



UNIVERSIDADE DE AVEIRO

DEPARTAMENTO DE ELECTRÓNICA, TELECOMUNICAÇÕES E
INFORMÁTICA

47053- COMPUTAÇÃO VISUAL

Puzzle

Implementação em WebGL de um Puzzle

8240 - MESTRADO INTEGRADO EM ENGENHARIA DE
COMPUTADORES E TELEMÁTICA

António Rafael da
Costa Ferreira
NMec: 67405

Rodrigo Lopes
da Cunha
NMec: 67800

Docente: Joaquim João Estrela Ribeiro Silvestre Madeira

Dezembro de 2015
2015-2016

Conteúdos

1	Introdução	1
2	JavaScript e WebGL	1
2.1	Arquitectura da solução	1

1 Introdução

O trabalho proposto para o projeto da unidade curricular de Segurança é um IEDCS: Identity Enabled Distribution Control System. Para o efeito foi necessário implementar uma Ebook Webstore, um WebService e um Player de reprodução dos Ebooks em formato de texto.

O objetivo deste sistema é garantir a máxima e possível segurança do serviço, utilizando os conhecimentos adquiridos na unidade curricular de Segurança. Para isso são necessários vários processos como por exemplo, a utilização de certificados HTTPS, a cifragem de todo o material existente, derivação de chaves e registo de utilizadores.

O relatório reflete todos os passos e decisões tomadas na criação do sistema, assim como uma análise ao que foi mostrado na primeira apresentação e decisões que se tomaram depois desta, tecnologias utilizadas, descrição dos vários processos existentes e conclusão.

2 JavaScript e WebGL

2.1 Arquitectura da solução

Na primeira apresentação foram concebidos dois processos que foram abandonados após a sua apresentação. O primeiro processo apresentado foi o “Book content cipher process”. Este pretendia fazer uso de cifras simétricas e assimétricas de forma a ser possível obter uma File Key que

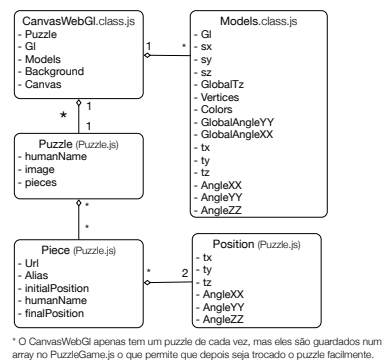


Figura 1: Processo de decifra de um livro