

Lockatme
A screen lock with facial recognition abilities

David Anandanadaradja, Sagar Gueye, Bruno Inec,
Matthieu Kirschleger, Pierre-Louis Sergent

5 décembre 2017

Table des matières

I	Présentation des membres du groupe	2
0.1	Contexte	3
0.2	Organisation et membres	3
0.3	Compétences	3
II	Présentation du Projet	5
0.4	Buts	6
0.5	Motivations	6
0.6	Linux	6
0.7	Open Source	6
III	Stratégie de développement	7
0.8	Méthologie de développement	8
0.9	Intégration continue	8
IV	User Requirement Specifications	9
0.10	Définition	10
0.11	Priorité	10
0.12	Mandatory requirement	10
0.12.1	Explication générale(1)	10
0.12.2	Organisation	10
0.13	Desirable requirement	11
0.13.1	Explication générale(2)	11
0.13.2	Organisation(2)	11
0.14	Possible future enhancement	12
0.14.1	Explication générale(3)	12
0.14.2	Organisation(3)	12

Première partie

Présentation des membres du groupe

0.1 Contexte

Dans le cadre de notre DUT Informatique à l'IUT Lyon 1, nous sommes tenus de réaliser un projet tuteuré durant le second semestre. Ce projet s'étendant également sur le troisième semestre, il a pour but de répondre à une problématique précise et de mettre en oeuvre les compétences acquises au cours de la formation. Il a aussi vocation à faire découvrir de nouveaux domaines et il nous permettra d'élargir nos savoir à travers une auto-formation.

Ce projet se découpe en deux axes, le second semestre est dédié à la rédaction d'un cahier des charges fixant les objectifs du projet. La réalisation pratique du projet s'effectuera durant le troisième semestre de la formation.

Malgré une liste de sujets proposés, notre groupe a voulu suivre ses propres motivations (présentées plus loin dans ce document) et a choisi de proposer un sujet à M. Vidal. L'intitulé est le suivant : Verrouillage et déverrouillage d'écran par reconnaissance faciale sous Linux.

0.2 Organisation et membres

L'équipe chargée de ce projet est constituée

- Tuteur du projet : M. Vincent VIDAL
- Chef du projet : M. Bruno INEC
- Membres : M. David ANANDANADARADJA, Mme Sagar GUEYE, M. Matthieu KIRSCHLEGER et M. Pierre-Louis SERGENT

0.3 Compétences

Notre projet comporte deux contraintes principales : il nécessite une bonne connaissance du langage Python (explication choix outils cf III) et une maîtrise de Linux. L'impulsion de ces choix vient en grande partie du chef de projet qui possède une expérience importante dans ces deux domaines. David et Pierre-Louis possèdent quant à eux une expérience modérée dans l'utilisation de Linux (distribution Arch). L'ensemble des compétences individuelles est résumé ci après :

Python :

- Confirmé : Bruno INEC
- Intermédiaire : Pierre-Louis SERGENT
- Débutant : Sagar GUEYE, Matthieu KIRSCHLEGER, David ANANDA

Linux :

- Confirmé : Bruno INEC
- Intermédiaire : David ANANDA, Pierre-Louis SERGENT
- Débutant : Sagar GUEYE, Matthieu KIRSCHLEGER

Comme le montre le listing précédent, les compétences du groupe sont très disparates. Cela peut apparaître comme une contrainte, mais en réalité cela constitue une véritable opportunité pour tous les membres, afin de se former

dans ces domaines, qui restent, importants pour la suite. Nous étions donc motivés pour nous lancer dans un sujet avec nombre d'inconnus mais qui allait être fort enrichissant.

À noter également que dans un tel projet, s'étendant sur une telle durée, les compétences humaines et plus généralement les compétences annexes à l'informatique ne sont pas à négliger.

Deuxième partie

Présentation du Projet

0.4 Buts

Le but premier de l'application est de déverrouiller un écran d'ordinateur, à l'aide d'une caméra, par reconnaissance faciale. Cependant cela implique de mettre en place un verrouillage d'écran sous Linux. Les URS spécifiques seront décrit plus tard dans ce document.

0.5 Motivations

Trois membres du groupe utilisent Arch Linux qui est une distribution minimale de Linux. Le fait de quitter Windows leur a permis de pleinement se concentrer sur la machine à un plus bas niveau, avec tous les avantages de liberté qu'offre une plateforme open source, mais aussi toutes les contraintes qui sont très formatrices et qui forcent à se pencher d'avantage sur le fonctionnement de ce système d'exploitation. Les trois utilisateurs cherchaient une manière de verrouiller/déverrouiller leur écran de manière sécurisée. Et l'idée de ce projet a fleuri suite à un article présent dans le magazine Linux Magazine/France n°203 : "Mettez en place un système de reconnaissance faciale".

0.6 Linux

Le développement du logiciel se fera sur Linux. Et pour cause, un tel projet sur Windows aurait été bien plus difficile concernant l'implémentation système mais aussi le code de l'application. De plus, l'OS est largement privilégié par les développeurs dans le monde de la programmation. C'est pourquoi nous avons choisi de réaliser notre projet sous Linux, qui s'adressera donc à un public familier avec la CLI (Command Line Interface) et les autres aspects techniques. Des interfaces seront potentiellement développées à terme pour les utilisateurs de distributions plus user-friendly (comme Ubuntu).

0.7 Open Source

Le développement du projet se fera de manière complètement transparente et donc en open source. Ce choix est assez logique lorsque l'on réalise un programme pour Linux, car il s'inscrit exactement dans la politique des développeurs qui ont réalisé ce dernier. Cela possède de nombreux avantages : possibilité pour la communauté de contribuer au projet au travers de modifications du code, commentaires, rapport de bug, ...

Troisième partie

Stratégie de développement

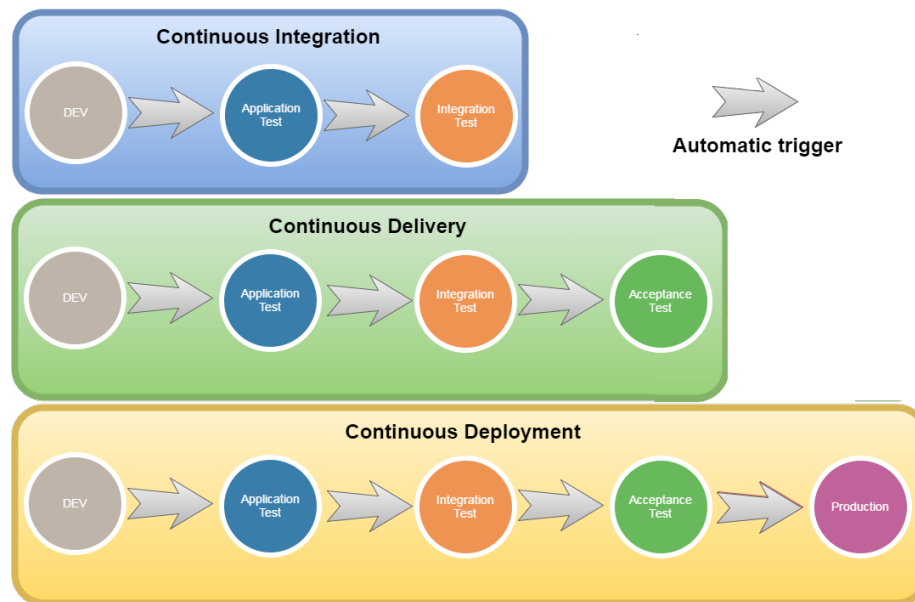
0.8 Méthologie de développement

0.9 Intégration continue

Afin de collaborer au mieux au sein de l'équipe, nous avons mis en place une C.I. (Continuous Integration). C'est un pipeline qui consiste à exécuter les tests mis en place automatiquement après chaque changement sur une branche du projet.

Après avoir positivement passé les tests et avoir subi une phase de review pour recevoir commentaires et conseils, le code peut être intégré dans la branche principale avec l'assurance (relative à l'exhaustivité des tests) qu'il n'a rien cassé.

Cette méthodologie de travail permet à l'utilisateur final de récupérer toutes les nouveautés introduites au moment où elles sont *merged* et non à la sortie d'une nouvelle version. Dans certains cas, notamment avec les sites web par exemple, on peut même arriver à faire du Continuous Deployment, ce qui veut dire qu'il n'y a plus besoin de versionner les différents états du projet et qu'à chaque push d'un des développeurs, le site disponible à l'utilisateur est celui contenant le dernier commit.



Quatrième partie

User Requirement
Specifications

0.10 Définition

Les User Requirement Specifications (URS), ou le cahier des charges des spécifications de l'utilisateur, à pour but de présenter les exigences du client ou de l'utilisateur. Il doit contenir une liste exhaustive (dans la mesure du possible) de ce que le logiciel sera en mesure de faire au terme de son développement. Dans notre cas, les exigences sont tout d'abord posé par nous, premiers utilisateurs. À terme, nous espérons élargir cela à une communauté se formant autour du programme.

0.11 Priorité

Nous avons décidé de diviser les URS en trois niveaux de priorité afin de bien séparer les caractéristiques que nous voulons absolument trouver dans le logiciel final et les caractéristiques qui pourraient être intéressantes à développer dans le futur.

- M – Mandatory requirement. ****doit être développé**** 'Cette caractéristique doit être incluse dans le logiciel final.'
- D – Desirable requirement. ****doit être développé dans la mesure du possible**** 'Cette caractéristique devrait être incluse dans le logiciel final, sauf si contrainte trop importante ou manque de temps.'
- E – Possible future enhancement. ****peut être développé dans le futur ou sera développé en fonction de l'avancement du projet**** 'Cette caractéristique pourrait être incluse dans le logiciel final dans le futur.'

0.12 Mandatory requirement

0.12.1 Explication générale(1)

Le logiciel lockatme devra être installable sur Linux et aura pour fonctionnalité de permettre à l'utilisateur de verrouiller son écran puis de le déverrouiller par reconnaissance faciale ou, le cas échéant, par mot de passe. Pour se faire l'utilisateur sera invité à enregistrer des photos de lui dans un dossier spécifique, ces photos seront utilisé comme modèle pour la reconnaissance par webcam. Des tests seront effectué pour déterminer si ces photos sont de qualités suffisantes pour reconnaître l'utilisateur à coup sûr. Le paramétrage du programme se fera à travers un fichier qui correspond aux normes actuelles des fichiers de configuration.

0.12.2 Organisation

- M.1 : Verrouillage écran
L'utilisateur sera capable de verrouiller son écran avec une commande.

- M.2 : Reconnaissance faciale
Le logiciel sera capable de reconnaître le visage de l'utilisateur à l'aide d'une webcam.
- M.3 : Déverrouillage écran
L'utilisateur sera capable de déverrouiller son écran.
 - M.3.1 Par reconnaissance faciale
 - M.3.1.1 Prise d'information
Le logiciel sera capable de prendre une photo toutes les trois secondes à travers la webcam. Le cas échéant cf M.2.2.2
 - M.3.2 Par saisie de mot de passe
En cas d'échec de la reconnaissance faciale, le logiciel sera capable de déverrouiller l'écran grâce au mot de passe.

0.13 Desirable requirement

0.13.1 Explication générale(2)

De plus nous souhaiterions que l'utilisateur puisse personnaliser plusieurs aspects du logiciel. Par exemple, il lui serait possible de choisir une image lors du verrouillage de l'écran. Il pourrait également modifier la fréquence de prise d'information lors du déverrouillage par reconnaissance faciale. Concernant le verrouillage de l'écran, nous souhaiterions qu'il se fasse de manière automatique lorsque l'utilisateur baisse le clapet, ou qu'il appuie sur une touche choisie. Si nous avons de le temps nous souhaiterions réaliser une interface graphique pour le choix des images «modèles» et pour l'entrée du mot de passe.

0.13.2 Organisation(2)

- M.1 Verrouillage écran
 - D.1 Verrouillage simplifié de l'écran
L'utilisateur devrait être capable de verrouiller son écran avec :
 - D.1.1 Un raccourci clavier *
 - D.1.2 La fermeture clapet *
 - D.2 Personnalisation de l'écran verrouillé
L'utilisateur devrait être capable de choisir l'aspect de son écran verrouillé (image, texte).
- M.3.1.1 Prise d'information
 - D.3 Choix fréquence prise photo
L'utilisateur devrait être capable de choisir la fréquence de prise de photos lors du déverrouillage par reconnaissance faciale.
- D.4 Interface graphique

L'utilisateur devrait être capable de choisir ses photos et entrer son mot de passe lors du déverrouillage grâce à une interface graphique.

0.14 Possible future enhancement

0.14.1 Explication générale(3)

Le projet étant open source nous invitons les développeurs à consulter le repository GitHub pour contribuer au projet et proposer de nouvelles fonctionnalités. L'idée du projet est que lockatme pourra être utilisé comme programme de base pour développer de nouveaux moyens de déverrouillage d'écran. Nous avons notamment pensé à un déverrouillage par finger-print (pour les ordinateurs équipés). Ainsi l'utilisateur aurait la possibilité de choisir parmi les différents moyen de déverrouillage pour sécuriser son ordinateur. Une autre avancée souhaitable serait la récupération de photos des réseaux sociaux (via leurs API respectives) afin que l'utilisateur n'ait pas à choisir des photos manuellement. Enfin pour garantir la sécurité du déverrouillage, il serait souhaitable d'améliorer la reconnaissance faciale, pour faire face à de possibles failles (montrer une photo de l'utilisateur à la webcam).

0.14.2 Organisation(3)

- M.3 Déverrouillage écran
 - E.1 Programme modulaire
 - E.1.1 Par Finger-print
 - L'utilisateur pourrait être capable déverrouiller son écran avec un finger-print.
- M.2 Reconnaissance faciale
 - E.2 Récupération de photos automatique
 - L'utilisateur pourrait être capable d'entrer son nom de compte et mot de passe d'un réseau social qui permet au travers de son API d'utiliser les photos de l'utilisateurs ainsi que les metadatas sur l'identité des personnes présentes sur celles-ci.
- M.3.1 Déverrouillage écran par reconnaissance faciale
 - E.3 Instruction spécifique
 - Le programme pourrait être capable de demander à l'utilisateur de faire certaines gestuelles spécifiques du visage.