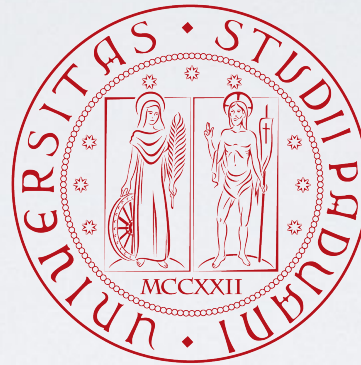


Dipartimento di Matematica "Tullio Levi Civita"

Laurea in Informatica



AUTENTICAZIONE BIOMETRICA IN AMBIENTE ANDROID

Giulia Petenazzi 1093298

Esame di laurea del 28 settembre 2017

L'AZIENDA WINTECH S.P.A.

1987: la nascita

3: le sedi

80: i dipendenti

6: le business unit



IL PROGETTO IL CONTESTO



- 1 Creazione dell'**account** sulla piattaforma VisionLearning
- 2 Associazione dello **smartphone** all'account dell'utente
- 3 Registrazione del dato **biometrico** nello smartphone
- 4 Autenticazione biometrica per sbloccare il **player**

IL PROGETTO OBBIETTIVI

I7: gli obiettivi

Ricerca libreria

- Confrono tra sistemi biometrici
- Valutazione librerie
- Obiettivo obbligatorio

Prototipo

- Tre rilasci successivi
- Obiettivo desiderabile



RICERCA REQUISITI LIBRERIA






19: i requisiti individuati



Aderenza al brevetto

Android e iOS

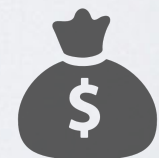


				
MATCH ON-DEVICE	CONTROLLO PROCEDURE	LIVENESS TEST	FUNZIONALITA' ALTO LIVELLO	$FAR = 0/10$ $FRR \leq 2/5$






Prestazioni

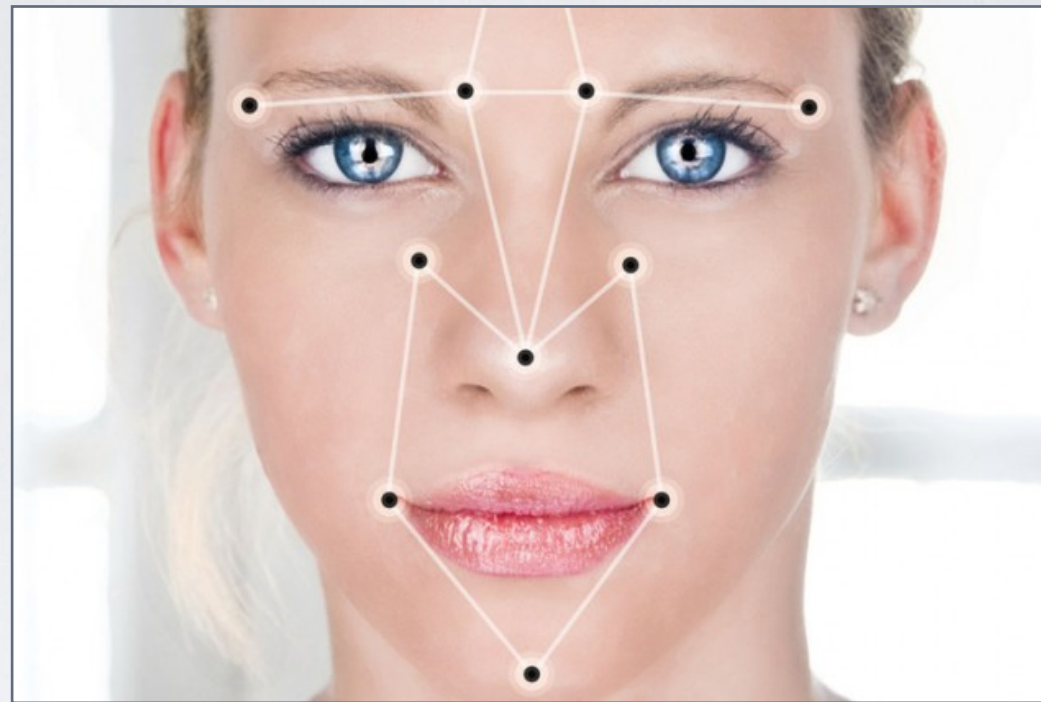
Prezzo



RICERCA LE LIBRERIE VALUTATE

Native Android	ZoOm Login	Terza soluzione
 all'anno a utente	 all'anno a utente	 all'anno a utente
Fingerprint	Riconoscimento facciale	Riconoscimento facciale
Fingerprint- Manager	ZoomEnrollment- Activity ZoomAuthentica- tionActivity	
✓ Prezzo ✗ No controllo	✓ Liveness test ✗ GUI ✗ Tempistiche	✓ Liveness test ✓ Prezzo ✗ Documentazione ✗ User experience

RICERCA LA LIBRERIA SCELTA

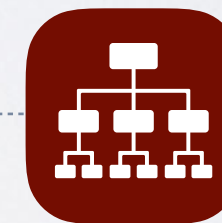


Facciale

Android + iOS

FAR, FRR

Funzionalità



Match-on-device

Documentazione

Prezzo

Prestazioni

PROTOTIPO ANALISI DEI REQUISITI

13: i casi d'uso

30: i requisiti

Requisiti

Registrazione



4

enrollment e bioautenticazione



7

form credenziali



4

comunicazione con server

Autenticazione



4



4



4

25 Requisiti funzionali



5 Requisiti prestazionali e di vincolo

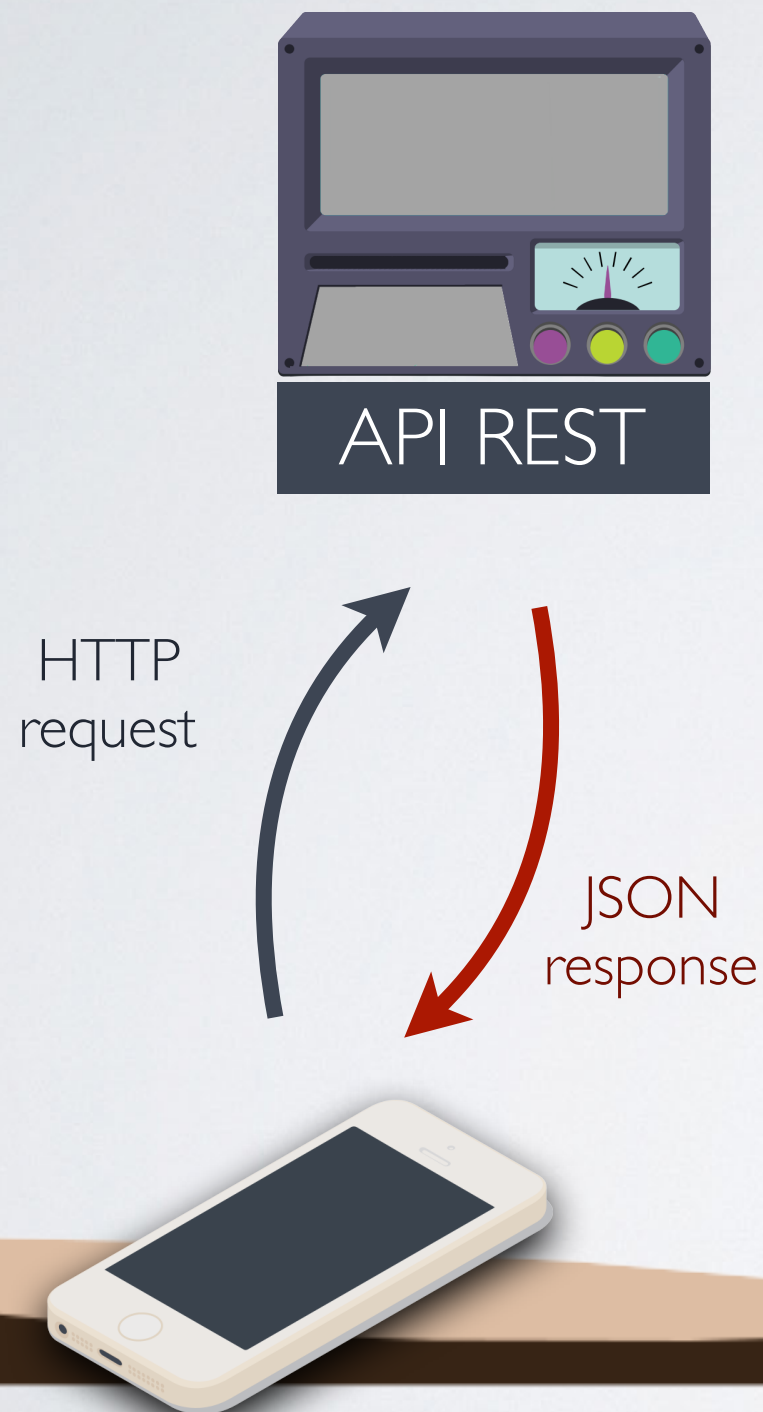


30 Totale requisiti

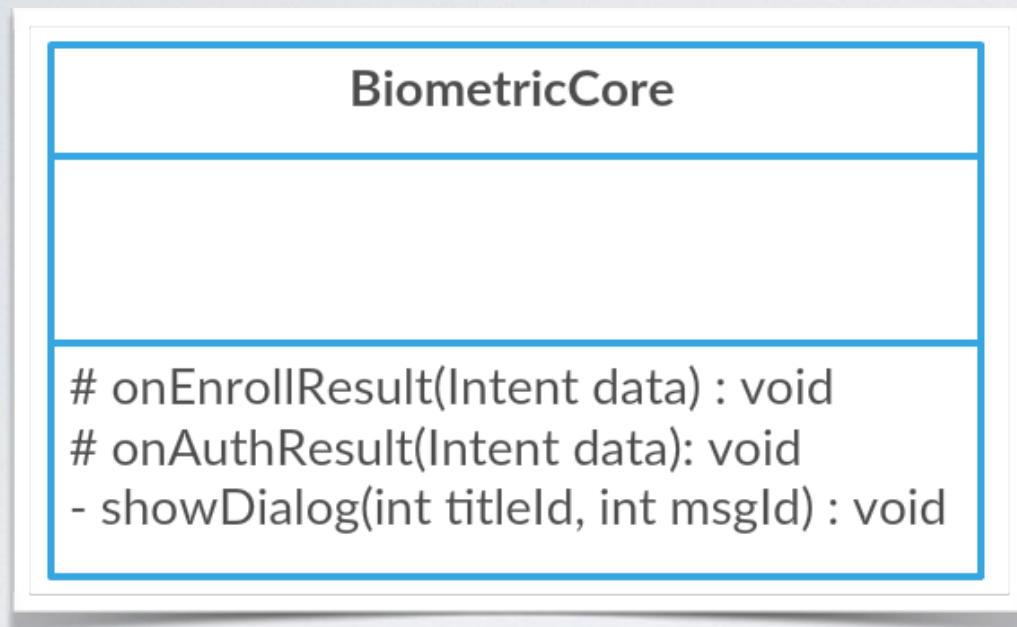
PROTOTIPO PROGETTAZIONE

6: le tecnologie utilizzate

2: i pattern adottati



PROTOTIPO CODIFICA E TESTING



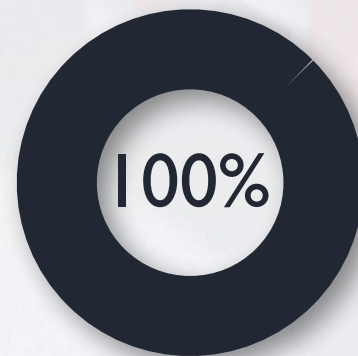
RESOCONTO FINALE



obbligatoria



240.000: i potenziali utenti



desiderabili

90%
opzionali



Obbiettivi
di stage
soddisfatti