



Verbale esterno - 04/11/2022

Arena Ivan Antonino
Baesso Nicola
Bousapnameme Ruth Genevieve
Calabrese Luca

Garon Martina
Liva Noemi
Marchiante Marco

Progetto Ingegneria del Software

Dipartimento di Matematica
Università degli Studi di Padova



Indice

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Informazioni della riunione | 2 |
| 2 | O.D.G - Ordine del Giorno | 2 |
| 3 | Svolgimento | 2 |
| 3.1 | Requisiti | 2 |
| 3.2 | Sicurezza del CAPTCHA | 2 |
| 3.3 | Consigli sul design del CAPTCHA | 2 |
| 3.4 | Consigli sull'organizzazione | 2 |
| 4 | Risultati | 3 |

1 Informazioni della riunione

Presenti:

- Marchiante Marco
- Arena Ivan Antonino
- Bousapnameme Ruth Genevieve
- Liva Noemi
- Baesso Nicola

Assenti:

- Calabrese Luca
- Garon Martina

Luogo: Meeting Zoom.**Orario:** 14.00 - 14.45.**Partecipanti esterni:** Gregorio Piccoli**Responsabile:** Marchiante Marco

2 O.D.G - Ordine del Giorno

1. Definire i requisiti del progetto;
2. Chiedere consigli sulle metodologie da usare e sul way of working.

3 Svolgimento

La riunione è iniziata puntuale alle 14.00 e dopo aver comunicato con gioia l'approvazione della candidatura, siamo passati all'ordine del giorno.

3.1 Requisiti

Il progetto deve avere una pagina di login con CAPTCHA e possiamo scegliere se creare un nuovo CAPTCHA o usarne uno esistente. In caso di un CAPTCHA da noi creato, si valuta l'attaccabilità del sistema; se usiamo un servizio o una libreria esterna, si valuta il tipo di collegamento con il sistema. Gregorio non hanno imposto nessun limite sulle tecnologie, ma ci ha informato che loro utilizzano Java Server Side.

3.2 Sicurezza del CAPTCHA

Abbiamo chiesto che percentuale di bloccaggio di attacchi richiedono: non si aspetta il 100%, ma bisogna ottenere la copertura dagli attacchi brute force.

3.3 Consigli sul design del CAPTCHA

Abbiamo esposto a Gregorio l'intenzione di creare un CAPTCHA e di non affidarci a librerie esterne. Ci ha fornito qualche idea e suggerimento sul design, fra cui:

- Giocare con le stringhe: consiglia di rovesciarle, invertirle o fare entrambe le azioni;
- Creare scene a 3 dimensioni per poi richiedere il posizionamento di oggetti o la loro quantità .

3.4 Consigli sull'organizzazione

È stata sottolineata l'importanza di avere un leader (responsabile) che distribuisce i lavori a tutti i membri e che deve sempre essere a conoscenza del progresso di tutti. Consigliare Scrum con Sprint molto corti (massimo una settimana).

4 Risultati

Abbiamo ricevuto parecchi spunti su cui partire, ora dobbiamo decidere che metodo usare per i CAPTCHA e con quali tecnologie. Fra 15 giorni seguirà un altro incontro con Gregorio, dove esporremo la nostra scelta e le idee a riguardo.