

# Dokumentacja projektu

Dokumentacja projektu z zajęć Telefonii IP

## Autorzy:

Adrian Golczak 136239

adrian.e.golczak@student.put.poznan.pl

Marcin Kubiak 136267

marcin.w.kubiak@student.put.poznan.pl

Wersja: v1.0.0

Politechnika Poznańska

Wydział informatyki i telekomunikacji

19.03.2020 r.



## Spis treści

<b>1</b>	<b>Charakterystyka ogólna projektu</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Architektura systemu</b>	<b>3</b>
2.1	Uproszczona architektura technologii . . . . .	3
2.2	Architektura przepływu . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Wymagania</b>	<b>5</b>
3.1	Funkcjonalne . . . . .	5
3.2	Niefunkcjonalne . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Technologie</b>	<b>5</b>
4.1	Narzędzia, środowisko, biblioteki, kodeki . . . . .	5



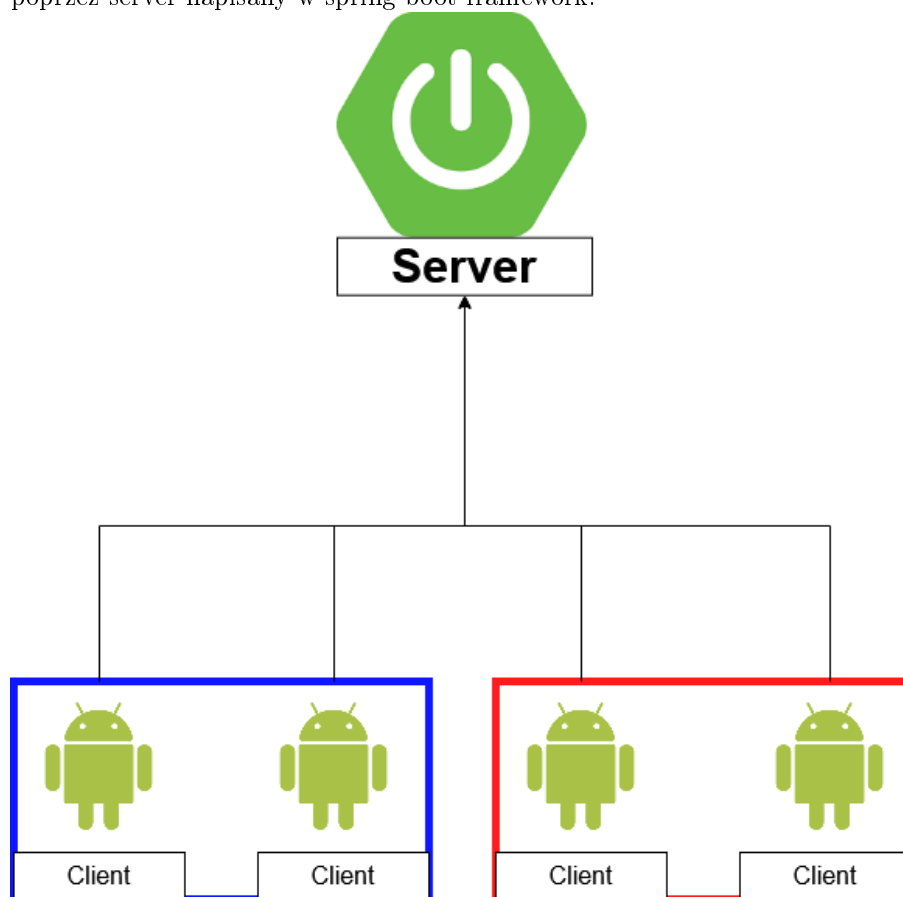
## 1 Charakterystyka ogólna projektu

Przedmiotem projektu pn. 'Opracowanie bezpiecznego systemu komunikacji głosowej w sieci IP (VoIP) wraz z jego implementacją' jest opracowanie aplikacji mobilnej wyposażonej w odpowiednie algorytmy umożliwiające bezpieczną rozmowę pomiędzy dwoma użytkownikami aplikacji. Główną koncepcją projektu jest stworzenie tzw. poczekalni, w której zalogowani użytkownicy będą mogli się łączyć z kim tylko chcą i odbywać z nim rozmowę. Aplikacja będzie spełniała zasady integralności i poufności, aby uniemożliwić podsłuchanie rozmowy przez osobę trzecią.

## 2 Architektura systemu

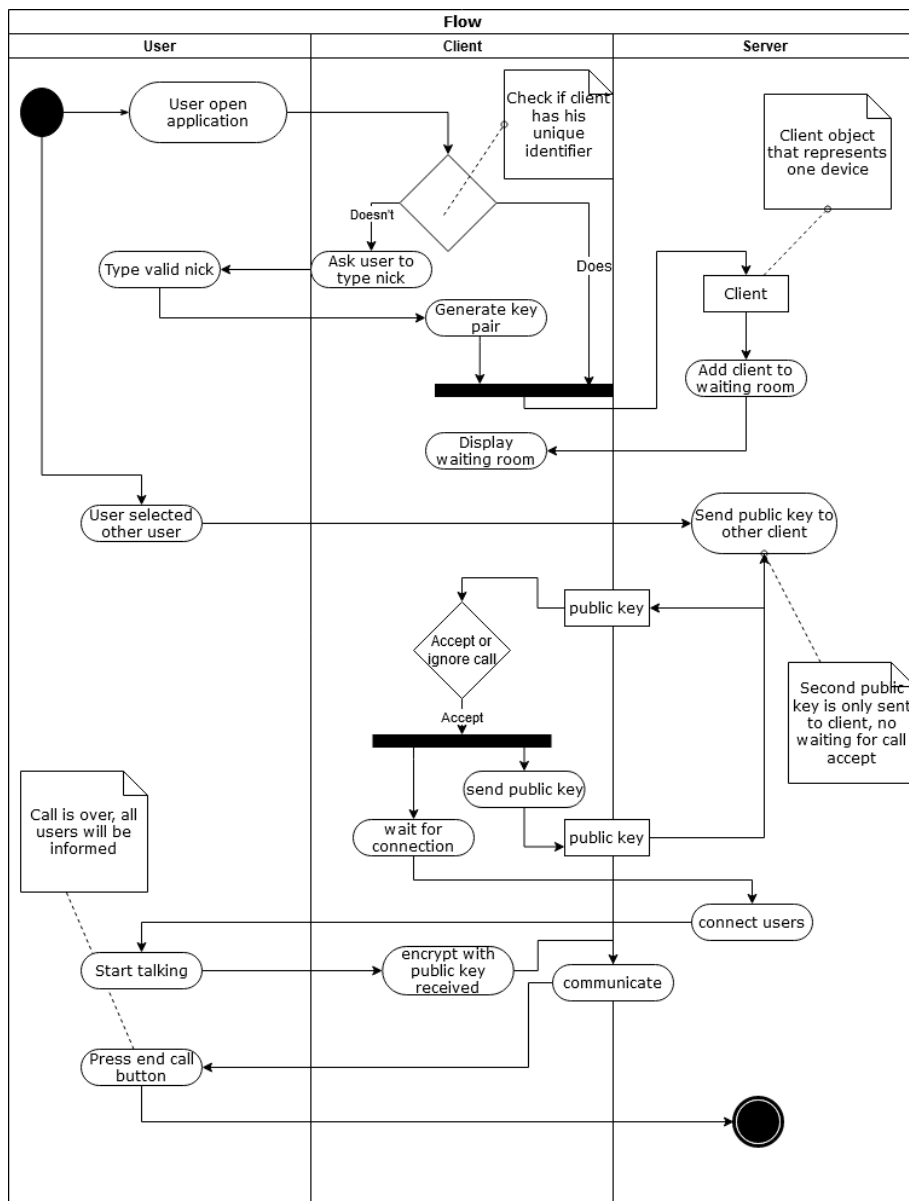
### 2.1 Uproszczona architektura technologii

Funkcjonalnie, możliwe będzie połączenie dwóch clientów aplikacji mobilnej poprzez server napisany w spring boot framework.



Rysunek 1. Uproszczona architektura systemu

## 2.2 Architektura przepływu



Rysunek 2. Architektura przepływu komunikacji pomiędzy użytkownikiem, klientem, a serwerem.



## 3 Wymagania

### 3.1 Funkcjonalne

Użytkownik zewnętrzny:

- Podanie pseudonimu
- Logowanie się do poczekalni

Użytkownik zalogowany:

- Wysyłanie próśb o połączenie
- Akceptacja prośby od drugiego użytkownika
- Odrzucenie prośby o połączenie
- Opuszczenie poczekalni oraz trwającej rozmowy

### 3.2 Niefunkcjonalne

- Łączenie dwóch użytkowników
- Negocjacje klucza
- Szyfrowanie rozmowy

## 4 Technologie

### 4.1 Narzędzia, środowisko, biblioteki, kodeki

- *TeXstudio*
- *IntelliJ*
- *Java11*
- *SpringBoot*
- *AndroidStudio*
- *javax.sound*