Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий Кафедра «Информационная безопасность»

Направление подготовки/ специальность: 10.05.03 Информационная безопасность автоматизированных систем

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Кондраков Валерий Игор	ревич Группа: 241-371
Место прохождения практики: Мо	сковский Политех, кафедра «Информационная
безопасность»	
Отчет принят с оценкой	Дата
Руководитель практики: Гневшев д	Александр Юрьевич

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Общая информация о проекте	
Название проекта	3
Цели и задачи проекта	3
Описание задания по проектной практике	4
Описание достигнутых результатов по проектной практике	7
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	11
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	12
ПРИЛОЖЕНИЯ	12

Общая информация о проекте

Название проекта: INVADE

Цели и задачи проекта:

Цель проекта: Создание сюжетного игрового проекта, сочетающего элементы 3D-платформера, метроидвании, стелс-хоррора с менеджментом ресурсов и RPG. Игра предлагает уникальный игровой опыт в научно-фантастической/хоррор эстетике, привлекает новую аудиторию в отечественный инди-сектор и способствует развитию научной фантастики.

Задачи проекта:

- Провести исследование целевой аудитории и её предпочтений в жанрах, представленных в игре.
- 2. Изучить современные игровые тренды и успешные проекты с похожими механиками.
- 3. Разработать концепцию игры, включая сюжет, сеттинг и геймплейные механики.
- Определить ключевые технические требования и инструменты 4. разработки.
- 5. Создать ранний прототип (демоверсию) с основными игровыми механиками.
- 6. Разработать художественное оформление (модели, анимации, дизайн уровней).
- 7. Реализовать систему сохранений, уровни сложности и взаимодействие c NPC.
- 8. Провести тестирование на различных этапах разработки, анализируя отзывы игроков.
- 9. Оптимизировать производительность игры и исправить выявленные ошибки.
- 10. Подготовить маркетинговую стратегию и каналы распространения игры.

Описание задания по проектной практике

Задание на проектную практику разделялось на базовую и вариативную части. Трудоёмкость практики составляла 72 академических часа. Задание выполнялось в составе группы из 2 человек (Ильин К.А(241-353), Кондраков В.И(241-371)). Для управления версиями использовался Git, для написания документации — Markdown, а для создания статического веб-сайта — языки разметки HTML и CSS. В качестве платформы для размещения репозиториев использовался GitHub. Задание состоит из двух частей. Первая часть является общей и обязательной для всех студентов. Вторая часть вариативная. Задание на вторую (вариативную) часть было получено от ответственного за проектную практику на выпускающей кафедре.

1. Базовая часть задания

- 1. Настройка Git и репозитория:
 - Создать групповой репозиторий на <u>GitHub</u> на основе предоставленного <u>шаблона</u>.
 - Освоить базовые команды Git: клонирование, коммит, пуш и создание веток.
 - Регулярно фиксировать изменения с осмысленными сообщениями к коммитам.
 - Примерное время: 5 часов.

2. Написание документов в Markdown:

- Все материалы проекта (описание, журнал прогресса и др.) оформить в формате Markdown.
- Изучить синтаксис Markdown и подготовить необходимые документы.
- Примерное время: 5 часов.

3. Создание статического веб-сайта:

- Для создания сайта необходимо использовать только HTML и CSS.
- Создать новый сайт об основном проекте по дисциплине «Проектная деятельность» (INVADE). Оформление и наполнение сайта должны быть уникальны.
- Сайт должен включать:
 - Домашнюю страницу с аннотацией проекта.
 - Страницу «О проекте» с описанием проекта.
 - Страницу «Участники» с описанием личного вклада каждого участника группы в проект по «Проектной деятельности».
 - Страницу «Журнал» с минимум тремя постами (новостями, блоками) о прогрессе работы.
 - Страницу «Ресурсы» со ссылками на полезные материалы.

- Оформить страницы сайта графическими материалами (фотографиями, схемами, диаграммами, иллюстрациями)
- Примерное время: изучение и настройка 14 часов, дизайн и наполнение 8 часов.

2. Вариативная часть задания:

В качестве вариативной части нашей группе было дано следующее задание:

Тема задания:

"Настроить систему логирования и базового анализа событий безопасности вебсервера."

Задачи задания:

- Установить и настроить веб-сервер (Apache/Nginx).
- - Включить и настроить ведение логов доступа и ошибок.
- - Обработать логи: фильтрация атак, brute-force, SQL-инъекции, DoS-атаки (и другие на усмотрение студентов).
- - Оформить шаблон отчета ИБ-инцидента (карточки инцидента) на основе логов.

Примечание: рекомендуется проводить все манипуляции в изолированном сегменте.

• Примерное время: 32-40 часов

Достигнутые результаты по проектной практике

- Изучены и применены технологии CSS для стилизации веб-сайта проекта *INVADE*, включая адаптивный дизайн, анимации элементов интерфейса и создание единой визуальной концепции;
 - Наполнение сайта контентом выполнено с учётом требований проекта:
- Разработаны уникальные страницы (главная, "О проекте", "Участники", "Журнал", "Ресурсы");
- Добавлены графические материалы: скриншоты игрового процесса, концепт-арты, диаграммы (SWOT, карта пути пользователя);
- Реализована навигация между разделами с помощью CSS-стилей для кнопок и меню;
- Проведён анализ логов веб-сервера (Nginx) с выявлением подозрительной активности:
 - Отфильтрованы запросы, содержащие признаки SQL
 - Обнаружены попытки Brute-force атак на админ-панель
 - Зафиксированы подозрительные User-Agent
- Составлены карточки инцидентов информационной безопасности по шаблону, включающему:
 - Тип инцидента (например, "Попытка SQL-инъекции");
 - Время и дата события;
 - ІР-источник атаки;
 - Уровень критичности (низкий/средний/высокий);
- Принятые меры (блокировка IP через fail2ban, обновление правил WAF).

В результате работы получен практический опыт по вёрстке и дизайну вебсайтов, анализу угроз на основе логов веб-сервера и документированию инцидентов. Все тестовые атаки проводились в изолированной среде с последующей очисткой логов.



Рисунок 1. Как выглядит работа

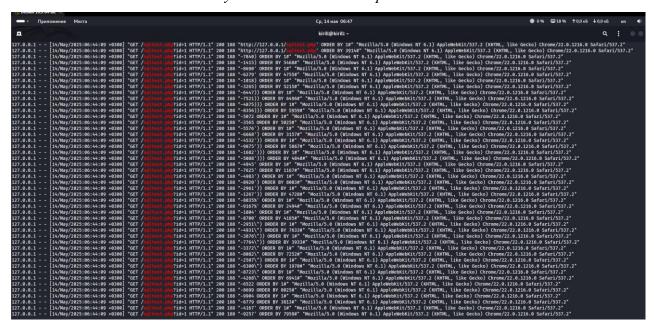


Рисунок 2. Вид Логов

Рисунок 3. Логи

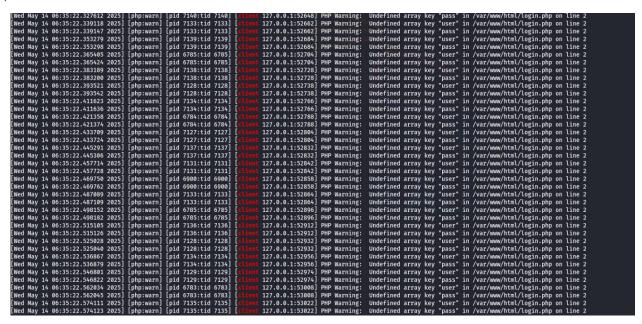
Фильтрация атак

Brute-force атаки (на login.php):

grep "POST /login.php" /var/log/apache2/access.log | awk '{print \$1}' | sort | uniq -c | sort -nr

SQL-инъекции (через sqltest.php)

grep "sqltest.php" /var/log/apache2/access.log | grep -Ei "union|select|or|and|order|--|%27|%22"



DoS-атаки (Slowloris)

grep "MaxRequestWorkers" /var/log/apache2/error.log

И

grep "Undefined array key" /var/log/apache2/error.log



Общая фильтрация всех GET с подозрительными параметрами

```
| 27.4.1 - | 1.//w//2735464126 4000 | 27/ Alextet php164 | TMY11/12 08 10 Trught/273.0 6.1/Aglest, php164 | TMY11/12 08 10 Trught/273.0 Aglest, php164 | TMY11/12 08 |
```

Заключение

В ходе проектной практики были успешно выполнены все поставленные задачи, что позволило не только закрепить теоретические знания, но и получить

ценный практический опыт в области веб-разработки, информационной безопасности и управления проектами.

Ключевые достижения:

- 1. Веб-разработка:
- Создан статический веб-сайт проекта *INVADE*, включающий все необходимые разделы: главную страницу, описание проекта, информацию об участниках, журнал прогресса и ресурсы.
- Реализован адаптивный дизайн, обеспечивающий корректное отображение сайта на различных устройствах.
- Применены современные технологии CSS, для создания удобного и визуально привлекательного интерфейса.
 - 2. Работа с системами контроля версий:
- Освоены базовые и продвинутые команды Git, включая работу с ветками, разрешение конфликтов и совместную разработку в групповом репозитории на GitHub.
- Все изменения фиксировались с осмысленными комментариями, что упростило отслеживание прогресса и взаимодействие между участниками команды.
 - 3. Информационная безопасность:
- Проведён анализ логов для выявления потенциальных угроз, таких как SQL-инъекции, Brute-force и DoS-атаки.
- Разработан шаблон карточки инцидента, который может быть использован для оперативного реагирования на угрозы в будущем.
 - 4. Командная работа:
- Эффективное распределение задач между участниками проекта позволило достичь высоких результатов в сжатые сроки.
- Регулярное обсуждение прогресса и возникающих сложностей способствовало оперативному решению проблем.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- <u>Технологии CSS</u>
- **■** <u>Логи</u>

приложения

Github команды