



UNIVERSITÉ DE ROUEN

DÉPARTEMENT INFORMATIQUE - MASTER SÉCURITÉ DES SYSTÈMES  
D'INFORMATIONS

---

# Spécification Technique du Besoin

## Projet de Gestion des Licences

---

*Auteurs :*

Alexis Osmont

Kaci Hammoundi

Noé Dallet

Louka Boivin

Sami Babigeon

*Client :*

M. Ziadi Djelloul

26 octobre 2021

## Revision

Version	Date	Commentaires
0.1	20/10/2021	Création du document
0.2	26/10/2021	Ajout des exigences et spécifications fonctionnelles

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Objectifs</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Terminologies</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Exigences</b>	<b>6</b>
3.1	Developper une plateforme simple pour permettre au utilisateur de s'enregistrer .	6
3.2	Developper un outil permettant de vérifier une licence . . . . .	6
3.3	Developper une plateforme pour permettre au client de manipuler / gérer les licences	6
3.4	Exigences de Sécurité . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Spécifications fonctionnelles de l'outil</b>	<b>8</b>
4.1	Partie utilisateur . . . . .	8
4.1.1	Inscription d'un utilisateur . . . . .	8
4.1.2	Génération de la licence . . . . .	8
4.1.3	Utilisation du logiciel avec la licence . . . . .	8
4.2	Partie Client . . . . .	8
4.2.1	Activation d'un compte et gestion des droits . . . . .	8
	<b>Bibliographie</b>	<b>8</b>

# 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'utilisation via une interface graphique. Il pourra ainsi définir des contraintes sur les licences comme par exemple la durée de validité.

Cette outil vient en remplacement de solution déjà existante tel que IntellilLock ou ElecKey, à l'instar de ces outils la prise en compte des paiements sera effectué 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 au utilisateur 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 la les licences de chaque utilisateurs.
- La possibilité de définir la porté 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 persistante sera lui aussi protégées.

## 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

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

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

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

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.



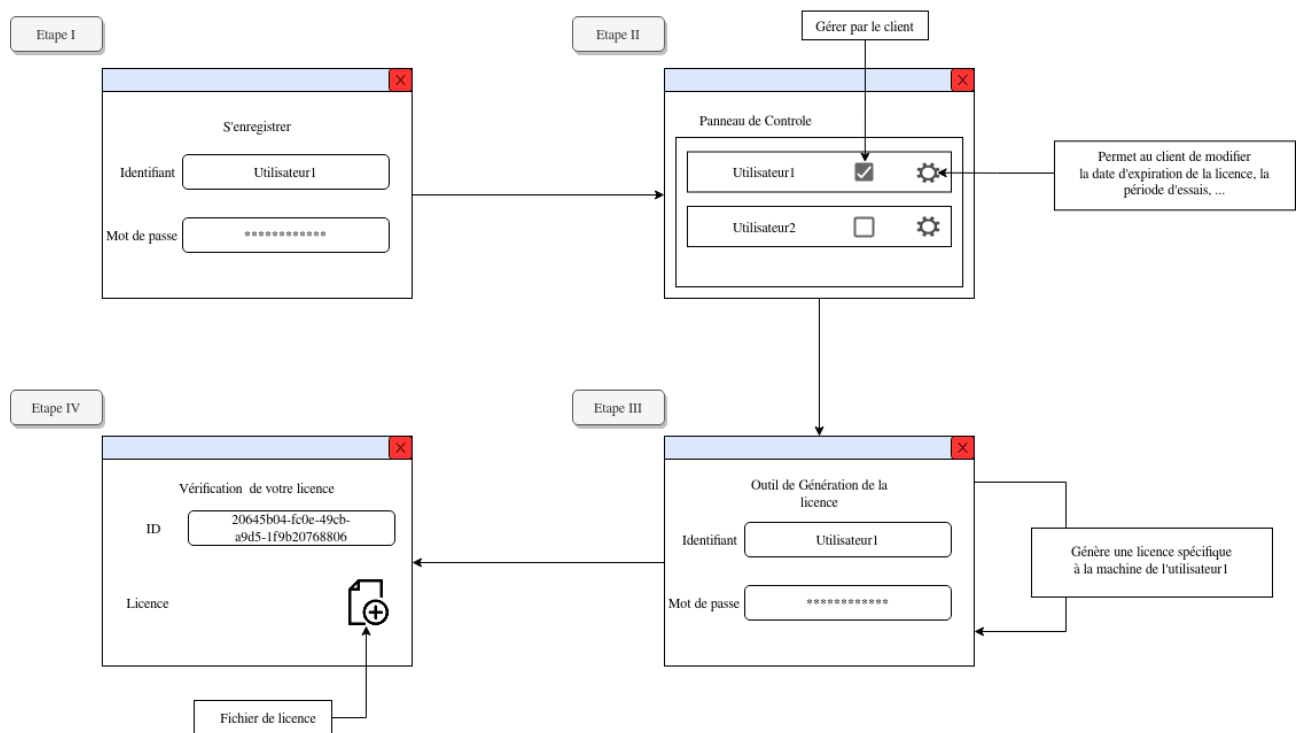


FIGURE 4.1 – Schéma décrivant le fonctionnement général de la solution