**UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**



**MARCELO AROS AROS**

**PROYECTO DE TÍTULO PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
INGENIERO EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

**VIÑA DEL MAR – CHILE**

**2016**

# Abreviaturas.

* N.L.A. No Listo Aún.
* IoT: Internet of Things o Internet de las cosas.
* IETF: Internet Engineering Task Force.
* XMPP: Extensible Messaging and Presence Protocol (Protocolo extensible de mensajería y comunicación de presencia).
* JSF: Jabber Software Foundation (Fundación de Software Jabber)
* XSF: XMPP Standards Foundation (Fundación de estándares de XMPP)
* XEP: XMPP Enhancement Proposals (Propuestas de mejoras a XMPP)
* JID: Jabber ID.
* RFC: Request for Comments
* PO: Product Owner
* TCP: Transmission Control Protocol o Protocolo de Control de Transmisión
* UDP: User Datagram Protocol
* SPX: Internetwork Packet Exchange/Sequenced Packet Exchange
* RPC: Remote procedure call. Llamada a procedimiento remoto.x
* SNMP: Simple Network Management Protocol o Protocolo Simple de Administración de Red
* SMTP: Simple Mail Transfer Protocol o Protocolo para transferencia simple de correo
* NNTP: Network News Transport Protocol o Protocolo para la Transferencia de Noticias en Red
* FTP: File Transfer Protocol o Protocolo de Transferencia de Archivos
* SSH: Secure Shell o Intérprete de Órdenes seguro
* HTTP: Hypertext Transfer Protocol o Protocolo de Transferencia de Hipertexto
* CIFS: Common Internet File System o Sistema Común de Archivos de Internet
* IM: Instante Mensajería instantánea

# Índice de contenidos

[Abreviaturas. 2](#_Toc465070651)

[Índice de contenidos 3](#_Toc465070652)

[Índice de imágenes 5](#_Toc465070653)

[Índice de Tablas 5](#_Toc465070654)

[Resumen. 6](#_Toc465070655)

[1. INTRODUCCIÓN 7](#_Toc465070656)

[2. FUNDAMENTACIÓN 8](#_Toc465070657)

[2.1. Contextualización el proyecto 8](#_Toc465070658)

[2.1.1. XMPP 8](#_Toc465070659)

[2.1.1.1. Protocolo 8](#_Toc465070660)

[2.1.1.2. Historia 8](#_Toc465070661)

[2.1.1.3. XSF 11](#_Toc465070662)

[2.1.1.4. XEPs 11](#_Toc465070663)

[2.1.1.5. Funcionamiento 14](#_Toc465070664)

[Direccionamiento 15](#_Toc465070665)

[2.1.1.1.5. Desentralizado 15](#_Toc465070666)

[2.1.1.6. Usos 16](#_Toc465070667)

[2.1.1.7. Seguridad 17](#_Toc465070668)

[2.2. Problema 18](#_Toc465070669)

[2.2.1. Objetivo General 18](#_Toc465070670)

[2.2.2. Objetivos Específicos 19](#_Toc465070671)

[2.2.3. Restricciones 19](#_Toc465070672)

[2.2.4. Requerimientos No Funcionales 19](#_Toc465070673)

[2.3. Alternativas de Solución 19](#_Toc465070674)

[2.3.1. Alternativa 1: Implementar VPN 19](#_Toc465070675)

[2.3.2. Alternativa 2: CREAR XEP, PLUGIN Y LIBRERÍA QUE IMPLEMENTEN OAUTH 2.0 19](#_Toc465070676)

[2.3.3. Alternativa 3: Crear Plugin y librería que implemente la Xep-0348 la cual implementa Oauth 19](#_Toc465070677)

[2.3.4. Comparativa de Alternativas 20](#_Toc465070678)

[2.3.5. Elección de Alternativa 20](#_Toc465070679)

[2.4. Solución Propuesta 20](#_Toc465070680)

[2.4.1. Factibilidad Técnica 21](#_Toc465070681)

[2.4.1.1. Lenguajes de programación y Herramientas 21](#_Toc465070682)

[2.4.1.2. Hardware 21](#_Toc465070683)

[2.4.2. Alcances de solución 21](#_Toc465070684)

[2.4.3. Limitaciones de la solución 22](#_Toc465070685)

[2.4.4. Esquema de Solución 23](#_Toc465070686)

[2.4.4. Factores de éxito 23](#_Toc465070687)

[3. MATERIALES Y MÉTODOS 23](#_Toc465070688)

[3.1. METODOLOGÍA DE DESARROLLO 23](#_Toc465070689)

[3.1.1. ROLES Y RESPONSABILIDADES 25](#_Toc465070690)

[3.2. AMBIENTE DE DESARROLLO 26](#_Toc465070691)

[3.2.1. Gestión de la Configuración 26](#_Toc465070692)

[3.2.1.1. Control de Cambios 26](#_Toc465070693)

[3.2.1.2. Control de versiones 26](#_Toc465070694)

[3.2.1.3. Entregables 26](#_Toc465070695)

[3.2.2. Lenguajes de Programación 27](#_Toc465070696)

[3.2.3. Herramientas de Desarrollo 27](#_Toc465070697)

[3.3. Ambiente de Producción 27](#_Toc465070698)

[3.4. Ambientes de Pruebas 28](#_Toc465070699)

[3.4.1. Elementos deL ambiente 28](#_Toc465070700)

[3.4.2. Descripción general de las pruebas a realizar. 28](#_Toc465070701)

[3.5. Plan de Proyecto 28](#_Toc465070702)

[3.5.1. Gestión de las Comunicaciones 29](#_Toc465070703)

[3.5.1.2. Gestión de la Resolución de Conflictos 29](#_Toc465070704)

[3.5.2 Gestión de Riesgos 31](#_Toc465070705)

[3.5.2.1. Identificación de Riesgos 31](#_Toc465070706)

[3.5.2.2. Estrategias de Mitigación 32](#_Toc465070707)

[3.5.2.3. Estrategias de Contingencia 32](#_Toc465070708)

[3.5.3. Gestión de Requerimientos 33](#_Toc465070709)

[4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 33](#_Toc465070710)

[4.1. Historias de Usuario 34](#_Toc465070711)

[5. CONCLUSIONES 34](#_Toc465070712)

[5.1. Post-Mortem 34](#_Toc465070713)

[5.2. Trabajos Futuros 34](#_Toc465070714)

[Referencias 34](#_Toc465070715)

# Índice de imágenes

[Ilustración 1: Ciclo de vida de un XEP 13](#_Toc465151410)

[Ilustración 2: Direccionamiento 16](#_Toc465151411)

[Ilustración 3: «Stanzas» elementales 16](#_Toc465151412)

[Ilustración 4: XMPP Descentralizado 18](#_Toc465151413)

[Ilustración 5: OAuth 20](#_Toc465151414)

[Ilustración 6: Esquema se Solución 25](#_Toc465151415)

[Ilustración 7: Metodología de desarrollo de proyecto - SCRUM 26](#_Toc465151416)

[Ilustración 8: Metodología de desarrollo 27](#_Toc465151417)

# Índice de Tablas

[Tabla 1: Requerimientos No Funcionales 21](#_Toc465151398)

[Tabla 2: Comparativa entre Alternativas de Solución 22](#_Toc465151399)

[Tabla 3: Roles SCRUM 27](#_Toc465151400)

[Tabla 4: Roles y responsabilidades de metodología 28](#_Toc465151401)

[Tabla 5: Estructura de control de versiones Git. 28](#_Toc465151402)

[Tabla 6: Entregables 29](#_Toc465151403)

[Tabla 7: Herramientas de desarrollo 29](#_Toc465151404)

[Tabla 8: Tipos de Comunicación 31](#_Toc465151405)

[Tabla 9: Resolución de conflictos 32](#_Toc465151406)

[Tabla 10: Identificación de riesgos. 33](#_Toc465151407)

[Tabla 11: Estrategias de Mitigación 34](#_Toc465151408)

[Tabla 12: Estrategias de contingencia 35](#_Toc465151409)

# Resumen.

XMPP es un protocolo versátil, el cual, se utiliza en innumerables escenarios, uno de los escenarios existes es caso de IoT, de igual manera conocido por «Internet de las Cosas». La cual es un área, que, debido al aumento de la tecnología, ha tomado una mayor relevancia en este tiempo.

En el presente proyecto, abordamos el uso del protocolo XMPP brindándole el uso en el «Internet de las Cosas». Dicho de otro modo, por medio de XMPP nos podremos comunicar a «Things», las cuales no son más que objetos cotidianos, que puedan interpretar señales electrónicas. Estas «Things» se clasifican según, el tipo de interacciones que podemos tener con ellos. Existen los «Sensores» los cuales se encargar de medir elementos en el entorno, «Actuadores» encargados de interactuar de alguna manera con el entorno, «Controladores» tienen la finalidad de controlar alguna funcionalidad de un sistema IoT y finalmente los «Concentradores».

# 1. INTRODUCCIÓN

Desde el mismo origen del internet, lo que se ha buscado es impulsar las comunicaciones o en su defecto el intercambio de información, lo cual ha motivado a diferentes personas o grupos de trabajos, diseñar estándares de comunicación entre dispositivos de cómputo, dicho de otro modo, diseñar protocolos de comunicaciones entre computadores. Ya sean estos como lo son TCP, UDP, SPX, en la capa de transporte, según el modelo OSI. O también, NetBios, RPC, SSL, en la capa 5 de sesión. De igual modo, tenemos en la capa siete de aplicación, una serie de protocolos, como, por ejemplo, SNMP, SMTP, NNTP, FTP, SSH, HTTP, CIFS. Centrándonos en esta última capa también tenemos a XMPP, un protocolo inicialmente desarrollado para IM mensajería instantánea, el cual ha pasado por una serie etapas de adiciones y modificaciones de sus especificaciones.

XMPP mejorado al largo de los años gracias a los aportes de arquitectos y desarrolladores senior, dentro de los cuales se encuentra Peter Waher[[1]](#footnote-1), uno de los «Stakeholders» de este proyecto, se ha logrado multiplicar las áreas de uso de este protocolo. Dentro de las cuales están, primeramente, la mensajería instantánea, este protocolo se pensó inicialmente para esta funcionalidad, grupos de chat, control de sistemas, VoIP e IoT. Esta última área es la que nos interesa en el marco del presente documento. Ya que XMPP fue pensado inicialmente como un protocolo de comunicaciones tiene vulnerabilidades abiertas cuando hablamos de algún área que no ha sido originalmente diseñado. El problema en resumidas cuentas radica en que la creación de identidades sólo está regulada por CAPTCHAS en las especificaciones existentes de protocolo, esto evita la creación de identidades por medio de bots maliciosos, sin embargo, no delimita a los usuarios maliciosos que deseen crear identidades. Por esta razón Peter Waher, ha creado especificaciones de Extensiones del protocolo con él fin de dar una solución adecuada a la problemática de la seguridad en XMPP con IoT como área de uso.

En el presente documento, se presenta la historia de XMPP, como este funciona, la manera que se utiliza en el internet de las cosas y las mejoras que se proponen para mejorar la seguridad del protocolo.

# 2. FUNDAMENTACIÓN

## 2.1. Contextualización el proyecto

### 2.1.1. XMPP

#### 2.1.1.1. Protocolo

XMPP es un protocolo libre de comunicaciones, según el estándar de software libre. Este funciona sobre la capa siete, la cual es la de aplicación de acuerdo con el modelo OSI. Este protocolo, fue pensado para ser utilizado en mensajería instantánea (IM por sus siglas en ingles), está basado en el metalenguaje XML (eXtensible Markup Language).

Su nombre es acrónimo sus siglas en inglés:

* P – Protocolo

XMPP es un protocolo; un conjunto de estándares que permiten a los sistemas que se comuniquen entre sí.

* P – Presencia

El indicador de presencia les dice a los servidores si un cliente está en Online[[2]](#footnote-2) / Offline[[3]](#footnote-3) / Busy[[4]](#footnote-4). En términos técnicos, la presencia determina el estado de una entidad XMPP; en términos simples si se está listo para recibir mensajes o no.

* M – Mensajería

La parte de “mensajería” de XMPP es la parte que se ve; el mensaje instantáneo (IM) enviado entre clientes. XMPP ha sido diseñado para enviar todos los mensajes en tiempo real, utilizando un mecanismo de envío muy eficiente; mientras que a menudo los mecanismos basados en web hacen muchas peticiones innecesarias lo que produce una carga de la red, y por lo tanto no son en tiempo real.

* X – eXtensible

XMPP está definido en un estándar abierto, usando el mismo enfoque para sistema para el desarrollo. En otras palabras, se ha diseñado para crecer y adaptarse a los cambios

Entre las definiciones formales están las realizadas por la IETF, que es la RFC 6120[[5]](#footnote-5), la cual describe el núcleo (core) de XMPP, y la RFC6121[[6]](#footnote-6) describe el comportamiento XMPP en la mensajería instantánea (IM por sus siglas en inglés).

#### 2.1.1.2. Historia

**1998**:

Jeremie Miller anuncia la existencia de Jabber; una tecnología abierta para la mensajería instantánea y presencia. A lo largo del año de desarrollo se mueve rápidamente en un servidor de código abierto, jabberd, varios clientes de código abierto y bibliotecas de códigos y protocolos open-wire para la transmisión XML en tiempo real; así como extensiones de mensajería instantánea. Estos mismos protocolos (con varias mejoras y ampliaciones) todavía están en uso hoy en día.

**2000**:

Febrero: 2000: La IETF, publica un modelo y un conjunto de requisitos para los sistemas de mensajería instantánea y la presencia, realizado por el grupo de trabajo de Instant Messaging and Presence Protocol (IMPP).

Mayo: La versión 1.0 del servidor jabberd se libera y se estabilizan los protocolos Jabber de base (de transmisión XML, mensajería, presencia, listas de contactos, etc.).

Octubre: jabberd 1.2 se libera y el protocolo de devolución de llamada del servidor introducido para evitar la falsificación de direcciones debido al rápido crecimiento de la red de servidores Jabber

**2001**:

Agosto: Comienza la formación de la Jabber Software Foundation «JSF» la cual, tiene la función de coordinar el creciente número de proyectos de código abierto y las entidades comerciales que construyen y/o usan las tecnologías Jabber. El punto clave de la JSF es la gestión de los protocolos que se utilizan dentro de la comunidad Jabber/XMPP, mediante la documentación de los protocolos existentes y el desarrollo de extensiones de protocolo a través de un proceso de estándares abiertos.

**2002**:

Octubre: La formación del Grupo de Trabajo XMPP es aprobado por el Grupo de Dirección de Ingeniería de Internet (IESG: Internet Engineering Steering Group). Como resultado, JSF contribuye formalmente los protocolos Jabber de protocolo base al Internet Standards Process y asigna el control de cambios sobre los protocolos del IETF, bajo el nombre Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP).

Noviembre: Primera reunión del Grupo de Trabajo XMPP se llevó a cabo en IETF 55 e incluye presentaciones de Jeremie Miller, Joe Hildebrand, y Peter Saint-Andre.

**2003**:

Grupo de Trabajo XMPP se dedica a trabajar esencialmente la formalización de la base del protocolo Jabber a fin de lograr su adaptación, como los protocolos de mensajería instantánea y presencia aprobados por la IETF; revisiones posteriores realizadas en los protocolos básicos se centran en la mejora de la seguridad y la internacionalización.

Jabber Inc. presenta un Aviso de derechos de propiedad intelectual a la IETF en relación con la marca comercial Jabber.

**2004**:

Octubre: El IETF publica el RFC 3920[[7]](#footnote-7) y RFC 3921[[8]](#footnote-8) que define la funcionalidad básica de XMPP como estándares propuestos.

Tras la publicación de los documentos RFC XMPP, el IETF anuncia la conclusión del Grupo de Trabajo XMPP. Sin embargo, el desarrollo de nuevas extensiones XMPP continúa en la JSF.

**2005**:

Agosto: Implementación y despliegue de servicios basados ​​en XMPP a gran escala continúa, destacan por el lanzamiento de Google Talk.

**2006**:

Junio-Agosto: El JSF participa en el Google Summer of Code.

Octubre: La JSF cambia el nombre de "Jabber Enhancement Proposals" (JEPs) a los " XMPP Extension Protocols" (XEPs) y los mueve al sitio xmpp.org.

Diciembre: El JSF entra en una asociación con StartCom, para ofrecer certificados digitales gratis a los administradores de servidores Jabber / XMPP a través de la Autoridad de Certificación Intermedio XMPP.

**2007**:

Enero: La «Jabber Software Foundation» (JSF) se renombra a «XMPP Standards Foundation» (XSF) para describir con mayor precisión su enfoque en el desarrollo de extensiones de protocolo abierto XMPP con las especificaciones de la base de la IETF, de software de código abierto.

**2011**:

Febrero: El XSF mantiene la décima Cumbre XMPP en Bruselas, que comparte el edificio con una reunión intermedia del Grupo de Trabajo de la IETF XMPP, con un enfoque especial en la internacionalización.

Marzo: El IETF publica actualizaciones a el RFC 6120[[9]](#footnote-9) y RFC 6121[[10]](#footnote-10) la a de la definición del núcleo de XMPP.

**2012**:

Febrero: El XSF completa revisiones significativas de la multi-usuario de la extensión de chat XMPP XEP-0045[[11]](#footnote-11).

**2014**:

Enero: El XSF tiene la decimoquinta Cumbre XMPP en Bruselas, Bélgica.

Mayo: Los operadores de los servidores de la red XMPP pública, comienzan a actualizar de forma permanente el cifrado de las comunicaciones.

Septiembre: El XSF tiene la decimosexta Cumbre XMPP en Berlín, Alemania.

Octubre: El IETF publica el RFC 7395[[12]](#footnote-12) que define XMPP sobre WebSocket.

**2015**:

Febrero: El XSF mantiene la XVII Cumbre XMPP en Bruselas, Bélgica.

Junio: El IETF publica RFC 7590[[13]](#footnote-13) la actualización del uso de Transport Layer Security (TLS) en XMPP.

Septiembre: El IETF publica RFC 7622[[14]](#footnote-14) la modernización de la definición de direcciones XMPP.

#### 2.1.1.3. XSF

La Fundación de Estándares XMPP (también conocida como la XSF por sus siglas en inglés y anteriormente la JSF Fundación de Software Jabber) es una organización independiente sin fines de lucro, de desarrollo, cuya misión principal es la de definir protocolos abiertos de presencia, mensajería instantánea y comunicación en tiempo real y la colaboración en sobre XMPP en colaboración con IETF (XMPP).

La XSF también proporciona información e infraestructura para la comunidad mundial de desarrolladores de Jabber / XMPP, proveedores de servicios y usuarios finales. Además, la XSF administra el programa de licencia de marca Jabber.

El núcleo de la XSF está compuesto por miembros electos, que, a su vez, eligen un Consejo (la dirección técnica) y la Junta (Dirección de empresarial). El Consejo también nombra a varios equipos de trabajo (por ejemplo, el equipo redactor y el equipo de infraestructura), así como el Director Ejecutivo, Tesorero y Secretario.

Dentro de las bondades que tiene la XFS, es que cualquier persona que tenga interés en XMPP y sus protocolos, puede ser parte de la comunidad XMPP, y eventualmente postular para ser miembro de la XSF.

De manera resumida, la Fundación de Estándares XMPP (XSF), tiene como función esencial la mantención y actualización del mismo protocolo, ya que crea las instancias en la que los interesados en corregir o crear nuevas funcionalidades en XMPP, puedan hacerlo. Y estas puedan ser publicadas y a su vez utilizada por la comunidad de administradores de servidores de XMPP. De este modo, los clientes sean actualizados para incorporar dichas mejoras o nuevas funcionalidades. Estas especificaciones de funcionalidades son conocidas por el nombre de XEPs, Protocolos de extensión de XMPP, que son descritas en la sección que está a continuación.

#### 2.1.1.4. XEPs

La palabra XEP es un acrónimo que hace referencia a «XMPP Extension Protocols», cuyo significado en castellano es «Protocolos de Extensión de XMPP». En definitiva, las XEP son especificaciones de protocolos de extensión de XMPP, los cuales contienen una detallada descripción de cómo implementar una funcionalidad particular. Más, **no,** son plugin, sino sólo la especificación del protocolo de extensión.

Los procesos que describen el ciclo de vida de los XEPs y como la XSF incide en ellos, están descritos en el XEP-0001[[15]](#footnote-15).

El avance de un XEP través del proceso de estandarización de la XSF depende de tres factores:

* Cierto consenso en las listas de discusión pública de la XSF.
* Ejecución de código en los clientes XMPP, servidores y bibliotecas.
* La aprobación formal por el Consejo XMPP.

La creación y posterior solicitud de publicación de una XEP, la puede hacer cualquier persona que haya creado un Protocolo de Extension para XMPP. Para realizar esta solicitud primero hay que realizar lo siguiente:

* Escribir la propuesta en formato XML siguiendo las directrices que se describen en el XEP-0143[[16]](#footnote-16): Directrices para los autores de protocolos de extensión XMPP.
* Antes de presentar su idea, leer y entender la política de derechos de propiedad intelectual de la XSF.
* Enviar un email con el archivo XML (o una URL para el archivo) al «Equipo Editor» (Editor Team) con una línea de asunto de "ProtoXEP: [Titulo del XEP]".

Luego de esto, el ProtoXEP entra al proceso, este es mostrado en la Ilustración 1.

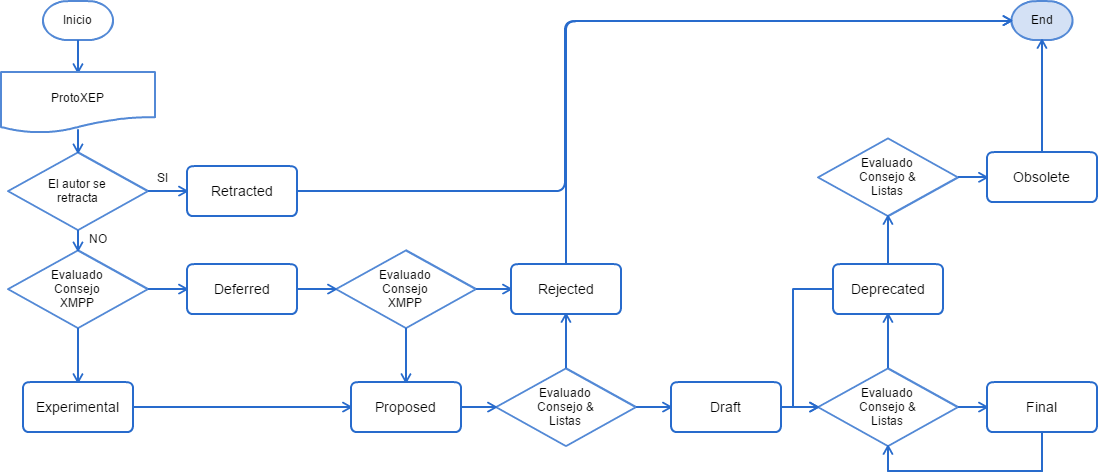


Ilustración 1: Ciclo de vida de un XEP

Los posibles estados para un XEP están descritos a continuación:

* **Experimental**  
  Un XEP de cualquier tipo está en el estado «Experimental» después de que ha sido aceptado por el «Consejo XMPP» y publicado por la Fundación de Estándares XMPP (XSF) pero antes de que haya avanzado por el proceso a un estado de «Active» o «Draft»
* **Proposed**  
  Un XEP de cualquier tipo está en el estado de «Proposed», en castellano propuesto, mientras está en última convocatoria o en estudio por el Consejo de XMPP para el avance desde «Experimental» a «Draft» o «Active».
* **Draft**  
  Un XEP está en el estado de «Draft» después de que ha sido objeto de amplia discusión y revisión técnica en la lista estándares y ha sido votado positivamente para seguir su camino hacia la estandarización por el Consejo XMPP.
* **Final**  
  Un XEP alcanza el estado de «Final» después de que ha pasado por lo menos seis meses en estado de «Draft», además se ha implementado en al menos dos bases de código independientes, ha sido votado positivamente para su avance por el Consejo XMPP.  
  Una vez que un XEP ha avanzado a un estado de «Final», se hará todo lo posible para limitar el alcance de las modificaciones; en particular, no se harán cambios incompatibles. Sin embargo, las modificaciones limitadas se pueden realizar, siempre y cuando sean opcionales las modificaciones en los servidores y/o clientes que usan dicha XEP.  
  Por lo tanto, un protocolo «Final» es seguro para el despliegue de aplicaciones.
* **Active**  
  Un XEP que está en el proceso de estandarización se hace avanzar a un estado de «Active» después de que ha sido elegido para avanzar en el proceso de estandarización por el Consejo XMPP.
* **Deferred**  
  Un XEP Experimental de cualquier tipo se cambia al estado «Deferred» si no se ha actualizado en doce meses.
* **Retracted**  
  Un XEP está en el estado «Retracted» si el autor ha pedido al Editor de extensiones XMPP eliminar el XEP del proceso de estandarización de la XSF.
* **Rejected**  
  Un XEP está en el estado «Rejected» si el Consejo XMPP ha lo ha estimado inaceptable y ha votado para no moverlo hacia adelante en el proceso de estandarización.
* **Deprecated**  
  Un XEP está en el estado en «Depreated» si el Consejo XMPP ha determinado que el protocolo definido en él no está actualizado y que las nuevas implementaciones ya no se le utiliza (por ejemplo, porque ha sido reemplazado por un protocolo más moderno).
* **Obsolete**  
  Un XEP cambia de «Depreated» a «Obsolete» si el Consejo XMPP ha determinado que el protocolo definido en este documento ya no se ejecutará o no será desplegado.

#### 2.1.1.5. Funcionamiento

El RFC 3920, Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP) core: Describe la mensajería Cliente-servidor mediante el uso de flujos XML.

Los flujos de datos XML que utiliza XMPP para diversos fines son los listados a continuación:

* Presence: Se encarga de suscribirse y desuscribirse a las «presencias» de otras entidades.
  + Envía constantemente la «presencia» de la entidad, para informar de esta y mantener la conexión persistente.
  + Se puede establecer un estado personalizado de las «presencia».
* message
  + Tipos:
    - Chat: mensaje en el contexto de una conversación uno-a-uno con historial de conversación.
    - Error: Ha producido un error relacionado con un mensaje previo enviado por el remitente.
    - Groupchat: El mensaje se envía en un contexto chat multiusuario. Es decir, a varios usuarios al mismo tiempo.
    - Headline: Mensaje probablemente autogenerado, es decir, puede ser noticias, información del mercado, RSS Feed, etc. A este mensaje no se espera respuesta.}
    - Normal: Es un mensaje fuera de contexto de una conversación uno-a-uno o de un grupo de chat, a la que se espera que el receptor responda.
  + Elementos hijos:
    - Subject: Contiene datos de carácter XML legible que especifica el tema del mensaje.
    - Body: Contiene datos de carácter XML legible por humanos que especifica el contenido textual del mensaje; este elemento hijo se incluye normalmente, pero es opcional.
    - Thread: Contiene datos de caracteres XML no legibles especificando un identificador que se utiliza para el seguimiento de un hilo de conversación (a veces conocido como un "sesión de mensajería instantánea") entre dos entidades. El valor del elemento <thread/> es generada por el emisor y deberá ser copiada de nuevo en todas las respuestas.
* iq: Info and Query, en español es, Información y Consulta
  + estrofas IQ proporcionan un mecanismo de petición-respuesta estructurada. La semántica básica de este mecanismo, por ejemplo, que el atributo 'id' es requerido, se definen en XMPP-CORE, mientras que la semántica específicos necesarios para completar los casos de uso particulares se definen en todos los casos por un espacio de nombres extendida (tenga en cuenta que la 'Jabber: cliente' y 'Jabber: servidor' espacios de nombres no definen ningún hijo de IQ estrofas que no sea el común <error />).

Una conexión XMPP puede ser autentificada mediante SASL[[17]](#footnote-17) (Opcional) y cifrada mediante TLS[[18]](#footnote-18).  
A grosso modo, SASL es un Framework para autenticación y autorización en internet. Sin embargo, este Framework no está cifrado, por ende, para cifrar los datos se puede ayudar de SSL[[19]](#footnote-19) o en su defecto TLS. Para ver mayor información sobre SASL, se puede revisar el RFC4422[[20]](#footnote-20) y para RLS el RFC5246[[21]](#footnote-21).

##### Direccionamiento

Para localizar una identidad en XMPP debemos utilizar direccionamiento en el caso de este protocolo tiene el nombre de «Jabber ID (JID)», el cual está compuesto por «nombre de usuario», «dominio» y un «recurso». En la Ilustración 2, podremos ver gráficamente como es un JID.

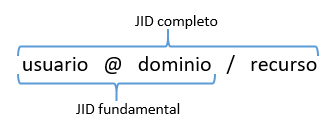


Ilustración 2: Direccionamiento

##### Stanzas

Las «Stanzas» son flujos XML, los cuales viajan por medio Sockets interconectados cliente-servidor.

En la Ilustración 3, podemos visualizar las stanzas básicas.



Ilustración 3: «Stanzas» elementales

* En las «Stanzas» Todas tienen direcciones to='JID' and from='JID‘
  + «To» da el destino
  + «From» es agregado por servidor local.
* Cada «stanza» se rutea por separado
* Todo el contenido de la «stanza» es entregado.
* Different types for delivery semantics
  + <message/>: una dirección, un destinatario
  + <presence/>: una dirección, publica a muchos
  + <iq/>: «info/query» , request/response
* **Stream:stream:** Es utilizado para iniciar la conexión al servidor por TCP Socket.
  + El cliente envía el stream tag de inicio.
    - <?xml version='1.0'?>  
      <stream:stream xmlns="jabber:client"   
      to="binarylamp.cl" version="1.0“  
      xmlns:stream="http://etherx.jabber.org/streams" xml:lang="es" >
  + El servidor responde
    - <?xml version='1.0' encoding='UTF-8'?>  
      <stream:stream xmlns:stream="http://etherx.jabber.org/streams" xmlns="jabber:client" from="binarylamp.cl" id="7whd1lwsxk" xml:lang="es" version="1.0">
* **stream:features**: Es enviado por el servidor, con el fin para informar con que características cuenta este.
  + <stream:features>  
     <starttls xmlns='urn:ietf:params:xml:ns:xmpp-tls'/>  
     <mechanisms xmlns='urn:ietf:params:xml:ns:xmpp-sasl'>  
     <mechanism>DIGEST-MD5</mechanism>  
     </mechanisms>  
     <compression xmlns='http://jabber.org/features/compress'>  
     <method>zlib</method>  
     </compression>  
    </stream:features>
* **presence**: Tiene la función de informar el estado de la identidad.
  + <presence>  
     <show>dnd</show>  
     <status>Meeting</status>  
     <priority>1</priority>  
    </presence>
  + Show: chat, available, away, xa, dnd
  + Status: Texto leíble por humanos.
  + Priority: ¿Cuáles recursos requieren «mayor disponibilidad»?

##### 2.1.1.1.5. Desentralizado

Como se ha mencionado el protocolo XMPP tiene como una de sus funciones hacer la mensajería instantánea (IM) entre los usuarios de manera accesible y menos compleja posible para ellos. De este modo, posee una arquitectura Cliente-Servidor descentralizada, es decir, la comunicación entre clientes no hay necesidad que pase por un servidor central, sino que cualquier cliente tiene la capacidad de crear su propio servidor XMPP y adherirse a la red, esto ayuda a que no exista una sobrecarga de la conexión (pensando en que XMPP está pensado para una gran cantidad de usuarios que requieren de la conexión sea rápida y confiable, como debe ser la IM), por otro lado, esto puede significar una desventaja, ya que provoca que no exista un único punto de falla.

Como ayuda tenemos la gráfica de la Ilustración 4.





XMPP  
SERVER  
(server1.cl)

XMPP  
SERVER  
(server.org)

XMPP  
SERVER  
(xmpp.com)





XMPP  
Cliente  
from:   
admin  
@xmpp.com  
to:  
usuario  
@server1.cl

XMPP  
Cliente  
from: usuario  
@server1.cl  
to:  
usuario  
@server.org

XMPP  
Cliente  
from:   
master  
@server.org  
to:  
admin  
@xmpp.com

Ilustración 4: XMPP Descentralizado

#### 2.1.1.6. Usos

XMPP no solo se usa para mensajería instantánea, sino también para grupos de chat, Gamming, Control de Sistemas, Middleware, Cloud Computing, Data Sindicación, Voz sobre IP (VoIP), Identity services y IoT, este último es en el ámbito que nos incumbe respecto al documento y proyecto.

Existen XEPs diseñados especialmente para este fin, dentro de las cuales están los siguientes:

* XEP-0322[[22]](#footnote-22): Efficient XML Interchange (EXI) Format
* XEP-0323[[23]](#footnote-23): Internet of Things – Sensor Data
* XEP-0324[[24]](#footnote-24): Internet of Things – Provisioning
* XEP-0325[[25]](#footnote-25): Internet of Things – Control
* XEP-0326[[26]](#footnote-26): Internet of Things – Concentrators

Cuando mencionamos XMPP IoT queremos decir que un JID es asignado a una «Things» o a una «estación de Things». Por ende, se tiene la chance de consultar datos, tal como si fuese un cliente más XMPP, por ende, el estará escuchando con el socket abierto, de modo, que pueda responder solicitudes que se vayan a realizar a este.

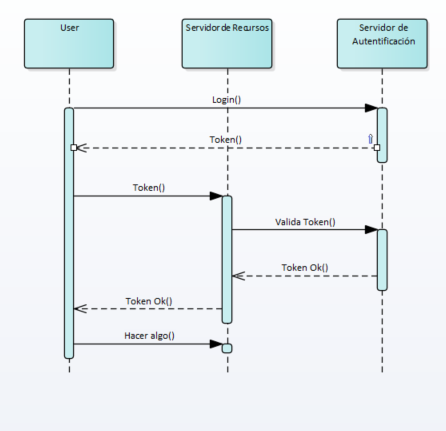
#### 2.1.1.7. Seguridad

El principal problema de XMPP cuando nos referimos al ámbito de Internet de las Cosas, es el siguiente: debido a que este protocolo fue concebido pensando originalmente en Mensajería Instantánea, el XEP que se encarga de la creación automática de identidades, es decir, el XEP-0077: In-Band Resgistration, el único filtro para la creación de cuenta son los CAPTCHAs, los cuales se especifican en la XEP-0158: CAPTCHA Forms. Sin embargo, esta XEP está pensado para velar contra bots maliciosos, no pensado en usuarios maliciosos los cuales para burlar el bot escribiendo el código de verificación del CAPTCHA. Por ende, creando la identidad de un algún «Thing» y así burlar la seguridad del sistema.

Para solucionar este problema uno de los Stakeholders involucrados en este proyecto, Peter Waher, creó el «XEP-0348: Signing Forms», es decir, la especificación del protocolo. El cual utiliza «OAuth 1.0»[[27]](#footnote-27), para validad que lo agentes creadores de cuentas, sean robots o humanos, tengan autorización para crear identidades en el servidor XMPP.

El funcionamiento de OAuth es explicado mediante el siguiente diagrama en la Imagen 3

Ilustración 5: OAuth



De este modo, con la «XEP-0348[[28]](#footnote-28): Signing Forms» podemos solucionar la vulnerabilidad existente en el ámbito de IoT de la «XEP-0077[[29]](#footnote-29): In-Band Registration».

## 2.2. Problema

* Ya que la XEP-0077: In-Band Registration únicamente detiene únicamente a los bots mediante el uso de CAPTCHAS.
* Un usuario mal intencionado, fácilmente podría crear una identidad en un servidor XMPP orientado al IoT, con tan sólo ingresar correctamente el CAPTCHA, de esta manera tomar el control o en su defecto vulnerar el sistema.
* Incluso hoy en día existen bots que resuelven CAPTCHAS.

### 2.2.1. Objetivo General

* **OG**: Solucionar vulnerabilidad de seguridad existente en la XEP-0077.

### 2.2.2. Objetivos Específicos

* OE-01: Reducir a cero los intentos de penetración exitosos de usuarios maliciosos a la red XMPP, que utilizan la vulnerabilidad de la XEP-0077.
* OE-02: Reducir a un 0,01% la posibilidad que dispositivos o bots no autorizados puedan crear identidades en un servidor XMPP.

### 2.2.3. Restricciones

* Documentación del código debe ser en Inglés.
* Licencia de plugin y extensiones deben ser de licencia Apache 2.0, MIT, o similar.

### 2.2.4. Requerimientos No Funcionales

En la Tabla 1, podemos apreciar los Requerimientos No Funcionales.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Identificador | Título | Importancia | Complejidad | Atributo de Calidad Asociado |
| RNF01 | El código debe suficientemente claro para ser entendido y modificable por terceros. | Alta | Media | Mantenibilidad |
| RNF02 | El código fuente debe ser escalable. | Alta | Alta | Mantenibilidad |
| RNF03 | El software debe extender la seguridad del servidor. | Alta | Alta | Seguridad |

Tabla 1: Requerimientos No Funcionales

## 2.3. Alternativas de Solución

### 2.3.1. Alternativa 1: Implementar VPN

Esta consiste en cerrar a internet los puertos que utiliza XMPP, e implementar un VPN para hacer uso del servidor, de este modo, disminuir considerablemente el riego de sufrir ataques maliciosos.

### 2.3.2. Alternativa 2: CREAR XEP, PLUGIN Y LIBRERÍA QUE IMPLEMENTEN OAUTH

Esta alternativa consiste en crear especificación de un Protocolo de Extension XMPP, que la Concilio de la XFS lo apruebe para que pase a «Draft» y posteriormente a «Experimental». Mientras se realiza este proceso, desarrollar un plugin para el servidor «OpenFire» y una Extension para la Librería «Smack» basados en el Proto-XEP.

### 2.3.3. Alternativa 3: Crear Plugin y librería que implemente la Xep-0348 la cual implementa Oauth

Esta alternativa, consiste es utilizar como guía y referencia el XEP-0348: Signing Forms. El cual implementa OAuth 1.0 para autenticar y otorgar permisos para la creación de identidades. Todo esto encriptado por medio SSL/TLS

### 2.3.4. Comparativa entre Alternativas

A continuación, se presentan las alternativas para dar solución a la problemática planteada en las secciones anteriores. La Tabla 2 presenta las ventajas y desventajas de las alternativas previamente nombradas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ventajas | Desventajas |
| Alternativa 1 | Escasa codificación. | Implementar en todos los clientes XMPP, un cliente VPN.  Existen vulnerabilidades no corregidas. |
| Alternativa 2 | Tecnología modera.  Seguridad en el intercambio de información.  Permite regular el acceso a funcionalidades del software. | La creación y estandarización de un XEP toma demasiado tiempo, aproximadamente un año y medio.  Desconocimiento de parte del equipo de programadores desarrollar utilizando XMPP. |
| Alternativa 3 | Seguridad en el intercambio de información.  Permite regular el acceso a funcionalidades del software. | La XEP-0348 está diseñada y está se encuentra en estado «Experimental».  La tecnología usada es relativamente antigua, mas no desactualizada.  Desconocimiento de parte del equipo de programadores desarrollar utilizando XMPP. |

Tabla 2: Comparativa entre Alternativas de Solución

### 2.3.5. Elección de Alternativa

Para realizar a elección de una alternativa sobre los dos restantes, se tuvo que tomar en consideración la problemática, los objetivos, los requerimientos no funcionales de proyecto, más las restricciones del interesado, es decir Peter Waher.

Tomando en consideración todos estos factores, hemos llegado a la conclusión que la mejor alternativa es la tres, ya que cumple con realizar y satisfacer lo solicitado en el tiempo requerido. A diferencia de la Alternativa dos.

## 2.4. Solución Propuesta

Lo necesario para solucionar la vulnerabilidad de seguridad existente en la «XEP-0077: In-Band Registration», es utilizar la «XEP-034: Signing Forms», este para este fin es necesario:

1. Crear plugin para servidor XMPP «OpenFire».
2. Crear extensión para librería XMPP «SMACK».

De este modo, se cargará el plugin en el servidor XMPP OpenFire, el cual, quedará habilitado para atender las nuevas de consultas que se enviarán desde un cliente, para la creación de identidades.

### 2.4.1. Factibilidad Técnica

#### 2.4.1.1. Lenguajes de programación y Herramientas

El servidor XMPP que utilizaremos será «OpenFire», el cual funciona sobre la máquina virtual de Java. Cuenta con una consola de administración web. En donde es posible gestionar cuentas, permisos, grupos, salas de conferencias, bloqueos y lo que nos interesa para fines del proyecto, Plugins.

El plugin para el servidor «OpenFire» y la extensión para la librería «Smack» serán creados, programando en el lenguaje de programación Java versión 1.8, ya que el servidor XMPP que elegimos funciona sobre la máquina virtual de Java.  
La IDE que utilizaremos para codificar en Java será «NetBeans» versión 8.2, una suite completa que permite integración perfecta con la máquina virtual de Java.

Se utilizará el lenguaje de programación C#, para desarrollar un cliente XMPP con la finalidad de mitigar el riesgo técnico relacionado con el nivel de conocimiento de XMPP. Para desarrollar este cliente se utilizará el entorno de desarrollo gratuito de Microsoft, es decir, Visual Studio 2015 Community Edition.

#### 2.4.1.2. Hardware

Para la creación de toda la solución debemos tener en cuenta lo siguientes requerimientos de hardware.

* Raspberry Pi 3
* Tarjeta SD.
* Protoboard.
* Sensor de temperatura DFRobot LM35.
* Sensor Humedad DFRobot Steam sensor.
* Arduino UNO r3
* Computador
  + Procesador Pentium 4 o superior
  + 3 GB de Memoria RAM.
  + 30 GB Libres de almacenamiento.
  + Windows 7 o superior.
* Conexión a Internet.

### 2.4.2. Alcances de solución

Con el propósito de cumplir con los objetivos propuestos, el proyecto brindará una solución al problema que:

* Proporcionará la interfaz para utilizar OAuth 1.0.
* Filtrará que clientes puede pueden crear identidades.
* Sólo dispositivos autorizados puedan crear nuevos usuarios.
* Crear plugin, con interfaz empotrable en la consola web servidor.

### 2.4.3. Limitaciones de la solución

* Sólo se creará plugin para el servidor «OpenFire» y extensión de la librearía «Smack».
* Sólo se implementará la «XEP-0348:Signing Forms».

### 2.4.4. Esquema de Solución

En la imagen 6, se logra visualizar, el esquema de la solución planteado para la propuesta. Es decir, el bot o usuario, ingresa





OAuth



Cliente  
XMPP



Arduino UNO

Sensor  
Humedad

Sensor  
Temperatura

Internet o  
LAN



Servidor  
XMPP



Raspberry Pi 3  
Cliente  
XMPP





Humano

Bot  
(Robot)

Solicitud  
Crear cuenta



Ilustración 6: Esquema se Solución

### 2.4.4. Factores de éxito

Para que el proyecto se considere exitoso se deberá cumplir con los requerimientos no funcionales, además de que se cumpla el objetivo general y los específicos.

# 3. MATERIALES Y MÉTODOS

## 3.1. METODOLOGÍA DE DESARROLLO

La metodología escogida para el desarrollo del proyecto es SCRUM, debido a que ésta permite al equipo trabajar de manera colaborativa para la obtención del mejor resultado posible. Los procesos SCRUM están enfocados a que el equipo de desarrollo pueda ir reaccionando ante las observaciones y posibles requisitos cambiantes de los interesados, gracias a que se debe realizar entregas cortas, idealmente cada cuatro semanas. Éste tiempo de desarrollo es llamado «Sprint» o «Iteración». Para el proyecto se utilizarán Sprints de tres semanas. En la Imagen 7 se muestra el proceso de desarrollo que utiliza SCRUM.

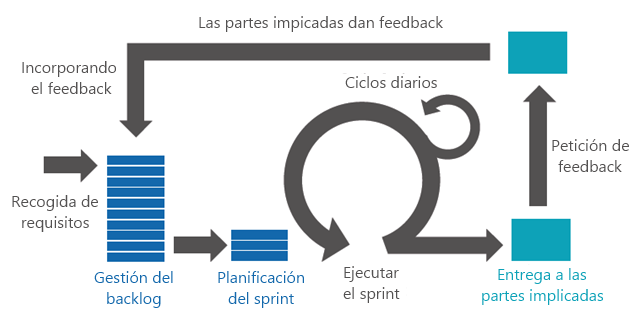


Ilustración 7: Metodología de desarrollo de proyecto - SCRUM

Se generará un Product Backlog (Pila del producto), el cual contendrá todas las historias de Usuario (HU), identificadas y priorizadas por el Product Owner. En este documento se mantienen los requerimientos de sistema, con los cuales se irán realizando los Sprint. Para cada Sprint se tendrá un Sprint Backlog, el cual contendrá las HU a desarrollar en cada iteración, y cada HU contendrá las tareas asociadas.

Se utilizará la herramienta GitHub, en la cual usaremos «issues» para seguir defectos, mejoras y tareas.

Al inicio y final de cada Sprint se agendarán reuniones documentadas con el Product Owner para decidir que HU se desarrollarán, para que éste pruebe las nuevas funcionalidades y se converse sobre cómo se llevó a cabo el Sprint. Adicionalmente se deberá aprobar el entregable, o en su defecto rechazar el documento.

En cada Sprint se realizará el ciclo de la Imagen 8, el que comprende las fases de: Planificación, Análisis y Diseño, Implementación, Pruebas y Despliegue. Al término de cada Sprint se realizará lo que se conoce por «Sprint Retrospective» en se analizar cuáles fueron las errores y aciertos del presente Ciclo, para corregir los errores en los siguientes Sprint.

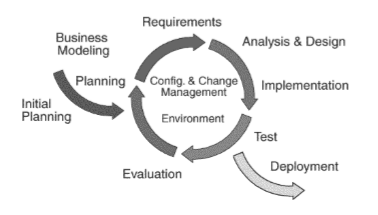


Ilustración 8: Metodología de desarrollo

Dentro de las razones por las cuales hemos elegidos las metodologías antes mencionadas, están:

* Los pueden ser cambiables, por lo que se requiere una metodología que permita y regule los cambios a la planificación.
* La necesidad de constante feedback, para así validar el producto directamente con el Product Owner.
* Tener un producto con el cual el cliente se sienta satisfecho.

### 3.1.1. ROLES Y RESPONSABILIDADES

En la Tabla 3 se grafican los roles y responsabilidades de SCRUM de los involucrados.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rol | Encargado | Responsabilidades |
| Scrum Master | Marcelo Aros | Asegurar cumplimiento de reglas y procesos |
| Product Ower | Romina Torres | Generación de historias de usuario  Validación de Sprints |
| Team | Marcelo Aros | Desarrollo del proyecto |
| Stakeholders | Peter Waher | Supervisión y orientación |

Tabla 3: Roles SCRUM

En la Tabla 4 se presentan los roles y responsabilidades en contexto de la metodología de programación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rol | Encargado | Responsabilidades |
| Director de Proyecto | Marcelo Aros | Coordinar Reuniones con cliente  Realizar seguimiento del progreso |
| Cliente | Romina Torres | Define especificaciones  Realiza pruebas de aceptación |
| Programador | Marcelo Aros | Codificación.  Realización de pruebas unitarias. |
| Encargado de pruebas | Marcelo Aros | Orientar al cliente en las pruebas de aceptación  Ejecutar pruebas funcionales y publicar resultados. |

Tabla 4: Roles y responsabilidades de metodología

## 3.2. AMBIENTE DE DESARROLLO

### 3.2.1. Gestión de la Configuración

#### 3.2.1.1. Control de Cambios

Para el control de cambios se ha decidido utilizar el software GitHub, herramienta web para la gestión de proyectos mediante la utilización de tickets o incidencias. Este se encuentra en la dirección <https://github.com/MarceloAros/PT/issues>. GitHub se utilizará para realizar seguimiento de defectos, mejoras y tareas a realizar.

#### 3.2.1.2. Control de versiones

De igual modo que para el control de cambios se ha decidido utilizar GitHub herramienta destinada a gestionar todas las versiones de los documentos y archivos del proyecto. El cual es gratuito, además de ser abierto para cualquier persona, este se encuentra en la dirección <https://github.com/MarceloAros/PT/>

Utilizaremos la estructura propia de Git, la cual describimos en la Tabla 5 que está a continuación

|  |  |
| --- | --- |
|  | Descripción |
| Master | Código fuente «principal» |
| Branch | Entorno de trabajo aislado del «Master» |
| Releases | Etiquetas de liberaciones |

Tabla 5: Estructura de control de versiones Git.

Para las líneas base y cada liberación del producto se definieron las siguientes políticas de liberación:

* Las pruebas de aceptación deben haber sido 100% aprobadas.
* Las pruebas unitarias deben pasar en un 100%.
* Los ítems de configuración contenidos en cada línea base serán los siguientes:
  + Ejecutable
  + Código Fuente
  + Notas de Instalación
  + Notas de Liberación
  + Manual de Usuario
  + Memoria de Proyecto
  + Sprint Backlog
  + Product Backlog

#### 3.2.1.3. Entregables

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Entrega | Versión de Producto | Fecha |
| Sprint #0-A | 0.0.1 | 30 septiembre 2016 |
| Sprint #0-B | 0.1 | Pendiente a aprobación. |
| Sprint #0-C | 0.2 | Pendiente a aprobación. |
| Sprint #1 | 0.3 | Pendiente a aprobación. |
| Sprint #2 | 0.4 | Pendiente a aprobación. |
| Sprint #3 | 1.0 | Pendiente a aprobación. |

Tabla 6: Entregables

### 3.2.2. Lenguajes de Programación

Para el desarrollo del código fuente se utilizará Java para la creación de extensión para servidor XMPP «OpenFire» y para librería «Smack», C# para la creación de un cliente simple, Processing (Arduino) para la conexión de sensores de temperatura y humedad por medio de I2C. La gran cantidad de lenguajes de programación es debido a que necesitamos interconectar diversos dispositivos.

Las librerías más importantes que estamos utilizando se encuentran:

* Waher.Networking
* Waher.Things
* Waher.Runtime
* Waher.Content
* Waher.Events

### 3.2.3. Herramientas de Desarrollo

A continuación, se encuentra la Tabla 7, la cual grafica cuales son nuestras herramientas de desarrollo con su funcionalidad.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre de herramienta | Descripción |
| Visual Studio | IDE de desarrollo y testing para C# y VB |
| NetBeans | IDE de desarrollo para JAVA. |
| Arduino IDE | IDE de desarrollo para programar en Process (Arudino). |
| Bitvise SSH | Cliente SSH y SFT, se utiliza para conectarse a Raspberry Pi e intercambiar archivos. |
| GuiHub | Cliente Git para GitHub |

Tabla 7: Herramientas de desarrollo

## 3.3. Ambiente de Producción

El producto será utilizado en sistemas con las siguientes características.

* Raspberry PI 3
  + SO: Rapsbian o Windows Core Edition
    - JRE
  + Things
* Servidor
  + SO: Linux versiones 32 o 64 bits.
  + Dominio configurado.
    - XMPP OpenFire con plugin implementado
  + CPU: igual o superior a Intel i3-3220
  + RAM: 2 GB
  + Almacenamiento: 10 GB disponibles
* Cliente (con librería implementada)
  + SO: Windows, Linux o OSX
    - JRE
  + CPU: igual o superior a Intel Celeron G1610
  + RAM: 1GB
  + Almacenamiento: 500 MB disponibles.

## 3.4. Ambientes de Pruebas

### 3.4.1. Elementos deL ambiente

* Arduino UNO Rev3
  + Sensor de temperatura
  + Sensor de humedad
* Raspberry Pi Modelo B
  + Servidor XMPP OpenFire 4.0.3
    - XEP-0348 implementado.
    - XEP-0077 implementado.
* Computador Laptop
  + SO: Windows
  + Procesador Intel i5-6400
  + Memoria RAM: 8 GB
  + Almacenamiento 1 TB
* Servidor AWS EC micro2
  + SO: CentOS
  + Core: 1
  + RAM: 1 Gb
  + Almacenamiento: 64 GB SSD
  + Dominio: binarylamp.cl

### 3.4.2. Descripción general de las pruebas a realizar.

* Pruebas Unitarias
  + NLA
* Pruebas de Integración
  + NLA
* Pruebas de Compatibilidad
  + NLA
* Pruebas de sistemas
  + NLA

## 3.5. Plan de Proyecto

### 3.5.1. Gestión de las Comunicaciones

En la Tabla 8 podemos visualizar los tipos de comunicación, con lo interesados involucrados, el formato y el contenido de cada una.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Información | Interesados | Formato | Contenido |
| Sprint Planning | * Product Owner, * Scrum Master * Team | Reunión en oficina del PO, vestimenta casual. | Se discute sobre historias de usuario a abordar en el siguiente Sprint según priorizaciones del Product Owner. También se discuten los criterios de aceptación |
| Daily Sprint Meeting | * Scrum Master * Team | Reunión diaria ya sea por algún método virtual o presencial. Duración de 15 minutos máximo. | El equipo se alinea para trabajar de manera coordinada. Se discute lo que se realizó el día anterior y lo que se realizara el presente día. |
| Demostración | * Product Owner * Scrum Master * Team | Reunión semiformal en oficina del PO, vestimenta semi-formal. | Se presentan las historias de usuario realizadas a través de la presentación del producto. |
| Presentación Hitos | * Product Owner * Scrum Master * Team * Comisión | Presentación en sala 216, Universidad Andrés Bello, vestimenta semi-formal. | Se realiza presentación de lo que se llevó a cabo durante el Sprint. |
| Cambios en Documentos | * Scrum Master * Team | Issue GitHub | Cambios que se realizaron y razón. |
| Tareas Por Realizar | * Scrum Master * Team | Issue GitHub | Tareas a realizar, con fecha tope y descripción. |

Tabla 8: Tipos de Comunicación

#### 3.5.1.2. Gestión de la Resolución de Conflictos

Para los conflictos que se presenten durante la ejecución del proyecto se utilizarán las siguientes estrategias estipuladas en la Guía del PMBOK 4ª Edición:

1. Apartarse/Eludir: Retirarse de una situación de conflicto real o potencial.
2. Suavizar/Reconciliar: Hacer hincapié en los puntos de acuerdo más que en las diferencias.
3. Consentir: Buscar soluciones que aporten un cierto grado de satisfacción a todas las partes.
4. Forzar: Imponer su propio punto de vista a costa de los demás; ofrece únicamente soluciones de tipo ganar-perder.
5. Colaborar: Incorporar múltiples puntos de vista y visiones a partir de perspectivas diversas; conduce al consenso y al compromiso.
6. Confrontar/Resolver problemas: Tratar un conflicto como un problema que debe resolverse mediante el examen.

En la Tabla 9 se presentan las estrategias a utilizar para cada posible conflicto detectado.

|  |  |
| --- | --- |
| Conflicto | Estrategia |
| Diferencia en disponibilidad de horario para reuniones. | Colaborar para llegar a un acuerdo de horario. |
| Product Owner intenta crear requisitos no factibles. | Colaborar trabajando en conjunto a fin de llegar a un acuerdo. |

Tabla 9: Resolución de conflictos

### 3.5.2 Gestión de Riesgos

Para la Gestión de los Riesgos, éstos se separarán en cuatro tipos:

1. Riesgos Técnicos
2. Riesgos Externos
3. Riesgos Organizacionales
4. Riesgos de Dirección de Proyecto

Cada uno de estos riegos potenciales, tendrá un valor de probabilidad, el cual representa la probabilidad de que un hecho ocurra y un valor de impacto, que hace referencia a incidencia de este sobre el proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| Titulo | Valor numérico |
| Muy Bajo | 1 |
| Bajo | 2 |
| Medio | 3 |
| Alto | 4 |
| Muy Alto | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Probabilidad | Muy Alto | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 |
| Alto | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 |
| Medio | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 |
| Bajo | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 |
| Muy bajo | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  | | Muy Bajo | Bajo | Medio | Alto | Muy Alto |
| Impacto | | | | |

#### 3.5.2.1. Identificación de Riesgos

En la Tabla 10 podemos ver los riesgos identificados del proyecto.  
El Id. de cada riesgo se encuentra conformado por el código de proyecto, es decir, «OP0348-» seguido de la palabra «RISK-» acompañado del número identificador del riesgo.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Tipo | Riesgos | Probabilidad | Impacto | Valor de riesgo |
| OF0348-RISK-01 | Técnico | El cliente decide agregar, modificar o eliminar alguna historia de Usuario durante el trascurso del Sprint. | Alto | Alto | 16 |
| OF0348-RISK-02 | Técnico | Dificultad del equipo de desarrollo para aprender el uso de XMPP. | Alta | Muy Alto | 20 |
| OF0348-RISK-03 | Técnico | Dificultad del equipo de desarrollo para aprender a usar librerías XMPP | Alta | Alto | 16 |
| OF0348-RISK-04 | Externo | El cliente no satisfecho con el resultado del Sprint. | Media | Alto | 12 |
| OF0348-RISK-05 | Dirección de proyecto | Error en la estimación de tiempo de actividades. | Media | Alto | 12 |
| OF0348-RISK-06 | Externo | Desperfectos en los dispositivos electrónicos. | Bajo | Medio | 6 |

Tabla 10: Identificación de riesgos.

#### 3.5.2.2. Estrategias de Mitigación

En la Tabla 11 se muestra la mitigación correspondiente a cada riesgo identificados por su respectivo Id.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Riesgo | Mitigación |
| OF0348-RISK-01 | El cliente decide agregar, modificar o eliminar alguna historia de Usuario durante el trascurso del Sprint. | En la «Sprint Planning» se hace hincapié al Product Owner que cualquier modificación a lo que está en la pila del Sprint Backlog durante el Sprint se deberá ver en el Sprint Review, es decir, dejarlo para próximos Sprints. |
| OF0348-RISK-02 | Dificultad del equipo de desarrollo para aprender el uso de XMPP. | Se realizará un «Sprint #0» en el cual se desarrollará un prototipo con las funcionalidades de XMPP. |
| OF0348-RISK-03 | Dificultad del equipo de desarrollo para aprender a usar librerías XMPP | Se realizará un «Sprint #0» en el cual se desarrollará un prototipo con las funcionalidades de las librerías de Clayster y/o WaherData. |
| OF0348-RISK-04 | El cliente no satisfecho con el resultado del Sprint. | Se diseñarán criterios y pruebas de aceptación en el inicio de cada sprint, los cuales él cliente deberá aceptar. |
| OF0348-RISK-05 | Error en la estimación de tiempo de actividades. | Durante la «Sprint Planning» se realizará un análisis de las horas destinadas al análisis, diseño/desarrollo y pruebas. |
| OF0348-RISK-06 | Desperfectos en los dispositivos electrónicos. | Se realizarán conexiones y manipulaciones de la electrónica con los dispositivos desconectados de la toma de electricidad, además eliminando la estática del sujeto que intervenga los dispositivos. |

Tabla 11: Estrategias de Mitigación

#### 3.5.2.3. Estrategias de Contingencia

En la Tabla 12 se muestran la estrategia de contingencia para cada riesgo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Riesgo | Contingencia |
| OF0348-RISK-01 | El cliente decide agregar, modificar o eliminar alguna historia de Usuario durante el trascurso del Sprint. | Se gestiona la Historia de Usuario requerida siempre y cuando esta no tenga un impacto mayor a 1000. Como resultado, se debe volver a analizar los tiempos requeridos para la finalización del Sprint. Si fuera necesario, se deberá modificar dicha planificación. |
| OF0348-RISK-02 | Dificultad del equipo de desarrollo para aprender el uso de XMPP. | Coordinar reuniones con desarrollador senior con conocimientos avanzados en XMPP, que además es un «Stakeholder» del proyecto, Peter Waher, para solucionar dudas e inconvenientes, de esta manera evitar el estancamiento en el proyecto. |
| OF0348-RISK-03 | Dificultad del equipo de desarrollo para aprender a usar librerías XMPP | Se coordinará reuniones con desarrollador senior quien es el creador de dichas librerías, Peter Waher, para solucionar dudas y así evitar el estancamiento en el proyecto. |
| OF0348-RISK-04 | El cliente no satisfecho con el resultado del Sprint. | Se examinará la posibilidad de integrar las Historias de Usuario con las que no está satisfecho en un siguiente Sprint, con las modificaciones acorde a lo requiera el cliente. En caso de no ser posible, se le informará al cliente. En caso de un Sprint, se seguirá con el siguiente Sprint. En caso del producto final, se entregará en ese estado. |
| OF0348-RISK-05 | Error en la estimación de tiempo de actividades. | Se le inyectará mayor cantidad de HH al Sprint, de modo que se pueda solucionar este error. En su defecto, si no pudiese, se modificará la planificación de acuerdo al atraso existente. |
| OF0348-RISK-06 | Desperfectos en los dispositivos electrónicos. | Se utilizarán los repuestos, si estos fallan, se adaptará un Arduino para que cubra esta funcionalidad, esto es lo que respecta a sensores. Si falla cualquier otro dispositivo, se deberá comprar el repuesto de este. |

Tabla 12: Estrategias de contingencia

### 3.5.3. Gestión de Requerimientos

Los requerimientos en el proyecto serán acordados entre el «Product Owner» y el «Scrum master» por medio de la gestión de Historias de Usuario. Asimismo, el Product Backlog se desarrollará con todas las Historias de Usuario identificadas, y se utilizará «Planning Poker» para la estimación de esfuerzo y priorización.

Al momento de realizar la reunión Sprint Planning el Product Owner presenta las Historias de usuario asociadas al Product Backlog, de acuerdo a la prioridad asociada a esta, así el equipo determinará cuales se comprometerán a desarrollar en la duración del Sprint.

Durante el trascurso del proyecto se podrán gestionar las Historias de Usuario, es decir, agregar, modificar y eliminar alguna de estas. Esto sólo se puede realizar en la finalización del Sprint, de otro modo, estos cambios afectarán a la planificación Sprint en curso, generando una incertidumbre en el tiempo requerido para la conclusión de este.

## Proceso de Sprints

Luego de considerar toda la información expuesta en este capítulo, el proceso a seguir en cada Sprint se explica con detalle a continuación.

1. Se realiza la reunión «Sprint Planning», en la cual se encuentran presentes el Product Owner y los integrantes del equipo de desarrollo. Se procede a establecer el objetivo del Sprint, se otorga una prioridad a cada Historia de Usuario presentes en el Product Backlog. Se acuerda cuales Historias de Usuarios serán desarrolladas, además se establecen Criterios de aceptación para estas, los cuales serán la base de las pruebas de aceptación que se realizarán al término del Sprint.
2. Se genera el Sprint Backlog, en el cual se especifican todas las tareas a realizar durante el Sprint, además a cada una se una estimación de tiempo.
3. Durante que el Sprint se está ejecutando, se realiza un desarrollo psuedo-cascada. Comenzando por Analisis, seguido de Diseño, Codificación y Pruebas.
4. Eventualmente si el Product Owner solicita algún cambio, este se agrega como ticket a GitHub, el cual debe ser priorizado en el Product Backlog para el siguiente Sprint.
5. Los defectos, se agregan una vez encontrados como un ticket de «defecto» a GitHub, el cual deberá ser solucionado dentro del trascurso del Sprint.
6. Al momento de finalizar el Sprint se realiza la Reunión Sprint Retrospective, en la cual participa el Product Owner junto con el equipo de desarrollo. Se acepta el Sprint luego de haber aprobado las pruebas de aceptación. De no ser así se procederá a hacer una replanificación.

# 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

## 4.1. Historias de Usuario

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Enunciado de la historia | | | | | Criterios de aceptación | | | |
| Identificador (ID) de la historia | Rol | Característica / Funcionalidad | Razón / Resultado | Número (#) de escenario | Criterio de aceptación (Título) | | Contexto | Evento | Resultado / Comportamiento esperado |
| OF0348-HU-01 | Como administrador de «servidor XMPP» | necesito gestionar (agregar y modificar) credenciales de consumidor | para autorizar el registro automatizado de identidades. | 1 | Visualización de credenciales | | En caso de que no existan consumer key | cuando se ingresa al módulo de configuración de registro | el sistema no mostrará ni una credencial de consumidor |
| 2 | Creación exitosa | | En caso de que de crear nuevas credenciales de consumidor con valores validos | cuando agrega una nueva credencial | el sistema mostrará el cuadro de información "Creación de credencial de Consumidor: Exitosa" |
| 3 | Modificación exitosa | | Si se modifica una credencial de consumidor con valores validos | cuando modifica una credencial | el sistema mostrará el cuadro de información "Modificación de credencial de Consumidor: Exitosa" |
| 4 | modificar valores de credencial con valores inválidos | | En caso de que se modifiquen valores inválidos. Ej: «n° de creación de identidades permitidas» = «fg&» | cuando se modifica credenciales | el sistema mostrará un cuadro de error: "Alguno de los valores ingresados es invalido" |
| 5 | Agregar credencial existente | | Si el «Consumer Key» generado ya se encuentra ingresado | cuando se agrega una nueva credencial | el sistema mostrará un cuadro de error: "Error: Credencial de Consumidor duplicada" |
| 6 | Agregar credencial con valores inválidos | | En caso de que se agreguen valores inválidos. Ej: «n° de creación de identidades permitidas» = «fg&» | cuando se agrega una nueva credencial | el sistema mostrará un cuadro de error: "Alguno de los valores ingresados es invalido" |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| OF0348-HU-02 | Como administrador de «servidor XMPP» | necesito visualizar por cada «credencial de consumidor» cuantas y que identidades han sido creadas por esta credencial | para llevar un control del uso de que se la a la red XMP | 1 | Sin identidades creadas | | En caso de que una credencial de consumidor no haya creado identidades | cuando se esté la ventana de visualización de identidades | el sistema no mostrará una lista de identidades en la lista desplegable de texto |
| 2 | Con identidades creadas | | En caso de que una credencial de consumidor haya creado identidades | cuando se esté la ventana de visualización de identidades | el sistema mostrará una lista desplegable de texto en donde estarán las identidades creadas |
|  | | | | | |
|
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| OF0348-HU-03 | Como administrador de «servidor XMPP» | necesito permitir el registro identidades (cuentas) únicamente que incluyan «Credenciales de Consumidor» validas en el formulario de registro | a fin de evitar el ingreso a bots, usuarios maliciosos y no autorizados, mediante la vulnerabilidad de la XEP-0077. | 1 | Habilitar «Signing Forms» | | En caso de que se habilite mediante un «radio button» la característica «Signing Forms» y se encuentre habilitada la característica «Registración In-Band» | cuando guarde los cambios en la ventana de configuración de registro | el sistema permitirá registrar «Things» o clientes XMPP mediante el uso de «credenciales de consumidor» |
| 2 | Deshabilitar «Signing Forms» | | En caso de que se deshabilite mediante un «radio button» la característica «Signing Forms» y se encuentre habilitada la característica «Registración In-Band» | cuando guarde los cambios en la ventana de configuración de registro | el sistema permitirá registrar «Things» o clientes XMPP mediante el uso de «credenciales de consumidor» |
| 3 | Inhabilitar cambios a «Signing Forms» | | En caso que se encuentre deshabilitada la característica «Registration in-Band» | cuando se está visualizando la ventana de configuración de registro | el sistema me impedirá realizar cambios en la configuración de «Signing Forms» |
|  | | | | | |
|
|
|
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| OF0348-HU-04 | Como «Thing» | debo poder registrarme automáticamente en «Openfire» usando credenciales de consumidor | para ser mejorar la seguridad de la comunicación y el servidor | 1 | Registro exitoso mediante «Signing Forms» | | En caso que en el servidor este habilitado el registro «signing Forms» y la «Thing» lo esté utilizano estableciendo credenciales de consumidor validas. | cuando ya se encuentre relizada la conexión y se intente registrar la «Thing» | el servidor deberá permitir el registro de la «Thing» registrando que credencial de consumidor fue utilizada en el proceso. |
| 2 | Registro fallido mediante «Signing Forms» | | En caso de que en el servidor este habilitado el registro «signing Forms» y la «Thing» lo esté utilizando estableciendo credenciales de consumidor invalidas. | cuando ya se encuentre realizada la conexión y se intente registrar la «Thing» | el servidor NO deberá permitir el registro de la «Thing» mostrando un mensaje de error en el Debugger. |
|  | | | | | |
|
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| OF0348-HU-05 | Como «Cliente XMPP» | debo poder registrarme automáticamente en «Openfire» usando credenciales de consumidor | para ser mejorar la seguridad de la comunicación y el servidor | 1 | Registro exitoso mediante «Signing Forms» | | En caso de que en el servidor este habilitado el registro «Signing Forms» y la «Thing» lo esté utilizando estableciendo credenciales de consumidor válidas. | cuando ya se encuentre realizada la conexión y se intente registrar la «Thing» | el servidor deberá permitir el registro de la «Cliente XMPP» registrando que credencial de consumidor fue utilizada en el proceso. |
| 2 | Registro fallido mediante «Signing Forms» | | En caso de que en el servidor este habilitado el registro «signing Forms» y la «Thing» lo esté utilizando estableciendo credenciales de consumidor invalidas. | cuando ya se encuentre realizada la conexión y se intente registrar la «Thing» | el servidor NO deberá permitir el registro de «Cliente XMPP» mostrando un mensaje de error en el Debugger. |
|  | | | | | |
|
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |

# 5. CONCLUSIONES

## 5.1. Post-Mortem

Se logró terminar el prototipo, pero esto no si inconvenientes, se gatillaron la mayoría de los riesgos, lo cual, en definitiva, no retraso. Pero al mismo tiempo nos ayudó, ya que de otra manera nos hubiese sido mucho más difícil realizar las estimaciones futuras de tiempo en la planificación y en la programación.

## 5.2. Trabajos Futuros

Si bien, este proyecto ha sido un avance importante en cuanto a universo del protocolo de comunicaciones XMPP-IoT, es sólo la punta iceberg en cuanto al potencial que posee el protocolo. Ya que, si incluimos un registro de cosas trabajando en conjunto con un servidor de aprovisionamiento, las posibilidades, robustez y versatilidad se multiplica

# Referencias

IETF. (27 de Septiembre de 2016). *RFC 3268 - The Transport Layer Security (TLS) Protocol*. Obtenido de https://tools.ietf.org/html/rfc5246

IETF. (28 de Septiembre de 2016). *RFC 3920 - Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Core*. Obtenido de IETF: https://www.ietf.org/rfc/rfc3920.txt

IETF. (28 de Septiembre de 2016). *RFC 3921 - Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Instant Messaging and Presence*. Obtenido de IETF: https://www.ietf.org/rfc/rfc3921.txt

IETF. (2016 de Septiembre de 2016). *RFC 5790 - Use of Transport Layer Security (TLS) in the Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP)*. Obtenido de IETF: https://tools.ietf.org/html/rfc7590

IETF. (28 de Septiembre de 2016). *RFC 6120 - Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Core*. Obtenido de IETF: https://tools.ietf.org/html/rfc6120

IETF. (28 de Septiembre de 2016). *RFC 6121 - Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Instant Messaging and Presence*. Obtenido de IETF: https://tools.ietf.org/html/rfc6121

IETF. (27 de Septiembre de 2016). *RFC 7395 - An Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP) Subprotocol for WebSocket*. Obtenido de IETF: https://tools.ietf.org/html/rfc7395

IETF. (28 de Septiembre de 2016). *RFC 7622 - Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Address Format*. Obtenido de IETF: https://tools.ietf.org/html/rfc7622

Pressman, R. S. (2010). *Ingenería del Software. Un efoque practico* (Septima ed.). Mexico D.F.: The McGraw-Hill.

Project Management Institute. (2009). *Guia de los Fundamentos Para la Direccion de Proyectos* (Cuarta ed.). Project Management Institute.

Waher, P. (2016). *Learning Internet of Things.* Birmingham: Packt Publishing.

XSF. (26 de 09 de 2016). *XEP-0001: XMPP Extension Protocols*. Obtenido de XMPP : http://xmpp.org/extensions/xep-0001.html

XSF. (28 de Septiembre de 2016). *XEP-0004: Data Forms*. Obtenido de xmpp.org: http://xmpp.org/extensions/xep-0004.html

XSF. (28 de Septiembre de 2016). *XEP-0045: Multi-User Chat*. Obtenido de xmmp.org: http://xmpp.org/extensions/xep-0045.html

XSF. (28 de Septiembre de 2016). *XEP-0077: In-Band Registration*. Obtenido de xmpp.org: http://xmpp.org/extensions/xep-0077.html

XSF. (27 de Septiembre de 2016). *XEP-0143: Guidelines for Authors of XMPP Extension Protocols*. Obtenido de xmmp.org: http://xmpp.org/extensions/xep-0143.html

XSF. (28 de Septiembre de 2016). *XEP-0348: Signing Forms*. Obtenido de xmpp.org: http://xmpp.org/extensions/xep-0348.html

1. Sitio web personal <http://waher.se> [↑](#footnote-ref-1)
2. Online: En línea [↑](#footnote-ref-2)
3. Offline: Fuera de línea [↑](#footnote-ref-3)
4. Busy: Ocupado [↑](#footnote-ref-4)
5. Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Core <https://tools.ietf.org/html/rfc6120> [↑](#footnote-ref-5)
6. Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Instant Messaging and Presence <https://tools.ietf.org/html/rfc6121> [↑](#footnote-ref-6)
7. Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Core <https://www.ietf.org/rfc/rfc3920.txt> [↑](#footnote-ref-7)
8. Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Instant Messaging and Presence <https://www.ietf.org/rfc/rfc3921.txt> [↑](#footnote-ref-8)
9. Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Core <https://tools.ietf.org/html/rfc6120> [↑](#footnote-ref-9)
10. Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Instant Messaging and Presence <https://tools.ietf.org/html/rfc6121> [↑](#footnote-ref-10)
11. XEP-0045: Multi-User Chat <http://xmpp.org/extensions/xep-0045.html> [↑](#footnote-ref-11)
12. An XMPP Subprotocol for WebSocket<https://tools.ietf.org/html/rfc7395> [↑](#footnote-ref-12)
13. Use of Transport Layer Security (TLS) in the XMPP <https://tools.ietf.org/html/rfc7590> [↑](#footnote-ref-13)
14. Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP): Address Format <https://tools.ietf.org/html/rfc7622> [↑](#footnote-ref-14)
15. XEP-0001: XMPP Extension Protocols <http://xmpp.org/extensions/xep-0001.html> [↑](#footnote-ref-15)
16. XEP-0143: Guidelines for Authors of XMPP Extension Protocols <http://xmpp.org/extensions/xep-0143.html> [↑](#footnote-ref-16)
17. SASL: Simple Authentication and Security Layer. [↑](#footnote-ref-17)
18. TLS: The Transport Layer Security. [↑](#footnote-ref-18)
19. SSL: Secure Sockets Layer. [↑](#footnote-ref-19)
20. RFC4422: SASL <https://tools.ietf.org/html/rfc4422> [↑](#footnote-ref-20)
21. RFC5246: TLS <https://tools.ietf.org/html/rfc5246> [↑](#footnote-ref-21)
22. XEP-0322 <http://xmpp.org/extensions/xep-0322.html> [↑](#footnote-ref-22)
23. XEP-0323 <http://xmpp.org/extensions/xep-0323.html> [↑](#footnote-ref-23)
24. XEP-0324 <http://xmpp.org/extensions/xep-0324.html> [↑](#footnote-ref-24)
25. XEP-0325 <http://xmpp.org/extensions/xep-0325.html> [↑](#footnote-ref-25)
26. XEP-0326 <http://xmpp.org/extensions/xep-0326.html> [↑](#footnote-ref-26)
27. The OAuth 1.0 Protocol <https://tools.ietf.org/html/rfc5849> [↑](#footnote-ref-27)
28. XEP-0348: Signing Forms <http://xmpp.org/extensions/xep-0348.html> [↑](#footnote-ref-28)
29. XEP-0077: In-Band Registration <http://xmpp.org/extensions/xep-0077.html> [↑](#footnote-ref-29)