

ログイン (log in) とは

概要

主にコンピューター用語。認証すること。その人本人であることを相手に伝え(証明し)、個人向け情報に移動する行為。逆に個人向け情報から離脱することをログアウト(log out)という。主に Microsoft 系などでは「ログオン」(log on)ともいい、その場合対義語は「ログオフ」(log off)。

mFA においては

TOP ページから、ID と Pass を用いて自分のキャラクターのログイン画面に入る。

ID は、いわば認証上の名前であり、公開されることがある。

Pass (パスワードともいう) は、ID の表す本人であるための証明であり、鍵とも言える。公開されないし、公開してはいけない。ただし管理者やGMは知ることができる。そのため、mFA においては、重要な他のパスワードとは異なるものを使用することをお勧めする。ちなみにGMのまめ氏は大体の常連プレイヤーの Pass を記憶している、というか自然と記憶してしまった。(2010.11)

セキュリティ

大きなサイトなどでは、ログインできないときに「ID または Pass が間違っています」などと表示する。これはもちろん ID が存在しないときにも表示されるが、Pass が間違っているときにも同じ表示になることが多い。この「ID が違う」と「ID は存在するが Pass が照合しない」の2つの事象を区別しないのは、ID が存在するかしないかをユーザー側に知らせないためである。その理由は、ID が存在すると知られてしまうと、あとはそれに対応する Pass を探せばいいということになり、クラッキング(不正ログイン)されやすくなるからだ(多分)。

mFA においても、一応エラー表示が ID の有無に依らないようにはなっているが、ID は公開され得るのであんまり意味がない。事実、管理人室で確認できるし、ITなどの他の組織から開示を求められることもある。これはもう便宜上というかすべからく通例そうなので、とにかく Pass を簡単なものにしないのが大切である。ちなみに Pass から ID を特定することは難しく、ID の奥に Pass のチェックがあり、一方通行である。だからこそ Pass は他人と同じでもよいわけだが。(というか他人と被ってエラーが出るようでは、バレバレなので元も子もない。)

チャイルド

・ログアウト

用語

written by まめ (β)