



INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA
Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Licenciatura em Engenharia Informática
Projeto Final de Curso
**Desenvolvimento de um sistema de
comunicações seguras**

Martinho José Novo Caeiro - 23917
Paulo António Tavares Abade - 23919
Rafael Conceição Narciso - 24473



Beja, setembro de 2025

INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA
Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Licenciatura em Engenharia Informática
Projeto Final de Curso

Desenvolvimento de um sistema de comunicações seguras

Martinho José Novo Caeiro - 23917
Paulo António Tavares Abade - 23919
Rafael Conceição Narciso - 24473

Orientador: Professor Rui Silva

Beja, setembro de 2025

Resumo

Neste relatório será abordado o processo de criação de uma solução de comunicações seguras, que permita a troca de mensagens de texto entre os seus utilizadores. Este relatório foi realizado no âmbito da Unidade Curricular de Estágio ou Projeto (IPBeja, 2025).

Keywords: aplicações, cibersegurança, comunicações, criptografia, c#, python, bash, almalinux, wireguard, sqlite, kotlin

Abstract

In this report, we will address the creation process of a secure communication solution that allows text message exchange between its users. This report was carried out within the scope of the Curricular Unit of Internship or Project (IPBeja, 2025).

Keywords: applications, cybersecurity, communications, cryptography, c#, python, bash, almalinux, wireguard, sqlite, kotlin

Índice

1	Introdução	1
2	Analise de Requisitos	2
3	Tecnologias Utilizadas	3
4	Arquitetura do Sistema	4
4.1	Estrutura	4
4.2	Encriptação	5
4.3	Implementação da Criptografia (excerto)	6
5	Módulos do Sistema	8
5.1	Interface	8
5.2	Módulo da VPN	8
5.3	Base de Dados	9
6	Desenvolvimento	11
6.1	Interface para Computador	11
6.1.1	Ecrã de Login	11
6.1.2	Ecrã de Lista de Chats	12
6.1.3	Ecrã de Chat	13
6.1.4	Ecrã de Configuração WireGuard	14
6.2	Interface para Android	15
6.2.1	Ecrã de Login	15
6.2.2	Ecrã de configuração do WireGuard	16
6.2.3	Ecrã de Lista de Chats	17
6.2.4	Ecrã de Chat	18
6.3	AlmaOS - Serviço de VPN	19
7	Problemas Encontrados	22
7.1	Problemas de Conexão	22

7.2	Problemas na aplicação Windows/Android	22
7.3	Depuração da camada criptográfica e protocolo de <i>framing</i>	24
8	Testes	28
8.1	Servidor	29
8.2	Comunicações	30
9	Melhorias Futuras	32
10	Conclusão	33
	Bibliografia	34

Índice de Figuras

1	Cronograma do Projeto	1
2	Arquitetura do Sistema	4
3	Processo de Encriptação das Mensagens	5
4	Processo de Decriptação das Mensagens	6
5	Estrutura da Base de Dados	9
6	Ecrã de Login - Computador	11
7	Ecrã de Lista de Chats - Computador	12
8	Ecrã de Chat - Computador	13
9	Ecrã de Configuração WireGuard - Computador	14
10	Ecrã de Login - Android	15
11	Ecrã de Configuração do WireGuard - Android	16
12	Lista de Chats - Android	17
13	Ecrã de Chat - Android	18
14	Teste com Servidor	29
15	Teste com Servidor	30
16	Wireshark Sem Criptografia	31
17	Wireshark Com Criptografia	32

1 Introdução

Para a realização do projeto é necessário desenvolver um sistema de comunicações seguras, que permita a troca de mensagens de texto entre os seus utilizadores. Para tal, é necessário implementar um sistema de autenticação de utilizadores, que permita a criação de contas de utilizador e a autenticação dos mesmos. O sistema deve ser capaz de garantir a confidencialidade, integridade e autenticidade das mensagens trocadas entre os utilizadores. As tecnologias a utilizadas no desenvolvimento deste projeto são: WireGuard (WireGuard, 2025), SQLite (SQLite, 2025), C# (Microsoft, 2025), Kotlin (JetBrains, 2025), Python (Foundation, 2025), Bash (Bash, 2025), AlmaOS (AlmaOS, 2025). Em relação a criptografia, serão utilizados os algoritmos Rijndael (vencedor do AES) e Serpent (segundo lugar do AES), que são algoritmos de criptografia simétrica.

Para este projeto, foi decidido utilizar uma variação da metodologia do *SCRUM*, onde eram realizadas reuniões semanais ao ínicio, e depois foi sendo feito para ocorrer mais tempo entre reuniões, de forma a que fosse possível ter mais tempo para o desenvolvimento das tarefas. Os três membros da equipa foram divididos entre as três áreas do projeto, nomeadamente: desenvolvimento da aplicação Windows, desenvolvimento da aplicação Android e por último, a configuração da infraestrutura da rede.

O cronograma do projeto foi dividido em duas fases principais: Análise de Requisitos, Desenvolvimento, como é possível ver na figura 1. O relatório foi modificado a cada semana, acrescentando novas informações e atualizações sobre o progresso do projeto.



Figura 1: Cronograma do Projeto

Este projeto ficou guardado nos repositórios do GitHub da equipa, onde pode ser consultado por outros alunos e professores, a partir do seguinte link:

<https://github.com/MartinhoCaeiro/Projeto-Cripto> & https://github.com/NarcisoUNK/ProjectFinal_ANDROID.

2 Analise de Requisitos

Para a realização deste projeto, foram necessários os seguintes requisitos:

- **Requisitos Funcionais:**

- O sistema deve permitir a criação de contas de utilizador.
- O sistema deve permitir a autenticação de utilizadores.
- O sistema deve permitir o envio e receção de mensagens entre utilizadores.
- O sistema deve garantir a confidencialidade, integridade e autenticidade das mensagens trocadas.

- **Requisitos Não Funcionais:**

- O sistema deve ser seguro e resistente a ataques.
- O sistema deve ser fácil de usar e intuitivo.
- O sistema deve ser escalável e capaz de suportar um grande número de utilizadores.

Foram ainda analisadas outras aplicações de troca de mensagens seguras, como o *WhatsApp* (Inc., 2025) e *Telegram* (LLP, 2025), para compreender como estas funcionam. Chegando à conclusão de que utilizam uma encriptação de ponta a ponta para garantir a segurança das mensagens. Neste projeto, será implementada uma abordagem bastante semelhante, porém com a integração da VPN.

3 Tecnologias Utilizadas

Para o desenvolvimento deste projeto, foram utilizadas as seguintes tecnologias:

- **Linguagens de Programação:** C#, Kotlin
- **Frameworks:** .NET, WireGuard
- **Base de Dados:** SQLite
- **Criptografia:** Rijndael (Vencedor AES), Serpent (Segundo lugar AES)
- **Ferramentas de Desenvolvimento:** Git, Visual Studio Code, Android Studio
- **Serviços de Hospedagem:** GitHub

4 Arquitetura do Sistema

O sistema é composto por uma aplicação que funcionará como um chat, onde os utilizadores que estiverem registados na VPN poderão comunicar entre si. Dentro da aplicação, os utilizadores podem saber quem está associado a um endereço IP da VPN, e assim enviar mensagens para esse utilizador. Ao enviar uma mensagem, a aplicação irá contatar o servidor da VPN, para obter o caminho até ao destinatário, e assim enviar a mensagem. Essa mensagem será encriptada antes de ser enviada, para garantir a confidencialidade e integridade da mensagem. Existe a variação da encriptação utilizada na mensagem, de acordo com uma lógica pré-definida na aplicação, sendo que as cifras de encriptação utilizadas são o AES e o Serpent.

4.1 Estrutura

A estrutura do sistema é focada na troca de informação por dentro da VPN, podendo ser representada na seguinte figura 2:

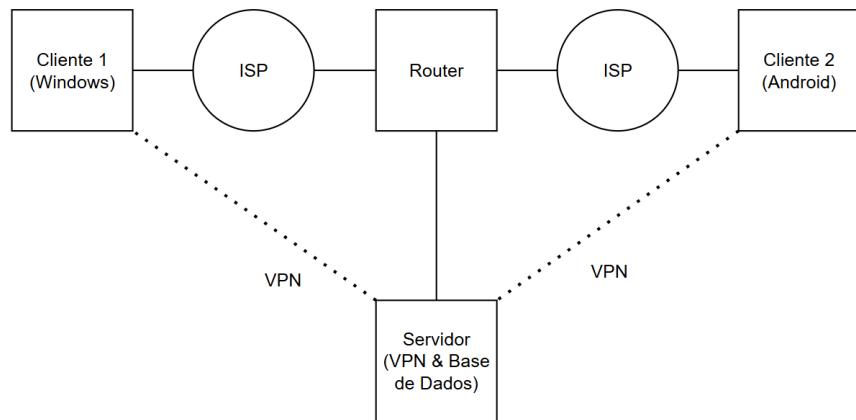


Figura 2: Arquitetura do Sistema

4.2 Encriptação

O processo de encriptação das mensagens será feita como está demonstrado na figura 3. A mensagem será encriptada consoante um número pseudo-aleatório gerado pela aplicação, sendo assim escolhido o algoritmo de encriptação a utilizar naquele momento, o AES256 ou Serpent. Para encriptar, é necessário fornecer também uma chave de encriptação. Nesta fase, a chave de encriptação é "*Spartacus*". É importante destacar que o seletor está ofuscado, de forma a dificultar a sua identificação, a partir de uma máscara criada através da chave (*salt*) e do número pseudo-aleatório.

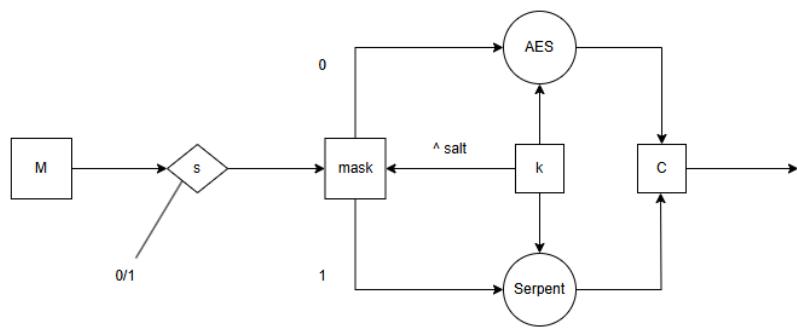


Figura 3: Processo de Encriptação das Mensagens

Para desencriptar, é necessário fazer o processo inverso. Desta forma, o número pseudo-aleatório está anexado à mensagem encriptada, permitindo assim descobrir qual o algoritmo de encriptação utilizado. É possível ver este processo na figura 4.

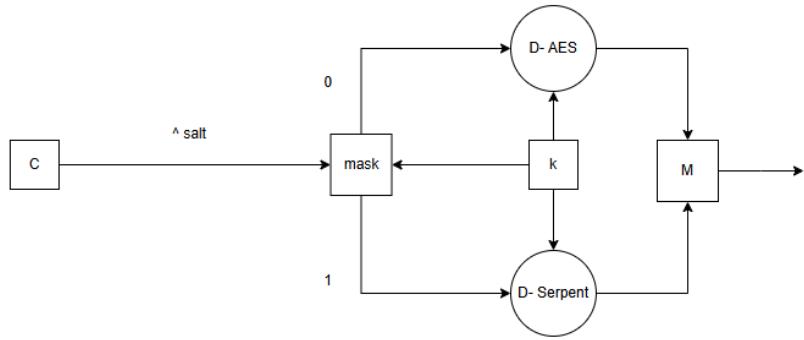


Figura 4: Processo de Decriptação das Mensagens

4.3 Implementação da Criptografia (excerto)

O projecto inclui um módulo chamado `DbCrypto` (implementado em Kotlin/Java) responsável por encapsular a encriptação e desencriptação dos conteúdos armazenados. Segue-se um excerto explicativo com os pontos-chave e um trecho do código mais relevante.

Resumo da lógica

- Gera-se um **salt** e um **nonce** aleatórios para cada encriptação.
- Deriva-se uma chave simétrica (256 bits) a partir da passphrase/*masterKey* usando PBKDF2-SHA256 (100k iterações).
- Calcula-se uma máscara (*mask*) para ofuscar qual o algoritmo usado (AES ou Serpent) e guarda-se o valor ofuscado no cabeçalho.
- Usa-se AES-GCM ou Serpent-GCM (via BouncyCastle) com AAD contendo o cabeçalho (magic, versão, algoritmo-ofuscado, iterações, salt e nonce).
- O ficheiro resultante é: cabeçalho || ciphertext || tag.

Trecho de código

```
1 private fun encryptInternal(data: ByteArray, masterKey: ByteArray, salt:
2     ByteArray, nonce: ByteArray, alg: Alg): ByteArray {
3     val key = deriveKey(masterKey, salt, ITERATIONS)
4     val mask = computeAlgMask(masterKey, salt)
5     val algXor = (alg.code.toInt() xor (mask.toInt() and 0xFF)).toByte()
6     val aad = buildHeader(algXor, ITERATIONS, salt, nonce) // full header is
7         AAD
8     val ctWithTag = if (alg == Alg.AES) {
9         val cipher = Cipher.getInstance("AES/GCM/NoPadding")
10        cipher.init(Cipher.ENCRYPT_MODE, SecretKeySpec(key, "AES"),
11                     GCMParameterSpec(TAG_SIZE * 8, nonce))
12        cipher.updateAAD(aad)
13        cipher.doFinal(data)
14    } else {
15        val gcm = GCMBlockCipher(SerpentEngine())
16        gcm.init(true, AEADParameters(KeyParameter(key), TAG_SIZE * 8, nonce,
17                                     aad))
18        val out = ByteArray(gcm.getOutputSize(data.size))
19        var len = gcm.processBytes(data, 0, data.size, out, 0)
20        len += gcm.doFinal(out, len)
21        out.copyOf(len)
22    }
23    return envelope(algXor, salt, nonce, ctWithTag)
24 }
```

Listing 1: Excerto de DbCrypto — função de encriptação

Preview / Exemplo de validação Para validar o comportamento foi utilizada a função de desencriptação que verifica o cabeçalho, desfaz a máscara do algoritmo, re-deriva a chave com os mesmos parâmetros e tenta a desencriptação; a produção correcta deverá retornar o conteúdo SQLite original (verifica-se o "magic" do SQLite).

5 Módulos do Sistema

5.1 Interface

A interface para computador será desenvolvida em C#, cuja qual é uma linguagem rápida e fácil de aprender, e que permite o desenvolvimento de aplicações desktop de forma rápida e eficiente, enquanto que a interface para Android será desenvolvida em Kotlin, que é uma linguagem de programação moderna e concisa, que permite o desenvolvimento de aplicações Android de forma rápida e eficiente. Esta interface é composta por 4 ecrãs principais:

- **Ecrã de Login:** onde o utilizador pode autenticar-se na aplicação utilizando as suas credenciais, também é possível ver o status da ligação WireGuard.
- **Ecrã de Lista de Chats:** onde o utilizador pode ver a lista de chats existentes, bem como criar novos chats.
- **Ecrã de Chat:** onde o utilizador pode enviar e receber mensagens de outros utilizadores.
- **Ecrã de Configuração WireGuard:** onde o utilizador pode criar um ficheiro para configuração do WireGuard.

5.2 Módulo da VPN

A VPN estará alojada num servidor com o sistema operativo AlmaOS 8.10 (AlmaOS, 2025), e será responsável por gerir as ligações dos utilizadores à VPN, bem como a autenticação dos mesmos. A solução escolhida foi o WireGuard, que é uma solução de VPN de código aberto, leve e de alto desempenho, que utiliza criptografia moderna para garantir a segurança das comunicações. É necessário configurar previamente o WireGuard no dispositivo do utilizador, para que este possa estabelecer uma ligação à VPN.

5.3 Base de Dados

A base de dados será utilizada para armazenar as informações dos utilizadores, as suas credenciais, bem como as mensagens trocadas entre os utilizadores, esta será implementada utilizando o SQLite. A base de dados irá ter a seguinte estrutura:

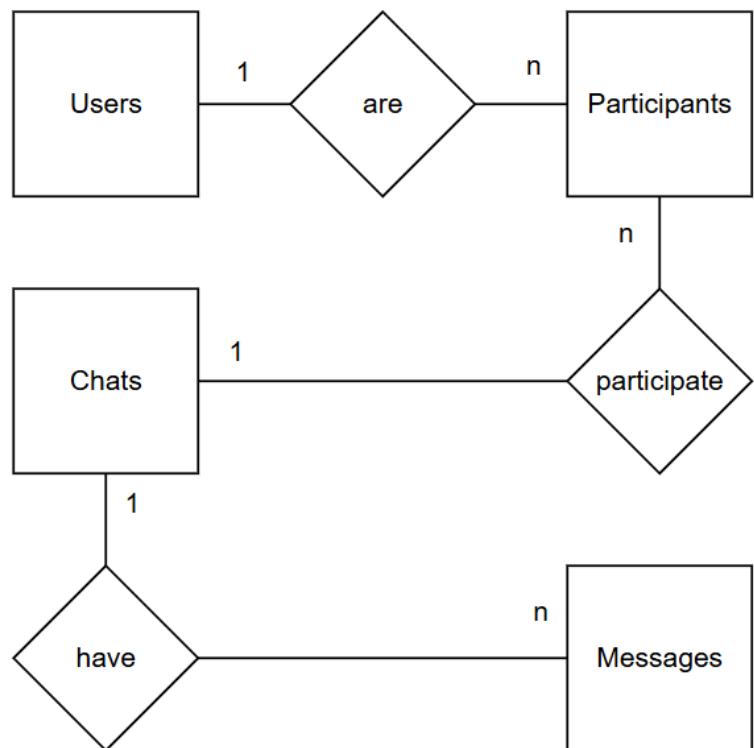


Figura 5: Estrutura da Base de Dados

Sendo que a base de dados é composta por 4 tabelas, cada uma com as suas respetivas colunas, sendo que as tabelas são:

- **User:**

- UserID (chave primária)
- Username (string)
- Password (string)

- **Chat:**

- ChatID (chave primária)
- Name (string)
- AdminID (chave estrangeira, referência à tabela User)

- **Participant:**

- ParticipantID (chave primária)
- ChatID (chave estrangeira, referência à tabela Chat)
- UserID (chave estrangeira, referência à tabela User)

- **Message:**

- MessageID (chave primária)
- ParticipantID (chave estrangeira, referência à tabela Participant)
- Content (string)
- Date (data e hora da mensagem)
- SenderUserID (chave estrangeira, referência à tabela Participant)

6 Desenvolvimento

6.1 Interface para Computador

Para o desenvolvimento da interface para computador, foi utilizado o Visual Studio Code, que é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) da Microsoft.

6.1.1 Ecrã de Login

O ecrã de login é composto por um formulário onde o utilizador pode inserir as suas credenciais, e um botão para autenticar-se na aplicação. Caso não tenha uma conta criada apenas tem que preencher o formulario e clicar no botão de criar conta, esta ação só é possível com o Wireguard ativado. Também é possível ver o estado da ligação WireGuard, caso esteja ligado ou desligado.

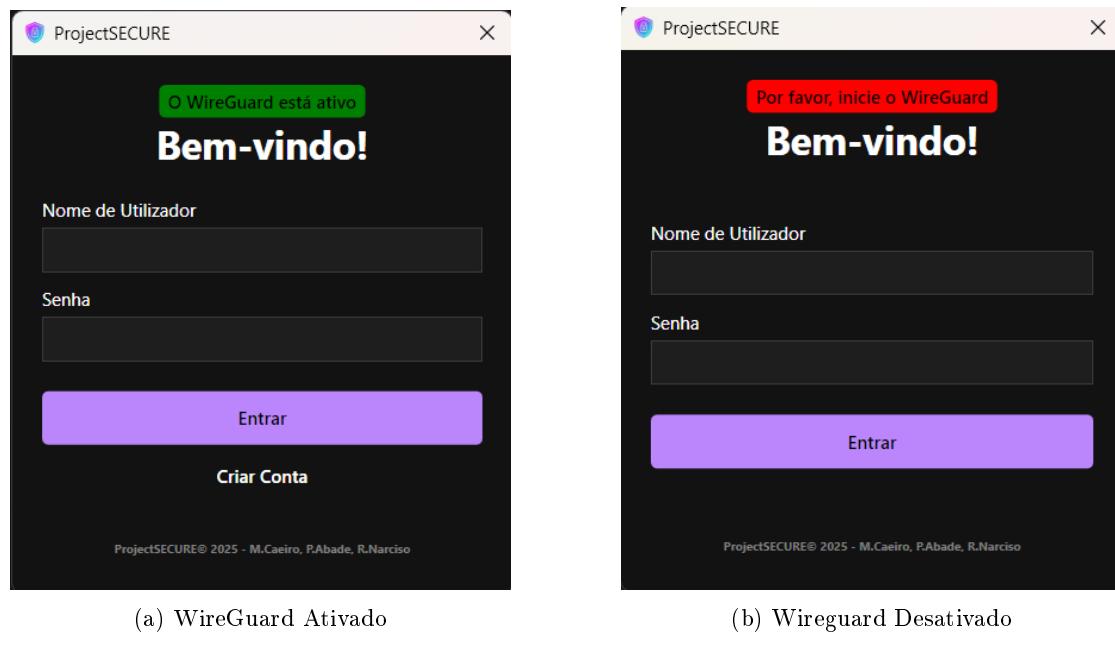


Figura 6: Ecrã de Login - Computador

6.1.2 Ecrã de Lista de Chats

O ecrã de lista de chats é composto por uma lista de chats existentes e um botão para criar novos chats, este só pode ser criado com o WireGuard ativado. No seu canto superior direito, existe um botão para aceder às definições da aplicação, onde o utilizador pode configurar se quer a aplicação em modo escuro ou claro, e no seu canto inferior esquerdo existe um botão para terminar sessão caso deseja mudar de utilizador.

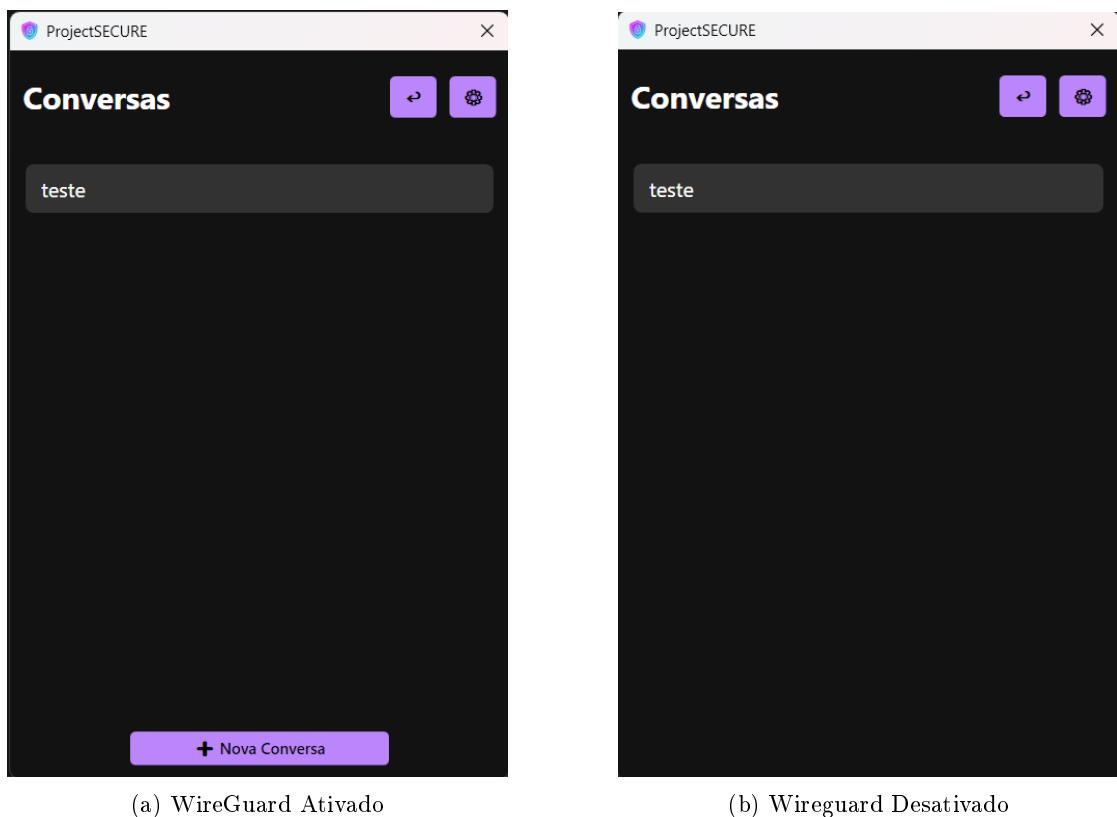


Figura 7: Ecrã de Lista de Chats - Computador

6.1.3 Ecrã de Chat

O ecrã de chat é composto por uma lista de mensagens trocadas entre os utilizadores, mensagens recebidas ficam do lado esquerdo e mensagens enviadas no lado direito. Apenas é possível enviar mensagens com o WireGuard ativado, para enviar uma mensagem basta escrever no campo de texto e clicar no botão enviar.

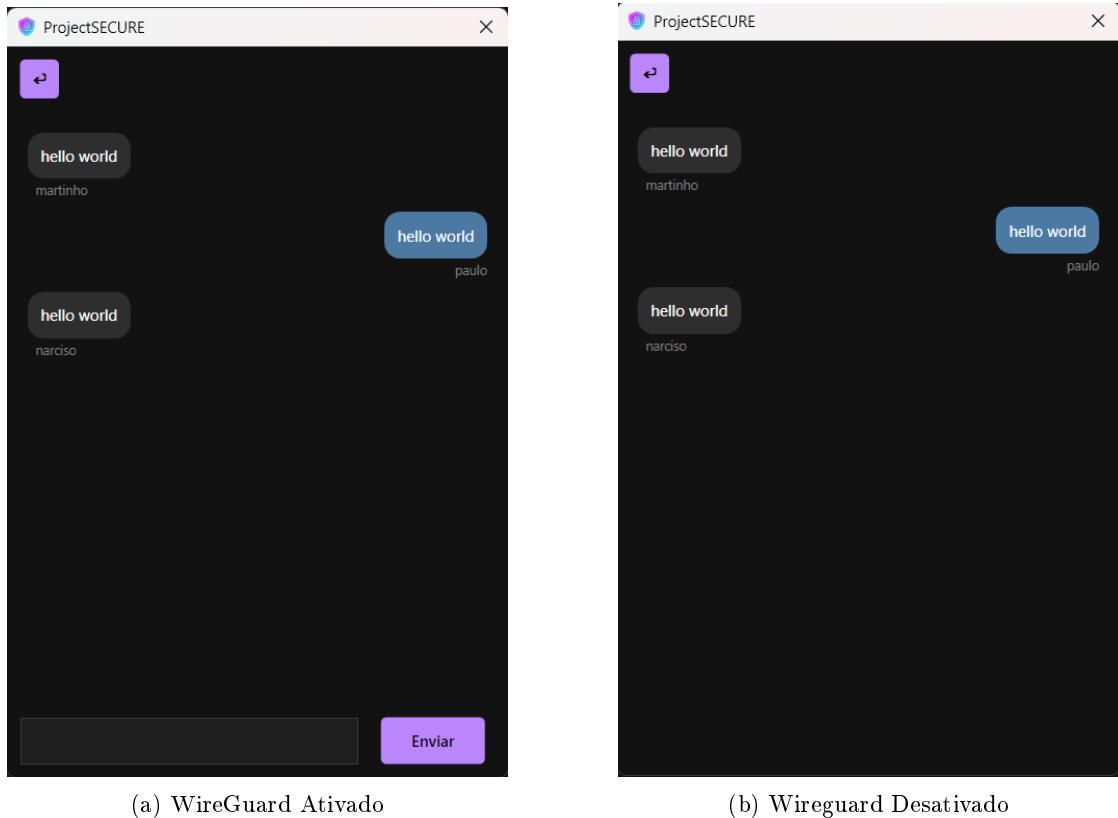


Figura 8: Ecrã de Chat - Computador

6.1.4 Ecrã de Configuração WireGuard

O ecrã de configuração WireGuard é composto por um formulário onde o utilizador insere o seu nome, e um botão para descargar o ficheiro de configuração do WireGuard.

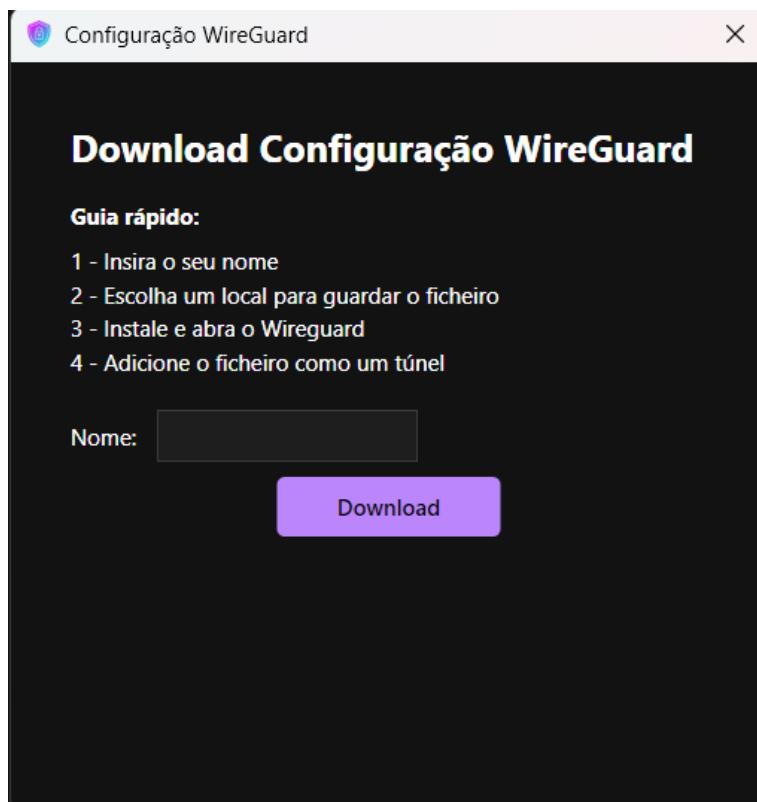


Figura 9: Ecrã de Configuração WireGuard - Computador

6.2 Interface para Android

Para o desenvolvimento da interface para Android, foi utilizado o Android Studio, que é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) oficial para o sistema operativo Android.

6.2.1 Ecrã de Login

O ecrã de login é composto por um formulário onde o utilizador pode inserir as suas credenciais, e um botão para autenticar-se na aplicação. Este pode iniciar sessão ou criar uma conta, caso não possua uma. Também é possível ver o estado da ligação WireGuard, caso esteja ligado ou desligado. Existe ainda a possibilidade de estabelecer a comunicação de uma forma mais prática para o utilizador, através do download do ficheiro de configuração do WireGuard.

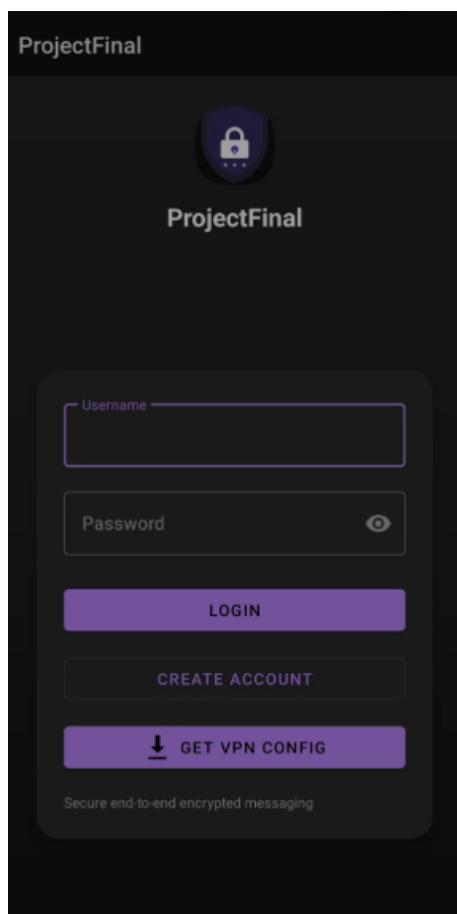


Figura 10: Ecrã de Login - Android

6.2.2 Ecrã de configuração do WireGuard

Neste ecrã, o utilizador pode inserir um nome que está associado à sua ligação WireGuard. Após inserir e enviar o pedido, será fornecido o ficheiro de configuração do WireGuard, que pode ser importado diretamente na aplicação do WireGuard no dispositivo Android.

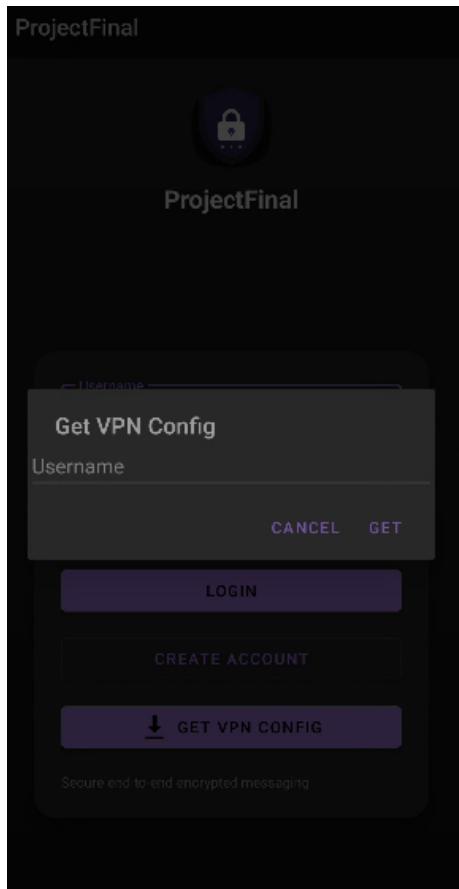


Figura 11: Ecrã de Configuração do WireGuard - Android

6.2.3 Ecrã de Lista de Chats

O ecrã de lista de chats é composto por uma lista de conversas anteriores, onde o utilizador pode selecionar uma conversa para visualizar o seu conteúdo. Neste ecrã, também é possível iniciar uma nova conversa, caso o utilizador deseje.



Figura 12: Lista de Chats - Android

6.2.4 Ecrã de Chat

O ecrã de chat é composto por uma lista de mensagens trocadas entre os utilizadores, mensagens recebidas ficam do lado esquerdo e mensagens enviadas no lado direito. Apenas é possível enviar mensagens com o WireGuard ativado, para enviar uma mensagem basta escrever no campo de texto e clicar no botão de enviar.

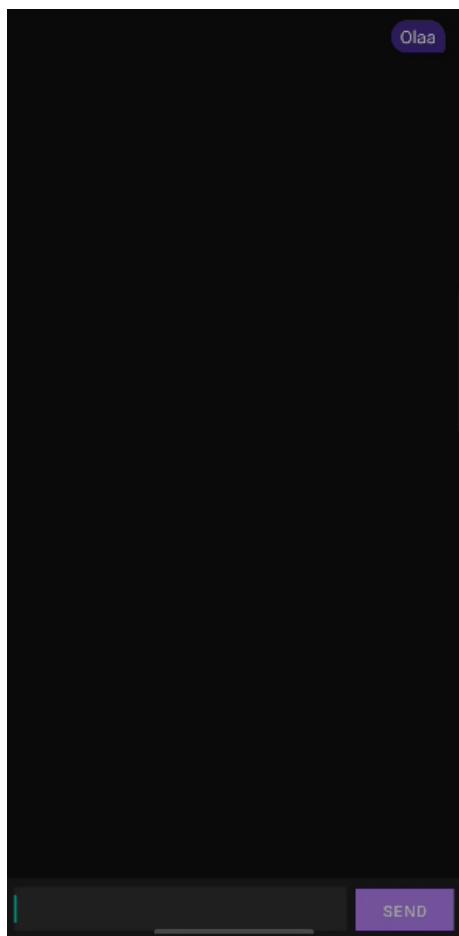


Figura 13: Ecrã de Chat - Android

6.3 AlmaOS - Serviço de VPN

Para configurar corretamente o serviço de VPN, é necessário instalar o WireGuard no servidor AlmaOS 8.10, para isso ser feito, foi necessário seguir os seguintes passos:

1. Adicionar o repositório EPEL - sudo dnf install epel-release
2. Adicionar o repositório ELREPO - sudo dnf install https://www.elrepo.org/elrepo-release-8.el8.elrepo.noarch.rpm
3. Ativar o CodeReady Builder - sudo /usr/bin/crb enable
4. Atualizar os metadados - sudo dnf makecache
5. sudo dnf --enablerepo=elrepo install kmod-wireguard -y
6. Instalar o WireGuardTools - sudo dnf install wireguard-tools -y

Para verificar se o WireGuard está instalado corretamente, pode-se utilizar o comando "**sudo modprobe wireguard**", se este não devolver nenhum output, significa que o WireGuard está instalado corretamente.

Agora, para configurar o WireGuard, é necessário criar as chaves de criptografia, para isso é necessário ir para a pasta **/etc/wireguard** e executar o seguintes comando:

```
wg genkey | tee server_private.key | wg pubkey > server_public.key  
chmod 600 server_private.key
```

Isto irá gerar duas chaves, uma privada e uma pública, que serão utilizadas para autenticar os utilizadores na VPN.

Após isso, é necessário criar o ficheiro de configuração do WireGuard, onde estará definida a configuração da VPN em si, como o endereço IP da VPN, a porta de escuta, as chaves de criptografia, entre outros. Para isso, é necessário criar o ficheiro **wg0.conf** na pasta **/etc/wireguard**, e adicionar o seguinte conteúdo:

```
[Interface]
PrivateKey = <Chave Privada do Servidor>
Address = 10.0.0.1/24
ListenPort = 51820
SaveConfig = true

[Peer]
PublicKey = <Chave Pública do Cliente>
AllowedIPs = 10.0.0.2/32
```

Para garantir o bom funcionamento da VPN, é necessário ativar o encaminhamento de endereços IP, para assim permitir o tráfego de rede. Para isso, é necessário fazer o seguinte comando:

```
# Para permitir o tráfego de rede
echo "net.ipv4.ip_forward = 1" | sudo tee -a /etc/sysctl.conf
sudo sysctl -p

# Para permitir o tráfego pela porta 51820
sudo firewall-cmd --add-masquerade --permanent
sudo firewall-cmd --add-port=51820/udp --permanent
sudo iptables -t nat -A POSTROUTING -s 10.0.0.0/24 -o enp0s3 -j MASQUERADE
sudo firewall-cmd --reload
```

Para ser possível encaminhar o tráfego de rede, é necessário adicionar uma regra ao Router para que, todos os pacotes que cheguem à porta 51820 sejam encaminhados para o servidor WireGuard. Por fim, basta iniciar o serviço do WireGuard, para isso é necessário executar o seguinte comando:

```
sudo systemctl enable --now wg-quick@wg0
```

Para conseguir estabelecer a troca de ficheiros entre o servidor e o cliente, foi necessário implementar um *script* que gerencia as trocas de ficheiros da base de dados entre os clientes e o servidor. Esse script foi feito em Python, utiliza a biblioteca Flask para criar uma API REST que permite a comunicação entre o cliente e o servidor. Foi necessário permitir a porta 8000 no servidor, para que o cliente possa comunicar com o servidor.

Do lado do cada cliente, vai ser necessário configurar o WireGuard, de maneira a que apenas a informação proveniente da aplicação desenvolvida seja enviada através da VPN, onde assim serão poupadados recursos do dispositivo que está a fazer o papel de servidor. Para isso, foi criado um *script* que cria o ficheiro de configuração do WireGuard para o cliente, sendo que este só deve adicionar o ficheiro de configuração na aplicação do WireGuard. O *script* ainda automatiza a adição do cliente nas configurações do servidor. Foi criado ainda um *script* complementar, em Python, para ser obtido o ficheiro de configurações de maneira mais fácil para o utilizador/cliente. Este script segue o mesmo princípio da troca da base de dados, com a diferença de que está a utilizar a seu endereço de IP local em vez da VPN. Sendo assim, para obter o ficheiro de configurações, é necessário estabelecer conexão com o servidor no endereço *192.168.1.106:9595 nome*, onde *nome* é o nome do utilizador que quer aceder à VPN. Ao estabelecer ligação, vai ter um ficheiro de configurações criado por um administrador à espera de ser transferido. O administrador cria esse ficheiro com o auxílio do *script* anterior, para conseguir limitar o acesso às comunicações caso o acesso à VPN seja comprometido.

```
sudo firewall-cmd --add-port=8000/tcp --permanent  
sudo firewall-cmd --reload
```

7 Problemas Encontrados

Durante o desenvolvimento do projeto, foram encontrados alguns problemas e respetivas soluções. Nas secções seguintes apresenta-se um conjunto de problemas e soluções selecionados, pela sua relevância no projeto.

7.1 Problemas de Conexão

Logo no inicio da implementação da VPN foi necessário achar uma solução para a configuração de encaminhamento de pacotes, pois o servidor Linux não possui um endereço IP público próprio. Para contornar este problema, foi necessário configurar o encaminhamento de pacotes no router, de forma a que todos os pacotes que chegassem à porta 51820 fossem encaminhados para o servidor Linux, e este resolveria a situação encaminhando o resto dos pacotes pela VPN. Outro problema encontrado foi a dificuldade em encontrar uma maneira para estabelecer a conexão pela primeira vez, ou seja, enviar o ficheiro de configuração da VPN para o dispositivo do utilizador, de forma a que este pudesse estabelecer a conexão com o servidor. Para resolver este problema, foi necessário criar um *script* que gerasse o ficheiro de configuração do WireGuard, e que fosse possível enviar esse ficheiro para o dispositivo do utilizador.

7.2 Problemas na aplicação Windows/Android

Durante o desenvolvimento da aplicação, foram encontrados diversos problemas, como por exemplo:

- Problemas de compatibilidade entre tipos de base de dados (SQLite e Schemas);
 - Incompatibilidade de nomes entre tabelas, sendo necessário colocar as tabelas em letra minúscula em ambos. A solução passou por uniformizar a definição das entidades.
Exemplo:

```

1 @Entity(tableName = "users")
2 data class UserEntity(
3     @PrimaryKey
4     @ColumnInfo(name = "UserId")
5     val userId: String,
6     @ColumnInfo(name = "Name")
7     val name: String,
8     @ColumnInfo(name = "Password")
9     val password: String
10 )

```

Listing 2: Definição da tabela users em Kotlin

- Configurações por defeito diferentes entre as plataformas, sendo necessário deixar explícito em ambos os lados sobre as configurações necessárias, como por exemplo NOT NULL;
- Permissões do Android, sendo necessário adicionar todas as permissões necessárias no `AndroidManifest.xml` para funcionar corretamente. A solução foi a inclusão explícita das permissões obrigatórias:

```

1 <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"
2     />
3 <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />

```

Listing 3: Permissões no `AndroidManifest.xml`

- Visualização/sincronização incorreta das informações e a impossibilidade de modificar a base de dados enquanto a aplicação está a correr. Para resolver, foi criada uma base de dados temporária (*snapshot*) através da instrução VACUUM INTO, garantindo consistência sem bloquear a BD principal:

```

1 private fun createDatabaseSnapshot(context: Context): File? {
2     val dbFile = context.getDatabasePath(DB_NAME)
3     if (!dbFile.exists()) return null
4     return try {
5         val sqlDb = SQLiteDatabase.openDatabase(dbFile.path, null,
6             SQLiteDatabase.OPEN_READWRITE)
7         try {
8             sqlDb.rawQuery("PRAGMA wal_checkpoint(PASSIVE);", null).
9                 close()
10            val snapshot = File.createTempFile("upload_snapshot", ".db",
11                context.cacheDir)
12            val escaped = snapshot.absolutePath.replace("//", "/")
13            sqlDb.execSQL("VACUUM INTO '$escaped'")
14            snapshot
15        } finally { sqlDb.close() }
16    } catch (e: Exception) { null }
17 }

```

Listing 4: Criação de snapshot temporário da base de dados

7.3 Depuração da camada criptográfica e protocolo de *framing*

Contexto

A arquitetura Cliente Android (Kotlin) ↔ Servidor PC (Python) exige confidencialidade e integridade ponta-a-ponta. Foi adotado Serpent-256 em modo AEAD, com AAD a autenticar metadados. Durante os testes iniciais surgiram falhas consistentes de decriptação (BAD_DECRYPT), mesmo com parâmetros aparentemente corretos.

Sintomas observados

- Erros repetidos BAD_DECRYPT antes de qualquer *plaintext* ser obtido.
- Comprimento de chave válido (32 bytes), mas divergências estruturais em nonce/tag/AAD.

- Envio rápido de duas mensagens consecutivas causava bloqueio ou exceções no receptor.

Metodologia de depuração

- Instrumentação com *logs* detalhados (chave, AAD, nonce, tag).
- Comparação lado-a-lado (hex/base64) entre cliente e servidor.
- Ensaios isolados em *scripts* Python com testes negativos (alteração de 1 byte).
- Validação com ferramentas externas (`openssl`, `hexdump`).

Soluções implementadas

Normalização do envelope e *framing*

- Definição de contrato binário canónico com prefixo de comprimento de 4 bytes (**big-endian**).
- Estrutura formal: LEN, MAGIC, VER, ALG, FLAGS, SEQ, TIMESTAMP, NONCE, TAG, AAD_LEN, CT_LEN, AAD, CIPHERTEXT.
- Regras explícitas de endianidade e tamanhos para evitar ambiguidade.

Robustez na receção e persistência

- Implementação de *BufferAssembler* para só entregar *frames* completos ao descifrador.
- Rejeição de mensagens com SEQ duplicado/regressivo (anti-replay).
- Escrita na BD encapsulada em transações atómicas, com acesso serializado por *worker/fila*.

Resultados e validação

- Eliminação dos erros BAD_DECRYPT após ráfagas curtas.
- *Stress tests* com envios consecutivos (30–250 ms) sem falhas de descifragem nem corrupção da BD.
- Critérios de fecho: 0 ocorrências de falha em campanhas prolongadas; 100 envios duplos consecutivos sem *crash*; latência média < 150 ms.

Caso observado: logs e impacto prático Durante a instrumentação foi detetado um padrão de erro quando o servidor tenta decifrar pacotes com Serpent: mensagens como "Serpent compatibility decryption failed: All Serpent compatibility approaches failed" seguidas de BAD_DECRYPT aparecem no recetor. Estes sinais correspondem à falha da verificação AEAD — tipicamente causada por divergência nos campos autenticados (AAD), no *nonce* ou por leitura/parsing incorreto do envelope.

Reprodução e efeito sobre a base de dados Verificou-se um cenário replicável que provoca corrupção/queda da base de dados no PC quando o cliente Android envia duas mensagens muito próximas em tempo. Exemplo:

1. PC: OLA
2. ANDROID: SUP1
3. ANDROID: SUP2

Nesse caso o recetor recebe *frames* concatenados ou incompletos, tenta decifrá-los e falha (BAD_DECRYPT), o que pode conduzir a escrita inválida na base de dados ou a estados em que a BD deixa de responder.

Diagnóstico e medidas imediatas

- Comparação lado-a-lado (hex) de AAD/nonce/tag mostra diferenças entre emissor e recetor quando ocorre a falha.
- Reenvio isolado do mesmo envelope normalmente decifra corretamente, pelo que o problema não parece ser corrupção permanente dos bytes.
- Condições de corrida no processamento e parsing de *streams* TCP são a causa provável.

Medidas imediatas aplicadas:

- Forçar processamento sequencial no recetor com um *BufferAssembler*.
- Introduzir ACK/backpressure em fases de diagnóstico para evitar ráfagas concorrentes.

- Garantir que cada escrita na BD ocorre dentro de transações atómicas para evitar corrupção parcial.

Recomendações para correção definitiva

- Implementar o *length-prefix* (4 bytes big-endian) e usar um *BufferAssembler* robusto.
- Serializar o acesso à base de dados através de um worker dedicado ou fila de escrita.
- Validar comprimentos de AAD/nonce/tag antes de chamar a decriptação.
- Assegurar unicidade de nonce por mensagem (ex.: NONCE = prefixo chave || SEQ monotónico).

Lições aprendidas

A principal fonte de instabilidade não era apenas a cifra, mas a ausência de um contrato binário formal (layout de envelope + AAD + *framing*). Ao fixar cada campo e a sua semântica, reduziram-se incompatibilidades e simplificou-se a depuração. A unicidade do nonce derivado de **SEQ** e a instrumentação detalhada foram determinantes para estabilizar o sistema.

Fundamentação teórica (AEAD, AAD, nonces e framing).

- **AEAD** combina confidencialidade e integridade: a decriptação falha integralmente se qualquer bit do *ciphertext*, da **TAG** ou da estiver alterado.
- é não cifrada mas autenticada; divergências entre emissor e receptor provocam **BAD_DECRYPT**.
- O tamanho da **TAG** (tipicamente 16 bytes) é um compromisso entre segurança e espaço.
- **Nonces/IVs** em modos como GCM/EAX devem ser *únicos por chave*.

Modos AEAD e requisitos de nonce.

- **GCM**: nonce recomendado de 96 bits (12 bytes) e unicidade estrita.
- **EAX/OCB**: alternativas com requisitos semelhantes.
- **SIV**: tolera reutilização de nonce, à custa de desempenho.

- **Prática adotada:** NONCE = prefixo derivado da chave || **SEQ** (12 bytes).

Derivação e separação de chaves (KDF).

- Utilize **HKDF** com *salt* e *info* para derivar chaves de sessão.
- Separe chaves por função (encrypt, mac, nonce-prefix, etc.).
- Considere rotação por tempo ou contagem; registe **VER/ALG** no envelope.

Framing em canais de *byte-stream* (TCP).

- TCP pode fragmentar ou coalescer envios; o receptor deve reconstituir *frames* completos.
- Um **length-prefix** fixo (4 bytes big-endian) torna os *frames* auto-delimitados.
- Defina **limites máximos** por *frame* e valide **LEN**.

Proteções adicionais.

- **SEQ** monotônico, janela anti-*replay* e **TIMESTAMP**.
- Comparação de **TAG** em tempo constante; limpeza de chaves e *buffers* sensíveis.
- Erros genéricos no protocolo e *logs* internos detalhados com limitação de taxa.

Testes e verificação.

- **Vetores de teste** determinísticos no arranque (*self-test*).
- **Fuzzing** do *BufferAssembler* e do desserializador.
- Testes negativos: nonce repetido, TAG truncada, AAD alterada; **stress tests** com ráfagas e latências variáveis.

8 Testes

Os testes realizados tem como base 2 métodos:

- Verificação da base de dados através do servidor
- Sniffing das comunicações com o uso do Wireshark

8.1 Servidor

Os testes realizados no servidor foram focados na verificação da base de dados e na monitorização das comunicações. Para a verificação da base de dados, é feita a tentativa de ler o ficheiro enviado, e como é possível verificar nas figuras abaixo, ao ler o ficheiro sem criptografia, é possível visualizar o seu conteúdo perfeitamente, ao ler o ficheiro com criptografia, não é possível visualizar o seu conteúdo pois o servidor guarda a base de dados sem desencriptar, isto leva a que o ficheiro nem seja reconhecido como uma base de dados.

```
^C(venv) [root@serverproj wireguard]# sqlite3 ProjectSECURE.db
SQLite version 3.26.0 2018-12-01 12:34:55
Enter ".help" for usage hints.
sqlite> SELECT * FROM messages;
feda92bf-6b88-46d5-933c-2a5538386471|bom dia|4e650a56-4c70-4cc9-b811-e520026bclc
c|2025-08-17T15:20:22.75718212
```

(a) Sem Criptografia

```
^C(venv) [root@serverproj wireguard]# sqlite3 ProjectSECURE.db
SQLite version 3.26.0 2018-12-01 12:34:55
Enter ".help" for usage hints.
sqlite> SELECT * FROM messages;
Error: file is not a database
```

(b) Com Criptografia

Figura 14: Teste com Servidor

8.2 Comunicações

Para a monitorização das comunicações, foi utilizado o Wireshark para fazer sniffing dos pacotes que estavam a ser enviados e recebidos pelo servidor. Como é possível ver nas figuras abaixo, estes são os resultados:

10.0.0.1	10.0.0.5	TCP	1420 8000 → 63287 [ACK] S
10.0.0.1	10.0.0.5	HTTP	1339 HTTP/1.0 200 OK
10.0.0.5	10.0.0.1	TCP	40 63287 → 8000 [ACK] S

(a) Sem Criptografia

10.0.0.1	10.0.0.5	TCP	57 8000 → 61886 [PSH, ACK] Seq=1 Ack=82367 Win=193280 Len=17 [
10.0.0.1	10.0.0.5	HTTP	189 HTTP/1.0 200 OK (text/html)
10.0.0.5	10.0.0.1	TCP	40 61886 → 8000 [ACK] Seq=82367 Ack=168 Win=65280 Len=0

(b) Com Criptografia

Figura 15: Teste com Servidor

Para obter esta captura, foi necessário selecionar dentro do Wireshark o adaptador associado à VPN para ver o tráfego que passa lá dentro. Ao analisar o resultado obtido pelo Wireshark não é possível detetar nenhuma diferença óbvia, sem ser a questão do aparecimento do (*text/html*) nas mensagens criptografadas. Isto, só se vai tornar mais visível, quando for selecionada a mensagem, e com o botão direito do rato, selecionar depois a opção *Follow -> TCP Stream*, isto fará com que apareçam os resultados das figuras 16 e 17.

Sendo assim, podemos analisar o conteúdo desta mensagem HTTP, sendo ele na figura 16 a estrutura da base de dados nas fases iniciais do projeto, onde ainda não estava criptografada. Ao analisar o conteúdo após, seria possível visualizar todas as informações da base de dados, incluindo utilizadores, mensagens e outros dados sensíveis.

Figura 16: Wireshark Sem Criptografia

Agora, ao analisar o conteúdo da figura 17, podemos ver que a estrutura da base de dados está ilegível para um ser humano devido à criptografia AES256/Serpent, sendo impossível saber o conteúdo se não for feita a decriptação, e para isto ocorrer é necessário ter acesso à chave, seja para "desenvolver", seja para desencriptar. Isto garante a segurança das comunicações caso o acesso à VPN seja comprometido, e uma pessoa não autorizada consiga aceder ao tráfego que passa pela VPN.



Figura 17: Wireshark Com Criptografia

9 Melhorias Futuras

Este projeto está sujeito a imensas melhorias, tais como:

- Implementação de novas funcionalidades, como mensagens de voz/chamadas criptografadas;
 - Melhoria da interface do utilizador;
 - Aumento da segurança das comunicações, adicionando HTTPS em vez de HTTP.

10 Conclusão

Concluimos assim que o projeto foi um sucesso, pois conseguimos desenvolver um sistema de comunicações seguras que permite a troca de mensagens de texto entre os seus utilizadores, sem que haja a possibilidade de terceiros acederem às mensagens trocadas. Em geral, foi um projeto que nos permitiu aprender bastante sobre a área de cibersegurança e comunicações seguras, e que nos possibilitou aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Engenharia Informática.

Bibliografia

- AlmaOS. (2025). *AlmaOS: A Secure Operating System* [Página oficial do AlmaOS]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://almalinux.org>
- Bash. (2025). *Bash: The GNU Project's Command-Line Interpreter* [Página oficial do Bash]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://www.gnu.org/software/bash/>
- Foundation, P. S. (2025). *Python: A Programming Language* [Página oficial do Python]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://www.python.org/>
- Inc., W. (2025). *WhatsApp: A Messaging App* [Página oficial do WhatsApp]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://www.whatsapp.com/>
- IPBeja. (2025). *Disciplina: Estágio ou Projeto / IPBeja* [Página EP]. Obtido junho 16, 2025, de <https://cms.ipbeja.pt/course/view.php?id=238>
- JetBrains. (2025). *Kotlin: A Modern Programming Language* [Página oficial do Kotlin]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://kotlinlang.org/>
- LLP, T. M. (2025). *Telegram: A Cloud-Based Instant Messaging App* [Página oficial do Telegram]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://telegram.org/>
- Microsoft. (2025). *C#: A Modern Programming Language for .NET* [Página oficial do C#]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>
- SQLite. (2025). *SQLite: A Self-Contained, High-Performance, Embedded SQL Database Engine* [Página oficial do SQLite]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://www.sqlite.org/>
- WireGuard. (2025). *WireGuard: Next Generation Kernel Network Tunnel* [Página oficial do WireGuard]. Obtido agosto 16, 2025, de <https://www.wireguard.com/>