Lastenheft Matlab

Brute-Force-Software mittels verschiedener Verschlüsselungsalgorithmen

**Teammitglieder:** Adrian Gonzalez

Bruno Hürzeler

**Dozent:** Prof. Dr. Norbert Hofmann

**Fach** Matlab-Workshop (matl)

**Studiengang:** Studiengang ST-Technik

Fachhochschule Nordwestschweiz, Hochschule für Technik

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Autor** | **Datum** | **Status** | **Kommentar** |
| 0.1 | Hue | 05.04.2018 | provisorisch | Erstellung des Dokuments |
|  |  |  |  |  |

**Inhaltsverzeichnis**

Bitte die Nummerierung der Kapitel beibehalten!

(dies ist u.a. für das Überprüfen Ihres Lastenheftes nötig)

[1 Zielbestimmung 3](#_Toc408915591)

[1.1 Muss 3](#_Toc408915592)

[1.2 Wunsch 3](#_Toc408915593)

[1.3 Abgrenzungskriterien 3](#_Toc408915594)

[2 Produkteinsatz 3](#_Toc408915595)

[2.1 Anwendungsbereich 3](#_Toc408915596)

[2.2 Zielgruppe 3](#_Toc408915597)

[3 Produkteumgebung 4](#_Toc408915598)

[3.1 Software 4](#_Toc408915599)

[3.2 Betriebssystem 4](#_Toc408915600)

[3.3 Hardware 4](#_Toc408915601)

[4 Produktfunktionen 4](#_Toc408915602)

[5 Produktdaten 5](#_Toc408915603)

[6 Produkt-Leistungen 5](#_Toc408915604)

[7 Benutzungsschnittstelle 5](#_Toc408915605)

[8 Qualitätsbestimmung 6](#_Toc408915606)

[9 Testfälle 6](#_Toc408915607)

[10 Anhang 6](#_Toc408915608)

# Zielbestimmung

In dieser Projektarbeit wird eine *Brute-Force* Software, welche für das Entschlüsseln von Passwörtern oder Hashes genutzt werden realisiert. Da in der heutigen Zeit der Digitalisierung der Schutz der persönlichen Daten immer wichtiger wird, kann anhand dieser Software z.B. die Stärke des Passwortes bestimmen.

## Muss

1. Eingabe / Einlesen von Passwörter -oder Hashes
2. Auswahl des Verschlüsselungsalgorithmus
3. Grafische Benutzer Oberfläche für die Bedienung
4. Ressourcenauswahl für die Berechnungen
5. Ressourcenmonitor
6. Visualisieren der Parameter CPU/GPU-Temperatur und Lüfterdrehzahl
7. Fortschrittsanzeige (ProgressBar)
8. Ausgabe des geknackten Passwortes
9. Logfenster für Informationen

## Wunsch

1. Generieren von CSV-Exports mit allen relevanten Informationen
2. Berechnungen mittels MATLAB Distributed Computing Server (Cloud)
3. Menüleiste mit Raste File (New File, Export CSV, Exit) und Info (About, ..)

## Abgrenzungskriterien

Das Programm wird nur für eigens eingegebene Passwörter oder Hashes verwendet. Für die Verwendung zum Knacken von vertrauenswürdigen Daten oder Dokumente ist diese Software auf keinen Fall geeignet.

# Produkteinsatz

## Anwendungsbereich

Das Programm soll im Rahmen des Projekts XY des Instituts für Z zur Anwendung kommen. Das integrierte Spiel ist zur Auflockerung während der Arbeit gedacht. Weiter soll es helfen die gemessenen Daten besser zu verstehen

## Zielgruppe

Die primäre Zielgruppe ist Herr B vom Projekt XY und die Firma Q bei denen das Programm zur Anwendung kommt. Des Weiteren ist der Spielmodus zur Überbrückung von Wartezeit gedacht.

Zielgruppe: Im einfachsten Fall sind dies die Dozenten, sowie die Programmierer selbst.

# Produkteumgebung

Umgebung = Was für Hardware, Treiber, Bibliotheken, … benötigt Ihre Software um zu funktionieren?

## Software

Wenn eine unterstützte Grafikkarte vorhanden ist, so wird MATLAB ab Version R2015a benötigt um die *„Parallel Computing Toolbox“* verwenden zu können.

## Betriebssystem

Windows 7 und nachfolgende

Ohne Gewähr: OS X, Linux

## Hardware

**CPU Berechnungen**

* PC / Laptop mit mindestens 1GB RAM
* Mindestens 5GB freier Festplattenspeicher für temporäre Daten

**GPU Berechnungen**

* CUDA-fähige NVIDIA GPUs mit Rechenkapazität 3.0 oder höher
* Für die Releases 17b und früher reicht die Rechenfähigkeit 2.0 aus

# Produktfunktionen

Funktion = Wie verhält sich ihr Programm? Was kann ein User tun?

/F10/ Konfiguration des Programms mit den Parametern Länge, Breite, Höhe, …

/F20/ Beim Start des Programms werden zunächst Standardwerte verwendet („Grundeinstellungen“).

/F25/ Wird ein ungültiger Wert eingegeben, erscheint eine Fehlermeldung.

/F30/ Berechnet wird die Temperatur als Funktion der Zeit.

/F40/ Das Spiel kann gestartet, pausiert und abgebrochen werden.

/F50/ Die Berechnung kann wahlweise mit Algorithmus a oder Algorithmus b erfolgen.

# Produktdaten

Daten = Was für Daten erhalten Sie? → Textdateien? Bilder? Plots? …

/D10/ Ausgegeben wird ein 2D Plot der Temperatur als Funktion der Zeit.

/D20/ Die numerischen Resultate werden als csv ASCII Datei abgespeichert.

/D30/ Plot Visualisierungen können als png-Datei abgespeichert werden

Wie Leistungsfähig ist ihr Produkt – Denken Sie z.B. an „von 0 auf 100 in 3 Sekunden; 300 PS; maximal 280 km/h; … ; Ferner: Einschränkungen, d.h. was es nicht leistet.

# Produkt-Leistungen

/L10/ Die Berechnung darf nicht länger als drei Sekunden benötigen.

/L20/ Das Spiel soll flüssig laufen.

/L30/ Das Programm löst die vollständigen Maxwell Gleichungen und nicht nur eine Approximation.

/L40/ Die Genauigkeit beträgt drei signifikante Ziffern.

/L50/ Berechnungen die länger als 10 Sekunden benötigen werden abgebrochen und lassen sich deshalb nicht berechnen.

/L60/ {Wunsch}: Während der Berechnung wird der Fortschritt angezeigt.

/L70/ {Wunsch}: Das GUI ist mit speziellen Ornamenten verziert.

# Benutzungsschnittstelle

Spezialfall: Wenn ihre Software nicht für die Interaktion mit Menschen gedacht ist, sondern z.B. eine Ausgabe für eine andere Software liefert.

Schnittstelle = Wie kommuniziert die Software mit dem User?

Z.B. über einen Plot, Kommandofenster, …

/B10/ Das Spiel wird in einem 2D Plot dargestellt

/B20/ Die 2D Plots werden in XY-Darstellung dargestellt.

/B30/ Hinweise und Fehlermeldungen werden im Command Fenster ausgegeben

/B40/ Die Spielfeldgrösse und weiteren Optionen werden über ein GUI eingegeben.

/B50/ Benutzer-Eingaben erfolgen über die Tastatur im Command Window.

/B60/ Die Steine im GUI können mit der Maus bewegt werden.

/B70/ {Wunsch} Die versteckten Optionen können in einer Textdatei manipuliert werden.

/B80/ {Wunsch}: Hinweise und Fehlermeldungen werden in einer Log-Datei gespeichert.

# Qualitätsbestimmung

Die Zielgruppe („Kunde“) der Software sind Laborratten welche Ihre Messungen möglichst schnell und einfach auswerten möchten ohne viel Zeit mit der Software zu verlieren. Die Wartung der Software erfolgt durch die Entwickler (Kermit und Lisa) selbst. Ein gewisser Wert wird auf die Korrektheit der Berechnung gelegt, wobei die Laborratten grobe Fehler aufgrund Ihrer Erfahrung sehr schnell erkennen würden.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Qualitätskriterium** | **sehr gut** | **gut** | **normal** | **nicht relevant** |
| Änderbarkeit (des Codes) |  |  |  |  |
| Überprüfbarkeit (des Codes) |  |  |  |  |
| Verständlichkeit (des Codes) |  |  |  |  |
| Wartbarkeit (des Codes) |  |  |  |  |
| Benutzungsfreundlichkeit (Programm) |  |  |  |  |
| Effizienz (Programm & Code) |  |  |  |  |
| Funktionale Korrektheit (Programm) |  |  |  |  |
| Funktionale Vollständigkeit (Programm) |  |  |  |  |
| Robustheit gegenüber dem Benutzer (Programm) |  |  |  |  |

Die Qualitätsbestimmung führt normalerweise zu einigen Fragen, hierzu folgendes:

Die Begriffe "gut", "normal", etc. sind schwammig. Es geht u.a. darum Schwerpunkte zu setzen und besonderheiten hervorzuheben.

Als Hilfe zum Ausfüllen:

Denken Sie an Ihre „Kunden“:

* Ist es ein Endprodukt für Leute mit wenig Computer Erfahrung?
  + Dann muss die Benutzungsfreundlichkeit und Robustheit sehr gut sein.
* Soll das Programm weiterentwickelt werden?
  + Dann muss die Änderbarkeit und Verständlichkeit des Codes sehr gut sein.
* Müssen die Resultate auf Biegen und Brechen stimmen?
  + Dies hat direkte Folgen für die funktionale Korrektheit.
* Müssen die Resultate auf Biegen und Brechen stimmen?
  + Dies hat direkte Folgen für die funktionale Korrektheit.
* Müssen alle Knöpfe, Textfelder, Berechnungsoptionen schon funktionieren oder sind die Benutzer flexibel genug um sich der Software anzupassen?
  + Dies hat direkte Folgen für die funktionale Vollständigkeit.

# Testfälle

Wie testen Sie ob Ihre Software tut was sie soll?

/E10/ Funktionstest von sämtlichen Bedienelementen.

/E20/ Falsche Werte eingeben

/E30/ Die berechneten Werte gegen bekannte Lösungen vergleichen.

/E40/ Das Programm auf verschiedenen Computern testen.

# Anhang

Weitere Informationen zum Lastenheft finden Sie in der Datei:

„Lastenheft - Zusammenfassung und weitere Infos.pdf“

Unterlagen zur Messung