Creado por Colin Watson

OWASP Serpientes y Escaleras - Aplicaciones Web -

Serpientes y Escaleras es un juego con propósitos educativos relacionados con seguridad en aplicaciones web. Ésta versión representa a el proyecto "OWASP Top Ten Proactive Controls" (OWASP Top Diez Controles Proactivos) como escaleras, mientras que el conocido proyecto "OWASP Top Ten Most Critical Risks" (OWASP Top Diez Riesgos Más Críticos) como serpientes. Agradecemos a los líderes y contribuidores a estos dos proyectos.

OWASP Top Diez Controles Proactivos en Aplicaciones Web (2014)

El proyecto Top Diez Controles Proactivos en Aplicaciones Web es una lista de técnicas de seguridad que deberían ser incluidos en todo

- C1 Parametrización de Consultas
- C3 Validación de Toda Entrada
- C4 Implementación de Controles de Acceso Apropiados C5 Establecer Controles de Identidad y Autenticación
- C6 Protección de Datos y Privacidad C7 Implementar Registros de Auditoria, Manejo de Errores y Detección
- C8 Utilizar las Funciones Nativas de Seguridad de las Librerias y
- Frameworks
- C9 Incluir Requerimientos Específicos de Seguridad C10 Diseñar e Implementar Arquitectura de Seguridad Desde Adentro

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

OWASP Top Diez Riesgos Más Críticos en Aplicaciones Web (2013) El OWASP Top Diez representa un amplio concenso acerca de las fallas de

- A2 Pérdida de Autenticación y Gestión de Sesiones
- A3 Secuencia de Comandos en Sitios Cruzados (XSS)

seguridad más comunes en aplicaciones web.

- A4 Referencia Directa Insegura a Objetos A5 Configuración de Seguridad Incorrecta
- A6 Exposición de Datos Sensibles
- Ausencia de Control de Acceso a las Funciones A8 Falsificación de Peticiones en Sitios Cruzados (CSRF)
- A9 Uso de Componentes con Vulnerabilidades Conocidas
- A10 Redirecciones y Reenvios No Validados

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

El archivo fuente de ésta página, material y otros temas relacionados con seguridad en aplicaciones, así como versiones de diferentes idiomas, y más información relacionada con el Proyecto se puede encontrar en el siguiente sitio https://www.owasp.org/index.php/OWASP_Snakes_and_Ladders

Antecedentes

Serpientes y Escaleras es un juego de mesa popular importado de Gran Bretaña por los Victorianos y ésta basado en un juego Asiático. El juego original mostraba los efectos del bien y el mal, virtudes y vicios. El juego es conocido en algunos lugares de América como toboganes y escaleras. En ésta versión de OWASP, las actitudes virtuosas están relacionadas con prácticas de desarrollo de software y código seguro (los controles proactivos) y los vicios son los riesgos de seguridad en aplicaciones.

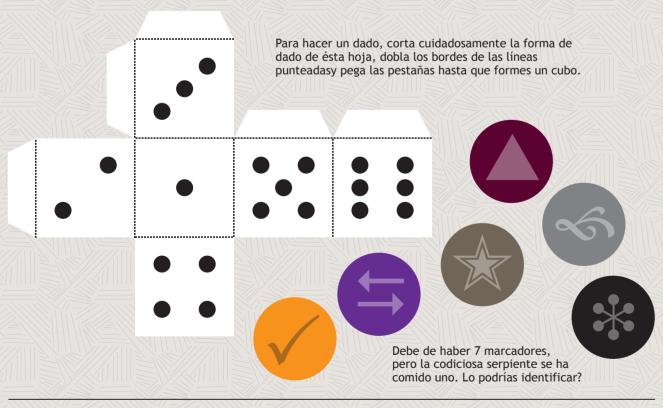
OWASP Serpientes y Escaleras está pensado para ser utilizado por programadores de software principiantes y experimentados. Éste juego de mesa no es dañino, pero si escoges utilizar tu propio dado de plástico o de madera, entonces estos podrían tener riesgos de sofocar a niños menores de 4 años de edad.

Éste juego es para ser utilizado por un minimo de 2 a 6 jugadores. Cada jugador se le asignará un color como marcador o distintivo. Para comenzar, cada jugador deberá tirar el dado para determinar quien juega primero; quien haya obtenido el más alto puntaje del dado comenzará a jugar. Todos los jugadores comenzarán en la primer casilla marcada como "Inicio 1". Posteriormente, cada jugador tira el dado y se mueve las casillas indicadas en el dado.

Al final de cada movimiento, si el número de casilla está al final de una escalera, el jugador se moverá hasta la casilla donde comienza la escalera. Por otro lado, si el jugador se encuentra en una casilla marcada con la boca de una serpiente, el jugador deberá moverse al final de la cola de la serpiente.

El primer jugador en alcanzar la casilla "100" marcada en el extremo superior izquierdo es el que gana.

No cuentas con dados ni marcadores para jugadores? Corta los bordes de los círulos coloreados de abajo y utilízalos como marcadores para los jugadores. Adicionalmente escribe un programa en computadora para simular un dado de seis caras, o utiliza una función aleatoria ya sea de tu teléfono o computadora para generar números enteros entre 1 y 6. Revisa si la función aleatoria trabaja apropiadamente!



Lider de Proyecto Colin Watson

Traductores / Otros Contribuidores

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

OWASP Serpientes y Escaleras es libre de uso. Está bajo la licencia de Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0, por lo que éste trabajo lo puedes copiar, distribuir y transmitir, también lo puedes adaptar y utilizarlo comercialmente, pero todo está proporcionadao para que el trabajo lo puedas atribuir y si lo alteras, transformas, o construyes algo sobre éste trabajo, el trabajo resultante lo deberías compartir bajo la misma licencia o una similar a ésta. © OWASP Foundation 2014.





