
KakaduVoIP



Projekt zespołowy Telefonia IP

Autorzy:

Szymon Zieliński
szymon.r.zielinski@gmail.com
126812

Oskar Rutkowski
oskar.rutkowski@student.put.poznan.pl
126845

Spis treści

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Charakterystyka ogólna projektu | 1 |
| 2 | Architektura systemu | 1 |
| 3 | Wymagania | 1 |
| 3.1 | Wymagania funkcjonalne | 1 |
| 3.2 | Wymagania niefunkcjonalne | 1 |
| 4 | Narzędzia, środowiska, biblioteki, kodeki | 2 |
| 5 | Protokoły | 2 |
| 6 | Schemat bazy danych | 3 |
| 7 | Diagramy UML | 3 |
| 7.1 | Diagramy przypadków użycia | 3 |
| 7.2 | Diagramy sekwencji | 5 |
| 8 | Projekt interfejsu graficznego | 7 |

1 Charakterystyka ogólna projektu

Aplikacja pozwala na komunikowanie się użytkowników za pomocą mikrofonu oraz głośników w czasie rzeczywistym. Aplikacja jest stworzona w języku Java oraz działa w oparciu o architekturę klient-serwer. Użytkownik po uruchomieniu, jest proszony o podanie nazwy użytkownika oraz adresu serwera do którego chce się połączyć. Będąc połączonym, użytkownik ma możliwość stworzenia własnego pokoju konferencyjnego lub dołączenia do istniejącego już pokoju. Aby połączyć się z pokojem wybranym z listy, użytkownik musi podać hasło pokoju. Po podaniu prawidłowego hasła, użytkownik ma możliwość rozmowy przy pomocy naciśniętego przycisku lub zmianę metody komunikacji na opcję mówienia ciągłego. Użytkownik ma możliwość wyciszenia swojego mikrofonu lub głośników, jak też innego użytkownika, znajdującego się w pokoju.

2 Architektura systemu

System KakaduVoIP jest oparty o model architektury klient-serwer. Model ten umożliwia podział zadań, serwer zapewnia usługi dla klientów, a klienci zgłaszają żądania obsługi. Serwer składa informacje o pokojach w plikach lokalnych.

3 Wymagania

W tym paragrafie zostaną omówione wymagania aplikacji funkcjonalne oraz нефункционалне.

3.1 Wymagania funkcjonalne

- użytkownik łączy się z systemem jedynie za pomocą nazwy użytkownika oraz adresu serwera,
- użytkownik może zmieniać ustawienia aplikacji względem możliwości komunikowania się, tj. mówienie przez naciśnięcie przycisku lub mówienie ciągłe,
- użytkownik może utworzyć pokój konferencyjny, nadając mu nazwę i hasło dostępu do pokoju oraz tworząc hasło administracyjne, stając się administratorem tego pokoju,
- administrator pokoju, który stworzył pokój, może usunąć pokój konferencyjny,
- administrator, który założył pokój, może wyrzucić innych użytkowników z pokoju.
- użytkownik może dołączyć do pokoju wybranego z listy aktualnie dostępnych pokoi na serwerze, podając hasło dostępu do pokoju,
- użytkownik w pokoju konferencyjnym może opuścić pokój,
- użytkownik w pokoju konferencyjnym może wyciszyć innego użytkownika, aby go nie słyszeć,
- użytkownik w pokoju konferencyjnym może komunikować się z innymi użytkownikami za pomocą przycisku lub mówienia ciągłego,
- użytkownik w pokoju konferencyjnym może wyciszyć swój mikrofon lub wyłączyć używanie głośników,

3.2 Wymagania нефункционалне

- nowo utworzony pokój nie potrzebuje administratora pokoju będącego aktualnie w pokoju,
- pokój może być usunięty przez administratora pokoju dzięki podaniu hasła dostępu do pokoju oraz hasła administracyjnego,
- po usunięciu pokoju przez administratora pokoju, wszyscy użytkownicy zostają automatycznie przekierowani do głównej strony aplikacji,
- aplikacja klienta oraz serwer napisane w języku Java,

- aplikacja wieloplatformowa,
- szyfrowanie dźwięku,
- szyfrowanie zapytań do serwera,
- do połączenia z serwerem nie jest potrzebna rejestracja użytkownika, jedynym wymogiem jest podanie nazwy użytkownika oraz adres serwera,
- do składowania haseł zabezpieczających pokoje, posłużą pliki lokalne składowane na serwerze,
- hasła dostępu do pokoju oraz hasła administracyjne będą poddane funkcji haszującej,
- interfejs stworzony w języku polskim,
- do sprawnego działania aplikacji, niezbędne są słuchawki lub głośniki oraz mikrofon.

4 Narzędzia, środowiska, biblioteki, kodeki

W niniejszym paragrafie zostaną opisane wykorzystane w aplikacji narzędzia, środowiska, biblioteki oraz kodeki.

Głównym językiem użytym do napisania aplikacji jest język Java w wersji 8 Update 162. Wykorzystana jest technika Maven Project, dzięki której możliwa jest praca w różnych środowiskach programistycznych takich jak IntelliJ oraz Eclipse Oxygen.

Wykorzystane frameworki oraz biblioteki:

- Apache MINA - Open Source Framework, służący do budowania aplikacji sieciowych,
- Java Media Framework - technologia umożliwiająca wstawianie multimediiów do aplikacji napisanych w języku Java oraz transmisję audio za pomocą protokołu RTP,
- Protocol Buffers - narzędzie do tworzenia własnych protokołów,
- java.security.MessageDigest - biblioteka wykorzystana do nakładania funkcji skrótu na hasła,
- javax.security oraz javax.crypto - biblioteki wykorzystane do szyfrowania.

Hasła wraz z potrzebnymi informacjami o pokojach oraz użytkownikach są przetrzymywane w plikach lokalnych przechowywanych po stronie serwera.

Użyte kodeki, zawarte w JMF:
MPEG Layer II Audio (.mp2) [MPEG layer 2 audio]

5 Protokoły

Jednymi z najważniejszych protokołów użytych są:

- Warstwa aplikacji:
 - RTP - protokół transmisji w czasie rzeczywistym - do przesyłania dźwięku,
 - RTCP (ang. Real Time Control Protocol) - protokół sterujący używany do okresowej transmisji pakietów kontrolnych do wszystkich uczestników sesji. Pozwala monitorować dostarczanie danych przez protokół RTP i transport zwrotnej informacji odnośnie jakości transmisji,
 - protokoły własne - protokoły do komunikacji z serwerem:
 1. protokół do połączenia z serwerem,
 2. protokół do przesłania listy dostępnych pokoi,

3. protokół do zarządzania pokojami(tworzenie, usuwanie),
 4. protokół służący do dołączania/wychodzenia z pokoju,
 5. protokół pozwalający na wyciszenie innego użytkownika.
- Warstwa transportowa:
 - TCP - protokół kontroli transmisji - do komunikacji z serwerem,
 - UDP - transportowy protokół bezpołączeniowy - do przesyłania próbek z dźwiękiem.
 - Warstwa sieci:
 - IP - podstawowy protokół stosowany w Internecie.

6 Schemat bazy danych

W niniejszym paragrafie zostanie przedstawiony schemat bazy przechowującej dane pokoiów.

| Pokój |
|---------------------------------------|
| Id_pokoju : int |
| Nazwa : varchar(20) |
| Hasło_dostępu_do_pokoju : varchar(64) |
| Hasło_administracyjne : varchar(64) |

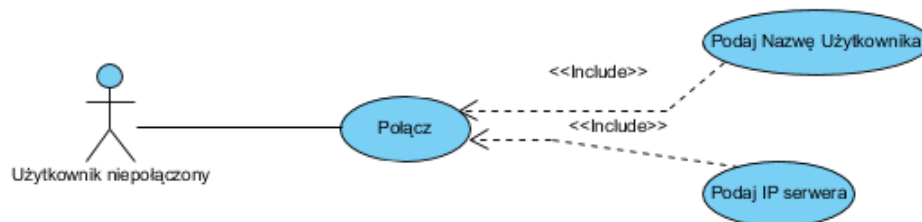
Rysunek 1: Model tabeli Pokój

Zgodnie z rysunkiem 1, baza danych składa się z jednej tabeli opisującej pokój. Id_pokoju wskazuje na identyfikator konkretnego utworzonego przez użytkownika pokoju. Nazwę pokoju nadaje użytkownik podczas tworzenia pokoju. Hasło dostępu do pokoju oraz hasło administracyjne są wynikiem funkcji skrótu.

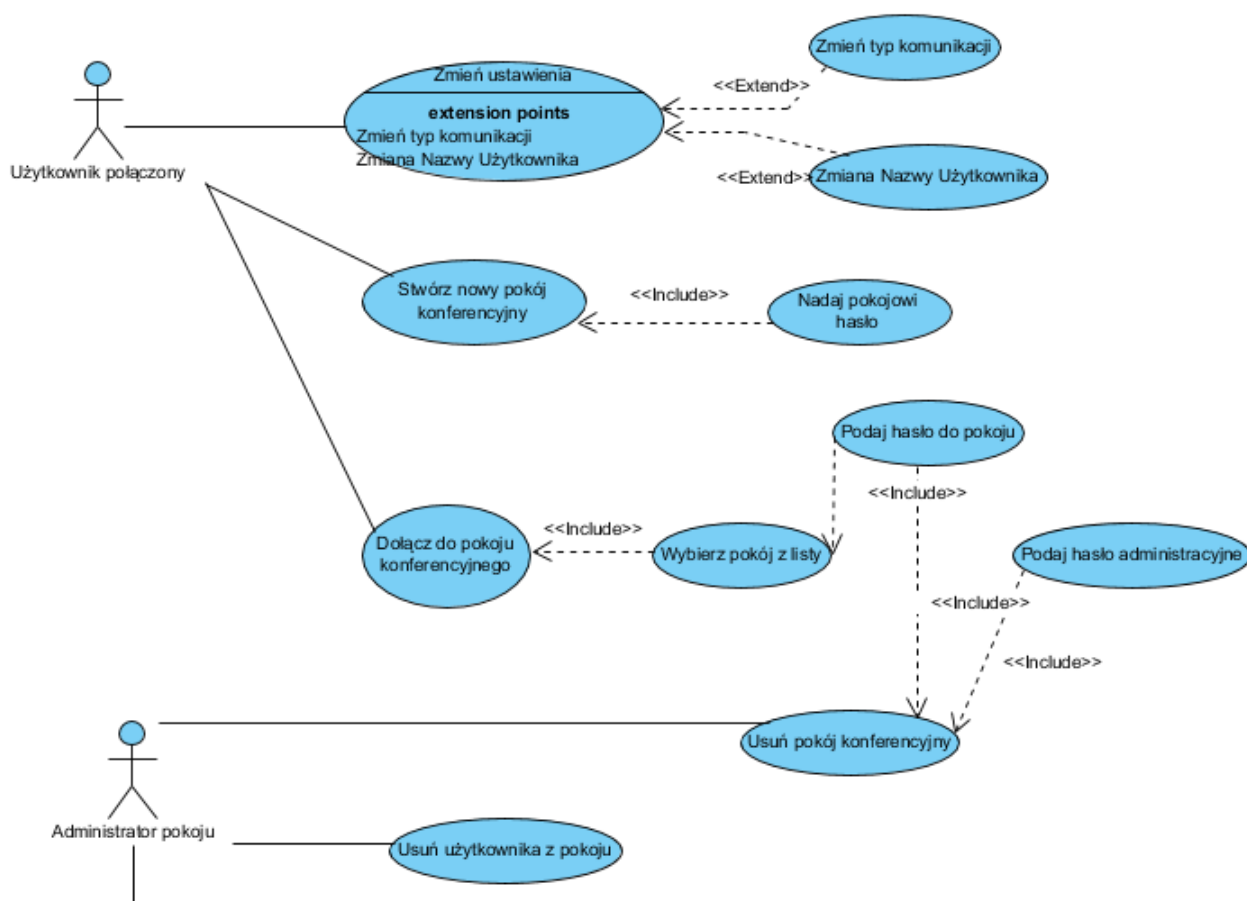
7 Diagramy UML

7.1 Diagramy przypadków użycia

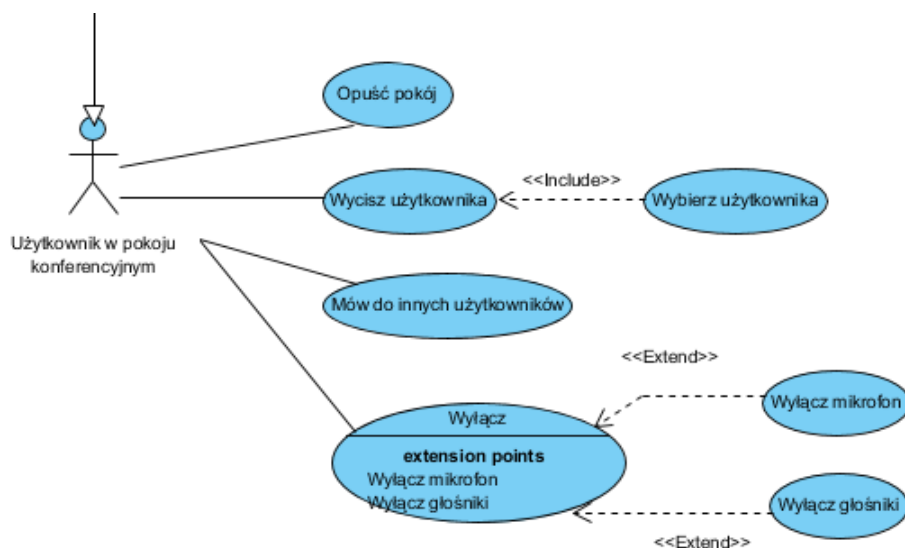
W niniejszym paragrafie zostaną przedstawione diagramy UML aktorów oraz ich zadań funkcjonalnych.



Rysunek 2: Diagram użytkownika niepołączonego



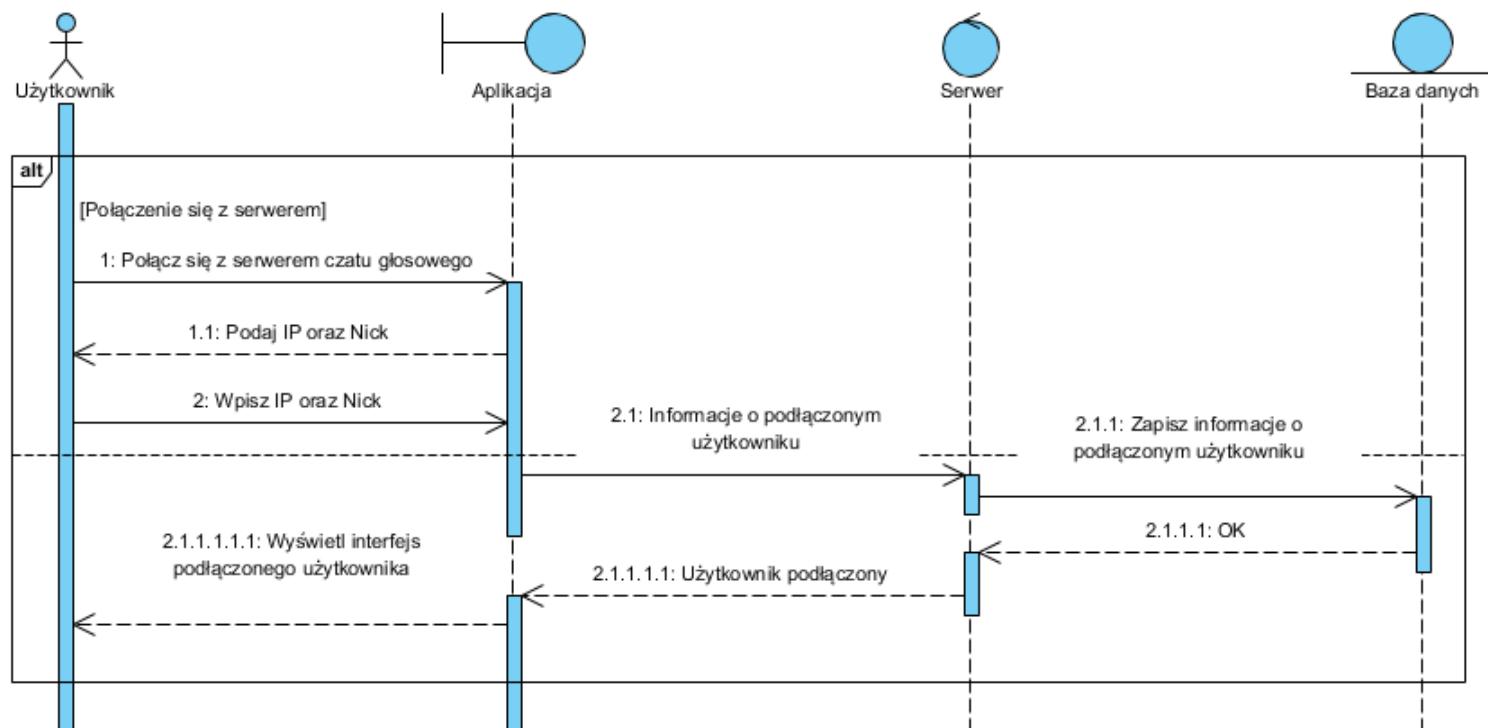
Rysunek 3: Diagram użytkownika połączonego oraz administratora pokoju



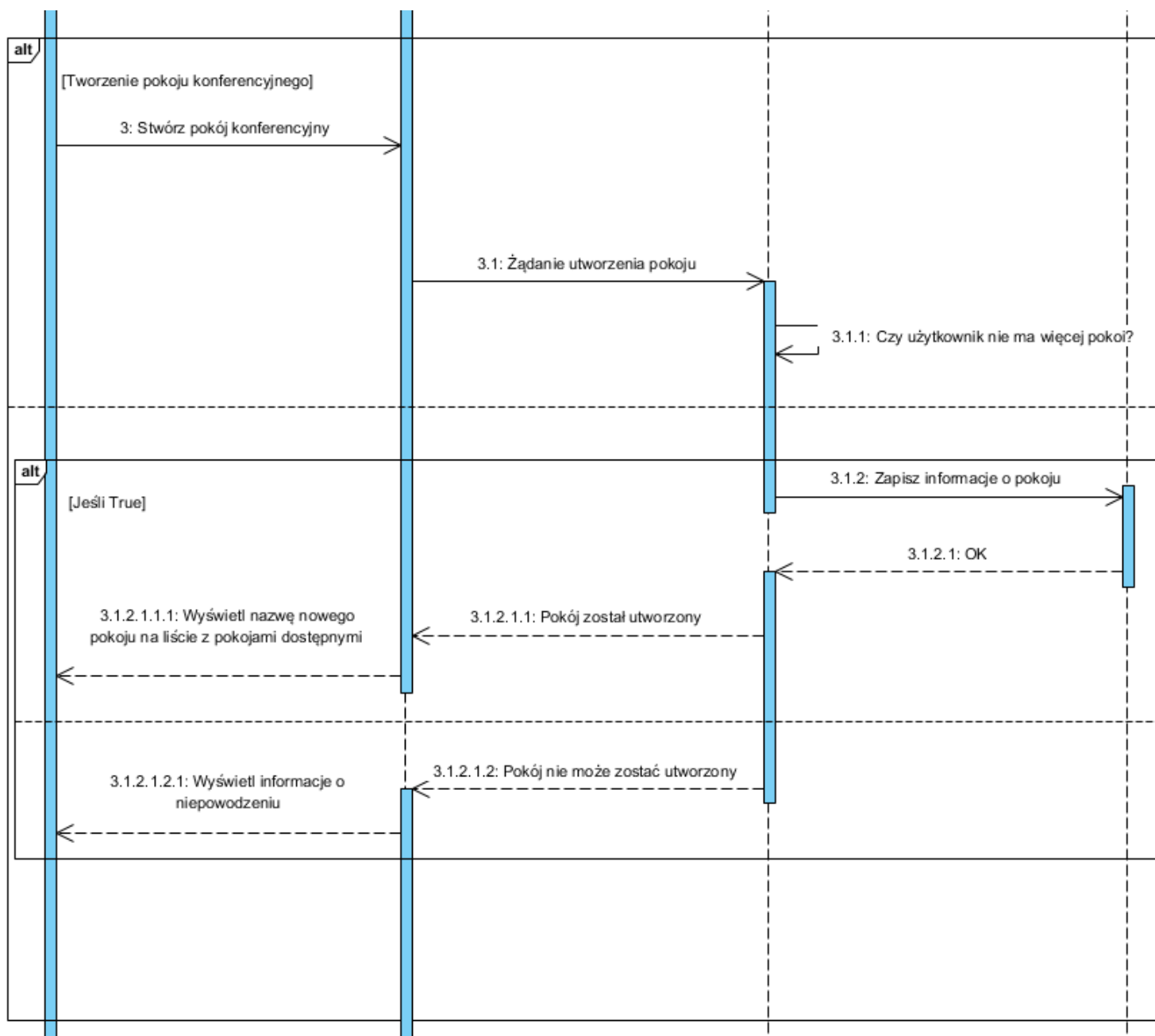
Rysunek 4: Diagram użytkownika w pokoju konferencyjnym

7.2 Diagramy sekwencji

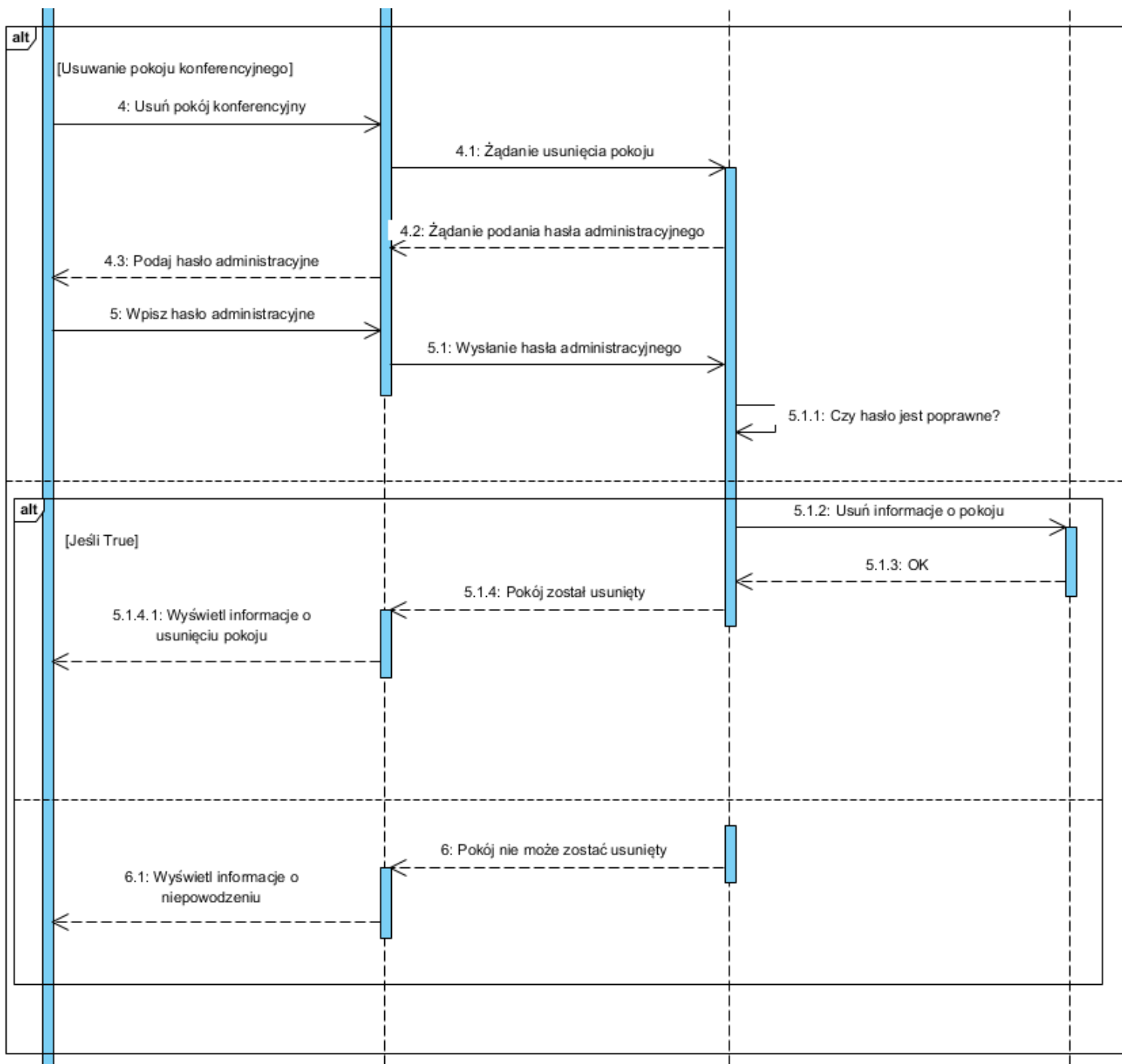
W niniejszym paragrafie zostaną przedstawione diagramy UML przedstawiające proces łączenia się użytkownika z serwerem, tworzenia pokoju konferencyjnego oraz usuwania pokoju konferencyjnego.



Rysunek 5: Diagram połączenia z serwerem



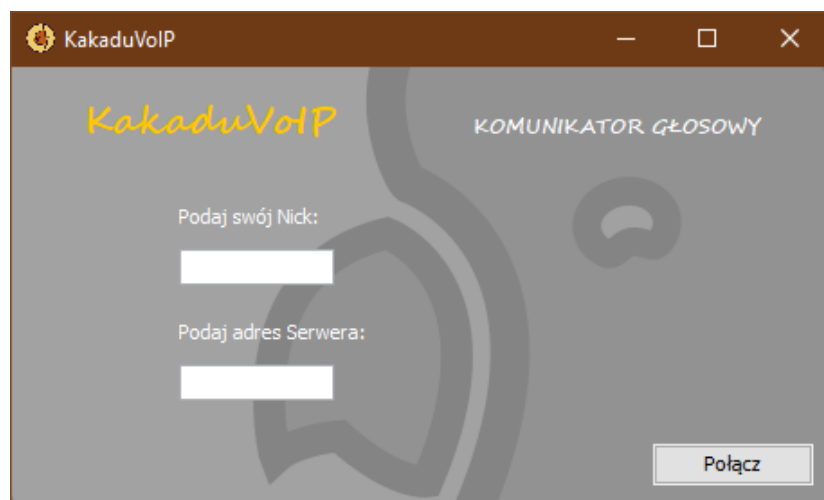
Rysunek 6: Diagram tworzenia pokoju konferencyjnego



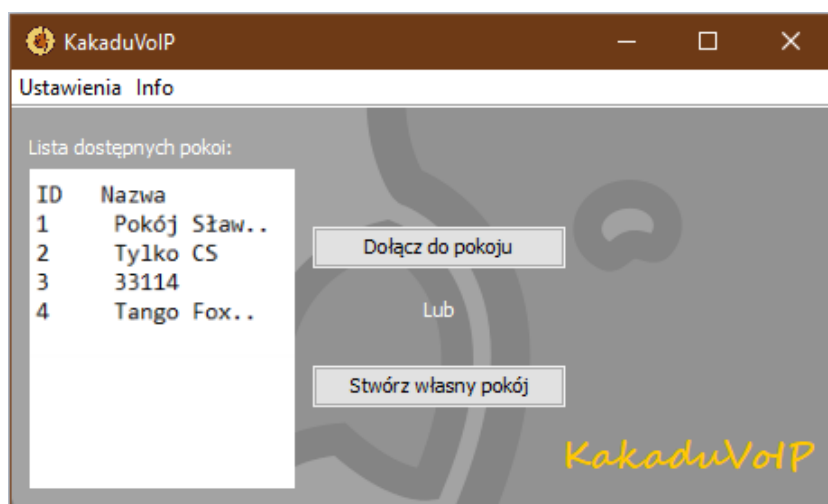
Rysunek 7: Diagram usuwania pokoju konferencyjnego

8 Projekt interfejsu graficznego

W paragrafie zostanie przedstawiony projekt interfejsu graficznego aplikacji.



Rysunek 8: Interfejs ekranu połączenia



Rysunek 9: Interfejs ekranu głównego aplikacji