, startes i 1978.

Misc info

1972.

ARPANET med 23 hosts

1973.

Gordon Moore fremsætter Moores lov, der fastsætter en fordobling af antallet af transistorer, og dermed en fordobling af hastigheden, hver 18'ende måned. Denne lov har holdt stik indtil i dag. Teoretikere mener at, kurven vil flade ud frem mod 2010, hvor transistorerne vil blive så små og være placeret så tæt på hinanden, at elektroner vil kunne vandre fra den ene til den anden, hvormed processoren bliver ustabil. Skal Moors lov holde, skal der ny og endnu ikke eksisterende teknologi til. Kvantte computere teknologien ser interessant ud og kunne blive den teknologi, der skal drive en ny (og måske ændret) Moores Law
<http://www.intel.com/research/silicon/mooreslaw.htm>

1976.

ARPANET 111+ hosts og DOD begynder at eksperimentere med TCP/IP

1978.

Der er ca. 5000 desktop computere i USA

1979.

USENET, et verdensomspændende netværk af nyhedsgrupper opstår. Meget er Internettets tidlige historie og spredningen af viden, især inden for hackermiljøet skete, og sker stadig, via nyhedsgrupper og USENET. Der findes ikke det emne der ikke behandles i en eller flere nyhedsgrupper.

80'erne.

De første organiserede grupper af hackere ser dagens lys. Mere om dette senere.

1982.

Ordet Cyberspace bliver brugt første gang af William Gibson i en novelle kaldet "Burning Chrome". William Gibson er en af klassikerne i miljøet, han har skrevet et par af "must read" bøgerne.

<http://radawana.cg.tuwien.ac.at/~bez/books/gibson/interview.html>

<http://www.williamgibsonbooks.com/books/books.asp>

1983.

Filmen WarGames instrueret af John Badham hitter og Internet bliver skabt da ARPANT bliver delt i en Civil og Militær del.

1984.

2600 The hacker quarterly (igen en klar reference til de 2600 KHz fra Cap'n Crunch og hans fløjte fra morgenmadspakkerne.) lanceres af Eric Corley. Magasinet findes i dag, og kan bl.a. følges online på
<http://www.2600.com/>

1988.

Ordet Orm stammer fra en science fiction historie ved navn "The Shockwave Rider (1975)" John Brunner. Historien handler om et totalitært big brother samfund der kontrollerer borgerne gennem et stort computernetværk. En gruppe frihedskæmpere anvender et program de kender "tapeworm" til at få netværket til at gå ned, og dermed fjerne regeringens magtbase.

Morris ormen opnår megen berømmelse i medierne. Robert Morris dømmes senere efter Computer Fraud and Abuse Act (Title 18)(1986). Den endelige dom lød på 3 års betinget fængsel, 400 timers samfundstjeneste og en bøde på \$10,000.

http://en.wikipedia.org/wiki/Morris_worm

<http://www.snowplow.org/tom/worm/history.html>

Det var så del 1. I del 2 bliver det noget mere interessant, her vil jeg begynde at beskrive nogle af de kendteste hacker grupper og deres udfoldelser. Jeg vil kikke på Legion of Dom, The Chaos Computer Club og hvad der ellers viser sig

Skulle du have spørgsmål, kommentarer eller rettelsen (herunder især stavefejl) er du velkommen til at kontakte mig på kim@bufferzone.dk, ligesom jeg ofte er at finde på Eksperten.

Kommentar af webmasterdk d. 08. Jan 2005 | 1

endnu en herlig artikel ;)

Dog som de andre også har påtalt..

256MB lyder lidt for imponerende ;)

Kommentar af eha57 d. 27. Dec 2004 | 2

Kommentar af soreno d. 24. Dec 2004 | 3

En tidslinie med årstal og for hvert årstal, en fortælling om - mere eller mindre - interessante begivenheder.

Kommentar af barbarbo d. 07. Jan 2005 | 4

Interessant artikel

Kommentar af mezoj (nedlagt brugerprofil) d. 20. Jan 2006 | 5

Kommentar af googolplex d. 25. Dec 2004 | 6

Udmærket oversigt, men en del irriterende stavefejl :|

Kommentar af burzum d. 08. Jan 2005 | 7

Kommentar af norbert d. 17. Jan 2005 | 8

Supergo' artikel :-))De 256 mb er rettet til 256 kb, kan jeg se. Hilsen Norbert :-)

Kommentar af mikze d. 26. Dec 2004 | 9

Forstår det ikke, ser mange forskellige fortællinger om hvor hackning kommer fra. En af dem jeg _havde_ troet mest på var den med The 404's og filmen War Games.

Kommentar af omtus_komikatus d. 29. Dec 2004 | 10

Kommentar af toksvig d. 28. Dec 2004 | 11

Kanon...

Kommentar af sorensbs d. 27. Dec 2004 | 12

Meget interessant, men som googolplex siger er der mange stavfejl. Desuden skriver du i 1971 noget om en pc med 256 Mb hukommelse, det kan vist ikke passe?

Kommentar af morteeart d. 24. Dec 2004 | 13

haha, nice :D altid rart at genlæse lidt historie.
enig imponerede at 2600 stadig kører, dog er 2600.dk ved at være lidt forældet.
absolut 5 point værd. (hvad skal man ellers bruge dem på ?) GOD JUL

Kommentar af xz619 d. 25. Dec 2004 | 14

Kommentar af talrinys d. 28. Dec 2004 | 15

Kanon god, meget interresant

Kommentar af fks d. 06. Feb 2008 | 16