

# Capítulo 1

## Google App Engine.

En este apartado de la memoria voy a explicar lo que es, la configuración y el como usar la plataforma Google App Engine.

### 1.1. Introduccion.

Google App Engine es una conjunto de apis que proporciona Google para construir tus propias aplicaciones web, que pueden ser alojadas y usadas en su servicio Google App y vendidas en Google Apps Marketplace. Además de alojamiento gratuito Google, ofrecen un dominio, que es: `http://nombre.de.la.aplicacion.appspot.com` y una base de datos propietaria de Google que se accede transparentemente a través de la api, gestión de usuarios mediante autenticación con cuentas Google del tipo: *usuario@gmail.com*, autenticación por federación o *openID*.

Además de todas esas características Google proporciona apis para Java, Python y Go, este último un lenguaje experimental del propio Google. Para usar dicha API, Google también da un plugin para Eclipse, en caso de que el lenguaje elegido sea Java, que ayuda al despliegue de la aplicación web, autocompletado y gestión de de las aplicaciones creadas.

En el proyecto solo he usado la API de Google App Engine de Java, por lo que todo lo que puedo comentar es de dicha API, la parte de Python y Go no se han estudiado.

En general el uso de Google App Engine para crear aplicaciones web es idéntico a crear una aplicación web con Java 2 Enterprise Edition (Java2EE), se pueden crear servlet que recogen valores **GET** o **POST** y además clases java para hacer operaciones con dichos valores. A su vez para mostrar la información se pueden generar archivos *\*.jsp*, que son archivos html con bloques o líneas de código java que se introducen con estas etiquetas: `<%= línea de código Java %>` o `<% Bloque de código Java %>`. A parte de archivos *\*.java* y *\*.jsp*, debemos tener una carpeta llamada *war* en la que tiene que ir toda la información de la aplicación web que queremos desplegar. En dicha carpeta hay varias subcarpetas como pueden ser *css* en la que tiene que ir el estilo de la web o *WEB-INF* en

la que están todos los archivos de configuración, como pueden ser los permisos que tenemos que tener para poder acceder al uso de un servlet, si la web tiene conexión https, la configuración de la base de datos, etc.

Para este proyecto se han tenido que desarrollar dos aplicaciones web, una que es un servidor de timestamp y otra que es una aplicación para gestión de las firmas digitales que realice cada usuario. A continuación vamos a explicar en profundidad la tecnología usada y ambas aplicaciones web.

## 1.2. Explicación de una aplicación web en Google App Engine.

En esta parte voy a explicar en profundidad que es un servlet, los archivos de configuración, los archivos *\*.jsp* y el resto de archivos necesarios para poder desplegar una aplicación en Google Apps.

### 1.2.1. ¿Qué es un servlet?.

Un servlet es la evolución de los antiguos applet, su uso más común es generar páginas web dinámicamente con los parámetros que recibe mediante una petición realizada por el navegador web y datos que están almacenados en el servidor web.

Un servlet es un objeto java que tiene que ser ejecutado en un servidor web o contenedor J2EE, que recibe unos parámetros, realiza una o varias acciones y devuelve un resultado que puede ser desde un código html, un JSP que genera dinámicamente un código html, un JSON o una simple cadena de texto.

Los servlets, junto con JSP, son la solución de Oracle a la generación de contenido dinámico equivalente al lenguaje PHP, ASP de Microsoft, Ruby, etc.

Los servlet forman parte de Java Enterprise Edition (JEE) que a su vez es una ampliación de Java Standard Edition (JSE), para usarlos necesita un servidor web que pueda interpretar código java, el más famoso es Apache Tomcat que está desarrollado y mantenido por Apache Foundation, que son los encargados también de mantener y desarrollar el famoso servidor web Apache, aunque existen otros como JBoss, Jetty o GlassFish, pero como veremos en este proyecto no son los únicos, ya que el propio Google Apps también funciona internamente a base de servlets y JSP.

Para crear un servlet hay que generar una clase java que implemente la interfaz *javax.servlet.Servlet* o que extienda cualquier clase que herede de una clase o que implemente la interfaz anterior, como puede ser *javax.servlet.http.HttpServlet* que es específico para conexiones HTTP. Una vez generada la clase hay que implementar el método **doGet** para peticiones tipo **GET** o el método **doPost** para peticiones de tipo **POST**. En el siguiente trozo de código se puede ver la implementación más básica de los métodos **doGet** y **doPost**, con las llamadas a *super*.

## 1.2. EXPLICACIÓN DE UNA APLICACIÓN WEB EN GOOGLE APP ENGINE.3

```
@Override
protected void doGet(HttpServletRequest req ,
    HttpServletResponse resp) throws ServletException , IOException {
    // TODO Auto-generated method stub
    super.doGet(req , resp );
}

@Override
protected void doPost(HttpServletRequest req ,
    HttpServletResponse resp) throws ServletException , IOException {
    // TODO Auto-generated method stub
    super.doPost(req , resp );
}
```

Una vez implementados los métodos que se necesiten se pueden usar el parámetro *HttpServletRequest req* para recibir los valores que queramos enviar a la aplicación web y podemos usar *HttpServletResponse resp* para enviar lo que queramos desde una redirección a JSP o una página web a una JSON o cadena de texto. Un ejemplo de como se reciben los parámetros sería:

```
String num_sec = req.getParameter("sec");
```

Y si queremos enviar algo por *HttpServletResponse resp* podríamos usar:

```
PrintWriter out = resp.getWriter();
out.print(jsonArray);
out.flush();
```

Como podemos ver el objeto *resp* nos da la posibilidad de conseguir un objeto *java.io.PrintWriter* por el que podemos enviar lo que necesitemos.

La forma de acceder a un servlet mandándole peticiones **GET** sería la siguiente: <https://servertimestamp.appspot.com/search?id=63texto=Prueba>, como se puede ver la dirección base sería: <https://servertimestamp.appspot.com/>, el servlets estaría mapeado internamente en el servidor web, como ya veremos en próximas sección, en la dirección /search y el primer parámetro va precedido de ?id\_parámetro y el resto de &id\_parámetro. En nuestro ejemplo tendría dos parámetros que son *id* y *texto*, con sus respectivos valores después del =.

El método **POST** es el utilizado para pasar parámetros por medio de formularios.

### 1.2.2. ¿Qué es JSP?.

JSP es el acrónimo de JavaServer Pages y es una tecnología que ayuda a crear dinámicamente páginas web badas en HTML o XML y es la solución equivalente a PHP de Oracle. En la figura 1.1 se puede observar el proceso que sigue desde que se hace la petición en el navegador hasta que se muestra.

Un fichero *\*.jsp* es la unión de código HTML con código java, el cual es interpretado en el momento de visualización de la página web. Un ejemplo es el siguiente:

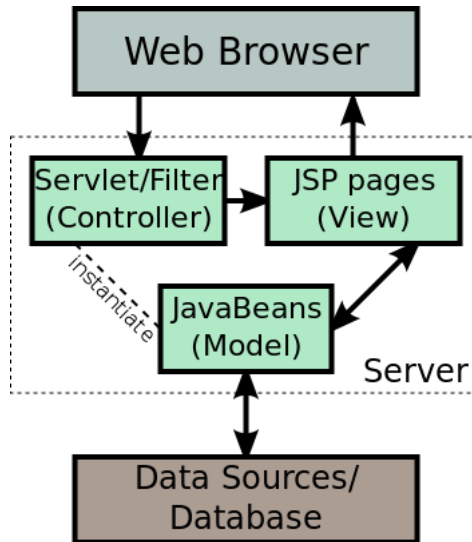


Figura 1.1: Modo de interpretación de un archivo JSP

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<table>
<tr>
    <th>ID</th>
    <th>Num sec</th>
    <th>Token de tiempo</th>
    <th>Mensaje</th>
    <th>URL para ver la firma</th>
    <th>Fecha</th>
    <th>Usuario</th>
    <th id="filadestino">Destino</th>
    <th>Verificado?</th>
</tr>

<% for (RowRepositorioGeneral row : rows) { %>
<tr>
    <td><%=row.getId() %></td>
    <td><%= row.getNum_sec() %></td>
    <td><%=row.getToken_tiempo() %></td>
    <td><%=row.getTexto_claro() %></td>
    <td><a href=<%=row.getUrl_firma() %>>URL para ver el token
        de tiempo</a></td>
    <td><%=row.getFecha() %></td>
  
```

## 1.2. EXPLICACIÓN DE UNA APLICACIÓN WEB EN GOOGLE APP ENGINE.5

```
<td><%row.getUsuario() %></td>
<td id="filadestino"><%row.getDestino() %></td>
<td>
    <%
        Boolean confirmado = row.getConfirmado();
        if (!(confirmado == null) && confirmado) {
            %>
            <center>
                
            </center> <%} else { %>
            <center>
                
            </center> <%} %>
        %>
    </td>
</tr>
<% %>
</table>
</body>
</html>
```

Como se puede ver en este trozo de código este jsp genera una tabla que se rellena dinámicamente con los valores que devuelve un objeto java, se puede observar que se entrelazan trozos de código Java con etiquetas HTML. Si mostramos esta web y acto seguido introducimos otro objeto `RowRepositorioGeneral` en la estructura, cuando recargemos la tabla tendrá una fila nueva.

### 1.2.3. La carpeta WAR.

La carpeta WAR es la carpeta principal para el despliegue de una aplicación web, ya que en ella es donde tienen que ir todos los archivos que necesitemos, desde archivos HTML, CSS, JSP, imágenes, etc. En la figura 1.2 se puede ver un ejemplo de la carpeta WAR de mi aplicación web.

Se puede ver las diferentes carpetas y ficheros que la forman. Se ve la carpeta `css` que contiene los archivos de estilo que la página web usará, también se pueden ver los archivos `web.xml` y `app.yaml` que son archivos de configuración del servidor que se verán en el proximo apartado 1.2.4 y además los archivos `jsp` que se usan en la aplicación junto con los archivos `html` y `javascript` que se necesiten.

### 1.2.4. Archivos de configuración.

Los principales archivos de configuración son `web.xml` y `app.yaml`, este segundo es solo una forma de escribir de forma más legible el xml, para que nos sea más sencillo escribirlo y leerlo a los humanos.

Un ejemplo de un archivo `web.xml` es el siguiente:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
```

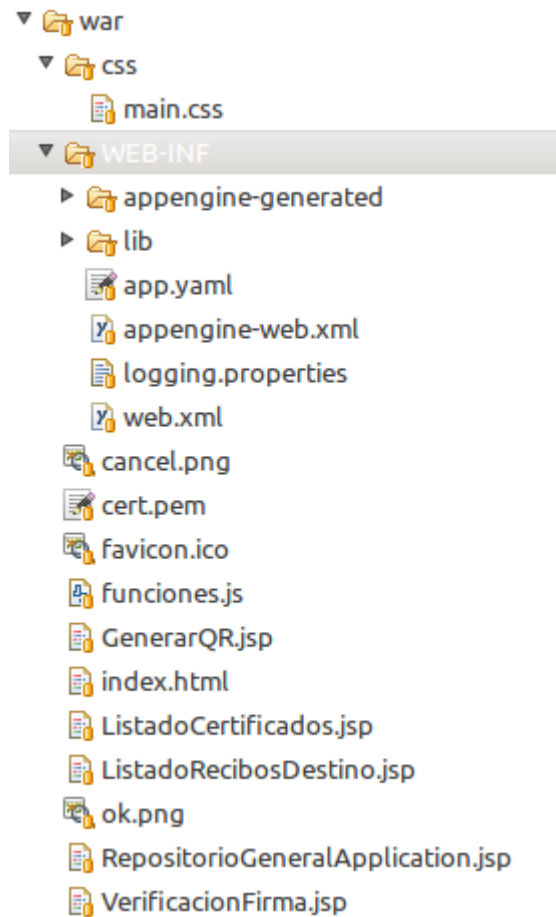


Figura 1.2: Carpeta WAR

```
<web-app xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/javaee"
xmlns:web="http://java.sun.com/xml/ns/javaee/web-app_2.5.xsd"
xsi:schemaLocation="http://java.sun.com/xml/ns/javaee
http://java.sun.com/xml/ns/javaee/web-app_2.5.xsd" version="2.5">
```

```
<servlet>
  <servlet-name>AddRow</servlet-name>
  <servlet-class>pfc.ServletCreateRow</servlet-class>
</servlet>
<servlet-mapping>
  <servlet-name>AddRow</servlet-name>
  <url-pattern>/add</url-pattern>
```

```

</servlet-mapping>

<welcome-file-list>
    <welcome-file>ServerTimestampApplication.jsp</welcome-file>
</welcome-file-list>
</web-app>

```

Como se puede observar en el código se ha definido un servlet que se llamará **AddRow** que usará la clase **ServletCreateRow** y que estará mapeado en la dirección web **/add**, también podemos observar que el fichero que nos mostrará el servidor será **ServerTimestampApplication.jsp** si entramos a la url principal.

A continuación veremos como es un archivo *app.yalm*:

```

application: repositoriorecibos
version: 1
runtime: java

handlers:
- url: /add
  servlet: pfc.ServletCreateRow
  secure: always
welcome_files:
- RepositorioGeneralApplication.jsp

```

Como podemos observar es mucho más fácil de entender y de escribir, el único problema que tienen los archivos YALM es que son sensibles a los espacios en blanco y tabuladores, por lo que hay que tener cuidado al redactarlos. En este archivo se crea un servlet en la ruta **/add**, que es la clase java **ServletCreateRow** del paquete **pfc** y que siempre hay que estar registrado en la aplicación para poder acceder a él. También podemos observar el fichero de bienvenida para cuando accedemos a la aplicación web. Al tener el archivo *app.yalm* en la carpeta WEB-INF el parseador de YALM interpreta dicho archivo y genera un archivo *web.xml* que es el que usará el servidor web para su configuración automáticamente.

Para ver todas las opciones de configuración que se pueden modificar en *app.yalm* o en *web.xml* se puede consultar estos enlaces <https://developers.google.com/appengine/docs/java/config/>, <https://developers.google.com/appengine/docs/java/configyaml/>. En el primero podemos ver todas las opciones configurables de *web.xml* y en la segunda las de *app.yalm*.

### 1.3. Servidor de timestamp.

En este apartado voy a explicar en profundidad todo lo relacionado con la aplicación de timestamp que he tenido que desarrollar, desde el diseño que se ha seguido hasta los problemas que me han surgido.

En principio me gustaría explicar para que se usa un servidor de timestamp en general. Un servidor de timestamp es un registro donde toda persona puede subir un documento y el servidor guarda ese documento añadiéndole la fecha en la que se realizó la subida, dicha aplicación luego ofrece el servicio de consultar a que hora fue subido dicho documento. Un ejemplo podría ser <https://seguro.ips.es/servidortimestamp/index.asp> que se puede ver una captura de pantalla en la figura 1.3. En dicha captura podemos ver que tiene las opciones básicas de un servidor de timestamping como puede ser generar un sello, consultar su validez, etc.



Figura 1.3: Servidor Timestamp <https://seguro.ips.es>

La veracidad de que el sellado de dicho documento fue en el instante que dice ser, depende de la confianza que se tenga en ese servicio. Es similar a cuando se necesita que te sellen un documento físico, que dependiendo de para quien lo necesite, necesitas que lo firme un notario o un empleado público si es para una entidad pública. Normalmente suelen existir servidores de timestamping en los que se tiene confianza y los documentos sellados se consideran verdaderos.

Existen tres modelos principales de servidor de timestamping que son los siguientes:

- **Solución Arbitrada básica:** En esta solución el usuario que quiere sellar algo mandaría una copia del documento que quiere sellar a la entidad de sellado, que a su vez pondría el sello de tiempo y a su vez guardaría una copia de dicho documento, este es el modelo mas parecido a la vida real. Esta solución tiene un par de problemas grandes como puede ser que la privacidad del documento se pierde, tenemos que tener en cuenta que el servidor de timestamping puede estar en España, EEUU o en cualquier otro país y a su vez la base de datos para almacenar todos los documentos tiene que ser enorme, por lo que almacenar todos los documentos nos puede acarrear muchos problemas.
- **Solución Arbitrada avanzada:** Esta solución es una evolución de la



anterior, en ella el cambio que se hace es que el usuario que quiere que le sellen el documento manda el hash de dicho documento, un hash es el resultado de una función unidireccional que recibe un documento y devuelve un valor único, teniendo dicho valor no se puede saber el documento original, pero dicho documento siempre creará ese valor único, y la entidad solo tendría que almacenar dicho hash junto con el sello de tiempo que se ha generado. Esta solución no tiene los inconvenientes de la anterior, ya que el tamaño de los documentos se reduciría a unos pocos bytes, y la privacidad del documento no se ve comprometida. El problema que si persiste es que el usuario conozca a la entidad de certificación y puedan generar timestamp falsos, pero este problema ya va dentro de la confianza que queramos darle a ese servicio. Suponemos que si es un servicio oficial y serio este problema no va a suceder, de todas formas existen otras soluciones que arreglan este problema.

- **Solución Arbitrada avanzada y distribuida:** Esta forma consigue arreglar el problema de la anterior que se produzca un uso fraudulento del timestamping es usando varias entidades de timestamping, por lo que el usuario mandaría el hash a varias entidades de sellado y el usuario guarde los reguardos que están firmados digitalmente de todas las entidades. Así si en una hay un problema tiene varias copias que certifican que se selló dicho instante.
- **Solución mediante enlaces:** Esta solución es la mas compleja y a su vez la que soluciona todos los problemas anteriores, además tiene la ventaja de que no tiene que usar multitud de entidades de certificación. Consiste en que cuando un usuario quiere sellar algo, manda el hash del documento, la entidad añade el número de serie del documento anterior, el timestamp y lo firma digitalmente, entonces el problema de que se introduzcan valores fraudulentos por mitad se anula, ya que cada recibo está enlazado con el anterior.

En nuestro caso hemos desarrollado un servidor de timestamping en su versión solución arbitrada avanzada.

A continuación voy a explicar la aplicación web, los servlets que la componen y sus funciones.

### 1.3.1. Explicación de la aplicación web