



Università degli Studi di Padova



Catch em All - *CAPTCHA: Umano o Sovraumano?*

Email: catchemallswe3@gmail.com

Specifica architetturale

Versione	1.0.0
Approvazione	Zhen Wei Zheng
Redazione	Zhen Wei Zheng
Verifica	Zhen Wei Zheng
Stato	Approvato
Uso	Esterno
Distribuzione	Zucchetti S.p.A, Prof. Vardanega Tullio, Prof. Cardin Riccardo, Gruppo Catch Em All

Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Autore	Ruolo
0.0.6	05/06/2023	Inizio fine di §3	Zhen Wei Zheng	Progettista
0.0.5	02/06/2023	Inizio stesura di §3	Zhen Wei Zheng	Progettista
0.0.4	30/05/2023	Inizio fine di §2	Zhen Wei Zheng	Progettista
0.0.3	25/05/2023	Inizio stesura di §2	Zhen Wei Zheng	Progettista
0.0.2	20/05/2023	Stesura di §1	Zhen Wei Zheng	Progettista
0.0.1	17/05/2023	Creazione bozza e struttura del documento	Zhen Wei Zheng	Progettista

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Scopo del documento	3
1.2	Scopo del prodotto	3
1.3	Glossario	3
1.4	Standard di progetto	4
1.5	Riferimenti	4
1.5.1	Riferimenti normativi	4
1.5.2	Riferimenti informativi	4
2	Tecnologie coinvolte	5
2.1	Tecnologie per la codifica	5
2.1.1	Linguaggi	5
2.1.2	Strumenti	5
2.1.3	Framework e librerie	5
2.2	Strumenti per l'analisi del codice	6
3	Architettura	7
3.1	Diagrammi delle classi	7
3.1.1	Generazione del Captcha	7
3.1.2	Download e elaborazione delle immagini	9
3.2	Architettura di dettaglio	12
3.2.1	Strategy pattern	12
3.2.2	Singleton	14

Elenco delle figure

3.1	Diagramma delle classi. Generazione del Captcha	8
3.2	Diagramma delle classi. Recupero delle immagini da Unsplash	10
3.3	Strategy pattern dell'algoritmo di rielaborazione dell'immagine	12
3.4	Strategy patter dell'algoritmo di criptaggio	13
3.5	Singleton pattern	14

Elenco delle tabelle

2.1	Linguaggi utilizzati	5
2.2	Strumenti utilizzati	5
2.3	Framework e librerie utilizzati	6
2.4	Strumenti per analisi utilizzati	6

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento ha lo scopo di servire da linea guida per gli sviluppatori che andranno ad estendere o mantenere il prodotto. Di seguito lo sviluppatore troverà nel documento tutte le informazioni riguardanti i linguaggi e le tecnologie utilizzate, l'architettura del sistema e le scelte progettuali effettuate per il prodotto.

1.2 Scopo del prodotto

Dal proponente Zucchetti S.p.A. viene evidenziato, nel capitolato da loro proposto, una criticità negli attuali sistemi di sicurezza sulla rilevazione dei bot_G rispetto agli esseri umani. Oggi giorno il meccanismo più utilizzato per risolvere questo problema è il test CAPTCHA_G.

Un bot_G non è altro che una procedura automatizzata che, in questo caso, ha fini malevoli, come per esempio:

- Registrazione presso siti web;
- Creazione di spam_G;
- Violare sistemi di sicurezza.

I bot_G, grazie alle nuove tecnologie sviluppate con sistemi che utilizzano principalmente l'intelligenza artificiale, riescono a svolgere compiti che fino a poco tempo fa venivano considerati impossibili da svolgere per una macchina.

Ciò evidenzia che i CAPTCHA_G attuali risultano sempre più obsoleti, non andando a individuare correttamente tutti i bot_G, se non quasi nessuno.

Un'altra criticità individuata dal proponente è il sistema di classificazione delle immagini che sta effettuando Google grazie al proprio reCAPTCHA_G, che attualmente è il sistema più diffuso.

Questa criticità nasce dal beneficio che questa big tech_G ottiene dall'interazione degli utenti nel risolvere le task_G proposte, che portano alla creazione di enormi dataset_G di immagini classificate che possono essere utilizzate per l'apprendimento dei propri sistemi di machine learning o vendibili a terzi.

Il capitolato C1 richiede di sviluppare una applicazione web costituita da una pagina di login provvista di questo sistema di rilevazione in grado di distinguere un utente umano da un bot_G.

L'utente quindi, dopo aver compilato il form in cui inserirà il nome utente e la password, dovrà svolgere una task_G che sarà il cosiddetto test CAPTCHA_G.

1.3 Glossario

Per evitare ambiguità relative al linguaggio utilizzato nei documenti prodotti, viene fornito il **Glossario v 1.0.0**. In questo documento sono contenuti tutti i termini tecnici, i quali avranno una definizione specifica per comprenderne al meglio il loro significato.

Tutti i termini inclusi nel Glossario, vengono segnalati all'interno del documento Piano di qualifica con una G a pedice.

1.4 Standard di progetto

Per lo svolgimento del progetto il gruppo *Catch Em All* ha scelto di utilizzare come norme di riferimento informativo la serie di standard **ISO/IEC 25000 SQuaRE** per definire i requisiti_G e le metriche per valutazione della qualità di un prodotto e standard **ISO/IEC 15504 SPICE** per definire al meglio la qualità e le metriche di un processo.

1.5 Riferimenti

1.5.1 Riferimenti normativi

Riferimenti normativi utilizzati:

- Norme di Progetto v1.0.0;
- Capitolato d'appalto C1 *CAPTCHA: Umano o Sovrumano?* :
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2022/Progetto/C1.pdf>.

1.5.2 Riferimenti informativi

Riferimenti informativi utilizzati:

- Diagrammi delle Classi - Materiale didattico del corso di Ingegneria del Software:
<https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2023/Diagrammi%20delle%20Classi.pdf>;
- Software Architecture Patterns - Materiale didattico del corso di Ingegneria del Software:
<https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2022/Software%20Architecture%20Patterns.pdf>;
- Design Pattern Architetture - Materiale didattico del corso di Ingegneria del Software:
 - Dependency Injection: <https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2022/Design%20Pattern%20Architetture%20-%20Dependency%20Injection.pdf>;
 - Model View Controller: <https://www.math.unipd.it/~rcardin/sweb/2022/L02.pdf>.
- Design Pattern Creazionali:
<https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2022/Design%20Pattern%20Creazionali.pdf>;
- Design Pattern Strutturali:
<https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2022/Design%20Pattern%20Strutturali.pdf>;
- Design Pattern Comportamentali:
https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2021/Design%20Pattern%20Comportamentali_4x4.pdf;
- SOLID Principles of Object-Oriented Design:
https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2021/SOLID%20Principles%20of%20Object-Oriented%20Design_4x4.pdf.

2 Tecnologie coinvolte

2.1 Tecnologie per la codifica

2.1.1 Linguaggi

Tecnologia	Versione	Descrizione
PHP	8.1	Linguaggio principale per lo sviluppo del progetto, usato per gestire tutti componenti dei model-view-controller. E' il linguaggio del framework Laravel
HTML	Versione	Linguaggio di markup utilizzato per impostare la struttura delle pagine web.
CSS	Versione	Utilizzato per la formattazione e la definizione dello stile dei documenti HTML.
JavaScript	Versione	Utilizzato per implementare il POW (proof of work) una volta richiesta la generazione del catpcha.
Python	3.10.9	Utilizzato per creazioni degli script di download e elaborazione delle immagini da Unsplash.

Tabella 2.1: Linguaggi utilizzati

2.1.2 Strumenti

Tecnologia	Versione	Descrizione
Composer	2.5.5	Gestore di dipendenze per il linguaggio di programmazione PHP.
NodeJS(npm)	8.1.0	Consente di installare, gestire e condividere pacchetti e moduli di terze parti per lo sviluppo di applicazioni Node.js.
Sqlite	Versione	Utilizzato per salvare i dati;
Scribe	4.19	Utilizzato per la generazione della documentazione.

Tabella 2.2: Strumenti utilizzati

2.1.3 Framework e librerie

Tecnologia	Versione	Descrizione
Laravel	10.10	Framework open-source scritto in PHP, semplifica lo sviluppo delle applicazioni web offrendo una vasta gamma di funzionalità.
Sanctum	3.2	Descrizione

Tabella 2.3: Framework e librerie utilizzati

2.2 Strumenti per l'analisi del codice

Strumento	Versione	Descrizione
GitHub Action	-	Strumento fornito da GitHub che permette di definire workflows personalizzati all'interno di repository.
Phpunit	10.1	Strumento per l'analisi statica del codice;
Xdebug	-	Strumento per il code coverage.

Tabella 2.4: Strumenti per analisi utilizzati

3 Architettura

L'architettura del progetto è basata sul pattern Model-View-Controller (MVC), seguendo le linee guida del framework Laravel per la creazione della web application.

3.1 Diagrammi delle classi

Il diagramma delle classi è diviso principalmente in due sezioni:

- Generazione Captcha;
- Download e elaborazione delle immagini.

3.1.1 Generazione del Captcha

La figura sopra riportata rappresenta il back-end dell'applicazione, ha il compito di

- Costruire il Captcha combinando:
 - Le immagini;
 - L'honeypot;
 - Il proof of work.
- Verificare le risposte date dall'utente;
- Gestione delle chiavi e criptazione.

In particolare:

- **CaptchaController**: componente principale, raggruppa le funzionalità principali (di creazione e di verifica) in un'unica classe;
- **Captcha**: componente di generazione del captcha, esso combina le immagini e il proof of work e lo ritorna alla pagina richiedente;
- **CaptchaImgBuilder**: componente di creazione effettivo del captcha parte delle immagini;
- **ProofOfWorkDetails**: componente di generazione dei dati necessari per il proof of work;
- **CaptchaVerifier**: componente di verifica, richiama le classi di verifica del captcha immagini e del proof of work e ritorna. In base ai controlli determina il superamento o meno del captcha;
- **CaptchaImgVerifier**: componenete di verifica del captcha immagini;
- **ProofOfWorkVerifier**: componente di verifica del proof of work;
- **EncryptionAlgorithm**: interfaccia di criptazione e decipazione;
- **KeyManager**: componenete di gestione delle chiavi di criptazione.

DESCRIZIONE DEL PROCESSO

3.1.2 Download e elaborazione delle immagini

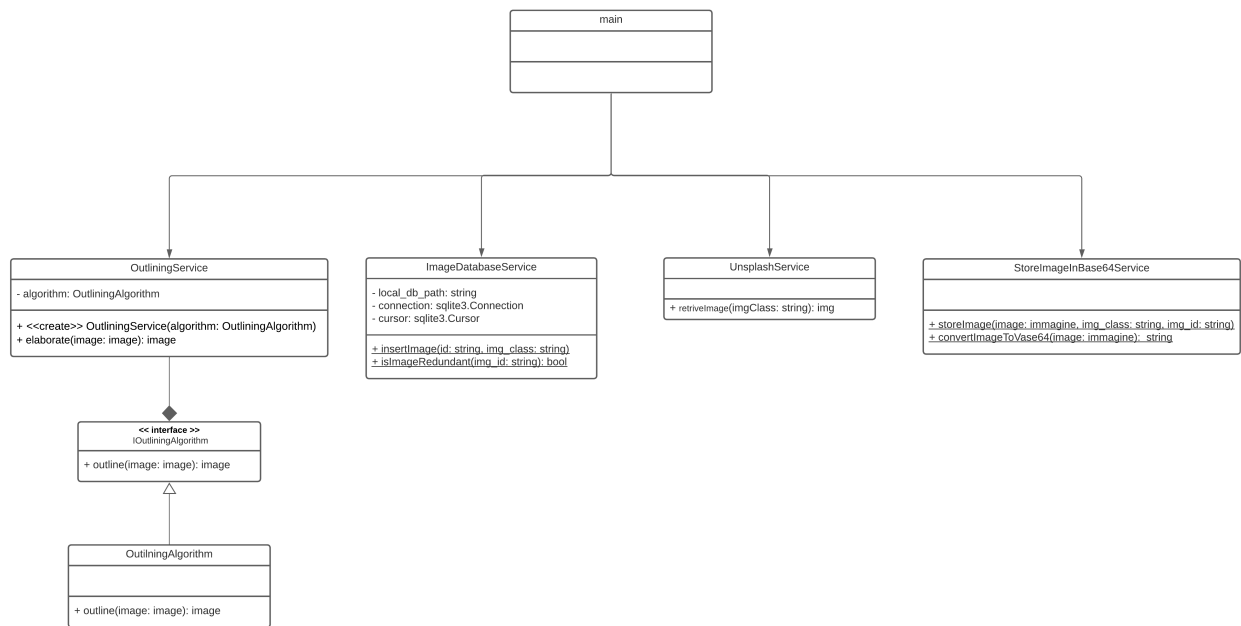


Figura 3.2: Diagramma delle classi. Recupero delle immagini da Unsplash

La figura sopra riportata rappresenta il metodo di download delle immagini dal sito di Unsplash, la rielaborazione di tali immagini e il metodo di salvataggio. Vengono eseguiti con il seguente ordine:

1. Viene scaricato l'immagine di una determina classe;
2. Rielaborazione dell'immagine eliminando i colori e tenendo solo il contorno.
3. Conversione dell'immagine in base64;
4. Salvataggio dell'immagine del database.

In particolare:

- **UnsplashService**: download dell'immagine;
- **OutliningService**: elaborazione dell'immagine;
- **OutilningAlgorithm**: algoritmo di elaborazione dell'immagine;
- **StoreImageInBase64Service**: conversione dell'immagine in base64;
- **ImageDatabaseService**: salvataggio dell'immagine.

3.2 Architettura di dettaglio

3.2.1 Strategy pattern

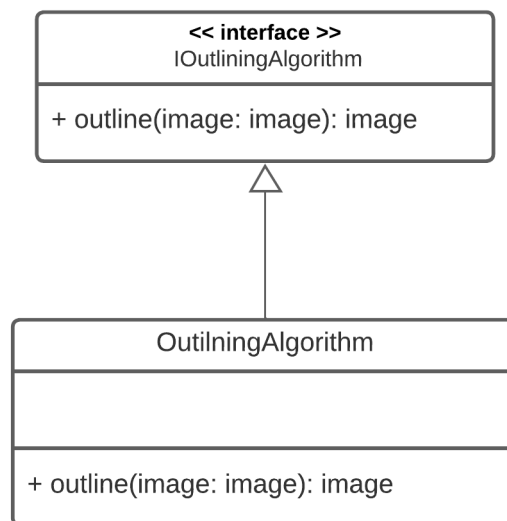


Figura 3.3: Strategy pattern dell'algoritmo di rielaborazione dell'immagine

Attualmente, la classe astratta "IOutliningAlgorithm" ha una sola classe concreta che rappresenta l'unico algoritmo di scontornaggio implementato. Tuttavia, è progettata in modo da consentire l'estensione per l'implementazione di ulteriori algoritmi di scontornaggio in futuro. Ciò significa che se si desidera aggiungere nuovi algoritmi di scontornaggio, sarà possibile creare nuove classi che estendono l'interfaccia astratta "IOutliningAlgorithm". Questa flessibilità consente di espandere il sistema per includere più algoritmi di scontornaggio senza dover modificare la struttura di base.

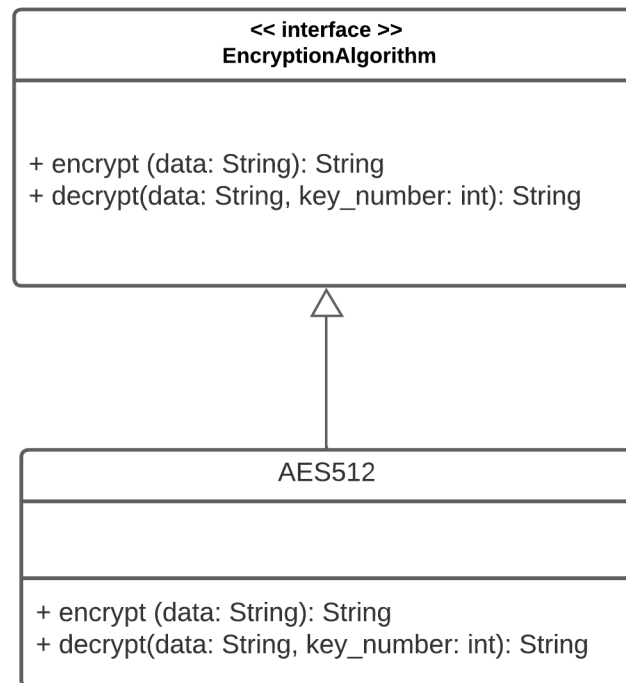


Figura 3.4: Strategy patter dell'algoritmo di criptaggio

Anche qua la classe astratta "EncryptionAlgorithm" ha una sola classe concreta per il motivo sopra citata.

3.2.2 Singleton

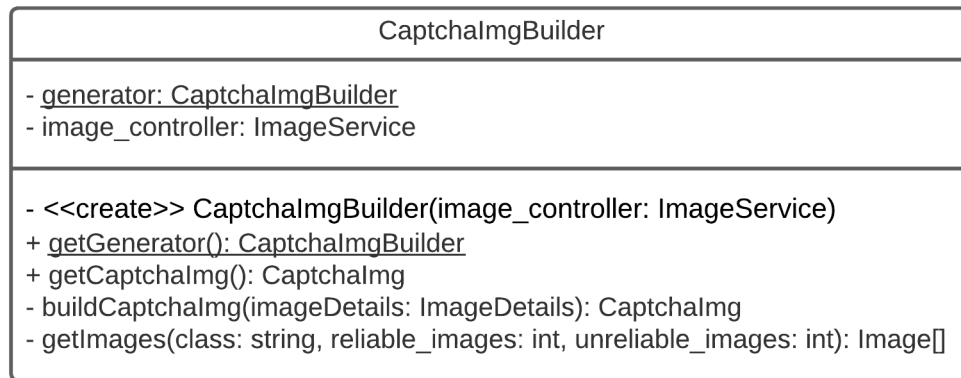


Figura 3.5: Singleton pattern