

Créé par Colin Watson

Version WebApp-1.02-FR (Classic)

OWASP Serpents et Échelles - Application Web

Le jeu Serpents et échelles de l'OWASP est un jeu de sensibilisation à la sécurité à la sécurité des applications Web. Cette version du jeu est dédiée aux applications Web, dans laquelle le Top Dix des Contrôles Proactifs de l'OWASP est représenté par des échelles et les Dix Risques de Sécurité Applicatifs Web Les Plus Critiques de l'OWASP le sont par des serpents. Nous tenons à remercier les leaders et autres contributeurs de ces deux projets.

Le Top Dix des Contrôles Proactifs de l'OWASP (2014)

Le Top Dix des Contrôles Proactifs de l'OWASP est une liste des techniques de sécurité qui devraient être incluses dans tout projet de développement de logiciels.

- C1 Requêtes paramétrées
- C2 Encoder les données
- C3 Valider toutes les données entrantes
- C4 Implémenter les contrôles d'accès appropriés
- C5 Établir les contrôles d'identité et d'authentification
- C6 Protéger les données et la vie privée
- C7 Implémenter la journalisation, la gestion d'erreurs et la détection d'intrusion
- C8 Exploiter les fonctionnalités de sécurité des frameworks et bibliothèques de sécurité
- C9 Inclure les exigences de sécurité spécifiques
- C10 Conception et architecture de sécurité

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

Le fichier original de ce document, des documents sur d'autres sujets de sécurité, des versions du jeu dans d'autres langues, et des informations complémentaires sur le jeu Serpents et échelles de l'OWASP peuvent être trouvés sur le site Web de l'OWASP à https://www.owasp.org/index.php/OWASP_Snakes_and_Ladders

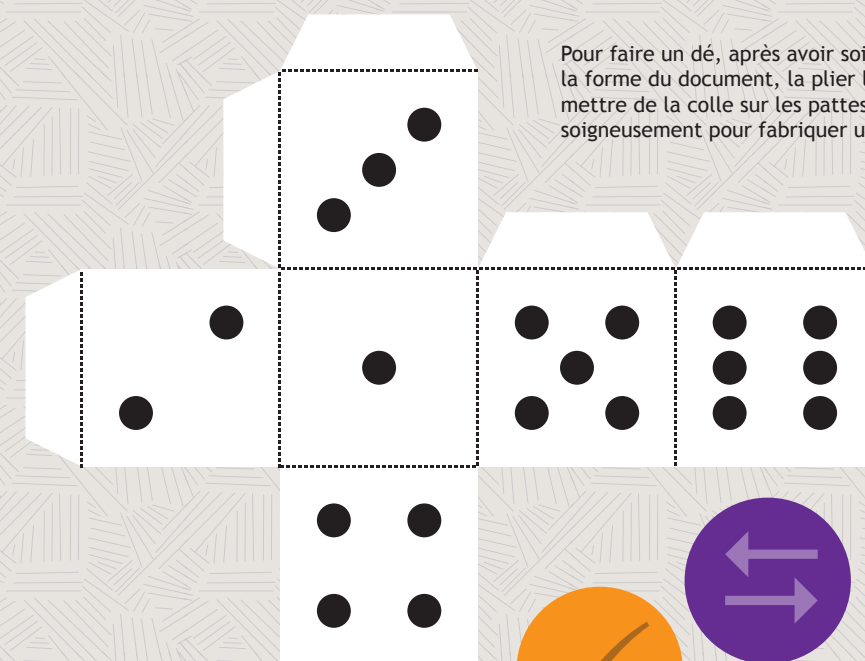
Origine

Serpents et échelles est un jeu de société populaire, importé en Grande Bretagne par les Victoriens et basé sur un jeu en provenance d'Asie. Le jeu original montrait les effets du Mal et du Bien, ou des vertus et des vices. Le jeu est aussi connu sous le nom de Jeu de l'échelle. Dans cette version de l'OWASP, les comportements vertueux sont les bonnes pratiques de codage sécurisé (les contrôles proactifs) et les vices sont les risques de sécurité applicatifs.

Attention

Le jeu OWASP Serpents et échelles est à destination des programmeurs, petits et grands. Ce jeu de société n'est pas dangereux, mais si vous choisissez d'utiliser vos propres dés et jetons, ceux-ci peuvent représenter un risque d'étouffement pour des enfants de moins de 4 ans.

Vous n'avez pas de dé ni de jetons ? Découpez les formes dessinées en bas du document et utilisez les cercles colorés en tant que jetons pour chaque joueur. Pour le dé, vous pouvez soit coder un programme qui simule un dé à six faces, soit utiliser une application de génération aléatoire de nombres entiers entre 1 et 6 sur votre téléphone ou ordinateur. Vérifiez cependant que cela soit bien aléatoire !



Pour faire un dé, après avoir soigneusement découpé la forme du document, la plier le long des pointillés, mettre de la colle sur les pattes et ensuite la refermer soigneusement pour fabriquer un cube.

Il devrait y avoir 7 jetons, mais un serpent gourmand en a mangé un. Pouvez-vous le retrouver ?

Chef de projet

Colin Watson

Traducteurs / Autres contributeurs

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

OWASP Les Dix Risques de Sécurité Applicatifs Web Les Plus Critiques (2013)

Le Top Dix de l'OWASP représente un large consensus de ce qui constitue les risques de sécurité applicatifs web les plus critiques.

- A1 Injection
- A2 Violation de gestion d'authentification et de session
- A3 Cross-site scripting (XSS)
- A4 Références directes non sécurisées à un objet
- A5 Mauvaise configuration sécurité
- A6 Exposition de données sensibles
- A7 Manque de contrôle d'accès au niveau fonctionnel
- A8 Falsification de requête intersites (CSRF)
- A9 Utilisation de composants avec des vulnérabilités connues
- A10 Redirection et renvois non validés

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

Règles du jeu

Jeu pour 2 à 6 joueurs. Donner à chaque joueur un jeton de couleur. Pour commencer, chaque joueur lance le dé pour déterminer qui joue le premier; le plus grand démarre le jeu. Mettre tous les jetons des joueurs dans la première case appelée "Début 1". Chacun son tour, chaque joueur lance le dé et déplace son jeton du nombre de cases indiqué sur le dé.

A la fin du déplacement, si le jeton d'un joueur s'arrête sur une case représentant le bas d'une échelle, le jeton doit être déplacé dans la case correspondant au haut de l'échelle. A contrario, si le jeton du joueur s'arrête sur une case représentant la bouche d'un serpent, le jeton doit être déplacé vers la case correspondant à la queue du serpent.

Le premier joueur à atteindre "100" en haut à gauche gagne.

OWASP Serpents et échelles est un jeu gratuit. Il est publié sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0, dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Oeuvre originale, vous devez diffuser l'Oeuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'Oeuvre originale a été diffusée. © OWASP Foundation 2014.