

# Onderzoeks verslag DOOMotica

21 januari 2018



# Inhoudsopgave

<b>1 Domotica</b>	<b>3</b>
<b>2 Website bouwen</b>	<b>3</b>
<b>3 Hindernissen</b>	<b>4</b>
3.1 geen database les . . . . .	4
3.2 hashen . . . . .	4
<b>4 Centrale vraag</b>	<b>5</b>
<b>5 Deelvragen en onderzoeksvragen</b>	<b>6</b>
5.1 Dahaus . . . . .	6
5.1.1 Connectie . . . . .	6
5.1.2 Commando's . . . . .	6
5.2 Spelletjes . . . . .	7
5.3 Tegeltjes . . . . .	7
<b>6 Verantwoording gebruikte methodes</b>	<b>8</b>
6.1 Create user . . . . .	8
6.2 Inloggen . . . . .	8
<b>7 Analyse van de gegevens</b>	<b>9</b>
7.1 Dataverzameling . . . . .	9
7.2 Analyse . . . . .	9
7.3 Deelconclusie/ aanbeveling . . . . .	9
<b>8 Eindconclusie</b>	<b>10</b>
<b>9 Aanbeveling</b>	<b>10</b>
<b>10 bijlagen</b>	<b>11</b>

## **1 Domotica**

De reden dat we dit project doen is zodat we de domotica in een huis zouden kunnen besturen. Hier voor maken we een webpagina waarop op onder andere de functies van Dahaus, spelletjes, tegeltjes voor je favoriete sites en nog wat andere tegeltjes voor je site geschiedenis.

## **2 Website bouwen**

De opdracht voor de studenten is het maken van een website waar de gebruiker een account kan aanmaken en op dit account kan inloggen. Na het inloggen moet de gebruiker zijn favorieten site op de pagina kunnen zetten in de daar aangewezen tegels er voor. verder zijn er nog tegels voor de laatst bezochte sites. verder is er nog plek voor simpele spelletjes en als laatst moet de gebruiker Dahaus kunnen gebruiken.

### **3 Hindernissen**

#### **3.1 geen database les**

De leraar databases was in het begin van de periode afwezig. Hierdoor hebben we aan het begin van ons project niet goed met de database kunnen werken. Dit hebben we opgelost door zelf onderzoek te doen naar hoe SQL werkt en hoe je een database in elkaar zet. Later in de periode kwam de leraar weer op school en hebben we inhaal lessen gehad. Deze lessen hebben ons geholpen om ons database systeem te verbeteren en om onze comments die we naar de database sturen te verbeteren.

#### **3.2 hashen**

## 4 Centrale vraag

In hoe verre zijn De studenten instaat tot het bouwen van een webpagina? Dit houdt in een site met inlog systeem die ook gekoppeld is aan een database en werkende functie heeft zoals Dahaha en spelletjes om te spelen voor de gebruiker. Verder wil de opdrachtgever hoe uitgebreid de studenten de webpagina kunnen maken en wat de studenten nog meer verzinnen om als extra dingen er op te zetten. Denk hierbij bijvoorbeeld aan extra functie als een muziek speler.

## 5 Deelvragen en onderzoeksvragen

### 5.1 DaHaus

De eerste deelvraag is: Hoe kan er een werkende connectie gemaakt worden met DaHaus vanaf de website en wat is de beste manier om gebruikers een commando te laten sturen naar DaHaus, zonder dat er problemen optreden met DaHaus of het programma?

#### 5.1.1 Connectie

De connectie met DaHaus is gemaakt met behulp van een TCP client. DaHaus is een TCP listener en om met een listener te connecten moet je een TCP client gebruiken. Er is voor gekozen om de connectie met DaHaus alleen te maken als er een message verstuurd moet worden, nadat de message is verstuurd wordt de connectie ook meteen weer afgesloten. Het lukte namelijk niet om een connectie te openen en open te houden en op die connectie dan meerdere berichten te sturen en de connectie door middel van een button af te sluiten. Het open houden van de connectie gaf ook het probleem dat als de connectie niet goed werd afgesloten, dan crashde DaHaus. Terwijl nu de connectie automatisch wordt afgesloten waardoor er dus haast geen kans is op een crash van DaHaus.

Om de message naar DaHaus te sturen is er een NetworkStream nodig. Deze NetworkStream is aangemaakt door via de aangemaakte TCP client een stream te openen. Op deze stream is het mogelijk om een message naar plain text te encoden in ASCII en naar DaHaus te sturen in de vorm van Bytes. Als deze bytes zijn verstuurd moet het programma de reactie van DaHaus opvangen. De reactie van DaHaus is ook in plain text en wordt op de zelfde stream terug gestuurd. Om deze reactie te lezen resetten we de bytes die we gebruikten voor de message, deze worden dan gevuld met wat er van de stream gelezen wordt. Deze bytes worden dan weer terug gezet naar text. Deze text wordt dan in een string gezet en in de response textbox geprint. De stream en client worden daarna nog niet gesloten. Eerst wordt de "exit" message naar DaHaus gestuurd. Hierdoor sluit DaHaus de connectie zelf. Daarna wordt de client en de stream geclosed. Deze exit message wordt dan niet geprint, anders komt er na elk commando "Bye bye" geprint in de response textbox wat het alleen maar onnodig opvult. De stream en client worden dus pas geclosed nadat DaHaus zelf is geëxit. Als de exit message namelijk niet verstuurd werd dan zou de connectie toch nog blijven openstaan bij DaHaus en zou er even goed nog een nieuwe connectie worden gemaakt bij DaHaus bij een nieuwe message. Hierdoor zou er dan een hele op hoping aan connecties ontstaan bij DaHaus. Dit gaf in kleine tests geen problemen maar is gewoon niet net en zou uiteindelijk te veel stress kunnen veroorzaken bij DaHaus.

#### 5.1.2 Commando's

De commando's die naar DaHaus worden gestuurd kan het best via knoppen worden gedaan. Hierdoor hoeft de gebruiker dan namelijk niet alle commando's uit hun hoofd te kennen of op te zoeken. De makkelijkste optie was om 2 radiobutton lists te maken. Één om een lamp, window, heater, alle lampen of alle windows te selecteren. Een andere om

## **5.2 Spelletjes**

De spelletjes die de studenten op de site moeten verwerken zijn simpele spelletjes voor de gebruiker om te spelen op de webpagina zelf. Er kunnen spelletjes op staan zoals:

## **5.3 Tegeltjes**

De Tegeltjes die op de site verwerkt zitten zijn voor de gebruiker. Om zelf in te vullen met zijn of haar eigen favorieten websites.

## **6 Verantwoording gebruikte methodes**

### **6.1 Create user**

### **6.2 Inloggen**

Voor het inlog gedeelte van het systeem zijn de studenten zelf gaan programmeren. Dit omdat de studenten dit een leuke uitdaging leek. Bij het maken van de inlog hebben de studenten een psd gemaakt zoals te zien is in Figuur 1. Het Programma is opgebouwd uit een aantal delen deze zijn Het ophalen van het wachtwoord uit de Database. Vervolgens het wachtwoord omzetten naar byte, daarna dan het opsplitsen van de Salt en de Hash. vervolgens de Slat voor het ingevulde wachtwoord zetten. Dit Wordt dan gehashed en als laatst word er vergeleken of de hash van het wachtwoord uit de database en het net gehashde wachtwoord het zelfde zijn, als dit zo is dan word er een cookie gemaakt die de gebruikersnaam onthoud en de gebruiker door stuurt naar de homepage. Wanneer dit niet het geval is krijgt de gebruiker een foutmelding dat het wachtwoord niet correct is. De code is te zien in Figuur 2.



## 7 Analyse van de gegevens

### 7.1 Dataverzameling

De Studenten hebben voor een groot deel gebruik gemaakt van de gegeven powerpoints van de lessen Webprogrammeren. ook hebben we een aantal dingen opgezocht op internet hier de links die we gebruikt hebben: [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms525800\(v=vs.90\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms525800(v=vs.90).aspx) (bekeken op 19-01-2018, Geschreven door Microsoft), <https://stackoverflow.com/questions/13058574/check-if-cookie-exists>(Bekeken op 19-01-2018, geschreven door zmbq).

### 7.2 Analyse

De powerpoints waren van een betrouwbare bron. Ze komen namelijk van hun docent die ze les heeft gegeven in webprogrammeren en het is ook 1 van de docenten die het project beoordeeld hierdoor weten de studenten ook meteen dat het op de manier gaat als de opdrachtgever wil. De eerste link is afkomstig van Microsoft een betrouwbare bron, omdat het programma waar de studenten hun webpagina op maken ook van Microsoft is. De Tweede links is van de site stackoverflow op deze site stellen mensen vragen over dingen waar ze niet uitkomen met hun programma's. De antwoorden zijn niet altijd betrouwbaar, maar in dit geval werkte het antwoord wel.

### 7.3 Deelconclusie/ aanbeveling

De studenten zijn er achtergekomen dat de powerpoints heel handig zijn om bij de hand te hebben voor als je ergens niet op komt. Verder zijn de voorbeelden van Microsoft handig om op te zoeken als je iets niet meer compleet weet. De site stackoverflow is handig als je weet wat je wilt alleen niet weet hoe je het uitvoerd. De studenten zouden aanbevelen om zeker de powerpoints te gebruiken en als je het daar niet in kunt vinden kun je altijd nog internet raadplegen.

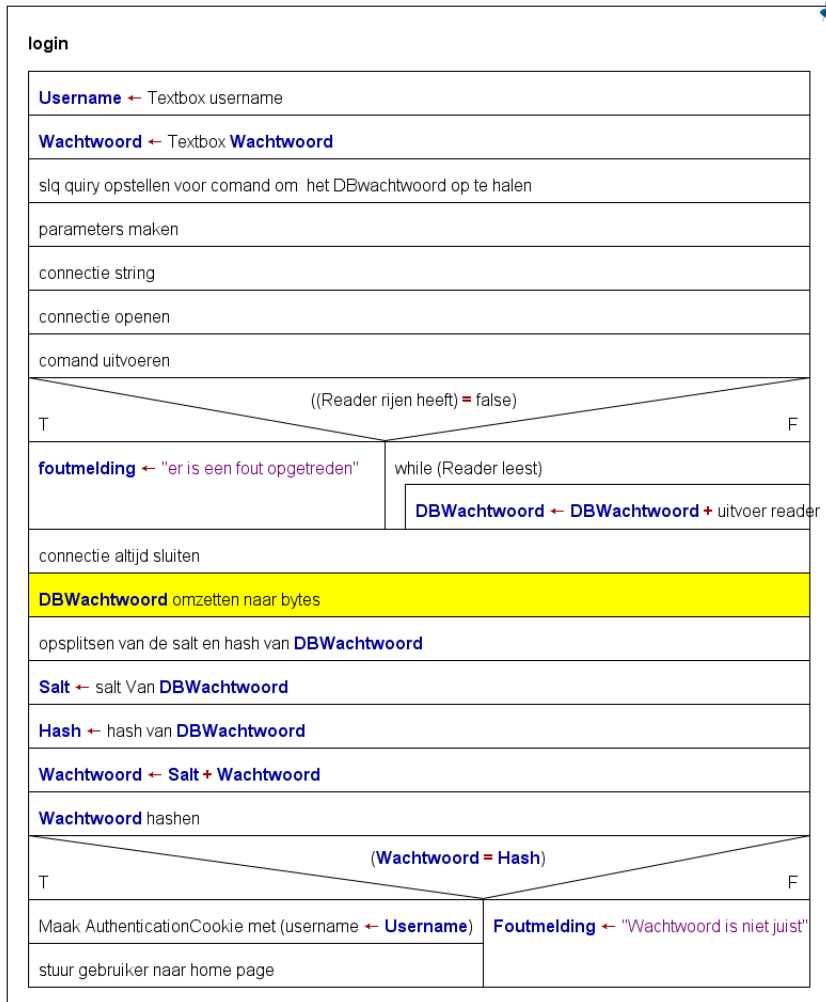
## 8 Eindconclusie

De studenten zijn er achter gekomen dat het meer werk is dan alleen maar een paar dingen op de pagina slepen zoals in de lessen werd gedaan om, maar dat er veel meer bij komt kijken bij een echte webpagina maken met alle eisen zoals beschreven staat in Hoofdstuk 2 staat beschreven. Verder is het handig als zoals bij de studenten gebeurde dat er een les als database uitvalt voor het begin van de periode dat je er zelf gewoon mee aan de slag gaat dan word je achterstand niet te groot.

## 9 Aanbeveling

De aanbeveling van de studenten is om het werk niet te onderschatten en op tijd er mee te beginnen zodat je tijd over kan houden voor extra dingen. Die je op je webpagina wilt zetten. Verder als er een les niet gegeven word om de één of andere reden zoek iemand die er het begrijpt en kan uitleggen en vraag om hulp wanneer nodig, ook aan je groepsgenoten. het is beter hulp te vragen dan het slecht product te leveren.

## 10 bijlagen



Figuur 1: psd van de Login

```

protected void btn_Login_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string Wachtwoord = "";
    int RolNr;
    Connectie.ConnectionString = ConfigurationManager.ConnectionStrings["Harry"].ToString();
    Query.Connection = Connectie;

    Query.CommandText = "SELECT Wachtwoord, Rolnr FROM LID WHERE Gebruikersnaam = ? ";
    OleDbParameter Param1 = new OleDbParameter();
    Param1.Value = txt_Username.Text;
    Query.Parameters.Add(Param1);

    try
    {
        Connectie.Open();
        OleDbDataReader Leesding = Query.ExecuteReader();
        while (Leesding.Read())
        {
            Wachtwoord = Leesding["Wachtwoord"].ToString();
            RolNr = Convert.ToInt32(Leesding["Rolnr"]);
        }
    }
    catch (Exception exc)
    {
        lbl_gelukt.Text = exc.ToString();
    }
    finally { Connectie.Close(); }

    //converteren string naar bytes
    byte[] DBhash = Convert.FromBase64String(Wachtwoord);

    //AANMAKEN SALT VAN DBHASH
    byte[] DBsalt = new byte[16];
    Array.Copy(DBhash, 0, DBsalt, 0, 16);
    //Aanmaken en converteren hash uit ww
    byte[] Controle_DBhash = new byte[20];
    Array.Copy(DBhash, 16, Controle_DBhash, 0, 20);
    string DBww = Convert.ToBase64String(Controle_DBhash);

    //HASHEN
    var pbkdf2 = new Rfc2898DeriveBytes(txt_Password.Text, DBsalt, 10000);
    byte[] Cthash = pbkdf2.GetBytes(20);
    string ControlePass = Convert.ToBase64String(Cthash);

    if (ControlePass == DBww)
    {
        //toevoegen cookie met username + lidnr
        HttpCookie Koekje = new HttpCookie("AuthenticationCookie");
        Koekje.Values.Add("Username", txt_Username.Text);
        Koekje.Expires = DateTime.Now.AddMinutes(20);
        Response.Cookies.Add(Koekje);

        //doorsturen naar home.aspx
        Server.Transfer("~/MEMBERS/Home.aspx");
    }
}

```

Figuur 2: Code van de login