



UNIVERSITÉ DE ROUEN

DÉPARTEMENT INFORMATIQUE - MASTER SÉCURITÉ DES SYSTÈMES  
D'INFORMATIONS

---

## Rapport de projet

### Projet de gestion des licences

---

*Auteurs :*

Sami Babigeon  
Louka Boivin  
Kaci Hammoudi  
Alexis Osmont

*Client :*

M. Ziadi Djelloul

4 mai 2022

# Revision

Version	Date	Commentaires
0.1	29/03/2022	Création du document / structure

# Table des matières

<b>1 Terminologies</b>	<b>3</b>
<b>2 Présentation</b>	<b>4</b>
<b>3 Gestion de projet</b>	<b>5</b>
3.1 Organisation . . . . .	5
3.2 Déroulement . . . . .	6
<b>4 Implémentation</b>	<b>7</b>
4.1 Licence . . . . .	7
4.2 Outils de gestion . . . . .	7
4.3 DLL . . . . .	7
<b>5 Système</b>	<b>8</b>
5.1 Machine virtuelle d'authentification . . . . .	8
5.2 Machine virtuelle web . . . . .	8
<b>6 Problèmes rencontrés</b>	<b>9</b>
<b>7 Amélioration possible</b>	<b>10</b>
7.1 Injection de code . . . . .	10
7.2 Invalidation de date . . . . .	10
<b>8 Conclusion</b>	<b>11</b>

# 1 | 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.
- Craquer un logiciel est le fait de pouvoir l'utiliser sans avoir payé pour son utilisation. Soit en modifiant le code compilé, soit en utilisant une autre méthode.

## 2 | Présentation

## 3 | Gestion de projet

### 3.1 Organisation

Depuis le début du projet nous travaillons selon un fonctionnement agile, avec des réunions et des livrables réguliers, avec le client qui se sont intensifiés au cours du semestre 2. Ce fonctionnement a permis de produire des livrables et de la valeur rapidement.

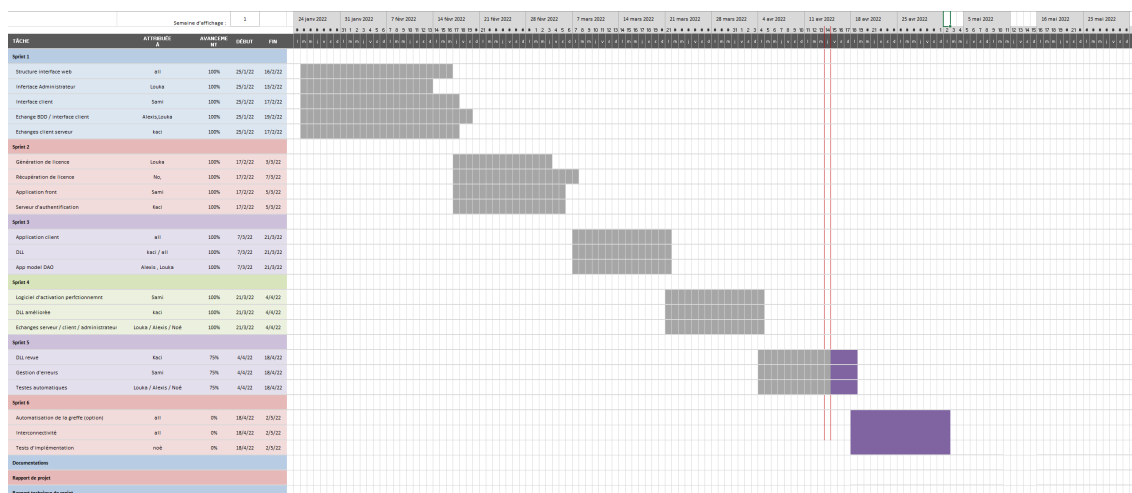
L'organisation de ce projet nous a permis de travailler efficacement, nous avons affecté un rôle à chacun. Néanmoins, tous les acteurs de ce projet ont eu les rôles de développeur plus ou moins prononcé ainsi qu'un rôle de rédacteur. Je me permet de vous renvoyer vers l'organigramme présenté dans le plan de développement en post production.

Au cours de ce développement 2 Audits ont eu lieu. Cela nous a permis de comprendre les points forts mais surtout les points faibles de notre organisation c'est pourquoi certains points ont été ajoutés/améliorés à celle-ci.

Nous avons divisé la charge et la répartition par phase en méthode agile. La première phase était intitulée «Préparation». Cette première phase a permis de donner un temps approximatif de structuration du projet, de vérification des répartitions des tâches et des phases de tests ce qui a donné des évaluations de temps de développement plus précises tel que les tests de greffe de code infuctueux ou ceux d'obfuscation. Cette phase a été suivie d'une phase de structure de projet avec le client qui a attesté de la bonne évaluation de temps et des ressources nécessaires. Après ça est venu la phase de développement. Nous avons donc suivi une méthode agile avec une période de sprint de 2 semaines, mais celle-ci sera abordée plus en profondeur dans la prochaine section "Déroulement".

## 3.2 Déroulement

Le projet s'étant déroulé au cours de l'année scolaire l'organisation à du s'adapter aux contrainte de temps de travail demandé par les autres matières ainsi qu'aux modifications d'emploi du temps de chacun. Ce qui a donné ce diagramme de Gantt lors du second audit courant Avril.



La phase de développement du projet a donc, si nous nous référons aux anciennes estimations, suivis son cours.

Celle-ci s'est donc découpé en phase de sprint de 2 semaines chacune. Chaque sprint se décompose de la manière suivante :

- 1 - Réunion de début de sprint avec l'équipe pour faire une estimation de temps de tâches définies ainsi que pour les attribuer.
- 2 - Réunions journalières pour faire le points sur les avancés et les blocages.

## 4 | Implémentation

### 4.1 Licence

### 4.2 Outils de gestion

### 4.3 DLL



## 5 | Système

### 5.1 Machine virtuelle d'authentification

### 5.2 Machine virtuelle web

## 6 | Problèmes rencontrés

## 7 | Amélioration possible

### 7.1 Injection de code

### 7.2 Invalidation de date

## 8 | Conclusion