

Jak grać w **Climb The Ladder**?

1. Wymyśl własną **nazwę użytkownika (nick)**. Najlepiej taką, aby Ciebie jednoznacznie identyfikowała, ale nie zdradzała zbyt wielu informacji na temat Twojej osoby[[1]](#footnote-1). Pamiętaj, że Twoją nazwę użytkownika zobaczy **każdy** inny uczestnik. :)
2. Wprowadź swojego **nicka** i naciśnij przycisk **Climb**.
3. Brawo! Udało Ci się wspiąć na drabinę!
   1. Będąc na poziomie 1 (Level 1) możesz się wspiąć na drabinę **raz na godzinę**.
   2. Będąc na poziomie 2 (Level 2) możesz się wspiąć na **wszystkie** drabiny, jakie pojawią się z zakumulowanej puli drabin.
4. Po 10 drabinie awansujesz na poziom 2.
5. Gra kończy się w **trzeci dzień konferencji** o godzinie **11:45**.

Jak **wy**grać w **Climb The Ladder**?

1. Możesz hackować aplikację. : ) Tego się tu uczymy. Najlepiej przyjdź z własnym komputerem i podłącz się do naszego Wi-Fi.
2. Grę wygrać można na 4 różne sposoby.
   1. Pierwszym zwycięzcą będzie osoba, która zdobędzie **pierwsze** miejscu w rankingu.
   2. Drugim zwycięzcą będzie osoba, która zdobędzie **siódme** miejsce w rankingu.
   3. Trzecim zwycięzcą będzie osoba, która jako pierwsza **unieruchomi** aplikację poprzez atak wykorzystujący jej własne **API**[[2]](#footnote-2).
   4. Czwartym zwycięzcą będzie osoba, która przedstawi najwięcej pomysłów, co należy naprawić w aplikacji, aby zwiększyć jej bezpieczeństwo[[3]](#footnote-3).
3. Pierwsza i druga nagroda zostanie przyznana osobie, która w najbardziej przekonujący sposób przedstawi, dlaczego **nick** należy do niej. :>

1. Standardowy problem bezpieczeństwa. Porozmawiaj z nami na przerwie, jeżeli brakuje Ci własnych pomysłów. : ) [↑](#footnote-ref-1)
2. Wszystkie chwyty dozwolone przy założeniu, że wykorzystują protokół http. Znasz Gatlinga? Atakuj! Znasz Burpa? Do dzieła! [↑](#footnote-ref-2)
3. Długopis i kartka są dostępne w pobliżu aplikacji.

   4 Życzymy wszystkim miłego dnia i wspaniałej konferencji! ^\_^ [↑](#footnote-ref-3)