



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL  
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

Trabajo Terminal I.

**Autenticación Mediante Chaffing And  
Winnowing En El Protocolo HTTP**

2018-B003.

---

Integrantes:

Carrillo Fernández Jerry  
Blancas Pérez Bryan Israel  
Morales González Diego Arturo  
Paredes Hernández Pedro Antonio

Directores:

Moreno Cervantes Axel Ernesto  
Díaz Santiago Sandra

# Índice

<b>A. Introducción.</b>	<b>4</b>
A.1. Planteamiento del problema. . . . .	4
A.2. Justificación. . . . .	5
A.3. Objetivos. . . . .	5
A.4. Objetivos. . . . .	5
A.5. Metodología. . . . .	5
A.6. Estado del Arte. . . . .	5
<b>B. Marco Teórico.</b>	<b>6</b>
B.1. Formato a decidir. . . . .	6
<b>C. Análisis.</b>	<b>7</b>
C.1. Prototipo I. . . . .	7
C.1.1. Descripción. . . . .	7
C.1.2. Herramientas a usar. . . . .	7
C.1.3. Estudio de requerimientos. . . . .	7
C.1.4. Reglas del negocio.	
. . . . .	9
<b>D. Desarrollo.</b>	<b>10</b>
D.1. Prototipo I. . . . .	10
D.1.1. Diagrama de casos de uso. . . . .	10
D.1.2. Descripción de casos de uso. . . . .	10
D.1.3. Diagrama de flujo. . . . .	10
D.1.4. Flujo de datos. . . . .	10
D.1.5. Diagrama de clases. . . . .	10
D.1.6. Diagrama de secuencia. . . . .	10
D.1.7. Interfaz de usuario. . . . .	10
D.1.8. Requisitos de diseño. . . . .	10

## Índice de figuras.

1.	Diagrama de casos de uso. . . . .	11
2.	DCU: PLCU1 . . . . .	11

## Índice de cuadros.

1. Comparación de la aplicación en los distintos métodos de autenticación . . . . . 5

## **A. Introducción.**

### **A.1. Planteamiento del problema.**

En la actualidad todos los usuarios de internet necesitan guardar contraseñas para sus distintas cuentas en las diferentes páginas web en las que ingresa ya que recordarlas es un problema que avanza constantemente. El uso de estas contraseñas son utilizadas principalmente en correos electrónicos y redes sociales por lo que el robo de las mismas puede poner en riesgo la seguridad del usuario, así como también, existe la tediosa tarea de ingresar usuario y contraseña en cada sesión. Las contraseñas son comúnmente utilizadas para el inicio de sesión y existen diferentes métodos de autenticación para dicho inicio como lo son biométricos. En nuestro proyecto nos enfocaremos más en el uso de text password en donde se autenticará el usuario por medio de una extensión de Google Chrome. Con ayuda de esta extensión resolveremos los problemas comentados anteriormente, dando así comodidad y seguridad al usuario que habilite la extensión.

	Recordar	Otros dispositivos	Acciones	Facilidad	Tiempo	Errores	Recuperación
Contraseñas	1	3	2	3	3	2	3
Otros recursos	2	3	3	3	3	3	2
Contraseñas gráficas	1	1	2	3	3	2	3
Contraseñas dinámicas	1	3	2	2	3	2	2
Tokens	3	1	1	2	2	3	1
Multivariación	1	1	1	3	2	2	1
Criptografía	3	1	1	1	1	2	1
Biométricos	3	3	2	3	2	2	1

Cuadro 1: Comparación de la aplicación en los distintos métodos de autenticación

## A.2. Justificación.

## A.3. Objetivos.

Los usuarios deben de guardar las contraseñas en medios físicos o digitales y perderlos presenta un grave problema de seguridad. La gran mayoría de servicios web han implementado una solución la cual es recordar tu usuario y contraseña para que se pueda automáticamente acceder al servicio. Dicha solución presenta cierta vulnerabilidad ya que los archivos donde se guarda la información se puede copiar y con ello replicarlo a otra computadora. En la figura 1, se muestra una tabla donde se comparan los diferentes métodos de autenticación basándose en la simplicidad de su aplicación para el usuario (extraída del artículo Comparison of Authentication Methods on Web Resources). Donde: 1 – Bajo desempeño, 2 - Medio desempeño y 3 – Alto desempeño.

## A.4. Objetivos.

## A.5. Metodología.

## A.6. Estado del Arte.

## **B. Marco Teórico.**

### **B.1. Formato a decidir.**

## C. Análisis.

### C.1. Prototipo I.

#### C.1.1. Descripción.

En este prototipo se busca la creación de una extensión de Google Chrome, que sea capaz de interceptar una petición HTTP hecha por el navegador.

#### C.1.2. Herramientas a usar.

Para el desarrollo de software de este prototipo, ocuparemos las siguientes tecnologías debido a que nos facilitan el desarrollo y nos proporcionan lo necesario para lograr nuestro objetivo para este prototipo:

##### JavaScript.

JavaScript es considerado como el lenguaje de programación de HTML y de la web. Es un lenguaje de programación fácil de usar y muy versátil para el ámbito de la comunicación en redes.

En el ámbito del hardware utilizaremos los equipos de cómputo con los cuales contamos actualmente los integrantes, donde se especificaran a continuación:

Nombre: Arturo Marca: Asus Modelo: X550vc Procesador: Intel Core i5  
Tarjeta de video: Nvidia GeForce 720 Memoria RAM: 12GB Disco Duro: 1TB

Nombre: Gerardo Marca: HP Modelo: Pavilion G4 Procesador: Intel Core i3  
Tarjeta de video: Tarjeta integrada Intel Memoria RAM: 6GB Disco Duro: 500GB

#### C.1.3. Estudio de requerimientos.

##### Requerimientos Funcionales.

**PI\_RF1. Interceptar petición HTTP.** La extensión deberá interceptar la petición HTTP del navegador, en cuanto el usuario realice alguna a través del navegador.

**PI\_RF2. Deshabilitar extensión.** El usuario podrá deshabilitar la extensión, para que ésta no vigile su actividad en el navegador.

**PI\_RF3. Habilitar extensión.** El usuario podrá habilitar la extensión, para que ésta vigile constantemente cuando éste realice una petición HTTP.



## Requerimientos no Funcionales.

**PI\_RNF1. Plataforma de implementación.** La extensión será implementada en el navegador Google Chrome.

**PI\_RNF2. Versión del navegador** La extensión funcionará a partir de la versión 65.0.3325.181.

**PI\_RNF3. Tecnologías para la interfaz de usuario** Para el sistema se hará uso de HTML, JavaScript, CSS, JSON.

<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Checar si es necesario especificar que debe estar habilitado JavaScript y si sería Funcional o No funcional

#### **C.1.4. Reglas del negocio.**

**PI\_RN1. Confidencialidad de la actividad web.** En cuando el cliente lo indique por medio de la IU, la extensión deberá dejar de vigilar la actividad que el usuario realice en el navegador.

## **D. Desarrollo.**

### **D.1. Prototipo I.**

#### **D.1.1. Diagrama de casos de uso.**

Diagrama de casos de uso general para el prototipo I.

#### **D.1.2. Descripción de casos de uso.**

#### **D.1.3. Diagrama de flujo.**

#### **D.1.4. Flujo de datos.**

#### **D.1.5. Diagrama de clases.**

#### **D.1.6. Diagrama de secuencia.**

#### **D.1.7. Interfaz de usuario.**

#### **D.1.8. Requisitos de diseño.**

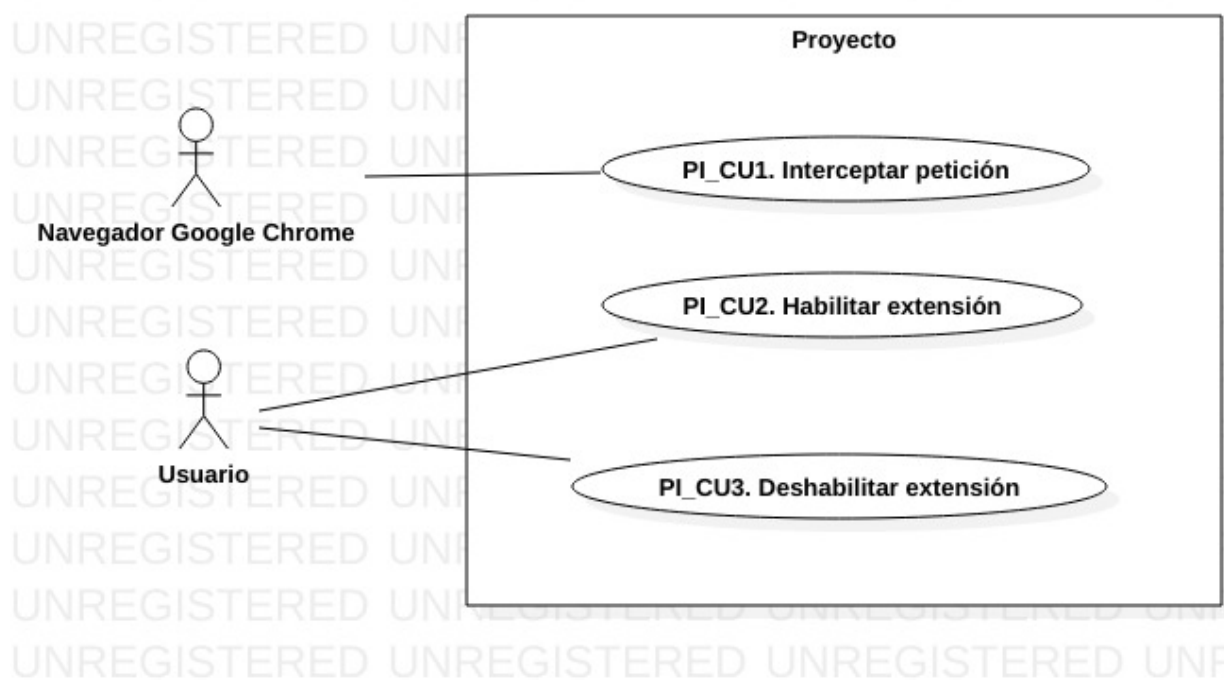


Figura 1: Diagrama de casos de uso.

Caso de uso: PI_CU1. Interceptar petición.	
Concepto	Descripción
Actor	AF
Propósito	AX
Entradas	AL
Salidas	AL
Pre-condiciones	AL
Post-condiciones	AL
Reglas del negocio	AL
Errores	AL

Figura 2: Descripción CU: PI\_CU1