



UNIVERSITÉ DE ROUEN

DÉPARTEMENT INFORMATIQUE - MASTER SÉCURITÉ DES SYSTÈMES
D'INFORMATIONS

Spécification Technique du Besoin

Projet de Gestion des Licences

Auteurs :

Alexis Osmont
Kaci Hammoudi
Noé Dallet
Louka Boivin
Sami Babigeon

Client :

M. Ziadi Djelloul

4 novembre 2021

Revision

Version	Date	Commentaires
0.1	20/10/2021	Création du document
0.2	26/10/2021	Ajout des exigences et spécifications fonctionnelles
0.3	04/11/2021	Diagramme des cas d'utilisations Tableau des cas d'utilisations Diagramme de séquences

Table des matières

1	Objectifs	4
2	Terminologies	5
3	Exigences	6
3.1	Développer une plateforme simple pour permettre aux utilisateurs de s'enregistrer	6
3.2	Développer un outil permettant de vérifier une licence	6
3.3	Développer une plateforme pour permettre au client de manipuler / gérer les licences	6
3.4	Exigences de Sécurité	7
4	Spécifications fonctionnelles de l'outil	8
4.1	Partie utilisateur	8
4.1.1	Inscription d'un utilisateur (étape I)	8
4.1.2	Génération de la licence (étape III)	8
4.1.3	Utilisation du logiciel avec la licence (étape IV)	8
4.2	Partie Client	8
4.2.1	Activation d'un compte et gestion des droits (étape II)	8
4.3	Diagramme des cas d'utilisations	10
4.4	Tableau des cas d'utilisations	10
4.5	Schémas de séquences	11
4.6	Règles de gestion	11
	Bibliographie	11

1 | Objectifs

Le but de ce projet est de fournir une solution permettant de protéger les applications du client sur Windows en évitant leur copie ou leur utilisation illégale. Il devra également permettre au client de générer et gérer des licences d'utilisations via une interface graphique. Il pourra ainsi définir des contraintes sur les licences comme par exemple leur durée de validité.

Cet outil vient en remplacement de solution déjà existante tel que Intellilock ou ElecKey, à l'instar de ces outils la prise en compte des paiements sera effectuée par une solution externe du client.

2 | Terminologies

- Le client est le commanditaire du projet.
- Un utilisateur est une personne souhaitant utiliser un logiciel du client.
- Une licence est un droit accordé pour une machine et un utilisateur d'utiliser un logiciel donné.

3 | Exigences

3.1 Développer une plateforme simple pour permettre aux utilisateurs de s'enregistrer

Cette plateforme devra fournir une interface simple, facile d'accès et lisible notamment pour des personnes sans compétences en informatiques. Il faudra donc que l'outil dispose :

- Un guide du site avec un tutoriel pour s'enregistrer et créer une licence.
- Une page de contact pour demander de l'aide.
- Une charte graphique épuré en suivant les recommandations matériel design.

3.2 Développer un outil permettant de vérifier une licence

Cette outil devra permettre de vérifier la validité et de l'authenticité d'une licence pour un logiciel.

Dans un premier temps, l'outil devra être intégré par le client lors du développement de son application puis, dans un second temps, il pourra être directement ajouté au logiciel sans avoir besoin de modifier le code source.

3.3 Développer une plateforme pour permettre au client de manipuler / gérer les licences

Cette plateforme devra permettre au client de donner les autorisations nécessaires à un profil d'un utilisateur afin que celui-ci puisse par la suite générer une licence. Pour cela il pourra accéder à un panneau de contrôle avec les options suivantes :

- La liste des profils des utilisateurs.
- Une liste des nouveaux utilisateurs en attente de validation.
- La possibilité de consulter les licences de chaque utilisateur.
- La possibilité de définir la portée d'une licence pour un utilisateur comme la durée de validité (potentiellement infini) ou des restrictions.

3.4 Exigences de Sécurité

Les principaux points liés aux aspects de la sécurité sont les suivants :

- Se protéger du reverse engineering via l'obfuscation du code de l'application.
- Les échanges de données sur le réseau seront chiffrés.
- Le stockage des données persistantes sera lui aussi protégé.

4 | Spécifications fonctionnelles de l'outil

4.1 Partie utilisateur

Cette section décrit comment l'utilisateur pourra interagir avec notre outil. Cette interaction est décrite dans le schéma n°4.1.

4.1.1 Inscription d'un utilisateur (étape I)

Un utilisateur pourra s'inscrire via une interface afin de pouvoir obtenir une licence qui lui permettra d'utiliser le logiciel souhaité.

4.1.2 Génération de la licence (étape III)

Une fois inscrit, si le client a validé la demande de licence (voir 4.2.1), l'utilisateur devra télécharger un outil, depuis la plateforme, afin de générer la licence.

4.1.3 Utilisation du logiciel avec la licence (étape IV)

La licence obtenue, l'utilisateur pourra alors débloquent le logiciel du client qu'il souhaite utiliser en lui renseignant sa licence.

4.2 Partie Client

4.2.1 Activation d'un compte et gestion des droits (étape II)

Lorsque qu'un utilisateur se créera un compte et effectuera une demande de licence, notre client pourra, ou non, répondre à sa demande et lancer la génération de licence, via une interface administrateur sur la même plateforme que le client.

La partie paiement du logiciel ne sera pas pris en charge par notre outil, à la demande du client, il devra effectuer lui-même les vérifications.

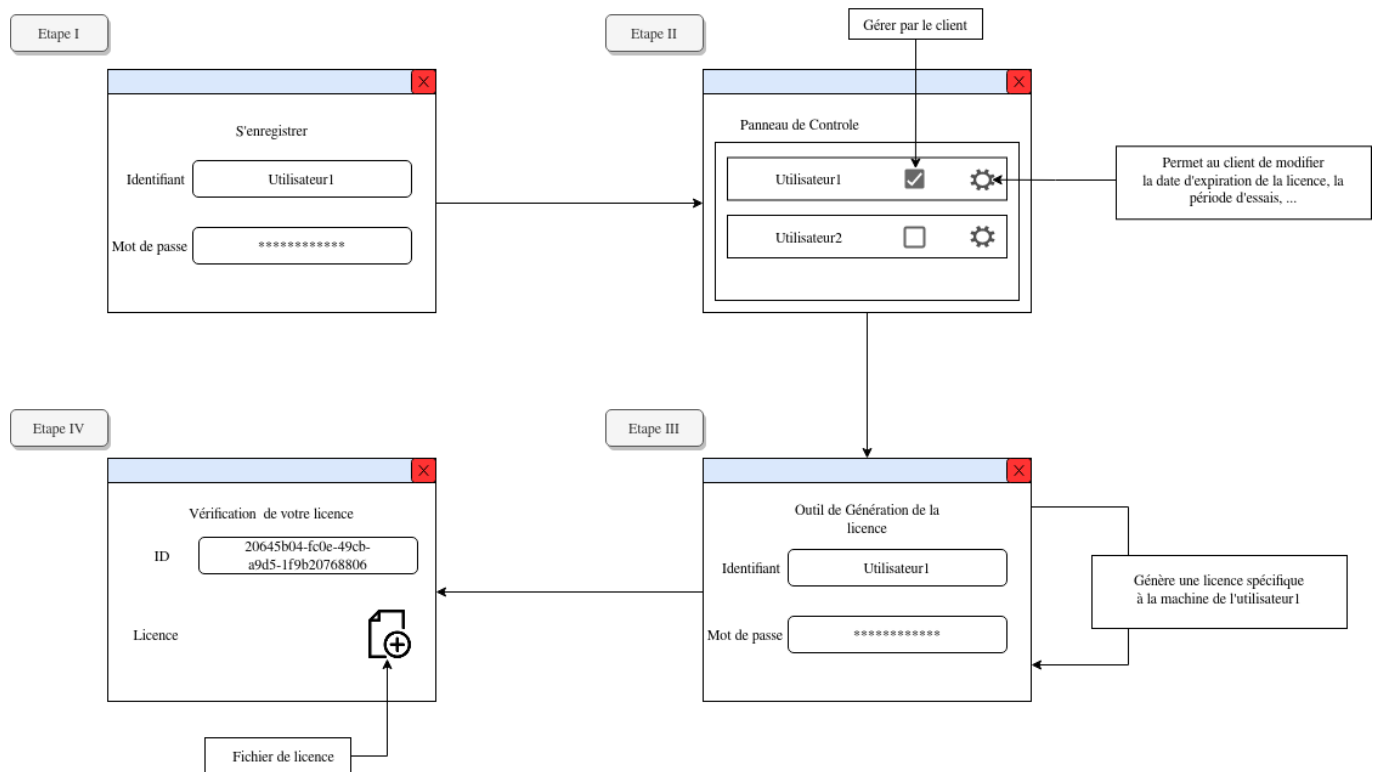


FIGURE 4.1 – Schéma décrivant le fonctionnement général de la solution

4.3 Diagramme des cas d'utilisations

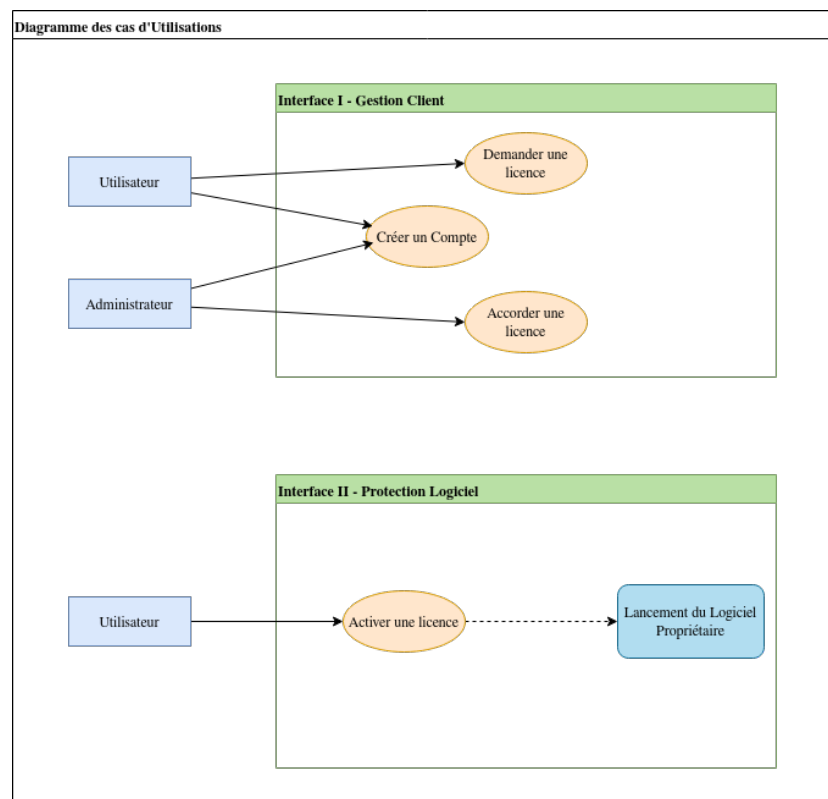


FIGURE 4.2 – Diagramme des cas d'utilisations

4.4 Tableau des cas d'utilisations

ID	Intitulé	Acteurs	priorité
1	Demande de licence	Utilisateur	Indispensable
2	Accord de licence	Administrateur	Indispensable
3	Activation d'une licence	Utilisateur	Indispensable
4	Création d'un compte	Utilisateur et administrateur	Important

TABLE 4.1 – Tableau des cas d'utilisations

4.5 Schémas de séquences

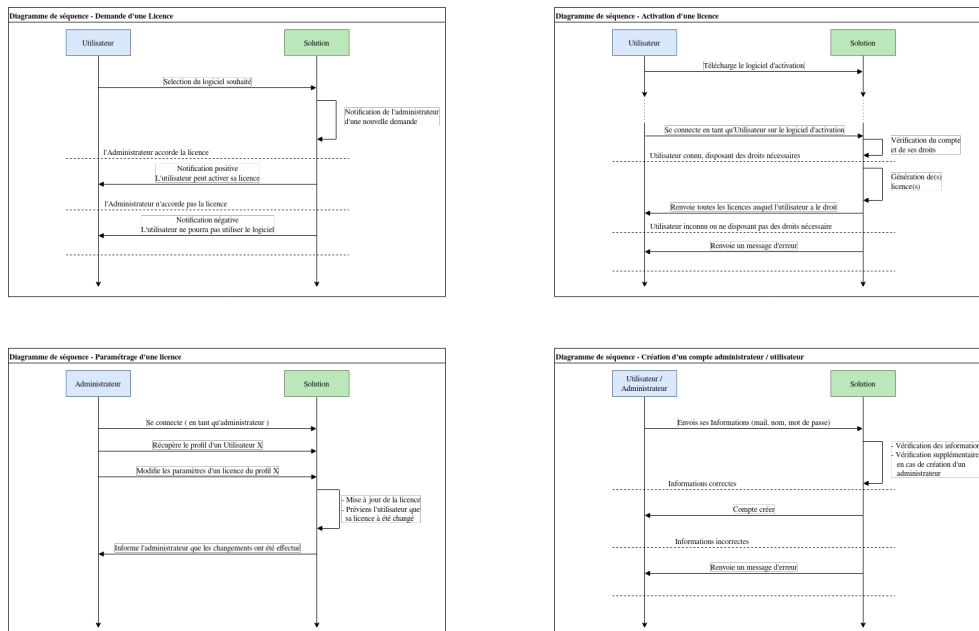


FIGURE 4.3 – Schéma décrivant le fonctionnement général de la solution

4.6 Règles de gestion

Insérer les règles de gestion ici