

Systèmes mobiles

Laboratoire n°3 : Environnement I

Codes-barres, iBeacons et NFC

23.11.2021

Ce travail est constitué de manipulations qui vont vous permettre de vous familiariser avec l'utilisation de données environnementales. Celui-ci est divisé en deux laboratoires : dans cette première partie nous nous intéresserons aux *codes-barres*, aux balises *NFC* et aux *iBeacons*, la seconde sera consacrée aux capteurs et à la communication *Bluetooth Low Energy*.

1. Motivation

L'un des problèmes récurrents dans le cadre des applications de grande mobilité est de parvenir à se situer relativement à son environnement. Les applications tirant parti de la géolocalisation sont bien connues, mais la notion d'environnement est plus vaste que le simple lieu où l'on se trouve, et de nombreux paramètres environnementaux ne peuvent pas simplement se réduire à une localisation géographique. Parmi ces paramètres citons, sans souci d'exhaustivité :

- Localisation sociale (sphère privée, sphère familiale, sphère professionnelle, sphère publique)
- Localisation indoor (salon, salle de bains, garage, chambre à coucher, ...)
- Météorologie locale
- Période de l'année, du jour, saison
- Type d'activités en cours (assis, marche, en voiture, en train, ...)
- Agenda

Toutes ces informations, et bien d'autres encore, participent à l'environnement au sens large de l'utilisateur. Et il ne faudrait en aucun cas oublier le principal acteur dans cette notion d'environnement, qui est l'utilisateur lui-même ; c'est en effet lui qui définit, dans une large part, l'environnement dans lequel il est plongé à un instant donné.

Une part de la notion d'environnement est "artificielle" ; une géolocalisation par GPS ou triangulation d'antennes, par exemple, est une notion qui dépend de la position de l'utilisateur, et est largement indépendante de l'application ; en revanche, la lecture d'une balise RFID, même si elle est utilisée pour donner aussi une indication de position, est artificielle en ce sens que l'application a été spécifiquement prévue pour tirer parti de la présence de cette balise.

L'objectif de cette manipulation est d'examiner quelques-uns des outils utilisés pour "fabriquer" un environnement spécifique apte à permettre le fonctionnement d'applications particulières.

2. Balises NFC

2.1 Introduction à la technologie

NFC (Near Field Communication) est une technologie sans fil autorisant l'échange d'informations entre deux terminaux compatibles à une distance maximale d'environ 4 centimètres¹. La technologie fonctionne dans une bande de fréquences située vers 13.56 MHz, et permet des transferts de données à un débit compris entre 106 et 424 kbit/s. Contrairement à une technologie comme *Bluetooth*, il n'y a pas de phase de découverte, ni de pairage préalable entre partenaires de la communication, ce qui permet un temps de mise en fonction (setup time) très court (typiquement 100 ms).

NFC constitue une relation asymétrique, avec un initiateur qui va fournir le champ électrique nécessaire à alimenter une cible qui n'a, quant à elle, pas besoin de source d'énergie indépendante. Il y a trois modes de communication différents définis dans le cadre de NFC (voir Fig. 1) :

- **Peer-to-peer** Dans ce mode, des échanges bidirectionnels peuvent avoir lieu, avec des types de données indifférents. Ce mode de communication peut être fonctionnellement comparé à une communication *Bluetooth* ou *WiFi*. Ce mode de communication est le mode le plus populaire dès lors que l'on intègre la technologie NFC sur des terminaux intelligents (comme des smartphones), car c'est le mode qui permet le mieux de tirer parti de la capacité de traitement du smartphone.
- **Read/Write** : En mode lecture, le périphérique NFC acquiert des données d'une balise externe, généralement passive. Ce mode remplit une fonctionnalité similaire à la lecture d'un code-barres. Certaines balises supportent aussi la fonction d'écriture, qui permet au terminal de stocker des données sur la balise. Les types et la quantité de données que l'on peut stocker sur les balises sont très divers, et les balises elle-même peuvent se présenter sous divers conditionnements (porte-clés, cartes de visite, étiquettes autocollantes, patches souples, ...)
- **Card / Tag emulation** : En mode émulation de balise², le terminal NFC se comporte comme une balise passive. Le lecteur ne peut faire la différence entre un terminal en mode émulation et une balise passive.

En mode peer-to-peer, l'initiant et la cible sont tous deux actifs (génèrent donc des champs RF). Dans les autres modes, seul l'initiant génère un champ qui sera utilisé par la cible. Il n'y a aucun chiffrement au niveau liaison dans le cadre de la technologie NFC. Si une application a un besoin spécifique de sécurité, le chiffrement du contenu est à sa charge. NFC est un cas particulier de RFID, avec une portée limitée à quelques centimètres. Dans le cas d'utilisation dans un contexte de balise, le profil NDEF (NFC Data Exchange Format) est particulièrement bien adapté.

¹ En principe, la distance dépend essentiellement des antennes en présence, ainsi que de l'intensité du champ. Une balise NFC pourrait en théorie être lue à beaucoup plus grande distance dans la mesure où l'antenne de lecture a les dimensions suffisantes qui lui autorisent un gain adéquat. Bien sûr, une telle antenne est peu compatible avec un lecteur de poche (téléphone portable, par exemple), aussi bien du point de vue des dimensions que de la consommation d'énergie.

² <https://developer.android.com/guide/topics/connectivity/nfc/hce.html>

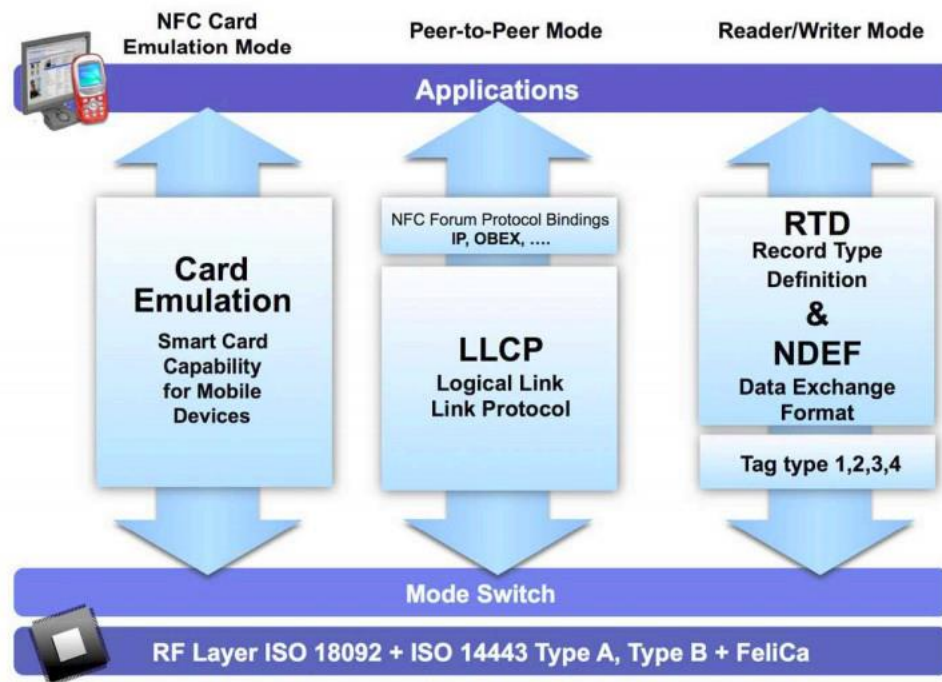


Figure 1 - Modes de fonctionnement NFC

2.2 Manipulation

Dans l'optique de la sécurisation d'une application, on aimerait utiliser un porte-clés muni d'une puce NFC en guise de "credential", en conjonction avec un dispositif mobile (smartphone, tablette) capable de lire des balises NFC. Pour autant, on ne désire pas renoncer au traditionnel login/mot de passe, le tag NFC aurait donc le rôle d'un facteur supplémentaire. Nous vous demandons donc de développer une application dont l'accès est sécurisé par la combinaison d'un login/mot de passe et d'une balise NFC adéquate.



Condition supplémentaire, on désire que cette identification ait une durée de vie restreinte, et qu'elle implémente un effet de vieillissement. Ainsi, immédiatement après l'authentification, on souhaite que le niveau d'authentification soit maximal, et corresponde par exemple à un score arbitraire de `AUTHENTICATE_MAX` (disons égal à 10, par exemple). Après un temps à définir, ce niveau va décroître, jusqu'à tomber finalement à zéro. Ceci permettrait dans une hypothétique application d'avoir des objets très sensibles qui sont consultables uniquement immédiatement après une authentification (Required : `AUTHENTICATE_MAX`) pour prévenir une utilisation après le vol du mobile en mode authentifié, alors que certains autres, moins sensibles, peuvent être utilisés pendant une période plus longue après l'authentification (Required : `AUTHENTICATE_MEDIUM` ou `AUTHENTICATE_LOW`). Une nouvelle lecture de la balise NFC remet le niveau d'authentification à son maximum.

On trouvera des exemples d'implémentation de lecture de tags NFC sur le web (par exemple <http://mobile.tutsplus.com/tutorials/android/reading-nfc-tags-with-android/>) en grand nombre, aussi bien pour lire que pour écrire sur un tag NFC. Malheureusement, les exemples en *Kotlin* ne sont pas aussi disponibles que ceux en *Java* ; il vous faudra donc réaliser un travail d'adaptation si vous souhaitez travailler en *Kotlin*. De plus, dans certains cas, ces exemples utilisent des *AsyncTasks* pour réaliser la dé-sérialisation des messages de manière asynchrone. Celles-ci sont dépréciées depuis Android 11, il faudra donc adapter votre façon de faire (Thread + Handler ou Coroutines Kotlin).

Dans le cadre de cette manipulation, on se contentera de lire le tag (au format NDEF uniquement) pour vérifier son authenticité, on vérifiera la présence d'un ou des quatre messages prévus.

2.3 Détails d'implémentation

Il existe plusieurs familles de tags NFC : NFC-A (ISO 14443-3A), NFC-B (ISO 14443-3B), NFC-F (JIS 6319-4) et NFC-V (ISO 15693) qui sont des normes ouvertes et par exemple *MifareClassic* ou *MifareUltralight* qui sont des formats propriétaires, pas disponibles sur tous les devices. Le SDK Android permet de travailler à plusieurs niveaux d'abstraction avec les tags NFC ; nous allons rester au plus haut niveau possible et manipulerons uniquement des messages formatés en NDEF.

Le SDK Android dédié à NFC travaille avec des *Intents*. Il est possible d'ajouter des *<intent-filter>* dans le manifest afin que notre activité, ou notre service, soit lancé automatiquement par le système lors de la lecture d'un tag correspondant au filtre défini ou alors d'enregistrer notre activité lors de son exécution pour qu'elle soit notifiée uniquement lorsqu'elle est visible à l'écran. Nous utiliserons la seconde méthode dans ce laboratoire.

La Fig. 2 donne un exemple de code pour que notre activité reçoive les événements NFC. Vous devrez en plus surcharger la méthode *onNewIntent()* qui sera appelée lorsqu'un tag est à proximité.

```
// called in onResume()
private void setupForegroundDispatch() {

    if(mNfcAdapter == null)
        return;

    final Intent intent = new Intent(this.getApplicationContext(), this.getClass());
    intent.setFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_SINGLE_TOP);

    final PendingIntent pendingIntent =
        PendingIntent.getActivity(this.getApplicationContext(), 0, intent, 0);

    IntentFilter[] filters = new IntentFilter[1];
    String[][] techList = new String[][]{};

    // On souhaite être notifié uniquement pour les TAG au format NDEF
    filters[0] = new IntentFilter();
    filters[0].addAction(NfcAdapter.ACTION_NDEF_DISCOVERED);
    filters[0].addCategory(Intent.CATEGORY_DEFAULT);
    try {
        filters[0].addDataType("text/plain");
    } catch (IntentFilter.MalformedMimeTypeException e) {
        Log.e(TAG, "MalformedMimeTypeException", e);
    }

    mNfcAdapter.enableForegroundDispatch(this, pendingIntent, filters, techList);
}

// called in onPause()
private void stopForegroundDispatch() {
    if(mNfcAdapter != null)
        mNfcAdapter.disableForegroundDispatch(this);
}
```

Figure 2 - Exemple de code pour inscrire l'activité aux événements NFC

2.4 Questions

- 2.4.1. Dans la manipulation ci-dessus, les tags NFC utilisés contiennent 4 valeurs textuelles codées en UTF-8 dans un format de message NDEF. Une personne malveillante ayant accès au portecclés peut aisément copier les valeurs stockées dans celui-ci et les répliquer sur une autre puce NFC.

A partir de l'API Android concernant les tags NFC³, pouvez-vous imaginer une autre approche pour rendre plus compliqué le clonage des tags NFC ? Existe-il des limitations ? Voyez-vous d'autres possibilités ?

- 2.4.2 Est-ce qu'une solution basée sur la vérification de la présence d'un *iBeacon* sur l'utilisateur, par exemple sous la forme d'un porte-clés serait préférable ? Veuillez en discuter.

3. Codes-barres

La définition proposée par Wikipedia : « *Un code-barres, ou code à barres, est la représentation d'une donnée numérique ou alphanumérique sous forme d'un symbole constitué de barres et d'espaces dont l'épaisseur varie en fonction de la symbologie utilisée et des données ainsi codées. Il existe des milliers de codes-barres différents ; ceux-ci sont destinés à une lecture automatisée par un capteur électronique, le lecteur de code-barres. Pour l'impression des codes-barres, les technologies les plus utilisées sont l'impression laser et le transfert thermique.* »

Il existe de nombreux types de codes-barres différents, mais on peut les classer en 2 catégories principales, les codes unidimensionnels (1D) et les codes bidimensionnels (2D). Les premiers permettent généralement de stocker une courte chaîne de caractères alors que les seconds plus de données. Dans le cas des codes-barres 2D, plus on ajoute d'information, plus le code sera grand et donc moins il sera aisé de le lire.



Figure 3 - Un exemple de code-barres 1D à gauche et 2D à droite

Les codes-barres 2D de type **code QR** (Quick Response Code, exemple à droite sur la Fig. 3) sont composés de pixels noirs sur un fond blanc carré. L'information est contenue dans l'agencement de ces points noirs et les données sont protégées avec un code correcteur d'erreur de type *Reed-Solomon*. Bien qu'il soit possible de stocker des données brutes, certains types prédéfinis existent et permettent de déclencher une action lors de la lecture, par exemple :

- Ouvrir une URL (Page web, vidéo, position sur une carte, etc.) ;
- Configurer et se connecter à une borne Wi-Fi ;
- Déclencher un appel vers un numéro de téléphone ou envoyer un SMS ;
- Ajouter un contact à son annuaire, etc.

Ce type de code est destiné à une lecture optique sans contact. Le coût de fabrication d'un tel code est pratiquement nul (inférieur à la technologie NFC) mais requiert une focalisation optique pour une lecture correcte. Les lecteurs laser à absorption de lumière réfléchie, tels que les lecteurs utilisés dans les caisses enregistreuses de grands magasins, sont actuellement très performants. On se propose dans cette manipulation de mettre en évidence les avantages et inconvénients de l'utilisation du capteur photo d'un smartphone pour lire ces codes-barres.

³ API Classe Tag sur Android : <https://developer.android.com/reference/android/nfc/Tag>

Pour contourner l'obstacle, assez considérable, du traitement et du décodage de l'image, nous allons utiliser une librairie open source : *zxing*. Il existe deux manières d'utiliser cette librairie :

- La première utilise l'application *Barcode Scanner*⁴, application exemple de la librairie *zxing*. Celle-ci peut être aisément invoquée depuis une application externe grâce à une API basée sur des *Intents*, mise à disposition par le développeur :
<https://github.com/zxing/zxing/wiki/Scanning-Via-Intent>
Comme cette application n'est malheureusement plus mise à jour depuis 2 ans, son utilisation est déconseillée, bien qu'elle soit toujours fonctionnelle.
- La deuxième consiste à employer la librairie suivante, qui encapsule *zxing* :
<https://github.com/journeyapps/zxing-android-embedded>
Ceci vous permet d'éviter de dépendre sur une application tierce en intégrant directement la lecture de codes-barres à vos propres activités. Cette librairie dispose également d'une bonne documentation. Nous allons utiliser cette approche dans le cadre du laboratoire.

3.1 Manipulation

L'objectif de cette manipulation est d'être en mesure de lire un code-barres uni ou multidimensionnel (par exemple de type code QR), et d'afficher la valeur du code dans une activité que vous aurez définie vous-même. Il existe de nombreux sites internet permettant de générer des codes QR sur Internet⁵ vous permettant de tester votre solution.

Nous vous demandons l'intégration complète de la lecture et du décodage des codes-barres dans votre application, avec une fenêtre de capture, le décodage du QR-code directement dans votre activité et finalement l'affichage de la photo du code-barres décodé et du code correspondant.

Vous veillerez également, dans cette manipulation et la suivante, à demander les permissions nécessaires à l'utilisateur lors de l'exécution, pour cela il est possible d'utiliser les outils officiels d'Android⁶, mais il existe également des librairies tierces qui permettent de grandement simplifier cette demande des permissions.

3.2 Questions

- 3.2.1 Quelle est la quantité maximale de données pouvant être stockée sur un QR-code ? Veuillez expérimenter, avec le générateur conseillé⁵ de codes-barres (QR), de générer différentes tailles de QR-codes. Pensez-vous qu'il est envisageable d'utiliser confortablement des QR-codes complexes (par exemple du contenant >500 caractères de texte, une vCard très complète ou encore un certificat Covid) ?
- 3.2.2 Il existe de très nombreux services sur Internet permettant de générer des QR-codes dynamiques. Veuillez expliquer ce que sont les QR-codes dynamiques. Quels sont les avantages et respectivement les inconvénients à utiliser ceux-ci en comparaison avec des QR-codes statiques. Vous adapterez votre réponse à une utilisation depuis une plateforme mobile.

4. Balises iBeacon

Présenté en 2013 par Apple, les *iBeacons* sont un système de positionnement en intérieur basé sur la technologie *Bluetooth Low Energy*. Le fonctionnement est très simple, le beacon diffuse régulièrement

⁴ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.zxing.client.android>

⁵ <http://generator.code-qr.net/#text>

⁶ <https://developer.android.com/training/permissions/requesting>

un identifiant unique (composé d'un UUID, un majeur et un mineur) qui peut être capté par les appareils à proximité, ceux-ci pourront alors déclencher une action spécifique (par exemple afficher une notification) en fonction de l'identifiant détecté.

Les appareils, *Android* ou *iOS*, disposant de Bluetooth 4.0 sont en général compatibles avec les *iBeacons*. Contrairement à *iOS*, sur *Android* les *iBeacons* ne disposent pas d'un API dédiée dans le SDK, il est donc recommandé d'utiliser des bibliothèques facilitant leur intégration. On peut conseiller l'utilisation d'*Android Beacon Library* (<https://github.com/AltBeacon/android-beacon-library>). Attention toutefois : pour que celle-ci fonctionne correctement il faut obligatoirement demander les permissions pour géo-localiser l'utilisateur⁷ (jusqu'à Android 11) et l'accès à Internet, ainsi que de prendre soin de vérifier que le *Bluetooth* soit activé.

Tous les constructeurs de beacons n'utilisent pas exactement le même format. Pour nos *iBeacons*, il est nécessaire de le spécifier ainsi :

```
new BeaconParser().setBeaconLayout("m:2-3=0215,i:4-19,i:20-21,i:22-23,p:24-24")
```

4.1 Manipulation

L'objectif est de lister sur une activité les différents *iBeacons* à proximité. Vous afficherez pour chacun le rssi (force du signal reçu), le numéro majeur et le numéro mineur dans une liste dynamique, qui sera régulièrement mise à jour.

4.2 Question

Les *iBeacons* sont très souvent présentés comme une alternative à *NFC*. Vous commenterez cette affirmation en vous basant sur 2-3 exemples de cas d'utilisations (use-cases) concrets (par exemple e-paiement, second facteur d'identification, accéder aux horaires à un arrêt de bus, etc.).

5. Durée

- 8 périodes
- A rendre le dimanche **19.12.2021** à **23h55** au plus tard.

6. Rendu/Evaluation

Pour rendre votre code, nous vous demandons de bien vouloir zipper votre projet Android Studio en veillant à bien supprimer les dossiers build (à la racine et dans app/) pour limiter la taille du rendu. Vous remettrez également un document **pdf** comportant au minimum les réponses aux questions posées.

Merci de rendre votre travail sur *CyberLearn* dans un zip unique. N'oubliez pas d'indiquer vos noms dans le code, sur vos réponses et de commenter vos solutions.

Bonne chance !

⁷ <http://altbeacon.github.io/android-beacon-library/samples.html>