

Verwendung von Homebrew

Beitrag von „apfel-baum“ vom 18. August 2023, 15:23

hallo [guckux](#) ,

streng genommen fängt das sicherheitsproblem sogar noch sehr viel weiter vorne bzw. tiefer?, an- bei den verwendeten cpus, iot soc auch gerne wie schon erwähnt. umso mehr code da ist, desto mehr schwachstellen können sich da mitunter einschleichen, code wird ja auch ausgelagert, bzw. gemeinsam beackert z.b. bei spielen. wenn da also ein kettenglied nen fehler macht.. ist mitunter der gesamte rest kaputt, bzw. ein einfallstor entstanden. bugs zu melden kann auch für den, der diesen gefunden hat schnell zu problemen führen, daher hat heise z.b. auch einen anonymen briefkasten erstellt. firmen mögen es nicht wenn sie darauf hingewiesen werden, das etwas nicht so läuft wiees soll, und sicherheitsprobleme in der "etablierten" soft- oder hardware sind. "offizielle" meldungen können sich nur die leisten, welche einen gesicherten hintergrund haben. der normaluser wird da schonmal mit interessanten schreiben bedacht.

im gegensatz zur closed source, bietet die opensource ja die möglichkeit eben den quellcode anzugucken, wenn man den lesen kann 😊

wenn nun aber ein server mit kompromitierten software-paketen ausgestattet ist , ists eben auch doof, ggf. bekommt das der geneigte mündige nutzer dann schneller mit. -da gilt es eben auch, nicht blindlinks alle im internet stehenden befehle einzutippen, wenn man nicht weiß, was die machen. 😊

lg 😊