



Bachelorarbeit (Informatikingenieurwesen)

Individuell Konfigurierbarer Authentifizierungsservice für Votings und Wettbewerbe

Autor	Christian Bachmann
Betreuung	Jaime Oberle
Auftraggeber	inaffect AG
Datum	23.12.2015

Inhaltsverzeichnis

I. Präambel	2
1. Einführung	3
1.1. Motivation und Fragestellung	3
2. Recherche	4
2.1. Fachbegriffe	4
2.2. Erläuterung der Grundlagen	4
2.2.1. Authentifizierung	4
2.2.2. Autorisierung	4
2.2.3. Captcha	4
2.2.4. OAuth	6
2.3. Ähnliche Produkte auf dem Markt	7
2.3.1. OAuth-Provider	7
2.3.2. playbuzz.com	9
2.4. Grundlegende Sicherheitskonzepte	10
2.4.1. KISS	10
3. Grundlagen	12
3.1. Basisbegriffe	12
3.1.1. Authentifizierung	12
3.1.2. Autorisierung	12
4. Glossar	13
5. Verzeichnisse	14
5.1. Abbildungsverzeichnis	14
5.2. Quellenverzeichnis	15
5.3. Tabellenverzeichnis	16

Teil I.

Einleitung und Abgrenzung

1. Einführung

1.1. Motivation und Fragestellung

Der Zugriff auf Services und Medien mittels mobiler Geräte steigt beständig an. So ist im Mai 2014, 60% der Zeit, die online verbracht wird, über Handy und Tablet zugegriffen worden - davon 51% mittels mobiler Applikationen. (Lipsman 2014)

2. Recherche

2.1. Fachbegriffe

Eine ausführliche Erklärung der Fachbegriffe befindet sich im Anhang unter dem Kapitel "Glossar".

2.2. Erläuterung der Grundlagen

In diesem Kapitel werden Funktionsweisen und Grundlage ausgeführt, die als für die Bearbeitung dieser Bachelorthesis herangezogen wurden.

2.2.1. Authentifizierung

Authentifizierung - beglaubigen, die Echtheit von etwas bezeugen verfolgt das Ziel (*Duden* 2014)

Eine Person oder Objekt eindeutig zu **authentifizieren** bedeute zu ermitteln ob die oder derjenige auch der ist als welcher er sich ausgibt. (Rouse 2015) Dies unterstreicht auch die Ableitung des Wortes vom Englischen Verb *authenticate*, was auf Deutsch sich als *echt erweisen, sich verbürgen, glaubwürdig sein* bedeutet. Das bekannteste Verfahren der Authentifizierung ist die Eingabe von Benutzernamen und Passwort. Weiter ist die PIN-Eingabe bei Bankautomaten oder Mobiletelefon häufig verbreitet. Die Möglichkeiten der Authentifizierung nahe zu grenzenlos. ("[Http://authentifizierung.org](http://authentifizierung.org)" 2015)

2.2.2. Autorisierung

Autorisierung - Befugnis, Berechtigung, Erlaubnis, Genehmigung (*Duden* 2014)

Wenn die Authentifizierung erfolgreich war erteilt das System die Autorisierung. Dabei wird der Person oder Objekt erlaubt bestimmte Aktionen/Zugriffe durchzuführen. Meist verfügen unterschiedliche Benutzer eines Systems über verschiedene Zugriffsrechte. Die korrekte Zuweisung der individuellen Rechte ist ebenfalls Bestandteil der Autorisierung.

Der Begriff Authentifizierung wird vielfach mit dem Begriff Autorisierung verwechselt. Die Authentifizierung wird vom Benutzer initiiert. Sie dient dem Nachweis, zur Ausübung bestimmter Rechte befugt zu sein. Die anschließende Autorisierung erfolgt automatisch durch das System selbst. Im Zuge der Autorisierung werden dem Benutzer seine Zugriffsrechte zugewiesen. ("[Http://authentifizierung.org](http://authentifizierung.org)" 2015)

2.2.3. Captcha

Captcha - Test, mit dem festgestellt werden kann, ob sich ein Mensch oder ein Computer eines Programms bedient (*Duden* 2014)

Im Jahre 2000 wurde das Captcha an der Carnegie Mellon University erfunden. Captcha steht für **C**ompletely **A**utomated **P**ublic **T**uring test to tell **C**omputers and **H**umans **A**part. Luis von Ahn, Professor der Entwickler-Gruppe, erklärte die Dringlichkeit von Captcha damals so: "Anybody can write a program to sign up for millions of accounts, and the idea was to prevent that". (Burling 2012)

Captcha Zahlen

In 2014 wurden 200 Million Captchas pro Tag eingegeben. Dabei braucht ein User durchschnittlich 10 Sekunden das entspricht 500'000 Stunden.¹

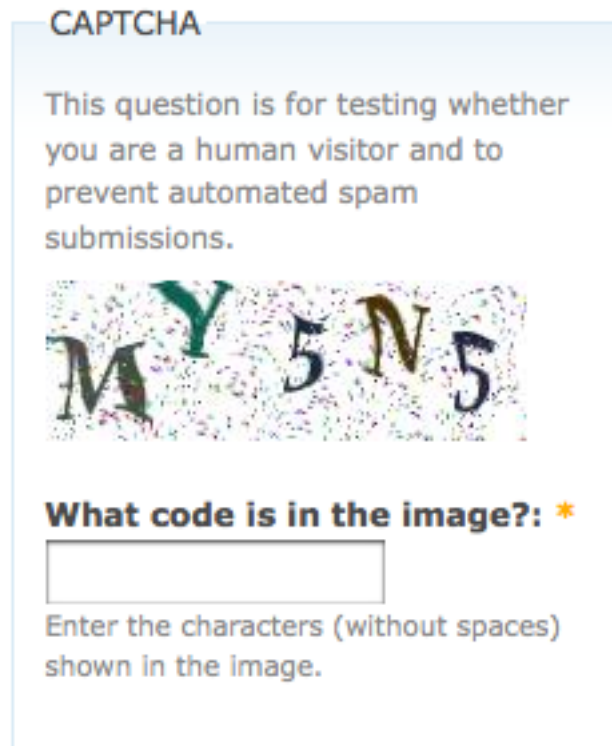


Abbildung 2.1.: Beispiele von Captchas *Quelle:drupal.org*

¹Die statistischen Daten wurden von Google 2014 in ihrem Blog publiziert ("ReCAPTCHA Digitization Accuracy" 2014)

2.2.4. OAuth

OAuth ist ein Protokoll. Es erlaubt sichere API-Autorisierungen.

Das Bedürfnis nach OAuth

2006 implementierte Blaine Cook OpenID für Twitter und Ma.gnolia erhielt ein Dashboard welches sich durch OpenID autorisieren lies. Deshalb suchten die Entwickler von Ma.gnolia und Blaine Cook um eine Möglichkeit zu finden OpenID auch für die Verwendung von APIs zu gebrauchen. Sie diskutierten ihre Implementierungen und stellten fest dass es keinen offenen Standard für API-Access Delegation gab. So fingen sie an den Standard zu entwickeln. 2007 entstand daraus eine Google Group. Am 3. Oktober 2007 war dann der OAuth Core 1.0 bereits released worden.

Funktionalität von OAuth

Ein Programm/API (Consumer) stellt über das OAuth-Protokoll einem Endbenutzer(User) Zugriff (Autorisierung) auf seine Daten/Funktionalitäten zur Verfügung. Dieser Zugriff wird von einem anderen Programm (Service) gemanagt. Das Konzept ist nicht generell neu. OAuth ist ähnlich zu Google Auth-Sub, aol OpenAuth, Yahoo BBAuth, Upcoming api, Flickr api, Amazon Web Services api. OAuth studierte die existierenden Protokolle und standardisierte und kombinierte die existierende industriellen Protokolle. Der wichtigste Unterschied zu den existierenden Protokollen ist, dass OAuth sowohl offen ist und andererseits zu einem Standard geworden ist. Jeden Tag entstehen neue Webseiten welche neue Funktionalitäten und Services offeriert und dabei Funktionalitäten von anderen Webseiten braucht. OAuth stellt dem Programmierer einerseits eine standardisierte Implementierung zur Verfügung. Der Endbenutzer erhält dank dieses Protokolls die Möglichkeit Teile seiner Funktionalität/Daten bei einem anderen Anbieter zur Verfügung zu stellen. So kann der Endbenutzer bei der Facebook OAuth z.B. seine Posts zur Verfügung stellen nicht aber seine Freunde bekannt geben.

Dank der weiten Verbreitung gibt es nun in allen bekannten Programmiersprachen eine Implementierung sowohl von Client wie auch vom Server. Weitere Infos dazu unter oauth.net¹

2.3. Ähnliche Produkte auf dem Markt

Dieses Unterkapitel erläutert existierenden Produkte auf dem Markt.

2.3.1. OAuth-Provider

Die grössten OAuth-Provider wie Google, Facebook und Twitter erzielen eine weiter Verbreitung weltweit:

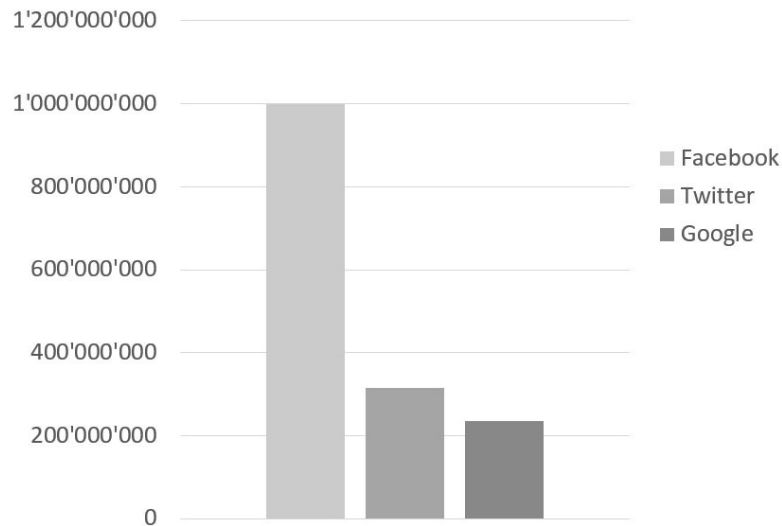


Abbildung 2.2.: Aktive Nutzer Weltweit²

Ganze 78% (Interactive 2015) der Schweizer Bevölkerung nutzten SocialMedia und besitzen dadurch einen OAuth-Account:

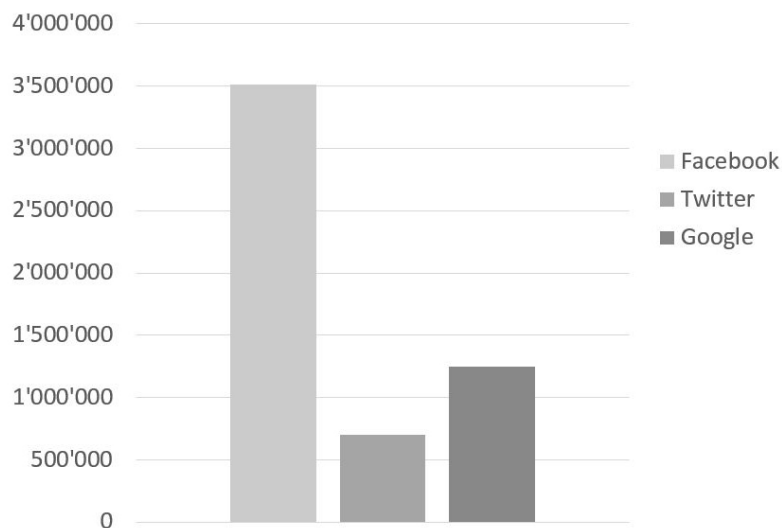


Abbildung 2.3.: Anzahl Schweizer Nutzer³

²Das Statistik wurde basierend auf den Daten von socialmedia-institute ("SMI (SocialMedia Institute)" 2015) erstellt. Facebook und Twitter Daten sind am 5. November 2015 und die Google Daten sind im 2014 erhoben worden.

³Das Statistik wurde basierend auf den Daten von Goldbach Interactive (Interactive 2015) generiert. Die Daten sind im März 2015 erhoben.

Vorteile

78% der Schweizer Bevölkerung besitzt bereits einen OAuth Account. Das Protokoll ist ein etablierter Standard.

Nachteile

Mehrfachregistrierungen sind möglich. Je nach OAuth-Provider werden verschiedene Daten zur Verfügung gestellt. Pro OAuth Provider kann man sich registrieren einen Abgleich der verschiedenen OAuth Provider wird vom OAuth-Protokoll nicht zur Verfügung gestellt. 22% der Bevölkerung müsste sich vor Nutzung noch registrieren. Die Implementierung ist trotz vielen Libraries nicht ohne tiefere Programmierkenntnisse möglich.

2.3.2. playbuzz.com

Youtube von Google ist im Jahr 2015 mit Abstand die meist verbreiteste ("Statistik Plattform" 2015) Videopublishing-Plattform. Medienhäuser nutzen Youtube um einfach Ihren Artikel mit einem Video zu ergänzen. Neben der einfachen Integration profitieren die Medienhäuser von der zusätzlichen Verbreitung über youtube.com und der einfachen viralen Verbreitungsmöglichkeiten von youtube. PlayBuzz möchte das Youtube für Votings, Quiz und ähnlicher Embedded Content zu werden. Neben MTV, Focus, Time oder Bild verwendet seit Herbst 2015 auch ein grosses Medienhaus der Schweiz die Plattform. Tamedia erfasst neu auf 20minuten Votings und Umfragen mit PlayBuzz.

2012 wurde Playbuzz von Shaul Olmert (Sohn des Premie Minster von Israel Ehuad Olmert) und Tom Pachys ins Leben gerufen. Der offizielle Launch war im Dezember 2013. Im Juni 2014 wurde Playbuzz bereits das 1. Mal unter den Top 10 Facebook Shared Publishers aufgelistet. Im Juni 2014 konnte Playbuzz bereits 70 millionen unique views aufweisen. Im September 2014 kamen 7 von den 10 Top Shares auf Facebook laut forbes.com von Playbuzz. Playbuzz setzt nach eigenen Angaben auf Content wie Votes und Quizes welcher gerne Viral geteilt wird und ermöglicht Endnutzer und Redakteuren einfache Verwendung. ("Interview Mit Shaul Olmert" 2015) ("PlayBuzz" 2015)

Vorteile

Playbuzz ist kostenlos und lässt sich einfach integrieren. Durch Verwendung von Playbuzz kann die Verbreitung des eigenen Inhalts stark gesteigert werden. Die Verwaltungsoberfläche und Reports sind übersichtlich und einfach zu bedienen.

Nachteile

Der Verweis auf Playbuzz ist ersichtlich. Auch beim Posten auf den SocialMedia-Kanälen ist die Herkunft von Playbuzz offensichtlich. Die Möglichkeiten in Funktionalität und Design haben Grenzen. Individuelle Erweiterungen sind nicht einfach möglich.

2.4. Grundlegende Sicherheitskonzepte

In diesem Unterkapitel werden die Grundlagen der Sicherheitskonzepte vermittelt auf denen danach eine Authentifizierungssoftware aufgebaut werden kann.

2.4.1. KISS

Keep It Stupid and Simple

Ein verbreitetes Problem unter Software Engineers und Programmier heute ist, dass sie dazu tendieren Probleme zu kompliziert und verschachtelt zu lösen. 8-9 von 10 Entwicklern machen den Fehler, Probleme zu wenig auseinander zu brechen und alles in einem grossen Programm zu lösen. Anstatt es in kleinen Paketen verständlich zu programmieren.(???)

Software Entwickler profitieren von Kiss: - You will be able to solve more problems, faster. - You will be able to produce code to solve complex problems in fewer lines of code - You will be able to produce higher quality code - You will be able to build larger systems, easier to maintain - You're code base will be more flexible, easier to extend, modify or refactor when new requirements arrive - You will be able to achieve more than you ever imagined - You will be able to work in large development groups and large projects since all the code is stupid simple

... is really just ordinary text, *plain and simple*. How is it good for you?

- You just **type naturally**, and the result looks good.
- You **don't have to worry** about clicking formatting buttons.
- Or fiddling with indentation. (Two spaces is all you need.)

To see what else you can do with Markdown (including **tables**, **images**, **numbered lists**, and more) take a look at the Cheatsheet. And then try it out by typing in this box!

Right	Left	Center	Default
12	12	12	12
123	123	123	123
1	1	1	1



Abbildung 2.4.: This is the caption

Test	test2	saleti
olé	Thats the way	

This is the day

3. Grundlagen

Dieses Kapitel erläutert die Grundlagen. Ein grosser Teil der Arbeit stützt sich auf den Grundlagen ab (Meier 2010, 7:105)

3.1. Basisbegriffe

3.1.1. Authentifizierung

3.1.2. Autorisierung

Saleti

4. Glossar

ORM ORM steht für object-relational mapping und ist eine Technik mit der Objekte einer Anwendung in einem relationalen Datenbanksystem abgelegt werden kann.

Node Node oder Node.js ist eine Plattform welche es erlaubt JavaScript serverseitig auszuführen. <https://nodejs.org/>

RPC Remote Procedure Call ist eine Technologie um Funktionsbausteine in einem anderen Prozess aufzurufen.

Jasmine Jasmine ist ein verhaltensbasiertes Testframework für JavaScript. <http://jasmine.github.io>

Karma Karma ist ein Testrunner-Framework zur kontinuierlichen Ausführung von UnitTests. <http://karma-runner.github.io>

Mocks Mocks sind Code-Attrappen, die es ermöglichen, noch nicht vorhandene oder nicht verfügbare, Funktionalitäten und Objekte zu simulieren. <http://de.wikipedia.org/wiki/Mock-Objekt>

Github Github ist ein Cloud basierter SourceCode Verwaltungsdienst für Git. <https://github.com>

5. Verzeichnisse

Neues Verzeichnisse

5.1. Abbildungsverzeichnis

2.1. Beispiele von Captchas <i>Quelle:drupal.org</i>	5
2.2. Aktive Nutzer Weltweit	7
2.3. Anzahl Schweizer Nutzer	7
2.4. This is the caption	11

5.2. Quellenverzeichnis

5.3. Tabellenverzeichnis

Burling, Stacey. 2012. "CAPTCHA: The Story Behind Those Squiggly Computer Letters." <http://phys.org/news/2012-06-captcha-story-squiggly-letters.html>.

Duden. 2014. Vol. 26. Dudenredaktion.

"[Http://authentifizierung.org](http://authentifizierung.org)." 2015. <http://authentifizierung.org/>.

Interactive, Goldbach. 2015. "Nutzerzahlen Der Wichtigsten Plattformen." <https://twitter.com/revogt/>.

"Interview Mit Shaul Olmert." 2015. https://www.youtube.com/watch?v=X_fQ1uG9rFY.

Lipsman, Andrew. 2014. "Major Mobile Milestones in May: Apps Now Drive Half of All Time Spent on Digital." <http://www.comscore.com/Insights/Blog/Major-Mobile-Milestones-in-May-Apps-Now-Drive-Half-o>

Meier, Andreas. 2010. *Relationale Und Postrelationale Datenbanken*. Vol. 7. EXamen.pressSpringerLink. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

"PlayBuzz." 2015. <http://www.playbuzz.com>.

"ReCAPTCHA Digitization Accuracy." 2014. <http://www.google.com/recaptcha/digitizing>.

Rouse, Margaret. 2015. "Authentifizierung - Definition." <http://www.searchsecurity.de/definition/Authentifizierung>.

"SMI (SocialMedia Institute)." 2015. <http://socialmedia-institute.com/>.

"Statistik Plattform." 2015. <http://de.statista.com/>.