Erstellt von Colin Watson

Version WebApp-1.02-DE (Classic)

OWASP Schlangen und Leitern
- Web Anwendungen -

OWASP Schlangen und Leitern ist ein Lernspiel das Thema Anwendungssicherheit näher bringen soll. In dieser Version dreht sich alles um Web Anwendungen, mit den OWASP Top Ten Proaktive Webanwendungs-Schutzmechanismen als Leitern und den allseits bekannten OWASP Top Ten der größten Webanwendungsrisiken als Schlangen. Mit Dank an die Unterstützer und Projektleiter dieser beiden Projekte.

OWASP Top Ten Proaktive Schutzmechanismen (2014)

Die OWASP Top Ten Proaktive Webanwendungs- Schutzmechanismen sind eine Liste von Sicherheitstechniken die in jedem Softwareentwicklungs Projekt zum Einsatz kommen sollten.

C1 Parametrisierte Queries
C2 Daten Encodierung
C3 Validierung aller Eingaben
C4 Implementierung Angemessener Zugangskontrollen
C5 Einsatz von Identitäts und Authentizitäts-Kontrollen
C6 Schutz von Daten und Privatsphäre
C7 Implementierung von Logging, Fehlerbehandlung und Intrusion Detection
C8 Sicherheits-Features von Frameworks und Bibliotheken benutzen
C9 Sicherheitsspezifische Anforderungen miteinbeziehen
C10 Sicherheit in Design und Architektur berücksichtigen

https://www.owasp.org/index.php/OWASP_Proactive_Controls

OWASP Top Ten der größten Webanwendungs-Risiken (2013)

Die OWASP Top Ten stellen einen breiten Konsens der größten Risiken in Web Anwendungen dar.

A1 Injection
A2 Fehler in Authentisierung und Session-Management
A3 Cross-Site Scripting (XSS)
A4 Unsichere direkte Objektreferenzen
A5 Fehlkonfiguration von Sicherheitseinstellungen
A6 Verlust der Vertraulichkeit sensibler Daten
A7 Fehlerhafte Autorisierung auf Anwendungsebene
A8 Cross-Site Request Forgery (CSRF)
A9 Benutzen von Komponenten mit bekannten Schwachstellen
A10 Ungeprüfte Um- und Weiterleitungen

https://www.owasp.org/index.php/Germany/Projekte/Top_10_fuer_Entwickler

Die Quelldatei für dieses Blatt, Seiten zu anderen Themen bzgl. Anwendungssicherheit, verschiedene Sprachausgaben und weitereInformationen können aufgerufen werden unter https://www.owasp.org/index.php/OWASP_Snakes_and_Ladders

Hintergrund

Schlangen und Leitern ist ein bekanntes Brettspiel, das, basierend auf einem asiatischen Spiel, von den Viktorianern nach Großbritannien importiert wurde. Das Originalspiel veranschaulicht die Effekte von Gut und Böse oder Tugenden und Lastern. Im Englischen ist das Spiel als Snakes and Ladders, in Teilen Amerikas als Chutes and Ladders bekannt. In der OWASP Version sind die Tugenden die Secure coding practices (Proaktive Schutzmechnismen) und die Laster sind die Webanwednungs-Risiken.

Warnung

OWASP Schlangen und Leitern ist für Software Entwickler gedacht - groß wie klein. Das Spielpapierblatt ist ungefährlich, doch sollten Sie sich dafür entscheiden Ihre eigenen Plastik- oder Holz-Würfel und -Spielfiguren zu verwenden besteht bei diesen möglicherweise das Risiko, dass sich Kleinkinder unter vier Jahren verschlucken.

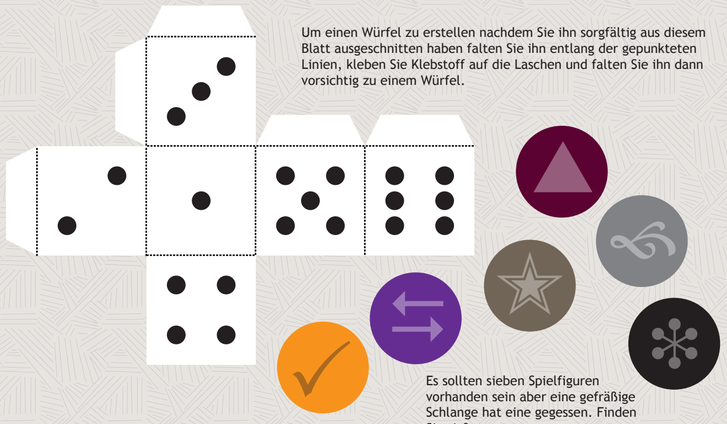
Regeln

Das Spiel ist für 2-6 Spieler ausgelegt. Jeder Spieler erhält eine farbige Spielfigur. Zu Beginn wirft jeder Spieler einen Würfel um zu bestimmen wer beginnen darf; der höchste Wurf beginnt. Alle Spielfiguren werden auf das erste Quadrat mit der Beschriftung "Start 1" gestellt. Bei jedem Zug würfelt der Spieler den Würfel und bewegt die Spielfigur um die Anzahl der erwürfelten Felder weiter.

Wenn die Spielfigur nach dem Zug am unteren Ende einer Leiter steht wird die Figur die Leiter entlang nach oben bewegt und kommt am oberen Ende der Leiter zum stehen. Entgegengesetzt werden Spielfiguren die nach dem Zug im Mund einer Schlange zum stehen kommen diese Schlange entlang nach unten bewegt und kommen beim Schwanzende der Schlange zum stehen.

Der erste Spieler der die "100" links oben erreicht gewinnt.

Keine Würfel oder Spielfiguren vorhanden? Schneiden Sie die farbigen Formen weiter unten aus und benutzen Sie die farbigen Kreise als Spielfiguren. Alternativ können Sie auch ein Computerprogramm schreiben das einen sechs-seitigen Würfel simuliert oder eine Zufallszahlengenerator App auf Ihrem Smartphone oder Ihren Computer Zahlen von 1 bis 6 erzeugen lassen. Aber überprüfen Sie ob diese auch wirklich ausreichend zufällig sind!



Um einen Würfel zu erstellen nachdem Sie ihn sorgfältig aus diesem Blatt ausgeschnitten haben falten Sie ihn entlang der gepunkteten Linien, kleben Sie Klebstoff auf die Laschen und falten Sie ihn dann vorsichtig zu einem Würfel.

Es sollten sieben Spielfiguren vorhanden sein aber eine gefräßige Schlange hat eine gegessen. Finden Sie sie?

Projektleiter

Colin Watson

Übersetzer / Weitere Unterstützer

Manuel Lopez Arredondo, Fabio Cerullo, Tobias Gondrom, Martin Haslinger, Yongliang He, Cédric Messeguer, Riotaro Okada, Ferdinand Vroom, Ivy Zhang