Université du Québec à Rimouski

Campus de Lévis

TRAVAIL PRATIQUE #1

Par

Bastien Goulet et Cédrick Larrivée

Travail présenté à M. Martin Arsenault.

Dans le cadre du cours Sécurité informatique.

INF36207-MS

3 février 2023

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc126763632)

[Installation des applications 3](#_Toc126763633)

[Utilisation du Serveur 4](#_Toc126763634)

[Utilisation du Client 4](#_Toc126763635)

[Gestion des erreurs 5](#_Toc126763636)

[Maintenance du système 5](#_Toc126763637)

# Introduction

Ce présent document vous informera sur le mode d’emploi de nos applications d’authentification par jeton unique. Au cours de votre lecture, vous apprendrez à utiliser les diverses fonctionnalités de notre application serveur et de notre client.

Vous trouverez dans cette archive deux applications. Ils seront identifiés comme le client et le serveur. Chacune de ces applications est indépendante de l’autre ainsi que d’internet. Vous pouvez donc avoir plusieurs clients pour un même serveur ou plusieurs serveurs pour un même client sans avoir besoin d’inscrire les clients sur l’application serveur. Finalement, nos applications fournissent une manière fiable et sécuritaire d’authentifier un client avec l’aide d’un jeton unique.

# Installation des applications

Pour pouvoir utiliser nos applications client et serveur, vous devez être sur Windows 10 ou 11.

Aucune installation n’est requise de votre part pour utiliser nos applications. Vous n’avez qu’à désarchiver l’archive contenant soit le serveur ou le client. Vous y trouverez les divers fichiers dont les applications dépendent ainsi qu’un exécutable par application.

# Utilisation du Serveur

Pour utiliser l’application serveur, lancer l’exécutable. L’interface du serveur devrait normalement apparaitre après quelques secondes. Vous remarquerez une minuterie dans le haut de l’interface. Cette dernière indique le temps restant avant que le jeton actuel soit remplacé par un nouveau jeton. Le serveur garantit donc la validité d’un jeton pendant 60 secondes.

Sous la minuterie, une section est réservée pour afficher le jeton précédent. Cela permet à l’utilisateur de valider la synchronisation du serveur et du client en lui permettant de valider le jeton précédent.

Enfin, un champ de texte prévu pour recevoir le jeton du client est présent. Pour valider le jeton du client, simplement cliqué sur le bouton de connexion qui se trouve sur l’interface du serveur. Il est important que l’utilisateur vérifie qu’il a bien entré le jeton à 8 chiffres, car sinon l’utilisateur verra son accès refusé.

# Utilisation du Client

Pour utiliser l’application client, lancer l’exécutable. L’interface du client devrait normalement apparaitre après quelques secondes. Vous remarquerez une minuterie dans le haut de l’interface. Cette dernière indique le temps restant avant que le jeton actuel soit remplacé par un nouveau jeton. Le client garantit donc la validité d’un jeton pendant 60 secondes.

Un champ de texte est visible avec le jeton valide à l’intérieur. À noter que bien que l’utilisateur puisse cliquer et sélectionné dans le champ de texte, cependant il ne pourra en aucun cas modifier la valeur du jeton. Vous pourrez remarquer à droite du jeton un bouton nommé copié. Il permet à l’utilisateur de facilement copier dans la mémoire vive de votre ordinateur. Le but étant de simplifier l’utilisation de notre application pour l’utilisateur.

# Gestion des erreurs

Si votre accès est refusé, vérifiez que vous avez bien écrit le jeton dans le champ de texte prévu à cet effet. Pour rappel, le jeton doit être de 8 chiffres. Si vous avez bien entré le jeton, vérifiez qu’il n’y a pas de caractère invisible tel qu’un espace. Vous pouvez aussi vérifier que le jeton que vous avez entré est toujours valide.

# Maintenance du système

Aucune maintenance ne sera faite sur nos deux applications.