

README zu open beware! Version 2.0.1

Kurzanleitung zu Installation und inhaltlichen Anpassungen

Version 1.1 vom 06.8.2007
Helmut Honermann, BDG

1 Einleitung

Diese Kurzanleitung enthält Hinweise zur Installation des Trainings sowie zur nachträglichen Anpassung bestimmter Trainingsinhalte wie z.B. Kontaktinformationen, Seitentexten oder Aktivierung der Quiz-Funktion.

Die Änderungen sollten nur von Personen vorgenommen werden, die mit der Programmierung von HTML-Code vertraut sind und sich in den konzeptionellen Aufbau des Sicherheitstrainings eingearbeitet haben.

2 Installation des Trainings

Das Training wird in Form eines ZIP Archivs geliefert. Das ZIP Archiv muss entpackt werden und die Dateien allgemein zugänglich auf einem Dateiserver abgelegt werden.

Der Zugriff auf die Startseite des Trainings erfolgt von einem Browser aus mit der folgenden URL:

```
file://<beware-Verzeichnis auf Dateiserver>/index.html
```

3 Änderung der Kontaktinformationen

Zum Eintrag der für Ihr Unternehmen zuständigen Kontaktpersonen bzw. zur Änderung bestimmter Kontaktdaten kann die folgende Datei mit einem Editor bearbeitet werden:

```
<beware-Verzeichnis auf Dateiserver>/allgemeines/ansprechpartner/index.html
```

Folgende Abschnitte müssen entsprechend angepasst bzw. erweitert werden:

```
<h1> Ansprechpartner IT-Sicherheit </h1>
<div class="floatblocks">
<h2>IT-Security-Manager:</h2>
<p>Max Mustermann<br />
  Tel.: -123456<br />
  E-Mail: <a href="mailto:M.Mustermann@xyz.de">M.Mustermann@xyz.de</a></p>
</div>
<div class="floatblocks">
<h2>Datenschutzbeauftragter:</h2>
<p>Max Mustermann<br />
  Tel.: 123456<br />
  E-Mail: <a href="mailto:M.Mustermann@xyz.de">M.Mustermann@xyz.de</a></p>
</div>
<div class="floatblocks">
<h2>User-Help-Desk:</h2>
<p>(7.00 Uhr &ndash; 19.00 Uhr)<br />
  Tel.: 123456<br />
  E-Mail: <a href="mailto:M.Mustermann@xyz.de">M.Mustermann@xyz.de</a></p>
</div>
(...)
```

4 Änderung / Erweiterung der Info-Seite

Die Info-Seite enthält Links zu Dokumenten, die im Laufe des Trainings referenziert werden, sowie zu weiterführenden Webseiten.

Zur Anpassung und Erweiterung dieser Seite kann die folgende Datei mit einem Editor bearbeitet werden:

```
<beware-Verzeichnis>/allgemeines/dokumente/index.html
```

Folgende Tabelle muss entsprechend angepasst bzw. erweitert werden:

```
<h2>Hier erhalten Sie weitere Informationen</h2>
<ul>
  <li>Updates und Infos zu open-beware: <a href="http://www.bdg.de/beware" target="_blank">www.bdg.de/beware</a></li>
  <li><a href="http://www.bsi-fuer-buerger.de/" target="_blank">www.bsi-fuer-buerger.de</a></li>
</ul>
```

5 Aktivierung der Quiz-Funktion beim Wissenscheck

Für jeden Wissenschecks am Ende der einzelnen Lernmodule lässt sich eine Quiz-Funktion aktivieren, die bei richtiger Antwort die Ausgabe eines Lösungsbuchstabens ermöglicht. Das aus den Buchstaben zusammengesetzte Lösungswort kann am Ende des Wissenschecks per mailto-Funktion an eine E-Mail-Adresse geschickt werden.

Zur Aktivierung der Quiz-Funktion sind folgende Schritte nötig (hier beschrieben am Beispiel des 3. Lernmoduls „Passworte“):

Schritt 1: Aktivierung der Quizhinweise auf der ersten Seite des Wissenschecks

Die Datei test.html im jeweiligen Themen-Verzeichnis enthält im Quellcode (Zeile 88) den Ausdruck

```
<!-- Gewinnspiel Hinweis Anfang
```

Einige Zeilen später folgt der Ausdruck

```
Gewinnspiel Hinweis Ende -->
```

Werden diese beiden Zeilen gelöscht erscheinen die Hinweise auf der entsprechenden Seite.

Durch Wiedereinfügen der Kommentarzeilen verschwindet der Hinweis wieder.

Beispiel:

Beim Löschen der angegebenen Zeilen in der Datei

```
<beware-Verzeichnis>/lektionen/passworte/test.html
```

erscheint auf der entsprechenden Seite im Training der zusätzliche Hinweis:

Wenn Sie möchten, können Sie an unserem aktuellen Gewinnspiel teilnehmen. Es gibt drei xxx-Gutscheine im Wert von EUR xx,- zu gewinnen. Bitte notieren Sie sich die nach den richtigen Antworten angezeigten Buchstaben. Sie ergeben ein Lösungswort.

Schritt 2: Aktivierung der Quizhinweise auf der letzten Seite des Wissenschecks

Die Datei test00.html im jeweiligen Themen-Verzeichnis enthält im Quellcode (Zeile 88) den Ausdruck

```
<!-- Gewinnspiel Hinweis Anfang
```

Einige Zeilen später folgt der Ausdruck

```
Gewinnspiel Hinweis Ende -->
```

Werden diese beiden Zeilen gelöscht erscheinen die Hinweise auf der entsprechenden Seite.

Durch Wiedereinfügen der Kommentarzeilen verschwindet der Hinweis wieder.

Beispiel:

Beim Löschen der angegebenen Zeilen in der Datei

```
<beware-Verzeichnis>/lektionen/passworte/test00.html
```

erscheint auf der letzten Seite des Passworte-Wissenscheck der zusätzliche Hinweis:

Gewinnspielteilnahme.

Senden Sie das Lösungswort an diese Adresse: it-security@xxx.de

Einsendeschluss ist der xx.xx.xxxx

Der E-Mail Link für das Versenden des Lösungswortes enthält dann auch Vorgaben für den Betreff der zu versendenden E-Mail und lässt den E-Mail Inhalt beginnen mit: "Das Lösungswort lautet:"

Schritt 3: Aktivierung der Anzeige des Lösungswortes

Zunächst muss ein Lösungswort ausgewählt werden, welches die nötige Anzahl Buchstaben besitzt. Zur Anzeige der Lösungsbuchstaben befinden sich in dem Verzeichnis

```
<beware-Verzeichnis>/lektionen/images/loesungswort_original
```

Grafik-Dateien mit den entsprechenden Buchstabenbildern:

a.gif, b.gif, c.gif, ...

Es existieren auch Dateien für die Umlaute und eine leer-Datei, um die Buchstabenanzeige wieder rückgängig zu machen.

Jeweils im Verzeichnis "loesungswort" eines jeden Themas liegen Dateien

1.gif, 2.gif, 3.gif, ...

die den ersten, zweiten, dritten,... Lösungsbuchstaben repräsentieren. Wird eine der obigen Buchstaben-dateien z.B. mit dem Namen 3.gif in dieses Verzeichnis kopiert, so wird im Wissenscheck bei richtiger Antwort auf die dritte Frage dieser Buchstabe angezeigt.

Beispiel:

Der Wissenscheck im Modul „Passworte“ besteht aus 6 Fragen. Ein mögliches Lösungswort wäre z.B. das Wort „BRILLE“. Zur Aktivierung der Lösungsbuchstaben müssen folgende Dateien kopiert werden:

```
lektionen/images/loesungswort_original/b.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/1.gif
lektionen/images/loesungswort_original/r.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/2.gif
lektionen/images/loesungswort_original/i.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/3.gif
lektionen/images/loesungswort_original/l.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/4.gif
lektionen/images/loesungswort_original/l.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/5.gif
lektionen/images/loesungswort_original/e.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/6.gif
```

Um die Buchstabenanzeige wieder rückgängig zu machen, muss die Datei leer.gif auf alle 6 Buchstaben-dateien kopiert werden:

```
lektionen/images/loesungswort_original/leer.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/1.gif
lektionen/images/loesungswort_original/leer.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/2.gif
lektionen/images/loesungswort_original/leer.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/3.gif
lektionen/images/loesungswort_original/leer.gif ->
  lektionen/passworte/loesungswort/4.gif
lektionen/images/loesungswort_original/leer.gif ->
```

```
lektionen/passworte/loesungswort/5.gif  
lektionen/images/loesungswort_original/leer.gif ->  
lektionen/passworte/loesungswort/6.gif
```

6 Änderung eine Textpassage im Training

Um auf einer Seite des Trainings eine Textpassage zu ändern, muss zunächst die zugehörige HTML-Datei gefunden werden. Diese wird beim Aufruf der Seite immer in der Kopfzeile des Browsers angezeigt.

Beispiel:

Um z.B. auf der 5. Seite im Modul Passworte den Text

„Passworte dürfen nirgends notiert werden!“

zu erweitern in

„Passworte sind geheim und dürfen nirgends notiert werden!“

muss zunächst aus der Browser-Zeile der Dateiname für diese Seite gefunden werden. In diesem Fall wäre das z.B.

```
file:///<beware-Verzeichnis>/lektionen/passworte/passworte05.htm
```

Diese Datei kann dann mit einem Editor editiert werden. Durch Suche nach dem zu ersetzenden Text „Passworte dürfen nirgends notiert werden!“ kann die entsprechende Stelle im HTML-Code schnell gefunden werden.

7 Änderung einer Grafik

Um eine Grafik zu ändern, muss zunächst die zugehörige Grafikdatei gefunden werden. Diese erhält man z.B. im Browser durch Anklicken der Grafik mit der rechten Mouse-Taste und Auswahl der Option „Eigenschaften“. Das Feld „Adresse“ enthält den vollständigen Pfadnamen der Grafikdatei.

Zur Änderung der Datei kann diese mit einem Grafik-Editor bearbeitet werden.

Vorsicht bei Änderung von Größe (Pixel) oder Typ der Grafik (jpg, gif, etc.). In diesem Fall muss evtl. auch das Statement in der aufrufenden HTML-Datei angepasst werden.