

Lockatme
A screen lock with facial recognition abilities

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

24 janvier 2018

Table des matières

1	Présentation des membres du groupe	3
1.1	Contexte	4
1.2	Organisation et membres	4
1.3	Compétences	4
2	Présentation du Projet	6
2.1	Buts	7
2.2	Motivations	7
2.3	Linux	7
2.4	Open Source	7
3	Stratégie de développement	8
3.1	Méthodologie de développement	9
3.1.1	Définition	9
3.1.2	Application dans le projet lockatme	10
3.2	Intégration continue	10
4	Phases du projet — Distribution des tâches	11
4.1	Contexte	12
4.2	Listes des tâches	12
4.3	Répartition des tâches	13
4.4	Diagramme de Gantt	13
5	User Requirement Specifications	14
5.1	Définition	15
5.2	Priorité	15
5.3	Mandatory requirement	15
5.3.1	Explication générale (1)	15
5.3.2	Organisation (1)	15
5.4	Desirable requirement	16
5.4.1	Explication générale (2)	16
5.4.2	Organisation (2)	16
5.5	Possible future enhancement	17
5.5.1	Explication générale (3)	17

5.5.2	Organisation (3)	17
6	Software Design Specifications	18
6.1	Définition	19
6.2	Utilisation	19
6.2.1	Installation Qualification	19
6.2.2	Explication générale	19
6.2.3	Exemple sous i3	20
6.3	Bibliothèques utilisées	21
6.3.1	Contexte	21
6.3.2	Listing	22
6.3.3	Face_recognition	22
6.4	Exemple code	23
7	Implémentation système	24
7.1	Interface standard	25
7.2	Screenlocker tier	25
A	Schéma	26
B	Code	32

Chapitre 1

Présentation des membres du groupe

1.1 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 savoirs à travers une auto-formation.

Ce projet se découpe en deux axes :

- Rédaction du cahier des charges (second semestre)
- Réalisation du projet en lui même (troisième semestre)

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.

1.2 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

1.3 Compétences

Notre projet comporte deux contraintes principales : il nécessite une bonne connaissance du langage Python 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. Ils vont ainsi pouvoir se former dans les domaines ci-après. Ils sont essentiels pour la suite des études et pour le milieu professionnel.

- Programmation : Linux, Python
- Rédaction cahier des charges : \LaTeX
- Travail en équipe : réunion, communication, CI, modèle de développement

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 projet s'étendant sur une telle durée les compétences humaines et plus généralement les compétences annexes à l'informatique ne sont pas à négliger.

Chapitre 2

Présentation du Projet

2.1 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.

2.2 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".

2.3 Linux

Le développement du logiciel se fera sur Linux. 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).

2.4 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, ...

Chapitre 3

Stratégie de développement

3.1 Méthodologie de développement

3.1.1 Définition

Ces derniers temps, un nouveau groupe de méthodes fait son apparition dans la gestion de projet : on parle de méthodes agiles, et Scrum, fait partie de celles-ci (voir figure 3.1). Le terme « agile » définit une approche de gestion de projet qui prend le contre-pied des approches traditionnelles prédictives et séquentielles de type cycle en V ou waterfall. La méthode dite « traditionnelle » favorise l'élaboration d'un plan détaillé du besoin du client laissant donc peu de place au changement. Cela entraîne souvent un effet tunnel, c'est-à-dire un manque de communication entre le maître d'œuvre et le maître d'ouvrage, qui peut être néfaste pour mener à bien le projet. Les membres du groupe de travail se rapportent alors aux spécifications validées et au contrat. Certains projets se terminent dans la douleur au risque de compromettre la relation client. L'approche agile, elle au contraire, permet de réduire considérablement cet effet tunnel en donnant davantage de visibilité. Pour cela, on implique le client du début à la fin du projet et on adopte un processus itératif et incrémental (processus qui implique l'intégration continue de l'architecture d'un système pour produire des versions exécutables, chaque nouvelle version contenant des améliorations incrémentales).

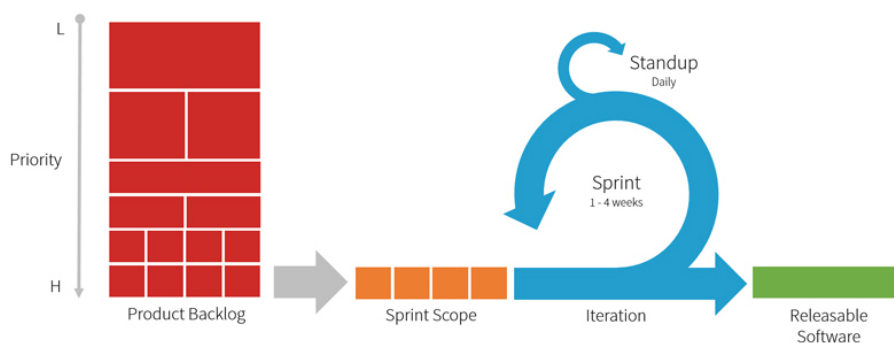


FIGURE 3.1 – schéma agile et scrum

3.1.2 Application dans le projet lockatme

Pour nous, utiliser une méthodologie agile, et plus particulièrement SCRUM s'est traduit par une mise en place de sprint hebdomadaire. À la fin de ces derniers nous nous retrouvons afin de fermer les tickets résolus et d'ouvrir de nouveaux tickets pour le sprint d'après. De plus, nous essayons d'avoir fréquemment des *stand-ups*, sortes de petites réunions de 15 minutes généralement faites debout (comme son nom l'indique) et qui permettent d'exposer d'une part les problèmes que l'on a dans l'avancée de notre travail, de se faire aider d'autre part, et d'annoncer ce que nous comptons faire le jour même.

Les outils qui nous servent pour exploiter le potentiel de cette méthodologie sont *Taiga* pour le suivi et la gestion des tickets et *Discord* pour la communication par message ou vidéo.

3.2 Intégration continue

Afin de collaborer au mieux au sein de l'équipe, nous avons mis en place une C.I. (voir figure A.1). 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 pas compromis les autres parties du code.

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 certain 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. Ceci n'est pas possible à faire pour un projet comme le nôtre, qui doit être manuellement mis-à-jour à chaque nouvelle version.

Chapitre 4

Phases du projet — Distribution des tâches

4.1 Contexte

Le projet repose, en assez grande partie, sur des domaines qu'il nous fallait découvrir et étudier. C'est pourquoi l'attribution et la définition des tâches a été une problématique importante dans le projet lockatme. Cette étape est essentielle pour le bon déroulement du développement. Nous nous sommes efforcés d'attribuer les tâches à des duos ou trios afin de permettre deux choses : une auto-formation étant parfois nécessaire, les membres assignés à une même tâche pouvaient partager les connaissances et les difficultés, afin de faire avancer le développement plus vite. De plus les membres ne devraient pas rester bloquer sur une tâche étant donné que les attributions se font en fonction des compétences de chacun.

4.2 Listes des tâches

La liste des tâches est fortement susceptible d'évoluer au cours du projet en fonction de l'évolution de celui-ci, des difficultés rencontrées et du temps imparti. La réalisation des tests n'est pas spécifiée dans cette liste. Niveaux d'importances : 1 - essentiel, 2 - important, 3 - importance modérée, 4 - optionnel.

T1 : Cahier des charges (1)

- conception
- rédaction
- validation

T2 : Déverrouillage

- algo reconnaissance faciale (1)
- algo déverrouillage par mot de passe (1)
- gestion des cas d'erreurs (1)
- fichier configuration/personnalisation (2)

T3 : Implementation système, installation

- verrouillage écran (1)
- déverrouillage écran (1)
- installation qualification (2)
- upload du logiciel sur des dépôts standards (1)
- readme (2)

T4 : Amélioration

- interface graphique (3)
- développement plateforme commune de verrouillage/déverrouillage d'écran (4)

4.3 Répartition des tâches

Du fait de la disparité des compétences du groupe, il était essentiel d'associer plusieurs personnes à chaque tâche. Afin de faciliter le travail mais aussi pour que chacun apprenne de nouvelles choses. Comme dit plus haut nous avons donc décidé d'attribuer chaque sous-tâche à des duos ou trios ; composés d'une personne référente et d'une personne peu ou pas expérimentée dans le domaine ciblé. Ainsi la personne ayant plus de connaissances est capable de diviser le travail en d'autres sous-tâches (non présentes sur le diagramme) afin de faire participer au mieux les autres membres.

Nous avons pris soin d'associer les tâches bloquantes aux personnes compétentes. De plus si une difficulté survient sur une tâche, les réunions hebdomadaires permettent de faire le point et d'aider la personne.

4.4 Diagramme de Gantt

Voici le diagramme de Gantt résumant les principales tâches et sous-tâches ainsi que la repartition de celles-ci.

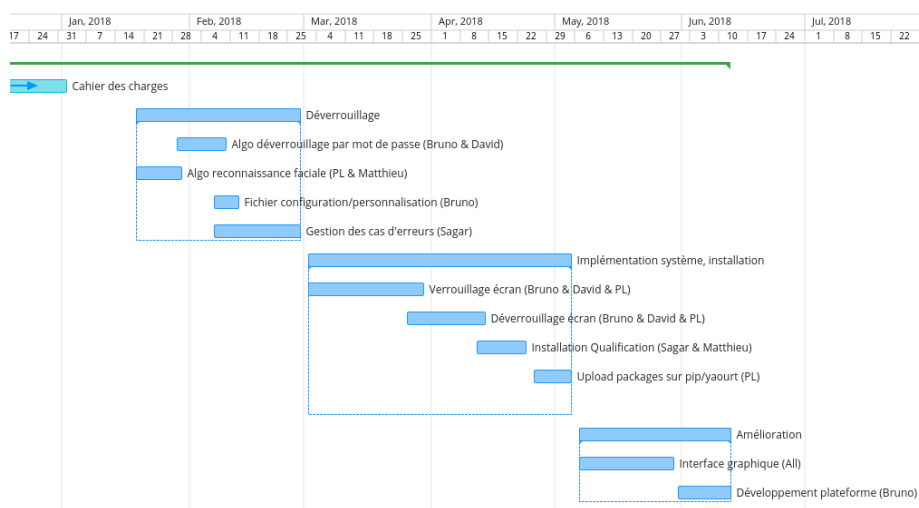


FIGURE 4.1 – Diagramme de Gantt

Chapitre 5

User Requirement Specifications

5.1 Définition

Les *User Requirement Specifications* (URS), ou le cahier des charges des spécifications de l'utilisateur, a 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 posées par nous, premiers utilisateurs. À terme, nous espérons élargir cela à une communauté se formant autour du programme.

5.2 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.'

5.3 Mandatory requirement

5.3.1 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 utilisées comme modèle pour la reconnaissance par webcam. Des tests devront être effectués 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.

5.3.2 Organisation (1)

- 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.3.2
 - M.3.2 Par saisie de mot de passe
En cas d'échec de la reconnaissance faciale, l'utilisateur sera redirigé vers un déverrouillage d'écran par mot de passe.

5.4 Desirable requirement

5.4.1 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. Nous souhaiterions aussi réaliser une interface graphique pour le choix des images «modèles» et pour la saisie du mot de passe.

5.4.2 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.

* : Il est important de rappeler que le logiciel sera disponible uniquement sur Linux. L'utilisateur sera donc très libre pour les configurations, et l'utilisation d'un raccourci clavier ou du verrouillage automatique par fermeture du clapet ne pourra se faire qu'à travers des changements réalisés par l'utilisateur sur sa machine. La marche à suivre sera indiquée dans le mode d'emploi. Mais l'utilisateur restera très libre de ses actions.

5.5 Possible future enhancement

5.5.1 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).

5.5.2 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 de passer par un réseau social pour récupérer ses photos et metadatas grâce à l'API.

- 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.

Chapitre 6

Software Design Specifications

6.1 Définition

Les *Software Design Specifications* (SDS), ou le cahier des charges de conception du logiciel, à pour but de présenter l'architecture générale du logiciel. La présentation se fait à deux échelles : à bas niveau avec des exemples de codes et l'explication des bibliothèques utilisées. Et à un plus haut niveau avec des diagrammes de fonctionnement, des exemples d'utilisations et des captures d'écran. À noter que c'est dans cette section que nous traiterons des limites du logiciel. C'est à dire tout ce que le logiciel ne sera pas en mesure de faire automatiquement. Certaines recommandations vont donc être énoncées, qu'il sera préférable de respecter pour le bon fonctionnement de lockatme.

6.2 Utilisation

6.2.1 Installation Qualification

Pour installer le logiciel lockatme, l'utilisateur aura deux options. Le projet sera upload sur PyPI (Python Package Index). Il pourra donc utiliser la commande suivante disponible sur toutes les distributions Linux, à condition d'avoir installé le package pip :

```
$ pip install lockatme
```

Sinon il pourra tout simplement cloner le projet depuis GitHub puis le compiler :

```
$ git clone https://github.com/lockatme/lockatme-specifications.git
$ cd lockatme
$ make install
```

Suite à l'installation de lockatme l'utilisateur pourra lancer le logiciel avec la commande suivante depuis son shell **lockatme**.

6.2.2 Explication générale

Une fois l'installation réalisée, comme expliqué dans la partie précédente, la commande **lockatme** permettra d'exécuter le logiciel. Son exécution aura comme effet de verrouiller l'écran. Par défaut l'écran sera recouvert d'un filtre transparent avec un cadenas (voir figure A.2). À noter que durant cette période de verrouillage, l'écran de l'ordinateur pourra très bien se mettre en veille (écran noir), selon les configurations initiales de l'utilisateur. Pour sortir du verrouillage l'utilisateur aura juste à appuyer sur une touche du clavier. Ensuite la reconnaissance faciale commencera immédiatement (voir figure A.3). Un point rouge apparaissant et disparaissant indiquera une prise de photo de la part de la webcam. Si une photo prise ainsi correspond à une photo modèle, l'écran se déverrouillera. Au bout d'un moment (configurable dans le fichier de configuration), si le déverrouillage échoue l'utilisateur sera invité à entrer son mot de passe (voir figure A.4).

6.2.3 Exemple sous i3

Photos modèles

Le choix des photos modèles devra se faire de manière autonome. À aucun moment le logiciel invitera l'utilisateur à mettre des photos modèles dans le dossier prévu à cet effet. De même, pour le mot de passe. En cas d'absence de photos modèles le logiciel demandera un mot de passe directement. Si le mot de passe n'a pas été défini il suffira d'appuyer sur Entrée. Voici la marche à suivre :

```
$ cp path/to/image ~/lockatme/images/
```

À noter qu'il est possible de mettre plusieurs photos modèles, dans la mesure où si l'image de la webcam correspond à l'une des photos le déverrouillage fonctionnera. Bien évidemment une image de bonne qualité est préférable, le logiciel ne vérifiera pas la qualité de l'image. L'utilisateur devra donc voir à l'usage.

Raccourci clavier

Cet exemple est réalisé à partir d'une distribution ArchLinux avec le windows manager i3. La marche à suivre est donc susceptible de changer.

```
$ cd .config/i3/  
~/ .config/i3/$ vim config
```

Exemple de config :

```
#program bindkey  
bindsym mod+Key+binding exec lockatme
```

Fermeture clapet

La marche à suivre est la suivante :

```
$ sudo pacman -S acpid  
$ cd /etc/acpi/events  
/etc/acpi/events/$ vim lid  
/etc/acpi/events/$ cd ..  
/etc/acpi/$ vim lid.sh
```

Il faut tout d'abord installer acpid. Ensuite à l'intérieur de /etc/acpi/events il faut créer le fichier `lid` (voir ci dessous).

```
event=button/lid LID close  
action=/etc/acpi/lid.sh "
```

Ce bout de code va permettre d'exécuter le fichier `lid.sh` (voir ci dessous) contenu dans `/etc/acpi/`.

```
lockatme
```

Ainsi lorsque le clapet se fermera lockatme s'exécutera automatiquement.

6.3 Bibliothèques utilisées

6.3.1 Contexte

Lorsque nous avons commencé les recherches pour ce projet, nous nous sommes d'abord penché sur l'utilisation de `Open_CV`, une bibliothèque écrite en C/C++ qui propose des bindings en Python. `Open_CV` utilise le machine learning pour reconnaître les visages au sein d'une image. La méthode de fonctionnement pour identifier un visage dans une image est dit "en cascade". C'est à dire que le programme va de manières successives et à différentes échelles, vérifier si chaque parcelle de l'image ne contient pas un visage. Sans plus entrer dans les détails, nous avons donc pu écrire quelques lignes de code qui nous permettaient d'identifier les visages au sein d'une image (voir figure 6.1), mais aussi en direct grâce à une webcam. Problème : cette option ne nous permettait pas de simplement identifier une personne spécifique dans une image. Chose essentielle pour notre logiciel.

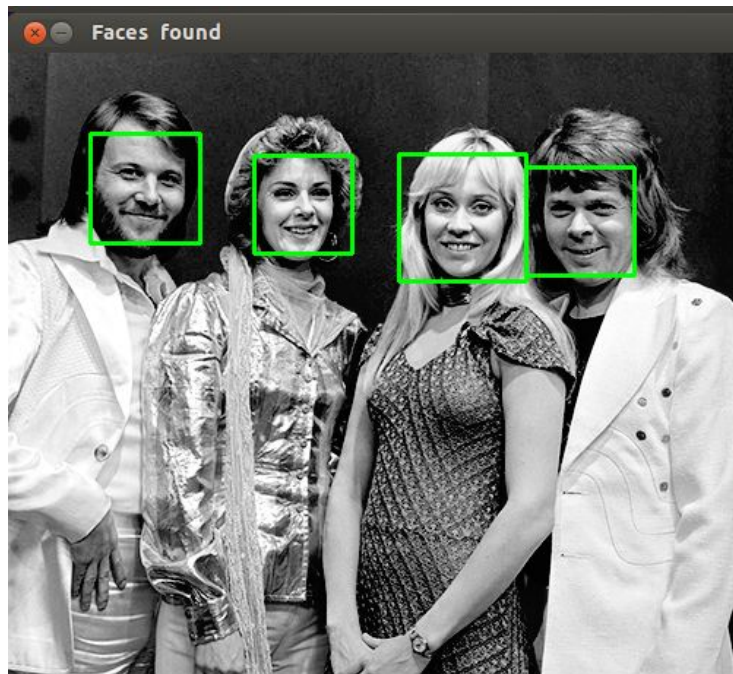


FIGURE 6.1 – Reconnaissance visages avec programme bibliothèque `Open_CV`

Nous avons par la suite trouvé une autre bibliothèque de plus haut niveau : `face_recognition` (https://github.com/ageitgey/face_recognition). Avec celle-ci les possibilités sont diverses, nous avons donc décidé d'utiliser `face_recognition` pour gérer la reconnaissance faciale de `lockatme`.

6.3.2 Listing

Lesquelles ? et Pourquoi ?

- `Open_CV` : accès à la WebCam, nécessaire à la récupération de l'image WebCam
- `face_recognition` : permet la reconnaissance facial spécifique par Machine learning

6.3.3 Face_recognition

`Face_recognition` est une bibliothèque très performante qui permet de détecter les visages dans une image et d'identifier les protagonistes en fonction des visages mémorisés (machine learning). La détection se fait grossièrement en 4 étapes :

- Trouver un visage dans l'image
- Analyser les caractéristiques faciales
- Comparer avec les visages connus
- Faire une prédiction sur la personne

La technique de reconnaissance faciale est appelé Histogram of Oriented Gradients (HOG). Tout d'abord les couleurs sont changées pour avoir une image en niveau de gris. Ensuite l'idée est de regarder chaque pixel de l'image et de faire une flèche vers le pixel adjacent le plus sombre. Chaque pixel est ainsi remplacé par une flèche appelée gradient. Ce procédé permet d'avoir une représentation qui est indépendante de la clarté ou de la noirceur de l'image. Mais une flèche par pixel rend l'analyse trop pointue, ainsi l'image du début est séparée en carré de 16x16. Dans chaque carré on trouve une flèche qui représente en moyenne la direction la plus représentée des flèches de chaque pixel en son sein. Ainsi on a une représentation globale et simple du visage (voir figure A.6 et A.7)

Pour reconnaître des personnes spécifiques, le logiciel ne va pas chercher à comparer la représentation trouvée par HOG avec toutes les autres représentation trouvées auparavant. Il va réaliser des mesures précises sur les visages trouvés et ainsi émettre une décision par rapport aux mesures enregistrées dans le passé sur d'autres images.

6.4 Exemple code

Ci dessous le programme qui permet de passer en paramètre une image modèle et une image à reconnaître. Le programme renvoie `true` si la personne sur les deux images est identique et `false` sinon.

```
import face_recognition as fr

def is_recognized(imageSet, imagePath)
    model_image = fr.load_image_file(imageSet)
    unknown_image = fr.load_image_file(imagePath)

    model_face_encoding = fr.face_encodings(model_image)[0]
    unknown_face_encoding = fr.face_encodings(unknown_image)[0]

    know_faces = [
        model_face_encoding
    ]

    results = fr.compare_faces(know_faces, unknown_face_encoding)

    return any(results)
```

Le programme va tout simplement prendre l'image modèle et "l'encoder" (HOG) et la placer dans la liste des visages connus. L'autre image est également encodée. L'avant dernière ligne permet de comparer les deux images encodées.

Sur le programme en annexe B même principe sauf que la reconnaissance se fait en direct avec une Webcam. Le programme permet de dessiner un cadre rouge autour du/des visages et de faire apparaître leur(s) nom(s) si il reconnaît un visage. L'encodage se fait ligne 6 et 7.

Chapitre 7

Implémentation système

7.1 Interface standard

Linux offre une interface standard pour l'authentification à travers la bibliothèque PAM (Pluggable Authentication Module). Des modules peuvent être écrits et utilisés par n'importe quel programme utilisant la bibliothèque. Cela offre le grand avantage d'être très portable et modulaire. Par exemple, de cette manière, MacOS et Android pourraient potentiellement être supportés. En revanche, écrire un module PAM n'est pas des plus aisé. C'est un travail assez bas niveau qui demande une bonne connaissance du ANSI-C. Sans l'existence de bindings Python pour la bibliothèque, cette solution semble être hors de portée pour notre groupe. Cela demanderait d'intégrer notre logique de reconnaissance faciale écrite en Python dans un module PAM, écrit en C. Puis d'utiliser la bibliothèque au sein de notre programme principal pour qu'il fasse utilisation du module créé.

7.2 Screenlocker tier

Une solution alternative serait d'utiliser un screenlocker qui permet de lock et unlock au travers de commandes. Un exemple de programme standard est *XScreenSaver* qui permet de lock avec la commande `xscreensaver-command -l` et d'unlock avec `xscreensaver-command -d`. Cette solution implique d'appeler le programme en question depuis notre propre programme Python. Ceci est moins portable et ne laisse pas autant de liberté, mais est plus simple et plus rapide à implémenter (voir figure A.8) De plus, cela offre l'avantage d'offrir d'office toutes les fonctionnalités du programme utilisé.

Annexe A

Schéma

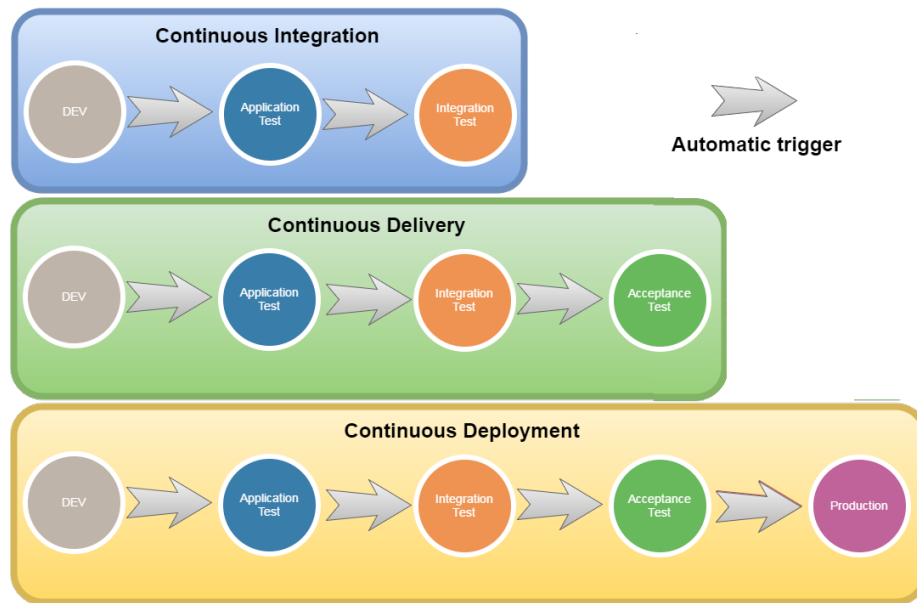


FIGURE A.1 – Continuous integration



FIGURE A.2 – Ecran verrouillé



FIGURE A.3 – Déverrouillage écran avec reconnaissance faciale



FIGURE A.4 – Déverrouillage écran, demande mot de passe

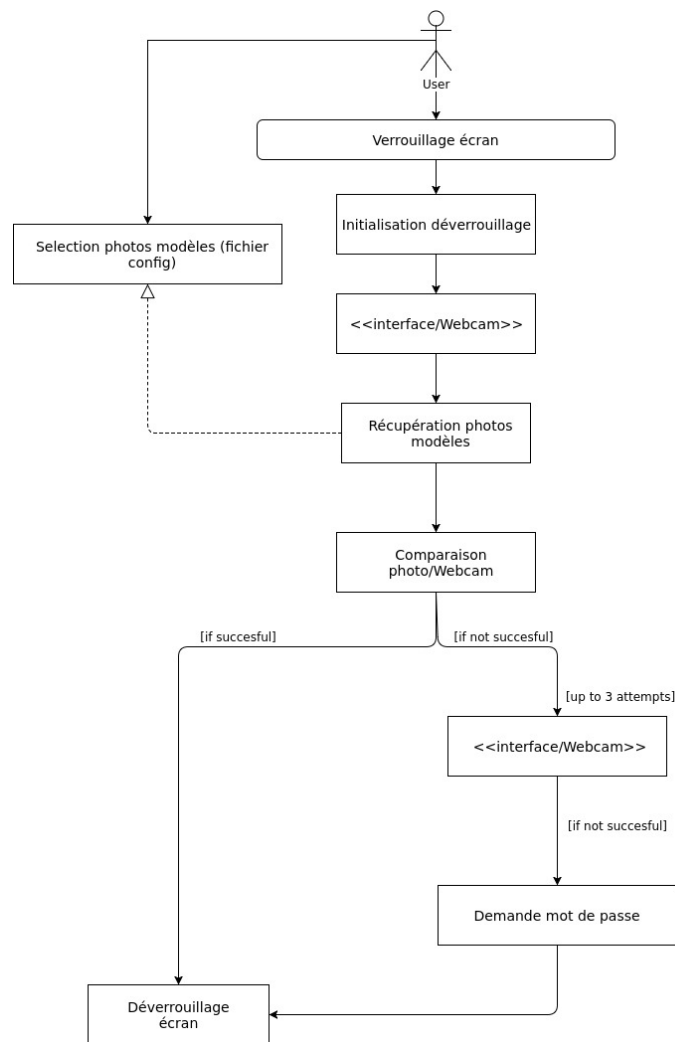


FIGURE A.5 – Diagramme explication du fonctionnement général de lockatme



FIGURE A.6 – Exemple représentation HOG (1)

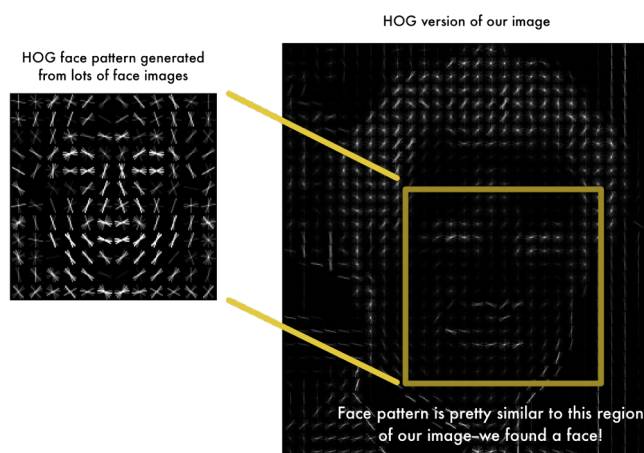


FIGURE A.7 – Exemple représentation HOG (2)

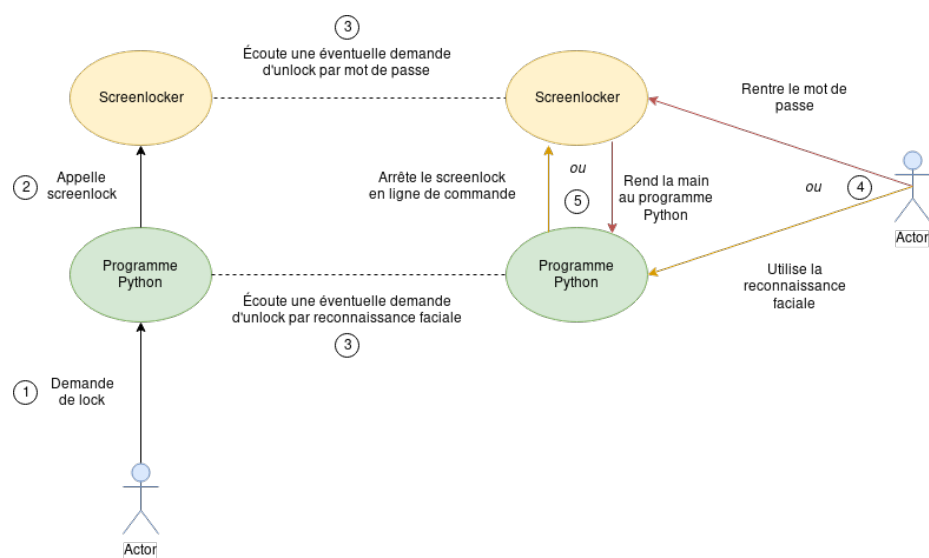


FIGURE A.8 – Diagramme appel programme tiers

Annexe B

Code

```

import face_recognition
import cv2
video_capture = cv2.VideoCapture(0)
juju_image = face_recognition.load_image_file("juju.jpg")
pl_image = face_recognition.load_image_file("pl.jpg")

juju_face_encoding = face_recognition.face_encodings(juju_image)[0]
pl_face_encoding = face_recognition.face_encodings(pl_image)[0]

while True:
    ret, frame = video_capture.read()

    face_locations = face_recognition.face_locations(frame)
    face_encodings = face_recognition.face_encodings(frame, face_locations)

    for (top, right, bottom, left), face_encoding in zip(face_locations,
        face_encodings):
        #See if the face is a match for the known face(s)
        match = face_recognition.compare_faces([juju_face_encoding],
            face_encoding)
        match1 = face_recognition.compare_faces([pl_face_encoding],
            face_encoding)
        name = "Unknown"
        if match[0]:
            name = "Juliette"
        if match1[0]:
            name = "PL"
        #Draw a box around the face
        cv2.rectangle(frame, (left, top), (right, bottom), (0, 0, 255), 2)

        #Draw a label with a name below the face
        cv2.rectangle(frame, (left, bottom - 35), (right, bottom), (0, 0,
            255), cv2.FILLED)
        font = cv2.FONT_HERSHEY_DUPLEX
        cv2.putText(frame, name, (left + 6, bottom - 6), font, 1.0, (255,
            255, 255), 1)

    #Display the resulting image
    cv2.imshow('Video', frame)

    #Hit 'q' on the keyboard to quit!
    if cv2.waitKey(1) & 0xFF == ord('q'):
        break
#Release handle to the webcam
    video_capture.release()
    cv2.destroyAllWindows()

```