

编制 Colin Watson

Version WebApp-1.02-ZH (Classic)

OWASP 蛇梯棋

- WEB 应用程序 -

蛇与梯子是一个应用安全教育警示游戏。该版本关注于WEB应用程序安全问题，其中将OWASP Top 10主动防御措施作为梯子，将著名的OWASP Top 10最严重安全隐患作为蛇。我们对这两个项目的负责人及其贡献致以诚挚的感谢。

OWASP Top Ten 主动WEB应用程序防御措施 (2014)

主动防御措施是需要融入到应用程序开发项目中的一系列安全技术措施。

- C1 参数化查询
- C2 数据编码
- C3 验证所有输入数据
- C4 实施合理的访问控制
- C5 建立识别与身份控制
- C6 保护数据和隐私
- C7 实现日志、错误处理及入侵检测功能
- C8 利用框架及安全库的安全特征
- C9 包含特定安全需求
- C10 安全设计和安全架构

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

OWASP Top Ten WEB 应用程序最严重安全隐患 (2013)

OWASP Top 10 WEB 代表了WEB应用程序最严重安全隐患的广泛调查结果。

- A1 注入
- A2 失效的身份认证和会话管理
- A3 跨站脚本 (XSS)
- A4 不安全的直接对象引用
- A5 安全配置错误
- A6 敏感信息泄漏
- A7 功能级访问控制功能缺失
- A8 跨站请求伪造 (CSRF)
- A9 使用含有已知漏洞的组件
- A10 未验证的重定向和转发

<https://www.owasp.org/index.php/TopTen>

OWASP 蛇梯棋项目所有源文件、关于应用安全的话题、非英文版本及其他相关内容都可以在OWASP网站查找，具体链接如下：https://www.owasp.org/index.php/OWASP_Snakes_and_Ladders

背景

OWASP蛇梯棋是维多利亚人引入到大不列颠的一个广受欢迎的亚洲游戏。这个游戏本来只是展示善与恶或者美德与恶习的影响。在美国被称之为“梯子与滑梯”。在OWASP这个版本中，好的行为是安全编码规范(主动防御措施)，而坏的行为是应用安全隐患。

警告

OWASP 蛇梯棋可以被不同大小的软件开发者使用。蛇梯棋纸牌游戏没有害处，但如果使用塑料或木制模具和筹码，对于4岁以下儿童可能有窒息风险。

规则

这个游戏可以有2到6个玩家。给每个玩家一个彩色的筹码(标记)。开始，每个玩家需要掷骰子决定谁最先开始，数字最大的先开始。将所有玩家的筹码放在第一个方块，并标记为“开始1”。然后，每个玩家掷骰子，并根据骰子上的数字将筹码移动相应的步数。

在一轮结束时，如果玩家的筹码在梯子的底部，这个筹码需要移动到上一级梯子的末尾。相反，如果玩家的筹码在蛇口，这个筹码必须移到蛇尾。

第一个到达顶部左边100的玩家为赢家。

没有骰子或筹码？剪出下面的形状，将彩色的圆圈作为筹码。利用程序生成了一个六边的色子，或者使用手机或电脑上的随机数字生成应用程序生成1到6个数字，并确认其是随机的。



项目负责人

Colin Watson

译者 / 其他贡献者

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

OWASP 棋与蛇游戏可以免费使用。该游戏遵守创作共用授权3.0。你可以复制、分发及传播，或者应用于商业目的，但是你必须进行标注。如果您改变、转换本作品或者以本作品为基础进行创作，您只能采用与本协议相同的许可协议发布基于本作品的演绎作品。OWASP基金会2014。

