

Mobile Applikationen

Dokumentation

Bluetooth Chat

Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
27.6.2016

Inhalt

Einleitung	2
Ziele	2
Haupt-Meilensteine und grober Zeitplan	2
Benötigte Ressourcen.....	3
Mitarbeiter.....	3
Budget	3
Anforderungsanalyse	4
Nicht-funktionale Anforderungen	4
Funktionale Anforderungen	4
Use Case Spezifikationen.....	5
Bluetooth	8
GUI.....	8
Material Design.....	8
Tabs	9
NavigationView	11
SwipeRefreshLayout.....	13
Andere Geräte finden	15
Bluetooth in Android.....	16
Services anbieten.....	17
Daten senden und empfangen	18
Interne und externe Nachrichten	18
Datenverarbeitung	19
Verschlüsselung.....	19
AES Verschlüsselung	19
RSA Verschlüsselung	19
Zusammenspiel RSA und AES	20
Schlüsseltausch	20
Implementierung	22
Encryption Klasse	22
Lokale Speicherung von Daten	22
Zusammenfassung.....	24
Abbildungsverzeichnis.....	25
Literaturverzeichnis	25

Einleitung

Im Rahmen des Studiums im Studiengang Informatik an der Fachhochschule Bielefeld stellte sich die Aufgabe eine Mobile Applikation von Grund auf zu entwickeln. Im Folgenden wird das Vorgehen für das Projekt beschrieben und festgehalten.

Ziele

Ziel des Projektes ist die Entwicklung einer nativen mobilen Applikation zum Versenden von Nachrichten zwischen 2 Endgeräten über Bluetooth. Zielplattform ist dabei Android. Wichtig ist dabei, dass die Verbindung über Bluetooth geschieht. Alle Ziele im Detail sind den Anforderungen im folgendem Kapitel zu entnehmen

Haupt-Meilensteine und grober Zeitplan

Es wurden Meilensteine eingesetzt um Pufferzeiten einzukalkulieren und um den Abgabetermin des Projektes einzuhalten.

Meilenstein	Datum	Bezeichnung
	12.04.16	Projektbeginn
M0	12.04.16	Anforderungsanalyse
	19.04.16	Arbeitseinteilung
M1	04.05.16	Grundfunktionalität Bluetooth und Nachrichtenaustausch
M2	15.05.16	Verschlüsselung
M3	29.05.16	Datenbank
M4	06.06.16	GUI
M5	27.06.16	Projektdokumentation
	07.07.16	Projektabschluss

Benötigte Ressourcen

- **Menschliche Ressourcen:**

Für das Projekt stehen 3 Entwickler zur Verfügung. Es wird davon ausgegangen, dass alle Entwickler durchschnittlich jeweils 12 Stunden die Woche ausschließlich an dem Projekt arbeiten.

- **Hardware:**

Als Hardware wird ein mobiles Endgerät benötigt. Auf diesem muss Android laufen. Als Entwicklungsgeräte stehen zur Verfügung: HTC Desire S mit Android 4.4.4, Sony Xperia E3 mit Android 6.0.1, Galaxy S7 Edge mit Android 6.0.1 und HTC One M7 mit Android 5.0.2.

- **Räume:**

Das Projekt wird voraussichtlich weitgehend virtuell organisiert, jedoch wurde sich einmal die Woche getroffen um den aktuellen Stand des Projektes zu besprechen.

Mitarbeiter

Nils Dralle

ndralle@fh-bielefeld.de

Niklas Timme

ntimme@fh-bielefeld.de

Niklas Röhling

nrohling@fh-bielefeld.de

Budget

Abgesehen von den menschlichen Ressourcen steht kein weiteres Budget zur Verfügung.

An Arbeitszeit stehen insgesamt bei einer angenommenen Projektlaufzeit bis zum 7. Juli 2016, schätzungsweise $3 * 12 * 12 = 1296$ Entwicklerstunden zur Verfügung.

Anforderungsanalyse

In der Anforderungsanalyse wird beschrieben was das System für Funktionen vorweisen muss, soll und könnte. Außerdem wurden Anforderungen entworfen, welche definitiv nicht implementiert werden sollten. Die Anforderungen wurden in der Phase des Projektbeginns beschrieben.

Nicht-funktionale Anforderungen

Das System muss mit Java entwickelt werden und muss mindestens mit der Android Api 19 auf mobilen Endgeräten laufen.

Das System muss jede Anfrage des Benutzers innerhalb von 30 Sekunden ausführen können.

Die Verfügbarkeit des Systems muss bei 99% liegen.

Die ausgetauschten Nachrichten müssen verschlüsselt und für Dritte nicht einsehbar sein.

Funktionale Anforderungen

Das System muss beim starten automatisch Bluetooth aktivieren und nach anderen Geräten suchen, welche Bluetooth aktiviert haben.

Das System muss dem Benutzer die Möglichkeit bieten über einen Button sich selber für andere sichtbar zu machen oder nicht.

Das System muss dem Benutzer die Möglichkeit bieten mit anderen Endgeräten, welche das System ebenfalls installiert haben, schriftlich zu kommunizieren (Endgerät zu Endgerät).

Das System soll den gesamten Nachrichtenverlauf protokollieren bzw. aufzeichnen können.

Das System soll dem Benutzer die Möglichkeit bieten ein Endgerät zufällig zu ermitteln und Nachrichten auszutauschen.

Das System sollte Einladung an andere Endgeräte verschicken können.

Das System könnte andere Endgeräte über GPS bzw. WLAN lokalisieren.

Es könnte möglich sein, Dateien zu versenden.

Die Kommunikation zwischen Endgeräten soll direkt und nicht über einen zentralen Server stattfinden.

Use Case Spezifikationen

Name des Use Case	Bluetooth aktivieren
Nummer	UC1
Autor	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Version	1.0, 01.05.16
Kurzbeschreibung	Das System und der Benutzer haben die Möglichkeit Bluetooth zu aktivieren.
Stakeholder	Benutzer
Fachverantwortlicher	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Vorbedingungen	Die Software muss installiert sein und wurde gestartet.
Nachbedingungen	Bluetooth wurde aktiviert
Typischer Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Benutzer startet die Software 2. Das System überprüft, ob Bluetooth aktiviert ist 3. Das System fragt den Benutzer, ob er Bluetooth aktivieren möchte 4. Bluetooth ist aktiviert
Alternativer Ablauf	3.1 Bluetooth ist aktiviert
Kategorie	primär

Name des Use Case	Nachricht senden
Nummer	UC2
Autor	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Version	1.0, 03.05.16
Kurzbeschreibung	Der Benutzer hat die Möglichkeit einem anderen Endgerät eine Nachricht über Bluetooth zu senden.
Stakeholder	Benutzer
Fachverantwortlicher	Nils Dralle
Vorbedingungen	Die Software muss installiert sein und wurde gestartet und Bluetooth muss aktiviert sein. Desweiteren muss eine Verbindung zu einem anderen Endgerät hergestellt sein.
Nachbedingungen	Nachricht wurde gesendet
Typischer Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Benutzer ist in der Eingabemaske um eine Nachricht zu versenden 2. Der Benutzer macht eine Eingabe 3. Die Eingabe wird nach Abschicken verschlüsselt
Verknüpfung	UC3 Nachricht verschlüsseln
Alternativer Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 3.1 Die Bluetoothverbindung wird unterbrochen 3.2 Fehlermeldung wird ausgegeben
Kategorie	primär

Name des Use Case	Nachricht verschlüsseln
Nummer	UC3_1
Autor	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Version	1.0, 15.05.16
Kurzbeschreibung	Das System muss die Nachrichten zwischen den Endgeräten verschlüsseln
Stakeholder	System
Fachverantwortlicher	Niklas Röhling
Vorbedingungen	Die Software muss installiert sein und wurde gestartet. Die Nachricht muss abgeschickt worden sein. Die Schlüssel müssen generiert worden sein.
Nachbedingungen	Nachricht wurde verschlüsselt
Typischer Ablauf	1. Nach dem Abschicken wird die Nachricht mit dem AES-Schlüssel verschlüsselt 2. Der AES-Schlüssel wird mit dem öffentlichen RSA-Schlüssel verschlüsselt
Kategorie	primär

Name des Use Case	Nachricht entschlüsseln
Nummer	UC3_2
Autor	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Version	1.0, 15.05.16
Kurzbeschreibung	Das System muss die Nachrichten zwischen den Endgeräten entschlüsseln
Stakeholder	System
Fachverantwortlicher	Niklas Röhling
Vorbedingungen	Die Software muss installiert sein und wurde gestartet. Die Nachricht muss abgeschickt und empfangen worden sein. Die Schlüssel müssen generiert worden sein.
Nachbedingungen	Nachricht wurde entschlüsselt
Typischer Ablauf	1. Use case Nachricht empfangen 2. Nachricht wird mit dem AES-Schlüssel entschlüsselt
Kategorie	primär

Name des Use Case	Nachrichtenverlauf protokollieren
Nummer	UC4
Autor	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Version	1.0, 01.06.16
Kurzbeschreibung	Das System bietet dem Benutzer die Nachrichten zu protokollieren in einem Nachrichtenverlauf.
Stakeholder	Benutzer, System

Fachverantwortlicher	Nils Dralle
Vorbedingungen	Die Software muss installiert sein und wurde gestartet. Es müssen Nachrichten ausgetauscht worden sein.
Nachbedingungen	Nachrichtenverlauf ist einsehbar
Typischer Ablauf	1. Der Benutzer ist im Chat 2. Der Benutzer sieht den bereits geschriebenen Nachrichtenverlauf
Kategorie	sekundär

Name des Use Case	Datei versenden
Nummer	UC6
Autor	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Kurzbeschreibung	Der Benutzer hat die Möglichkeit Dateien zu versenden.
Stakeholder	Benutzer
Vorbedingungen	Die Software muss installiert sein und wurde gestartet. Eine Bluetooth Verbindung zum anderen Client muss bestehen.
Nachbedingungen	Datei wurde versendet
Typischer Ablauf	1. Der Benutzer drückt auf den Knopf "Datei versenden" 2. Es öffnet sich eine Auswahlmaske zur Dateiauswahl 3. Die Datei wird ausgewählt 4. Die Datei wird versendet
Kategorie	tertiär

Name des Use Case	Nachricht empfangen
Nummer	UC7
Autor	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Version	1.0, 04.05.16
Kurzbeschreibung	Das System hat die Möglichkeit Nachrichten die ein anderer Benutzer sendet zu empfangen.
Stakeholder	Benutzer, System
Fachverantwortlicher	Niklas Röhling, Niklas Timme, Nils Dralle
Vorbedingungen	Die Software muss installiert sein und wurde gestartet. Es muss eine Nachricht gesendet worden sein.
Nachbedingungen	Nachricht wurde erfolgreich empfangen
Typischer Ablauf	1. UC2 Nachricht senden 2. UC3_1 Nachricht verschlüsseln 3. UC3_2 Nachricht entschlüsseln 4. Nachricht in den Nachrichtenverlauf eintragen 5. Nachricht auf dem Bildschirm ausgeben
Alternativer Ablauf	1.1 Nachricht konnte nicht empfangen werden
Kategorie	primär

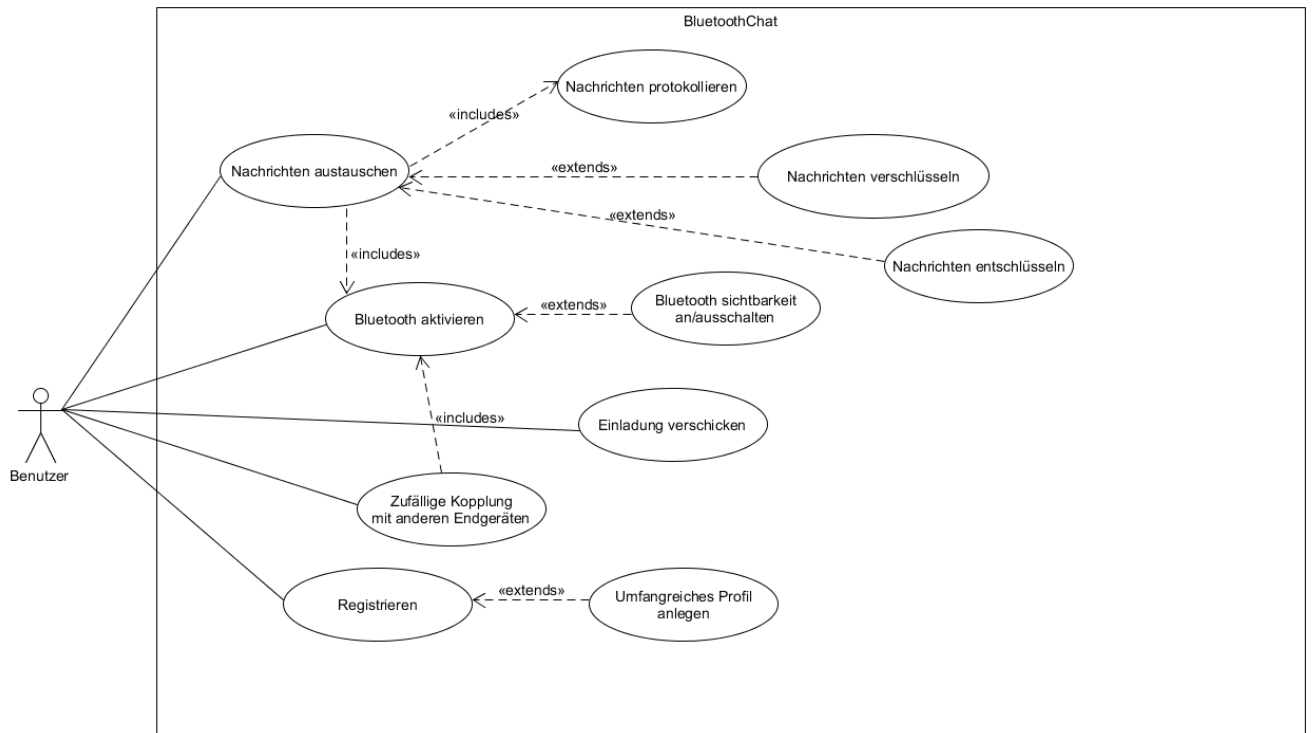


Abbildung 1: BluetoothChat Use-Case Diagramm

Bluetooth

Bluetooth ist eine Funktechnologie, die den Datenaustausch mit anderen Geräten ermöglicht. Die Reichweite von Bluetooth beträgt ~10m. Eine Basis-Station (wie z.b. bei WLAN oft verwendet) ist nicht nötig, stattdessen stellen zwei Geräte eine direkte Verbindung miteinander her. Die entwickelte Applikation nutzt diese Technologie als Basis.

GUI

Die Grafische Benutzeroberfläche (GUI) ermöglicht dem Benutzer die Interaktion mit dem System. Sie bietet dem Benutzer die Möglichkeit andere Systeme, welche sich in der Reichweite des jeweiligen Bluetooth-Modul befinden und deren Bluetooth System aktiv ist, anzuzeigen und eine Kommunikation zu beginnen. Außerdem ist es möglich dem Benutzer die bereits bekannten Systeme, wie auch bereits geführte Unterhaltungen anzuzeigen. Zusätzlich wird dem Benutzer die Möglichkeit geboten sein Profil zu betrachten, zu verändern sowie andere Einstellungen vorzunehmen. Wie die GUI im Detail mit dem Benutzer interagiert wird im folgendem Abschnitt erläutert.

Material Design

Um das Design der Applikation ansprechen zu gestalten wurde Material Design von Google Inc. Verwendet. Material Design ist eine Designsprache, welche für mobile Applikationen

entwickelt wurde. Es basiert auf einer kachelartigen Darstellungsweise und man erkennt den Minimalismus. Material Design verwendet Animationen und Schatten um Tiefe zu erzeugen und unwichtige Aspekte in den Hintergrund zu versetzen. Somit kann der Benutzer sich auf die wichtigen Abschnitte konzentrieren. Dieses Design wurde mit der LOLIPOP Version von Android bekannt gegeben.

Tabs

Um dem Benutzer die Möglichkeit bieten zu können schnell zwischen verschiedenen Ansichten zu wechseln, wurden Tabs für das System verwendet. Der Benutzer kann durch Antippen der jeweiligen Registerkarte des Tabs schnell zu dessen Inhalt gelangen. Indem der Benutzer mit einem Finger von links nach rechts bzw. von rechts nach links wischt kann der er ebenfalls die einzelnen Tabs wechseln. Um die Hauptfunktionen der Anwendung dem Benutzer schnell zu visualisieren wird im ersten Tab eine Liste der in der Umgebung gefundenen Geräte angezeigt (Abbildung 2). Mit dem zweiten Tab werden dem Benutzer die Geräte bzw. Kontakte angezeigt mit denen sich das Gerät vorher bereits verbunden hat. Im dritten Tab werden dem Benutzer die zurzeit offenen Unterhaltungen angezeigt.

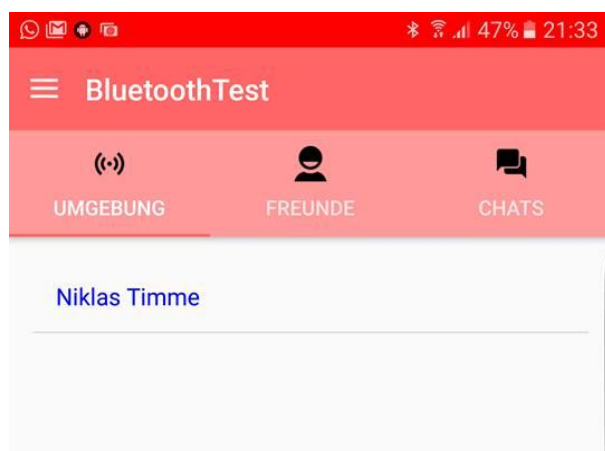


Abbildung 2: Tabs

Um besser verstehen zu können, wie Tabs arbeiten/funktionieren, wird im nächsten Abschnitt auf einzelne Code-Abschnitte eingegangen. Die Abbildung 3 zeigt die Klasse „ViewPagerAdapter“ sowie die Methode „setupViewPager“ aus der Klasse „MainActivity“:

```

private void setupViewPager(ViewPager viewPager) {
    ViewPagerAdapter adapter = new ViewPagerAdapter(getSupportFragmentManager());
    adapter.addFragment(new OneFragment(), "Umgebung"); //TODO: reference strings.xml instead
    adapter.addFragment(new TwoFragment(), "Freunde");
    adapter.addFragment(new ThreeFragment(), "Chats");
    viewPager.setAdapter(adapter);
}

class ViewPagerAdapter extends FragmentPagerAdapter {
    private final List<Fragment> mFragmentList = new ArrayList<>();
    private final List<String> mFragmentTitleList = new ArrayList<>();
    public ViewPagerAdapter(android.support.v4.app.FragmentManager manager) {
        super(manager);
    }
    @Override
    public Fragment getItem(int position) { return mFragmentList.get(position); }
    @Override
    public int getCount() { return mFragmentList.size(); }
    public void addFragment(Fragment fragment, String title) {
        mFragmentList.add(fragment);
        mFragmentTitleList.add(title);
    }
    @Override
    public CharSequence getPageTitle(int position) { return mFragmentTitleList.get(position); }
}

```

Abbildung 3: FragmentPagerAdapter

Die Tabs werden mithilfe eines `FragmentPagerAdapter` (Abbildung 3) realisiert. Dieser Adapter weißt alle benötigten Methoden auf, welche man benötigt um die Tabs darzustellen. Anhand der Methode `setupViewPager(ViewPager viewPager)` kann man erkennen wie der `FragmentPagerAdapter` (`ViewPagerAdapter`) arbeitet. Jeder Tab der angezeigt wird, wird als `Fragment` angesehen, welche der `ViewPagerAdapter` in einer internen Liste speichert.

```

<android.support.design.widget.CoordinatorLayout
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <android.support.design.widget.AppBarLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:theme="@style/ThemeOverlay.AppCompat.Dark.ActionBar">

        <android.support.v7.widget.Toolbar
            android:id="@+id/toolbar"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="?attr/actionBarSize"
            android:background="?attr/colorAccent"
            app:layout_scrollFlags="scroll|enterAlways"
            app:popupTheme="@style/ThemeOverlay.AppCompat.Light" />

        <android.support.design.widget.TabLayout
            android:id="@+id/tabs"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            app:tabMode="fixed"
            app:tabGravity="fill"/>

    </android.support.design.widget.AppBarLayout>

```

Abbildung 4: Tabs in activity_main_nt.xml

Anhand der Datei activity_main_nt.xml, welche direkt beim Start des Programmes ausgelesen wird, kann man sehr gut den Grafischen Aufbau der Applikation erkennen (Abbildung 4). Die Definition für die Tabs sind von einem „CoordinatorLayout“-Element umschlossen, was verschiedene Interaktionen zwischen den Unterelementen ermöglicht. Das „AppBarLayout“-Element, welches das direkt Unterelement von „CoordinatorLayout“ ist, ermöglicht das spätere verwenden der Eigenschaft „layout_scrollFlags“ in dem Unterelement Toolbar. Die „Layout_scrollFlags“-Eigenschaft bei dem „Toolbar“-Element beschreibt wie die Toolbar sich zu verhalten hat. In unserem Fall reagiert sie auf Wischen mit dem Finger sowie das antippen der jeweiligen Überschrift für ein Tab. Das „TabLayout“-Element, welches ein Unterelement von dem „AppBarLayout“-Element ist, beschreibt wie der Inhalt der Tabs visualisiert wird. Durch die Angabe „android:id=“ wird beschrieben wie man die einzelnen Elemente ansteuert.

NavigationView

Mit dem NavigationView Element wird Benutzer durch das Wischen mit einem Finger von links nach rechts oder durch Antippen auf die drei Balken (Abbildung 5) ein Navigationsmenü angezeigt. Dort kann der Benutzer sein Profilbild erkennen und zwischen 2 Menüpunkten wählen: Profil und Einstellungen (Abbildung 5).

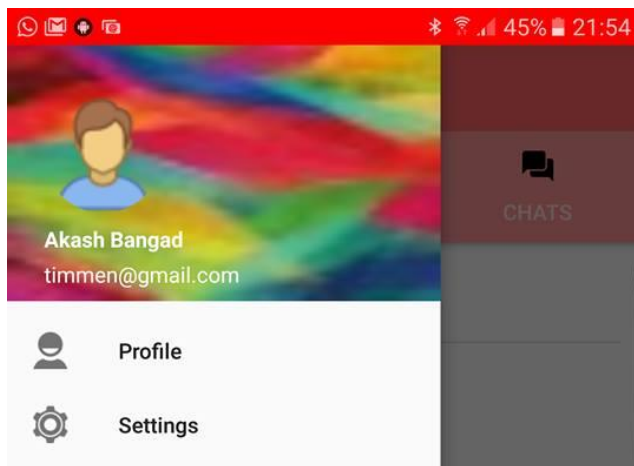


Abbildung 5: Navigationsmenü

Wie das Navigationsmenü implementiert wurde ist zum besseren Verständnis im folgendem Abschnitt erläutert.

```
//Navigation
navigationView = (NavigationView) findViewById(R.id.navigation_view);
navigationView.setNavigationItemSelectedListener(new NavigationView.OnNavigationItemSelectedListener() {
    @Override
    public boolean onNavigationItemSelected(MenuItem menuItem) {
        if(menuItem.isChecked())
            menuItem.setChecked(false);
        else
            menuItem.setChecked(true);

        drawerLayout.closeDrawers();
        switch (menuItem.getItemId()){
            case R.id.profile:
                Toast.makeText(getApplicationContext(), "Profil ausgewählt", Toast.LENGTH_SHORT).show();
                return true;
            case R.id.settings:
                Toast.makeText(getApplicationContext(), "Einstellungen", Toast.LENGTH_SHORT).show();
                return true;
            default:
                Toast.makeText(getApplicationContext(), "Somethings Wrong", Toast.LENGTH_SHORT).show();
                return true;
        }
    }
});

drawerLayout = (DrawerLayout) findViewById(R.id.drawer);
ActionBarDrawerToggle actionBarDrawerToggle = new ActionBarDrawerToggle(this, drawerLayout, toolbar, "Open", "Close") {
    @Override
    public void onDrawerClosed(View drawerView) {
        super.onDrawerClosed(drawerView);
    }
    @Override
    public void onDrawerOpened(View drawerView) {
        super.onDrawerOpened(drawerView);
    }
};

drawerLayout.setDrawerListener(actionBarDrawerToggle);
actionBarDrawerToggle.syncState();
```

Abbildung 6: Navigationsmenü im Code

Für die Navigation wird die Systemvariable „navigationView“ benutzt (Abbildung 6). Diese Variable wird mit dem „NavigationView“-Element, welche die Eigenschaft „android:id="@+id/navigation_view“ besitzt, assoziiert. Um die einzelnen Items des Navigationsmenüs anzusprechen ist ein „OnNavigationItemSelectedListener“-Event geschrieben worden. Dieses Event reagiert auf antippen des jeweiligen Items und fragt in der „switch-case“-Kontrollstruktur ab, welches Item ausgewählt wurde. So wird die jeweilige Aktivität aufgerufen, wo der Benutzer dann entweder Sein Profil bearbeiten oder Einstellungen ändern kann.

SwipeRefreshLayout

Das „SwipeRefreshLayout“-Element wurde verwendet um die Wartezeit bis andere Geräte in der Nähe gefunden worden sind mit einer kleinen Simulation zu überbrücken (Abbildung 7). Wenn der Benutzer sich in dem Tab mit der Überschrift „UMGEBUNG“ befindet, ist es möglich mit einem Finger auf dem Bildschirm von oben nach unten zu wischen. Sobald dies geschehen ist, erscheint eine kleine Simulation in Form eines Striches der sich im Uhrzeigersinn dreht und verschwindet, sobald der „Scan-Vorgang“ abgeschlossen ist. Dies macht die Applikation ansprechender für den Benutzer, da dieser den Eindruck von einem flüssigen Programmfluss vermittelt bekommt.

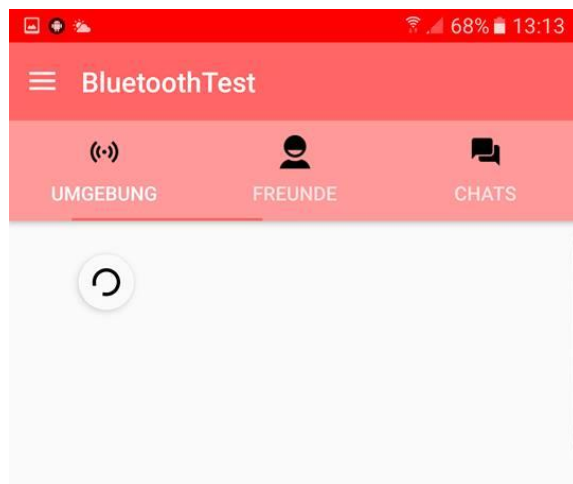


Abbildung 7: *SwipeRefreshLayout Visualisierung*

Zum besseren Verständnis werden im folgendem Abschnitt einige Highlights im Codeuntersucht.


```

@Override
public void onActivityCreated(Bundle savedInstanceState) {
    super.onActivityCreated(savedInstanceState);

    View v= getView();

    mSwipeRefreshLayout = (SwipeRefreshLayout) v.findViewById(R.id.scan_and_refresh);

    mSwipeRefreshLayout.setOnRefreshListener(new SwipeRefreshLayout.OnRefreshListener() {
        @Override
        public void onRefresh() {
            scanAndRefresh();
        }
    });
}

```

Abbildung 8: OnRefreshListener des SwipeRefreshLayout

Sobald der Benutzer mit einem Finger in dem Tab „Umgebung“ von oben nach unten wischt, soll eine Methode (scanAndRefresh()) aufgerufen werden, welche die geeigneten Geräte findet, darstellt und versucht eine Verbindung aufzubauen. Um auf diese Geste des Benutzers reagieren zu können bietet „SwipeRefreshLayout“-Klasse einen „OnRefreshListener“-Event an. In dessen „onRefresh()“-Methode wird nun die Methode „scanAndRefresh“ (Abbildung 8) aufgerufen.

```

public void scanAndRefresh(){

    //-----Scan-----|
    serviceConnector.scanForNearbyDevices();

    //-----devices-----
    ListView lvDevices = (ListView) getView().findViewById(R.id.ListViewDevices);
    lvDevices.setAdapter(displayAdapter);

    lvDevices.setOnItemClickListener((parent, view, position, id) → {
        Log.i(LOG_TAG, "Clicked device "+id);
        BluetoothDevice btDevice = serviceConnector.getDeviceByIndex((int)id);
        if (btDevice!=null) {
            requestNewConnection(btDevice.getAddress());
        }else{
            Log.w(LOG_TAG, "Clicked device is null");
        }
    });
}

```

Abbildung 9: Methode zum Aktualisieren der gefundenen Geräte

Diese Methode (Abbildung 9) sucht nach Geräten, welche in der Reichweite des Bluetooth-Adapters sich befinden und zeigt diese mithilfe dem „ListView“-Element in der Darstellungsdatei „activity_main.xml“ an. Sobald ein geeignetes Gerät gefunden wurde, wird um eine neue Verbindung angefragt.

Andere Geräte finden

Um andere Bluetooth-Geräte in der Umgebung zu finden, muss die Umgebung nach anderen Geräten gescannt werden. Dabei sendet das scannende Gerät spezielle Datenpakete aus (Inquiry), die von anderen Bluetooth-Geräten beantwortet werden, vorausgesetzt, das andere Gerät ist „sichtbar“.[Cross und Hoeckle, 2007]

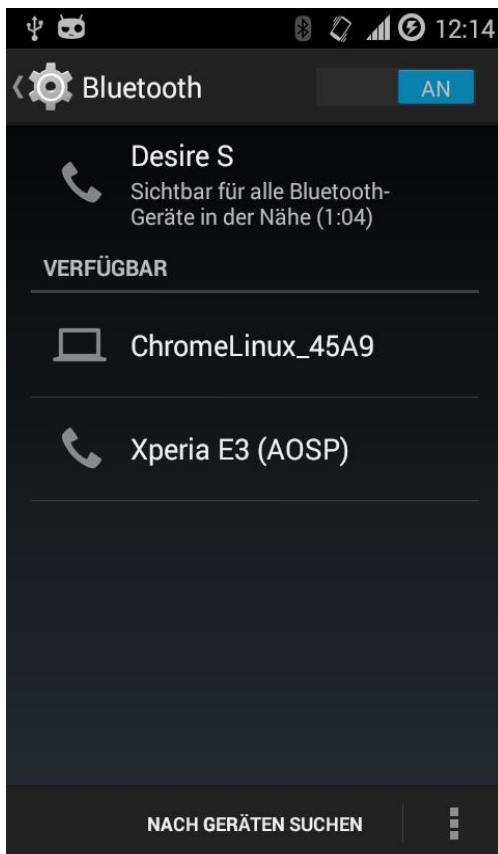


Abbildung 10: Bluetooth-Scan in Android

Zu den Geräten, die ein Bluetooth-Gerät über sich preisgibt, gehören: [Evans und Warren, 2009]

- Der Name des Gerätes. Dieser kann oftmals vom Benutzer festgelegt werden.
- Die MAC-Adresse des Geräts, welche das Gerät eindeutig identifiziert.
- Die „Device major class“ zur Bestimmung des Gerätetyps.
- Die „Device minor class“ zur Bestimmung der Unterklasse eines Gerätetyps.
- Die „Services“, die das Gerät aktuell anbietet.


```

Bluetooth HCI Event - Inquiry Result
Event Code: Inquiry Result (0x02)
Parameter Total Length: 15
Number of responses: 1
BD_ADDR: HtcCorpo_ce:82:48 (7c:61:93:ce:82:48)
Page Scan Repetition Mode: R1 (0x01)
Page Scan Period Mode: P2 (0x02)
Page Scan Mode: Mandatory Page Scan Mode (0x00)
▼ Class of Device: 0x5a020c (Phone:Smartphone - services: Networking Capturing ObjectTransfer Telephony)
  0000 11.. = Minor Device Class: Smartphone (0x03)
  .... ..00 = Format Type: 0x00
  0... .. = Major Service Classes: Information: False
  .1.. .. = Major Service Classes: Telephony: True
  ..0. .... = Major Service Classes: Audio: False
  ...1 .... = Major Service Classes: Object Transfer: True
  .... 1... = Major Service Classes: Capturing: True
  .... .0.. = Major Service Classes: Rendering: False
  .... ..1. = Major Service Classes: Networking: True
  .... ...0 = Major Service Classes: Positioning: False
  .... ..00.. = Major Service Classes: Reserved: 0x0000
  .... ....0. = Major Service Classes: Limited Discoverable Mode: False
  .... ....0 0010 = Major Device Class: Phone (0x0002)
  .110 0011 0110 0110 = Clock Offset: 0x6366

```

Abbildung 11: Ein Inquiry Result in Wireshark

Die Services, die ein Gerät anbietet, werden über sog. UUIDs bekanntgegeben. UUIDs sind 128 Bit lange, eindeutige Nummern. Jeder Service bekommt eine UUID. Ein Service kann beispielsweise ein offener RFCOMM-Socket sein.

Bluetooth in Android

Android bietet eine Programmierschnittstelle zur Steuerung der Bluetooth-Hardware eines Geräts. Dafür ist die Berechtigung „android.permission.BLUETOOTH“ nötig, für einige Funktionen allerdings auch „android.permission.BLUETOOTH_ADMIN“. Seit Android 6 ist die Berechtigung „android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION“ notwendig, welche zusätzlich zur Laufzeit eingeholt werden muss.

```

<uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH" />
<uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH_ADMIN" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" />

```

Abbildung 12: Berechtigungen "AndroidManifest.xml"

Der Bluetooth-Scan wird mit der Methode „BluetoothAdapter.startDiscovery“ initiiert.

Um die Ergebnisse zu erhalten, muss ein Broadcast-Receiver für „ACTION_FOUND“ registriert.

```
IntentFilter filter = new IntentFilter(BluetoothDevice.ACTION_FOUND);  
registerReceiver(spmBroadcastReceiver, filter);
```

Abbildung 13: Registrierung des Broadcast-Receiver

Der Broadcast-Receiver muss nach Benutzung am System abgemeldet werden.

Die Ergebnisse werden im Broadcast-Receiver gesammelt und in eine lokale Liste gespeichert. Um die Services zu erhalten, die ein Gerät anbietet, muss auf für jedes Gerät die Methode „fetchUuidsWithSdp“ aufgerufen werden. Dies muss nach dem Ende des Scans geschehen, und die Geräte müssen nacheinander gescannt werden. Um die Ergebnisse des Service-Scans zu erhalten, muss der Broadcast-Receiver zusätzlich für „ACTION_UUID“ registriert werden.

Die erhaltene Liste von UUIDs wird mit den in der App gespeicherten UUIDs verglichen, welche zum Anbieten von Verbindungen genutzt werden.

Services anbieten

Der Aufbau von Bluetooth-Verbindungen in Android funktioniert ähnlich wie der Aufbau von TCP-Verbindungen. Auch für Bluetooth-Verbindungen gibt es einen Server und einen Client, die dafür zuständigen Klassen heißen „BluetoothServerSocket“ und „BluetoothSocket“. Eine Server-Socket wird mit der Methode „listenUsingRfcommWithServiceRecord“ unter Angabe einer 128-Bit UUID erstellt. Ein Client kann sich dann einen Bluetooth-Socket erzeugen und sich mithilfe der Methode „createRfcommSocketToServiceRecord“ unter Angabe der selben UUID verbinden. Auf dem Server wird für die Kommunikation über die neue Verbindung ein neuer Socket erstellt. Zu beachten ist hierbei, dass dies nur dann funktioniert, wenn die Geräte vorher gekoppelt wurden.

Seit API-Level 10 stellt Android die Methoden „listenUsingInsecureRfcommToServiceRecord“ und „createInsecureRfcommSocketToServiceRecord“ bereit, die eine Verbindung auch zwischen nicht gekoppelten Geräten ermöglichen. In der App werden je nach Kopplungsstatus der Geräte beide Varianten verwendet.

Der Socket stellt einen Input- und einen Outputstream bereit, über die Daten ausgetauscht werden können. Es ist zu empfehlen, diese Streams in ihren jeweiligen Buffered-Versionen zu kapseln, da gesendete und empfangene Nachrichten sonst oftmals nur in Teilen gesendet werden.

Daten senden und empfangen

Um abzufragen, wie viele Daten an einem InputStream bereitstehen, kann die Methode „InputStream.available()“ genutzt werden. Diese Methode gibt allerdings je nach Gerätehersteller und Android-Version nicht die tatsächliche Anzahl an Bytes zurück, die bereitsteht, sondern nur, ob Daten bereitstehen.

Um die bereitstehenden Daten zu erhalten, wird die Methode „InputStream.read()“ verwendet. Mithilfe dieser Methode werden die Daten in ein Byte-Array geschrieben und können anschließend in einen String umgewandelt werden.

Der umgekehrte Weg, das Senden von Daten, geht etwas einfacher: Der zu sendende String wird in ein Byte-Array umgewandelt und mithilfe von „OutputStream.write()“ in den Stream geschrieben. „OutputStream.flush()“ sorgt dann dafür, dass die Daten gesendet werden.

Interne und externe Nachrichten

Die App nutzt Broadcasts, um intern zwischen der GUI und dem Background-Service zu kommunizieren. Um Broadcasts zu versenden, wird die Methode `sendBroadcast()`;

verwendet. Die Methode steht in den Klassen Activity und Service zur Verfügung. Diese Methode bekommt einen Intent als Parameter, welcher eine Action und die eigentliche Nachricht enthält. Die Action bestimmt, wer den Broadcast empfangen kann. Alle Klassen, die diesen Broadcast empfangen wollen, müssen für die Action einen BroadcastReceiver implementieren.

Die im Intent enthaltene Nachricht ist ein mit JSON formatierter String. Interne Nachrichten können daran erkannt werden, dass sie das Attribut `Extern: false` haben. Alle internen Nachrichten haben das Attribut Action (nicht zu verwechseln mit der im Intent enthaltenen Action), welches eine Anweisung für den Empfänger beinhaltet sowie weitere, von der Action abhängige, optionale Attribute.

Im Gegensatz dazu gibt es auch externe Nachrichten. Dies sind die Nachrichten, die über Bluetooth mit anderen Geräten ausgetauscht werden. Auch diese sind mit JSON formatiert. Alle externen Nachrichten haben das Attribut `Extern : true` sowie weitere, vom Inhalt der Nachricht abhängige Attribute.

Datenverarbeitung

Um die Verarbeitung der empfangenen Daten zu vereinfachen, werden alle übertragenen Nachrichten mit JSON formatiert. Android stellt dazu im Package „org.json“ einige Klassen zur Verarbeitung von JSON bereit.

```
{"ReceiverAddress":"00:00:00:00:5A:AD","Sender":"Desire S","Extern":true,"Message":"UZvgZl jeKpBjuAlMlgeIw==\n","SenderAddress":"7C:61:9
```

Abbildung 14: Beispiel einer mit JSON formatierten Nachricht

Verschlüsselung

Da das Projekt um das Chatten mit anderen Benutzern geht, muss die Privatsphäre gewahrt werden. Dies wird erreicht durch eine RSA gepaart mit einer AES Verschlüsselung.

AES Verschlüsselung

Der Advanced Encryption Standard (AES) wurde von Joan Daemen und Vincent Rijmen entwickelt und vom National Institute of Standards and Technology als Standard bekanntgegeben. Er ist eines der meistgenutzten und sichersten Verschlüsselungsverfahren. Seine Funktionsweise beruht auf einer Reihe von Byteersetzen, Verwürfungen und linearen Transformationen, die auf 16 Byte Datenblöcken ausgeführt werden. Diese Operationen werden mehrmals wiederholt bis man letztendlich den AES Schlüssel generiert hat. Die Blocklänge beschränkt sich auf 128 Bit und die Schlüssellänge auf 128, 192 oder 256 Bit. AES-192 und AES-256 sind in den USA für staatliche Dokumente mit höchster Geheimhaltungsstufe zugelassen.

RSA Verschlüsselung

RSA, benannt nach den Entwicklern Rivest, Shamir und Adleman, ist im Gegensatz zu AES ein asymmetrisches Verschlüsselungsverfahren. Es kann zum Verschlüsseln aber auch zum digitalen Signieren verwendet werden. Der Algorithmus benutzt hierbei einen privaten Schlüssel und einen öffentlichen Schlüssel. Der private Schlüssel wird zum Entschlüsseln benutzt und der öffentliche dient zum Verschlüsseln. Es ist wichtig, dass der private Schlüssel geheimgehalten wird.

Zusammenspiel RSA und AES

In dem Projekt werden beide Verfahren angewandt um die höchstmögliche Sicherheit zu erreichen. Dies bedeutet, dass die eigentliche Nachricht mit AES verschlüsselt wird und der AES-Schlüssel für den Schlüsseltausch mit RSA verschlüsselt wird.

Schlüsseltausch

Nachdem eine Verbindung hergestellt wurde, müssen die Schlüssel ausgetauscht werden. Zu beachten ist hierbei, dass beide beteiligten Geräte drei Schlüssel haben: einen AES-Schlüssel, einen RSAPublic-Schlüssel und einen RSAPrivate-Schlüssel. AES- und RSA-Public-Schlüssel werden ausgetauscht. Beide Geräte senden zunächst einen "DataRequest" mit dem Type "RSAPublic". Daraufhin sendet das jeweils andere Gerät eine "DataResponse"-Nachricht mit demselben Type und dem RSAPublic-Schlüssel. Im nächsten Schritt senden beide Geräte eine erneute "DataRequest"-Nachricht mit dem Type "AESEncrypted". Das empfangende Gerät verschlüsselt daraufhin seinen AES-Schlüssel mit dem vorher empfangenen RSAPublic-Schlüssel und sendet diesen dann an zurück.

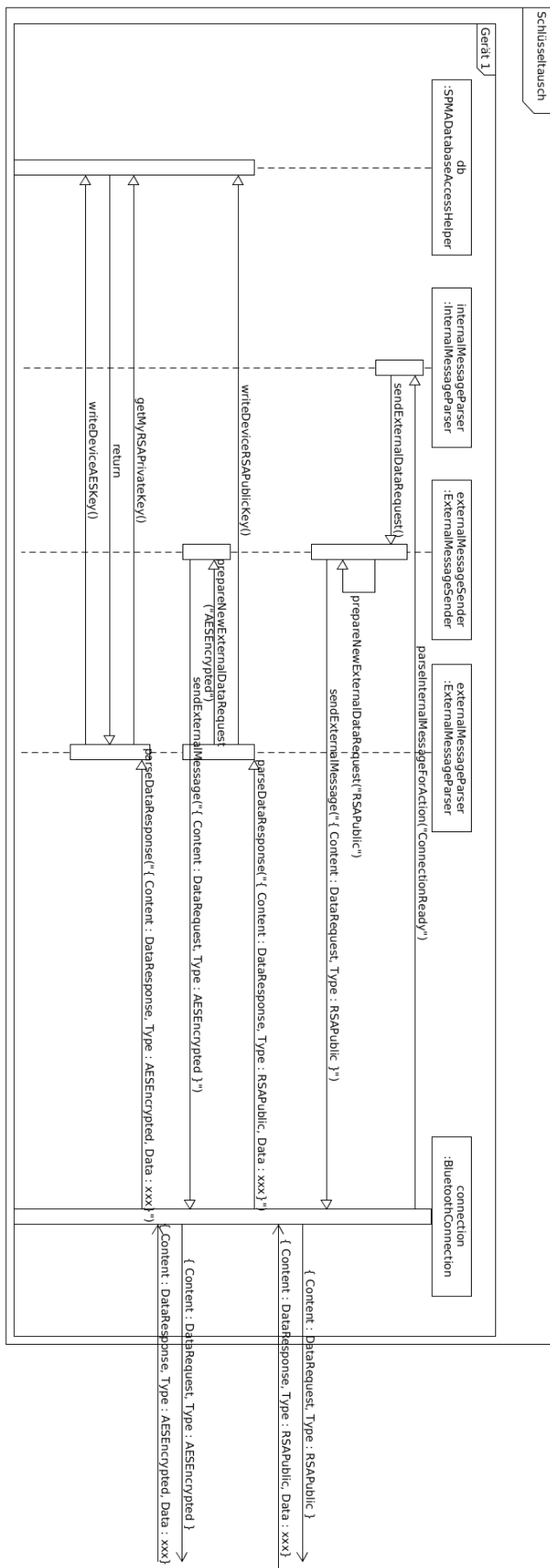


Abbildung 15: Schlüsselaustausch Sequenzdiagramm

Implementierung

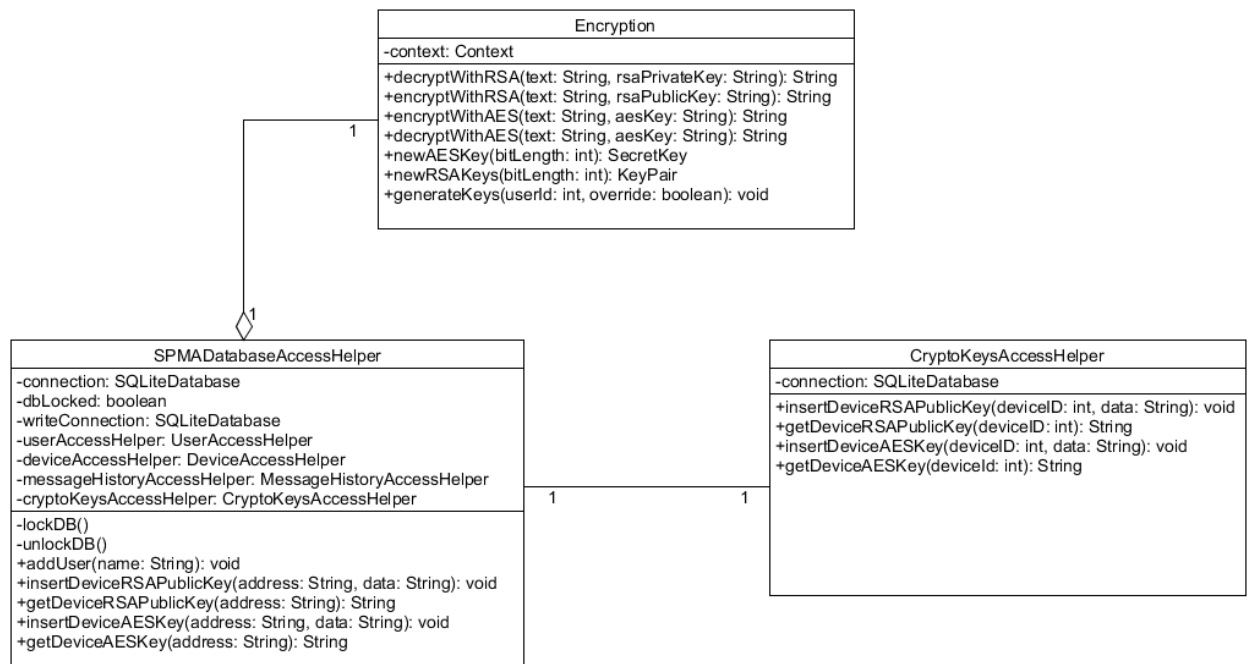


Abbildung 16: UML-Klassendiagramm

In dem UML-Klassendiagramm (Abbildung 16) ist dargestellt, dass in diesem Projekt 3 Klassen für die Verschlüsselung benötigt werden. Encryption ist die eigentliche Verschlüsselungsklasse, SPMA DatabaseAccessHelper stellt die Datenbankoperationen über CryptoKeysAccessHelper zur Verfügung.

Encryption Klasse

Die Encryption Klasse greift auf das `java.security` und `javax.crypto` package zurück. Sie verfügt über Methoden zum Ver- und Entschlüsseln und zum Generieren neuer Schlüssel. Dabei unterscheiden sich die Methoden von der AES-Verschlüsselung und RSA-Verschlüsselung.

Lokale Speicherung von Daten

Lokal gespeicherte Daten, wie das Profil des Nutzers und die Nachrichtenhistorie, werden in einer Datenbank abgelegt. Als Datenbanklösung kommt SQLite zum Einsatz. SQLite ist ein lokales Datenbanksystem für einen Nutzer. Alle Datenbanktabellen und sonstige Inhalte der Datenbank werden in einer Datei auf dem Gerät des Nutzers abgelegt, eine Netzwerkverbindung ist dementsprechend nicht notwendig.

Android bringt alle für SQLite nötigen Klassen im Package „android.database.sqlite“ bereits mit. Die wichtigste Klasse dabei ist „SQLiteOpenHelper“. Diese Klasse stellt die Verbindung zur Datenbank zur Verfügung. Dazu muss „SQLiteOpenHelper“ überschrieben werden, insbesondere die Methode „onCreate()“, denn diese Methode erstellt die Datenbank.

Die Datenbank wird nach folgendem Schema erstellt:

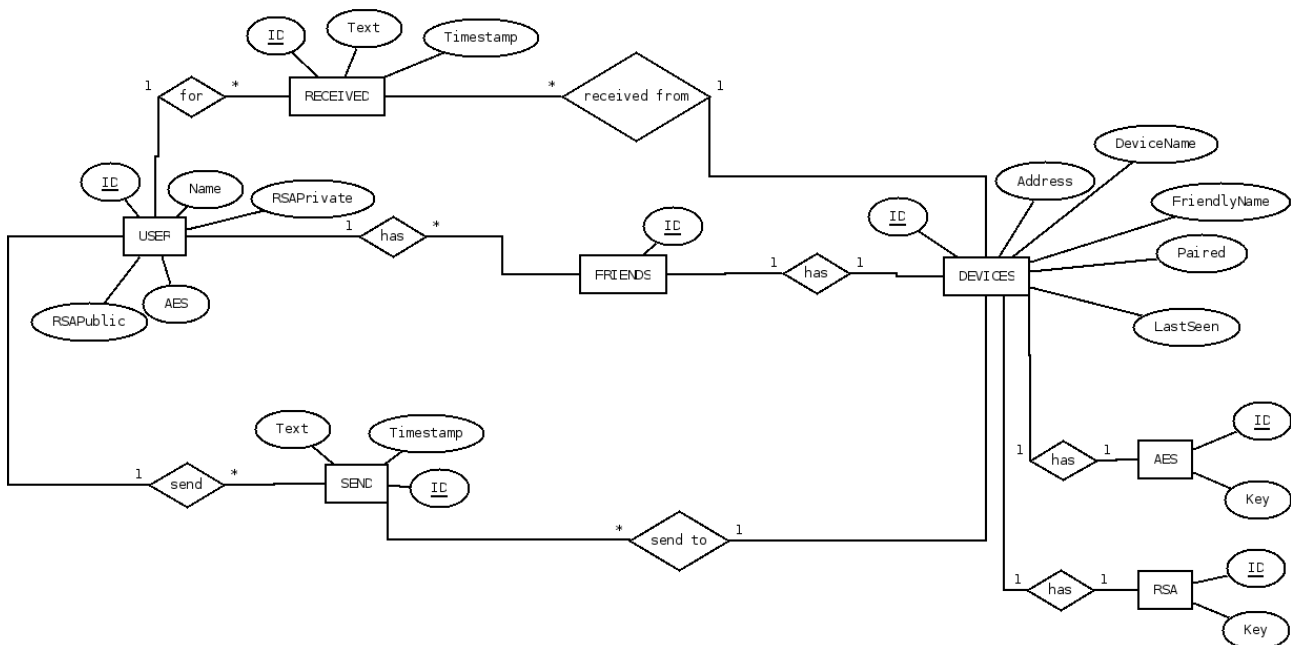


Abbildung 17: Entity-Relationship Diagramm der Datenbank

Die Tabelle „User“ enthält Daten zum lokalen Benutzer sowie dessen zur Verschlüsselung genutzte Schlüssel. Die Tabellen „Send“ und „Received“ werden genutzt, um die Nachrichtenhistorie zu speichern. „Devices“ enthält Daten aller bekannten, kompatiblen Geräte, „AES“ und „RSA“ enthalten die zur Kommunikation mit diesen Geräten benötigten Schlüssel. Die Tabelle „Friends“ enthält eine Freundesliste, die in der App angelegt werden kann.

Alle zum anlegen bzw. löschen der Tabellen benötigten Statements sind in der Datei „strings.xml“ zu finden.

Da die App in einigen Fällen, wie z.b. beim Austausch der Schlüssel nach Verbindungsaufbau, mit mehreren Threads auf die Datenbank zugreift, muss die Datenbank selbstständig vor gleichzeitigen Zugriffen geschützt werden. Hierzu wurde die Datenbank-Management-Klasse (in der alle Zugriffe auf die Datenbank gesammelt sind) in einem ersten Schritt zu einem Singleton gemacht. In einem zweiten Schritt wurde ein Mechanismus implementiert, um die Datenbank bei einem Zugriff für konkurrierende

Zugriffe zu sperren. Einen entsprechenden Mechanismus bietet auch die SQLite-Implementierung von Android standardmäßig an, jedoch ist dieser insbesondere beim Zugriff mit Cursors nicht ausreichend.

Zusammenfassung

Abschließen kann man sagen das das Entwickeln einer mobilen Applikation, für ein Endgerät mit dem Betriebssystem Android, nach einer kurzen Einarbeitungszeit einem immer leichter fällt. Gerade auch mit dem „Material Design“ von Google Inc. lässt sich leicht eine erste mobile Applikation erstellen. Die Darstellungselemente, welche in XML-Dateien gehalten werden sind aufgrund ihrer einfachen Struktur leicht lesbar und verständlich. Trotzdem bleibt das entwickeln für mobile Endgeräte abwechslungsreich aufgrund der vielen möglichen Anwendungsgebiete.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: BluetoothChat Use-Case Diagramm.....	8
Abbildung 2: Tabs.....	9
Abbildung 3: FragmentPagerAdapter.....	10
Abbildung 4: Tabs in activity_main_nt.xml.....	11
Abbildung 5: Navigationsmenü.....	12
Abbildung 6: Navigationsmenü im Code.....	12
Abbildung 7: SwipeRefreshLayout Visualisierung.....	13
Abbildung 8: OnRefreshListener des SwipeRefreshLayout.....	14
Abbildung 9: Methode zum Aktualisieren der gefundenen Geräte.....	14
Abbildung 10: Bluetooth-Scan in Android.....	15
Abbildung 11: Ein Inquiry Result in Wireshark.....	16
Abbildung 12: Berechtigungen "AndroidManifest.xml".....	16
Abbildung 13: Registrierung des Broadcast-Recievers.....	17
Abbildung 14: Beispiel einer mit JSON formatierten Nachricht.....	19
Abbildung 15: Schlüsselaustausch Sequenzdiagramm.....	21
Abbildung 16: UML-Klassendiagramm.....	22
Abbildung 17: Entity-Relationship Diagramm der Datenbank.....	23

Literaturverzeichnis

Cross und Hoeckle, 2007: Daniel Cross, Justin Hoeckle, Michael Lavine, Jason Rubin and Kevin Snow, DETECTING NON-DISCOVER ABLE BLUETOOTH DEVICES, 2007
Evans und Warren, 2009: David Evans, Robert H. Warren, Anonymity properties of stored or transmitted data taken from Bluetooth scans, 2009