

Informationen zu der CTF-Plattform

In dieser Veranstaltung werden einige Aufgaben in unserer [Capture-the-Flag-Plattform](#) gelöst. Hier gilt es, Aufgaben (Challenges) zu lösen und damit die zugehörige Flag, also eine bestimmte Zeichenfolge, zu ermitteln. Wird die richtige Flag für eine Challenge in die Plattform eingetragen, gilt die Challenge als gelöst.

VPN

Die Plattform ist aus dem Uninetz erreichbar. Wenn Ihr Euch von zuhause aus anmelden wollt, nutzt Ihr dafür [VPN](#).

Registrierung

1. Registrieren

Um die Plattform verwenden zu können, registriert Ihr Euch zunächst auf der [Registrierungsseite](#). **Gebt hier bitte die Uni-E-Mailadresse an, mit der Ihr in Stud.IP angemeldet seid. Denkt Euch einen (gesellschaftsfähigen) Usernamen und ein neues Passwort aus. Verwendet bitte nicht Eure Uni-Anmeldedaten!**

2. E-Mail-Verifikation

Nach dem Absenden des Registrierungsformulars bekommt Ihr eine E-Mail zugesendet, die einen Verifizierungslink enthält. Erst wenn Ihr den aufgerufen habt, ist Eure Registrierung abgeschlossen und Ihr könnt Euch bei der Plattform anmelden.

3. Team erstellen

Als nächstes erstellt Ihr auf der [Teamseite](#) Euer Team. Denkt Euch einen (gesellschaftsfähigen) Namen für Euer Team aus. Wer das Team erstellt, ist Captain des Teams (für die Bewertung spielt es keine Rolle, ob Ihr Captain seid oder nicht).

4. Teammitglieder einladen

Wer Captain des Teams ist, sendet den Invitation Code an die anderen Gruppenmitglieder, damit sie dem Team beitreten können.

5. Spiel beitreten

Erst wenn alle Gruppenmitglieder dem Team beigetreten sind, tretet Ihr dem [Spiel zur Veranstaltung](#) bei. Dazu klickt Ihr auf den Button Join. **Achtung: nach dem Beitreten ist die Gruppe nicht mehr veränderbar!**

6. Auf Bestätigung warten

Euer Team muss zunächst von Euren Veranstaltern freigeschaltet werden, daher steht auf der Spielseite zunächst **Pending review**.

Nach der Freischaltung könnt Ihr (ggf. nach einem Reload der Seite) die [Challenges](#) anschauen.

Challenges

In dem Spiel gibt es zu Anfang zwei Challenges. Im Laufe des Semesters kommen weitere Challenges hinzu. Eine Challenge wird erfolgreich bestanden, indem die zugehörige Aufgabe gelöst und die dadurch ermittelte Flag in die Plattform eingetragen wird.

Für gelöste Challenges gibt es Scores. Die ersten drei Gruppen, die eine Challenge lösen, bekommen einen höheren Score. Die Bewertung Eurer Übungsaufgaben hängt nur begrenzt von in der Plattform erreichten Scores ab. Für Eure Note im Übungsbetrieb zählt, wieviele Punkte Ihr für Eure Bearbeitung der Übungszettel bekommen habt.

Bewertung

Die meisten der Challenges sind im Rahmen des Übungsbetriebs zu lösen. Zur Bearbeitung der Übungsaufgabe gehört in der Regel auch eine Beschreibung, wie Ihr vorgegangen seid, um die Lösung zu ermitteln. Die genauen Aufgaben des Übungsbetriebs entnehmt Ihr den entsprechenden Übungsblättern. Die Lösungen für das Übungsblatt gebt Ihr in DoIT in Stud.IP ab. **Ohne Abgabe in Stud.IP gilt das Übungsblatt als nicht bearbeitet.**

Container

Für viele Aufgaben muss eine Instanz des Containers erstellt werden, in dem die Aufgabe dann bearbeitet wird. Die Container sind dann entweder über SSH oder über eine Webseite mit dem entsprechenden URI erreichbar.

Pro Gruppe gibt es zu einer Challenge nur eine Instanz eines Containers. Sobald ein Gruppenmitglied einen Container erstellt hat, bekommen die Gruppenmitglieder den URI zu der Instanz angezeigt.

Es ist möglich, mehrere Challenges gleichzeitig zu bearbeiten. Zu jedem Zeitpunkt können aber pro Team nur drei Container-Instanzen laufen. Bevor eine weitere Instanz gestartet werden kann, muss zunächst eine alte Instanz gelöscht werden.

Eine Instanz wird nach drei Stunden automatisch wieder gelöscht. Außerdem wird sie auch nach Eingabe der korrekten Flag automatisch entfernt. Ihr könnt eine neue Instanz erstellen, die dann allerdings eine leicht andere Aufgabe enthält. Kurz vor Ablauf der Frist ist es möglich, die Lebensdauer des Containers zu verlängern.