

Abgabe 1: JACK

Version 1.0

Dokumentenverlauf

Datum	Änderungen	Autor
1.Nov.	Initialversion	Gerald Haider

Inhaltsverzeichnis

1 Scenario One - Electrician	3
1.1 <i>List 10 ways to turn off the light.</i>	<i>3</i>
1.2 <i>List 10 components of a functioning light.</i>	<i>3</i>
1.3 <i>List 10 ways to tell if the light is off.</i>	<i>3</i>
1.4 <i>List 10 ways to prevent someone from being able to turn off the light.</i>	<i>4</i>
2 Scenario Two - Postman	4
2.1 <i>List 10 ways to identify the RECEIVER of the package.</i>	<i>4</i>
2.2 <i>List 10 things which would stop you from delivering the package.</i>	<i>5</i>
2.3 <i>List 10 reasons for delivering the package at all.</i>	<i>5</i>
2.4 <i>List 10 ways to identify the SENDER of the package.</i>	<i>6</i>
3 Scenario Five - Soldier	6
3.1 <i>List 10 ways to prepare for the coming enemy.</i>	<i>6</i>
3.2 <i>List 10 ways to prevent the enemy from crossing the bridge.</i>	<i>6</i>
3.3 <i>List 10 ways to discern friendly bridge users from the enemy.</i>	<i>7</i>
3.4 <i>List 10 problems the enemy could cause if they crossed the bridge.</i>	<i>7</i>

1 Scenario One - Electrician

You are an electrician. In front of you is a light hanging from the ceiling and behind you is a light switch on the wall. The light is currently on.

1.1 List 10 ways to turn off the light.

1. Den Lichtschalter betätigen um das Licht abzdrehen.
2. Das Leuchtmittel (Glühbirne) aus der Fassung entfernen.
3. Durchschneiden des Kabels an dem die Leuchte hängt.
4. Zertrümmern der Lampe mittels physikalischer Gewaltanwendung.
5. Öffnen der Lichtschalterabdeckung und anschließendes Kurzschließen der darin befindlichen Stromleitung, dadurch wird der FI-Schutzschalter betätigt → Lampe aus.
6. Beschaffen einer mobilen Stromquelle (Generator, Batterien), welche Spannungen erzeugen kann die höher sind als von der Lampe benötigt, diese wird an den Stromkreis der Lampe angeschlossen und verursacht somit ein durchbrennen der Lampe.
7. Den Vertrag mit dem Stromlieferanten kündigen.
8. Beschaffen einer großen Menge von Geräten mit sehr hohem Stromverbrauch (z.B.: Heizstrahler, Föhn, ...) anschließend werden diese alle gleichzeitig über den gleichen Stromkreis der Lampe betrieben, was zu einer Überlastung des Netzes, mit anschließendem Stromausfall führt.
9. Die Lampe brennen lassen und dabei die Stromrechnung nicht bezahlen, bis der Stromlieferant aufgrund der offenen Rechnungen die Stromzufuhr abdrehet (sehr zeitaufwendige Variante).
10. Abdichten des Raumes und anschließendes Erzeugen von großem Unterdruck im Raum, dies führt zum Explodieren der Glühbirne (aufgrund des dann zu hohen Innendrucks), sollte auch bei Halogen- und Neonlampen funktionieren.

1.2 List 10 components of a functioning light.

1. Leuchtmittel (Glühbirne, Neonröhre, LED, ...)
2. Leuchtmittelfassung
3. Anschlusskabel für das Leuchtmittel
4. Lichtschalter
5. Stromquelle
6. Fixes Objekt zum Befestigen der Lampe (in diesem Fall die Zimmerdecke)
7. Wartungspersonal (welches kaputte Teile des Systems ersetzt, z.B.: durchgebrannte Glühbirne)
8. Geldquelle, welche die Kosten für die Stromquelle abdeckt.
9. Das Wissen wie man eine Lampe richtig anschließt.
10. Stromleitungen und Isolierung für die Zuleitungskabel.

1.3 List 10 ways to tell if the light is off.

1. Beobachtung der Lampe durch einen Menschen (= organischer Lichtsensor).
2. Messen der an der Lampe anliegenden Spannung, wobei hierzu vorher der Grenzwert ab wann die Lampe leuchtet bestimmt werden muss.
3. Installieren einer Schaltung mit empfindlichem Lichtsensor.
4. Messung der Temperatur an der Lampe (kalt=aus, warm=ein) Problem: verzögerte Reaktion.

5. Messung des Stromverbrauchs der Lampe. Lampe aus → kein Stromverbrauch.
6. Überreden einer Testperson einen Kupferdraht in die Fassung zu stecken, falls die Testperson anschließend Symptome eines Stromschlags aufweist, kann daraus geschlossen werden dass die Lampe NICHT aus war. Vorsicht: kann für Testperson letal enden! Außerdem für Niedervoltlampen nicht geeignetes Testverfahren.
7. Messung des Magnetfeldes rund um die Lampe, da eine stromführende Leitung immer ein Magnetfeld besitzt.
8. Bestreichen der Lampe mit Farbe und Kontrolle der Farbe 5 Minuten später, falls die Farbe noch immer nicht angetrocknet (wegen der Fehlenden Abwärme der Lampe) ist die aus.
9. Zählen der Insekten die im Raum sind, da Licht in der Nacht Insekten anzieht, kann bei fehlenden Insekten davon ausgegangen werden dass die Lampe aus ist.
10. Mit einem Zufallszahlgenerator, der nur 0 oder 1 ausgibt, wobei 0 als Licht aus, und 1 als Licht ein interpretiert wird. Mit dieser Methode wird immerhin in 50 % der Fälle die richtige Lösung erzielt.

1.4 List 10 ways to prevent someone from being able to turn off the light.

1. Ausbauen des Lichtschalters und anschließendes fixes verdrahten der Stromquelle mit dem Leuchtmittel.
2. Versiegeln aller Zugangsmöglichkeiten zum Raum.
3. Unterstromsetzen des Lichtschalters.
4. Installieren eine möglichst großen Anzahl (im Idealfall unendlich viele) von gleichaussehenden Lampen & Schaltern um das ausschalten unwahrscheinlich zu machen, da der richtige Schalter immer schwerer zu finden ist.
5. Gründung einer neuen Religionsgemeinschaft (Sekte) deren Anhänger die Lampe als „heiliges, ewiges Licht“ verehren und die die Lampe mit ihrem Leben verteidigen.
6. Installieren eines Kernreaktors im Raum, welcher die Lampe für die nächsten 1000 Jahre mit Energie versorgen kann, und außerdem wegen der intensiven radioaktiven Strahlung dafür sorgt dass keiner den Raum freiwillig betritt und das Licht abdreht.
7. Abschalten der Lampe, da die dann abgeschaltete Lampe nicht mehr durch jemand anderen abgeschaltet werden kann.
8. Der gleiche Effekt wie bei Punkt 7 kann durch das zerstören der Lampe erreicht werden.
9. Anhäufen von derart großen Mengen von Wasserstoff und anschließendes starten einer Kernfusion, so dass es zur Stern-Bildung kommt. (Die Sonne hat noch nie jemand abgeschaltet! ...diese Methode muss aber als schwer experimentell eingestuft werden)
10. Man vernichtet jede Person die das Licht ausschalten könnte. (Krikkit'scher Lösungsansatz)

2 Scenario Two - Postman

You are a postal carrier for an independent express postal service. You have a book-sized package to deliver.

2.1 List 10 ways to identify the RECEIVER of the package.

1. Lesen des Empfängernamens auf dem Paket (falls vorhanden).
2. Öffnen des Paketes und durchsuchen des Inhaltes auf ein beiliegendes Begleitschreiben mit Angabe des Empfängers.

3. Lesen der Absenderadresse, kontaktieren des Absenders und diesen nach dem Namen des Empfängers befragen.
4. Aufgrund der Empfängeradresse eine ZMR-Abfrage (Zentrales Melderegister) durchführen, welche die an dieser Adresse wohnhafte Person liefert, welche wiederum der Empfänger sein kann. (Ungenau, aufgrund fehlerhafter ZMR Daten)
5. Anrufen der Zentrale, welche aufgrund der am Paket angegebenen Tracking-Nummer den Empfängernamen herausfinden kann.
6. Alle Einwohner des Zustellbezirkes der Reihe nach durchgehen, und diese Fragen ob das Päckchen ihres ist. (Bruteforce Variante)
7. Eine Zeitungsanzeige mit den Daten und einem Foto des Paketes schalten und darauf hoffen dass sich der richtige Empfänger meldet.
8. Ich lasse das Paket einfach liegen und hoffe das irgendwann jemand vorbeikommt und mir mitteilt das er der Empfänger das Paketes ist.
9. Ich wähle einen x-beliebigen Menschen und foltere ihn solange bis er zugibt der Empfänger zu sein.
10. Ich schreibe meinen Namen als Empfänger auf das Paket und stelle es mir selbst zu.

2.2 List 10 things which would stop you from delivering the package.

1. Wenn mich mein Arbeitnehmer kündigen würde.
2. Wenn mir jemand eine sehr große Summe Geld anbietet, dafür das ich das Paket nicht zustelle.
3. Wenn mein Zustell-Auto kaputt wäre und der Empfänger nicht in gangbarer Entfernung wäre.
4. Wenn der Empfänger in der Zwischenzeit verstorben wäre und keine Verwandten hinterlassen hat.
5. Wenn uns der Himmel auf den Kopf gefallen wäre (...die ewige Angst der Gallier).
6. Wenn meine hypothetische Freundin in den Wehen lägen und gerade ihr Kind bekommen täte.
7. Wenn mich der Hund des Empfängers beim Betreten des Grundstückes anfallen würde.
8. Wenn Scotty endlich das beamen perfektioniert hätte und ich das Paket direkt zum Empfänger beamen könnte.
9. Wenn mich irgendjemand unter Androhung von Gewalt davon abhalten würde das Paket auszuliefern.
10. Wenn es gesetzlich verboten wäre das Paket auszuliefern.

2.3 List 10 reasons for delivering the package at all.

1. Weil sich fast jeder Mensch freut wenn er ein Päckchen erhält.
2. Weil ich ein schlechtes Gewissen hätte wenn ich das Paket nicht ausliefern würde.
3. Weil mich mein Arbeitgeber kündigen würde, wenn er feststellt das ich Pakete nicht ausliefere.
4. Weil ich darauf hoffe bei der Zustellung Trinkgeld vom Empfänger zu erhalten.
5. Weil Paketausliefern der einzige Sinn meines Lebens ist.
6. Weil ich darauf hoffe das die Empfängerin sehr attraktiv und ledig ist ☺.
7. Weil ich beim ausliefern des Paketes wertvolle Informationen für meine Nebentätigkeit als Einbrecher sammeln kann.
8. Weil mich mein Arbeitgeber nach Anzahl der ausgelieferten Pakete bezahlt.
9. Weil das Nichtausliefern und behalten des Paketes einem Diebstahl gleichkäme und somit ungesetzlich wäre.
10. Das Paket könnte Teile beinhalten die man indirekt selbst benötigt (z.B.: Ersatzteile für das eigenen Auto die der Mechaniker bestellt hat).

2.4 List 10 ways to identify the SENDER of the package.

1. Lesen des Absenders des Paketes (falls vorhanden).
2. Rückverfolgen des Paketes bis zum Aufgabeort (Postamt) und hoffen darauf das sich der Übernehmer des Paketes an den Übergeber erinnern kann.
3. Untersuchen des Pakets auf DNA Spuren, und anschließendes Ermitteln des Absenders (welcher hoffentlich in eine zentralen DNA Datenbank registriert ist).
4. Öffnen des Paket und durchsuchen um irgendwelche Angaben zum Absender zu finden.
5. Lesen der Empfängeradresse, kontaktieren des Empfängers und diesen nach dem Namen des Absenders befragen.
6. Alle Einwohner des Zustellbezirkes der Reihe nach durchgehen, und diese Fragen ob sie der Absender des Päckchens sind. (nochmals die Brute-force Variante)
7. Eine Zeitungsanzeige mit den Daten und einem Foto des Paketes schalten und darin den Absender auffordern sich zu melden.
8. Aufgrund der Absenderadresse eine ZMR-Abfrage (Zentrales Melderegister) durchführen, welche die an dieser Adresse wohnhafte Person liefert, welche wiederum der Absender sein kann. (Ungenau, aufgrund fehlerhafter ZMR Daten)
9. Ich lasse das Paket einfach liegen und warte darauf dass der Absender vorbeikommt und sich beschwert, dass der Empfänger das Paket nie erhalten hat.
10. ?

3 Scenario Five - Soldier

You are a soldier in full field gear during war time. You are stationed at the only bridge which crosses over the gorge.

3.1 List 10 ways to prepare for the coming enemy.

1. Installieren von Sperrmaßnahmen (Panzersperren, Stachelband, ...) um dem Feind im Ernstfall das passieren zu erschweren.
2. Ausheben von Schützengräben und Schutzwallen um beim Angriff des Feindes ideale Deckung zu haben.
3. Durch massive Desinformation der Vorgesetzten, diesen dazu bringen massive Verstärkung zur Brücke zu entsenden, welche die Brücke dann verteidigen können.
4. Zurückziehen aller eigenen Truppen zur Brücke um diese optimal verteidigen zu können.
5. Die Flucht ergreifen und die Brücke unverteidigt zurücklassen.
- 6.

3.2 List 10 ways to prevent the enemy from crossing the bridge.

1. Installieren von Sperrmaßnahmen (Minen, Panzersperren, ...) um dem Feind das passieren der Brücke unmöglich zu machen
2. Zerstören der Brücke (Sprengung).
3. Vortäuschen von massiven Schäden an der Brücke, sodass der Gegner von der Unpassierbarkeit der Brücke ausgeht.
4. Alles für den Feind interessant aus dem Bereich hinter der Brücke entfernen so das das Passieren der Brücke für den Feind uninteressant wird.

5. Durch falsche Propaganda die feindlichen Truppen davon überzeugen das sie auf der Brücke dem sicheren Tod entgegenlaufen, und sie es deswegen nicht wagen die Brücke zu betreten.
6. Die Feindlichen Truppen durch das anbringen von falschen Wegweisern verwirren. (nur für dämliche Gegner geeignet)
7. Durch massiven Atomwaffeneinsatz im Bereich vor der Brücke wird der Zugang zur Brücke versperrt.
8. Durch massive Propaganda überzeugt man die Feinde das unsere Nation die beste ist und diese dann alle dissertieren und somit zu Freunden werden.
9. ?

3.3 List 10 ways to discern friendly bridge users from the enemy.

1. Jeder eigene Brückenbenützer erhält einen RFID Chip anhand welchem er als Freund identifiziert wird.
2. Jeder freundliche Brückenbenutzer erhält vorab eine gewisse Information (ein Passwort, Zeichen, ...) und gibt dies vor betreten der Brücke bekannt.
3. Anlegen einer zentralen Datenbank mit allen freundlichen Brückenbenutzern, alle nicht in der Datenbank erfassten Personen sind Feinde.
4. Erkennen der Freunde aufgrund von gewissen äusserlichen Merkmalen, wie z.B.: Kleidungsfarbe, Hautfarbe, ... (sehr einfach zu überlisten)
- 5.

3.4 List 10 problems the enemy could cause if they crossed the bridge.

1. Angriffe auf die eigenen Truppen die sich hinter der Brücke befinden.
2. Zerstörung von ziviler Infrastruktur.
3. Der Gegner könnte die Brücke zerstören um unseren eigenen nachrückenden Truppen das passieren unmöglich zu machen.
4. Die Gegner können eventuell die eigenen Truppen hinter der Brücke umgehen.
5. Der Gegner könnte uns nach überqueren der Brücke daran hintern selbst die Brücke zu überqueren.
- 6.