

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Pedro Henrique Bufulin de Almeida

**Sistema de segurança doméstica: uma solução
open source e com privacidade**

Uberlândia, Brasil

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Pedro Henrique Bufulin de Almeida

**Sistema de segurança doméstica: uma solução open
source e com privacidade**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
à Faculdade de Computação da Universidade
Federal de Uberlândia, como parte dos requi-
sitos exigidos para a obtenção título de Ba-
charel em Ciência da Computação.

Orientador: Pedro Frosi Rosa

Universidade Federal de Uberlândia – UFU

Faculdade de Ciência da Computação

Bacharelado em Ciência da Computação

Uberlândia, Brasil

2021

Pedro Henrique Bufulin de Almeida

Sistema de segurança doméstica: uma solução open source e com privacidade

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Computação da Universidade Federal de Uberlândia, como parte dos requisitos exigidos para a obtenção título de Bacharel em Ciência da Computação.

Trabalho aprovado. Uberlândia, Brasil, 01 de novembro de 2016:

Pedro Frosi Rosa
Orientador

Professor

Professor

Uberlândia, Brasil
2021

Resumo

Os sistemas de segurança domésticos carecem de soluções que sejam customizáveis de acordo com a falha de segurança que existe em cada domicílio. Frequentemente encontra-se no mercado câmeras que fazem apenas a gravação com baixa resolução, e caso busque algo mais sofisticado, existem modelos envolvendo reconhecimento facial, mas eles são ainda mais caros e raros. Além disso, as soluções de segurança pública ou providas por empresas privadas, quando existem, podem usar as informações coletadas para seus próprios benefícios, diminuindo a privacidade do indivíduo. Este trabalho propõe uma solução que seja fácil de implementar, com ferramentas prontas para uso e customizável por ser de código aberto, trazendo com esta última característica o poder para qualquer um de criar a sua própria segurança e modificar este projeto de acordo com suas necessidades.

Palavras-chave: Segurança, código, aberto, reconhecimento, facial, câmera.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Representação de um arquitetura de tempo real genérica	10
Figura 2 – Isso é o que aparece no sumário	14

Lista de tabelas

Lista de abreviaturas e siglas

Fig.	Area of the i^{th} component
456	Isto é um número
123	Isto é outro número
Zézão	este é o meu nome
CCTV	Close-circuit television camera

Sumário

1	INTRODUÇÃO	8
1.1	Objetivos	8
1.2	Método	9
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
2.1	Arquitetura de transmissão em tempo real	10
2.2	Framework de desenvolvimento front end	11
2.3	Tecnologias de desenvolvimento back end	11
2.4	Algoritmo de reconhecimento facial	12
2.5	Tecnologia de Hardware	12
3	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	13
4	DESENVOLVIMENTO	14
5	CONCLUSÃO	15
	REFERÊNCIAS	16
	APÊNDICES	17
	APÊNDICE A – QUISQUE LIBERO JUSTO	18
	APÊNDICE B – COISAS QUE FIZ E QUE ACHEI INTERESSANTE MAS NÃO TANTO PARA ENTRAR NO CORPO DO TEXTO	19
	ANEXOS	20
	ANEXO A – EU SEMPRE QUIS APRENDER LATIM	21
	ANEXO B – COISAS QUE EU NÃO FIZ MAS QUE ACHEI INTE- RESSANTE O SUFICIENTE PARA COLOCAR AQUI	22
	ANEXO C – FUSCE FACILIS LACINIA DUI	23

1 Introdução

Em 2019 foi estimado que existem 200 milhões de câmeras de vigilância na China e na última década, avanços tecnológicos tornaram essas câmeras ainda mais eficientes em monitorar 1.4 bilhões de chineses. Ainda segundo o autor, o reconhecimento de rostos por câmeras começou a ser uma realidade em 2010 quando pesquisadores descobriram algoritmos de deep learning usados para reconhecer imagens e voz. Esses algoritmos podem também inferir em tempo real a quantidade e a densidade de pessoas numa dada imagem (QIANG, 2019). É notável que esse nível de vigilância está se tornando uma realidade em muitos outros países no mundo além da China. Nesse sentido, é perceptível que existe uma demanda por aumentar a segurança usando os meios necessários, mas sem que isso signifique diminuir a privacidade dos indivíduos colocando suas informações disponíveis aos governantes e corporações.

Em questão de proteção da privacidade, tecnologias de código aberto podem oferecer uma solução. Quando o Desenvolvimento ocorre em aberto, é possível verificar diretamente se o proprietário está ativamente buscando segurança e privacidade e entender como ele trata esses problemas. A possibilidade de estudar o processo seguido faz com que qualquer um possa realizar uma auditoria independente. (MARDJAN; JAHAN, 2016)

Considerando-se a necessidade de criar uma solução que traga os benefícios da vigilância e mantendo a privacidade individual, surge essa proposta da construção de um sistema de segurança doméstica que oferece as opções de reconhecimento de imagem por inteligência artificial, além da visualização em tempo real da gravação, e que tenha tanto o código fonte quanto o hardware abertos em virtude da transparência.

1.1 Objetivos

O objetivo principal deste trabalho é performar a concepção, modelagem e implementação de um sistema de segurança doméstica utilizando apenas hardware e software que sejam abertos, assim como o projeto resultante final deverá ser. Pretende-se que seja possível visualizar a imagem da câmera em tempo real, adicionar rostos de pessoas que sejam tidos como confiáveis e não passíveis de alarme, enviar notificações para o usuário quando for identificado alguém na câmera que não passar como confiável. Também será disponibilizada uma documentação que contém as instruções para implementar o sistema em domicílio, para que qualquer indivíduo provido do equipamento possa colocá-lo em uso.

1.2 Método

Para os objetivos apresentados Seção 1.1 serem alcançados, os seguintes passos serão seguidos para o desenvolvimento deste sistema:

- Criar um protótipo de solução para a questão apresentada:
 - Definir a arquitetura do sistema, tanto do backend quanto do frontend.
 - Definir o tipo de API e qual a melhor linguagem para criá-la.
 - definir qual o hardware a ser utilizado, tanto da câmera quanto do sistema que processará as informações da câmera.
 - Explorar as capacidades do hardware da câmera e do sistema que coordena suas ações, além de encontrar suas limitações e como contorná-las.
 - Se for necessário, definir como implementar um servidor para que seja processada e armazenada a imagem da câmera.
- Programar o protótipo que solucionará o problema apresentado:
 - Escolher algoritmos de compressão de imagem adequado para as gravações.
 - Implementar a aplicação de acesso do usuário.
 - Implementar o software que será responsável pelo reconhecimento de imagem e streaming do vídeo para o aplicativo.

2 Fundamentação Teórica

Neste capítulo estão as tecnologias e os conceitos que serão utilizados no decorrer da construção deste projeto. São conceitos relacionados à arquitetura do sistema que será construído, as abordagens que já existem, *hardware*, linguagens e *frameworks* que serão utilizados.

2.1 Arquitetura de transmissão em tempo real

A figura abaixo mostra um sistema de cliente-servidor para trocar de dados de multimídia. Na origem, tem-se a gravação comprimida, codificada e armazenada no dispositivo de armazenamento, como um disco rígido, por exemplo. Em seguida, por meio de algum software de tratamento de mídia que será produzido, esses arquivos são requisitados por usuários e entregues de acordo. Um protocolo de transferência é utilizado para entregar os dados de multimídia para o cliente (tais como RTMP ou HLS), onde eles são primeiramente armazenados na memória principal e eventualmente decodificados e apresentados ao usuário. (LEE, 2005)

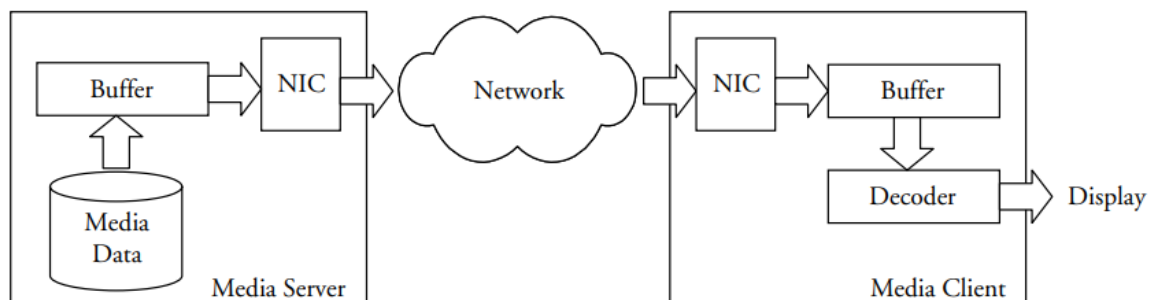


Figura 1 – Arquitetura genérica de transmissão em tempo real

Esta arquitetura é a que levarei em consideração na implementação do projeto. O servidor que será implementado utilizando um microcomputador contem a câmera e sistema operacional para realizar o processamento e transmissão dos dados de multimídia. Outra alternativa seria o microcomputador apenas enviar os fluxo de vídeo para um terceiro servidor que faria o processamento da imagem caso a capacidade daquele não seja suficiente, resultando em um sistema distribuído. Essa outra abordagem também respeita a arquitetura citada acima.

2.2 Framework de desenvolvimento front end

Como é de se esperar, um sistema que permite a visualização em tempo real necessitará de um meio para apresentar ao usuário as saídas e o resultado do processamento delas. Como se trata de um sistema de segurança, o mais viável é que o usuário sempre tenha em mãos o dispositivo que fornece a imagem, ou seja, o *smartphone*. Portanto, faz sentido utilizar um *framework* que permita a criação de um front end mobile. Além disso, a aplicação resultante deverá ser replicável em múltiplos dispositivos, para que o usuário não seja tolhido por não ter o meio adequado. Dadas essas condições, o *framework* que satisfaz elas é o *React Native*

O React Native é um framework de desenvolvimento mobile híbrido (iOS e Android simultaneamente) voltado para a construção de interfaces de usuário criado pelo facebook, utilizando *javascript* com a linguagem de programação e compilando-o de forma que seja executável pela plataforma nativa. Vale lembrar que o React Native não é uma solução *full-stack* que vai lidar com tudo desde o banco de dados à atualizações em tempo real de *web sockets*. Ele é simplesmente a *View layer* da aplicação. (BODUCH, 2017)

2.3 Tecnologias de desenvolvimento back end

O back end é a parte do sistema que realizará o processamento da imagem que consiste de um servidor contendo o banco de dados e uma aplicação que fornece os *endpoints* responsáveis pela comunicação com o front end. Nesses *endpoints*, o usuário consegue fazer o envio, requisição e alteração de dados por meio da abstração fornecida pelo front end.

Neste trabalho, a aplicação do *back end* será feita utilizando o *NodeJS*, que é um ambiente de execução de javascript no servidor baseado em *event-driven architecture* capaz de entrada e saída assíncrona, muito utilizado em aplicações de comunicação em tempo real. (ORSIN, 2013) Além disso, Em Node.js, HTTP é um cidadão de primeira classe, projetado para que tenha um alta taxa de fluxo e baixa latência. Isso torna o Node.js uma ótima escolha para servir como base para uma biblioteca web ou para um framework. (SOBRE...,). Mais um motivo para a utilização de Node.js, é a grande quantidade de módulos disponíveis no npm. Este projeto particularmente utilizará vários deles, sendo os principais o Express e o node-media-server. O primeiro facilita a criação da aplicação web no servidor, e o segundo servirá para utilizar o protocolo RTMP, que é o ideal para transmissão de vídeo e áudio em alta performance.

Também é necessária a implementação de um banco de dados que se comunicará com a aplicação do servidor. Para este projeto, foi escolhido o PostgreSQL, sendo ele um banco de dados relacional de código aberto. Este sistema de banco de dados foi escolhido por possuir *Write-ahead Logging*, *point-in-time-recovery*. Essas duas características são

importantes para garantir a confiabilidade e a possível recuperação dos dados em caso de perda. Além disso, a comunidade ativa do PostgreSQL é responsável por criar diversas extensões e alguma delas podem ajudar no desenvolvimento do projeto. O último aspecto importante dessa escolha, é que esse sistema de banco de dados também permite *multi-factor authentication*. (GROUP,)

Uma última camada de segurança da aplicação é necessária, de forma que tanto as informações do usuário quanto o servidor em si estejam protegidos de possíveis ataques. Para proteger o servidor de acesso indevido aos *endpoints* vou utilizar o JSON Web Token (JWT). O JSON Web Token é um meio de representar reivindicações à serem transferidas entre duas partes. Os dados são codificados com um JSON que é usado como o *payload* de uma estrutura JSON Web Encryption (JWE), permitindo que essas reivindicações sejam assinadas digitalmente ou a integridade protegida com *Message Authentication Code* ou criptografada. (BRADLEY, 2015)

JSON Web Token (JWT) is a compact, URL-safe means of representing claims to be transferred between two parties. The claims in a JWT are encoded as a JSON object that is used as the payload of a JSON Web Signature (JWS) structure or as the plaintext of a JSON Web Encryption (JWE) structure, enabling the claims to be digitally signed or integrity protected with a Message Authentication Code (MAC) and/or encrypted.

2.4 Algoritmo de reconhecimento facial

2.5 Tecnologia de Hardware

3 Revisão Bibliográfica

Um ou mais capítulos (por exemplo, se há duas linhas de trabalhos relacionados).

4 Desenvolvimento

Um ou mais capítulos (por exemplo um para testes)

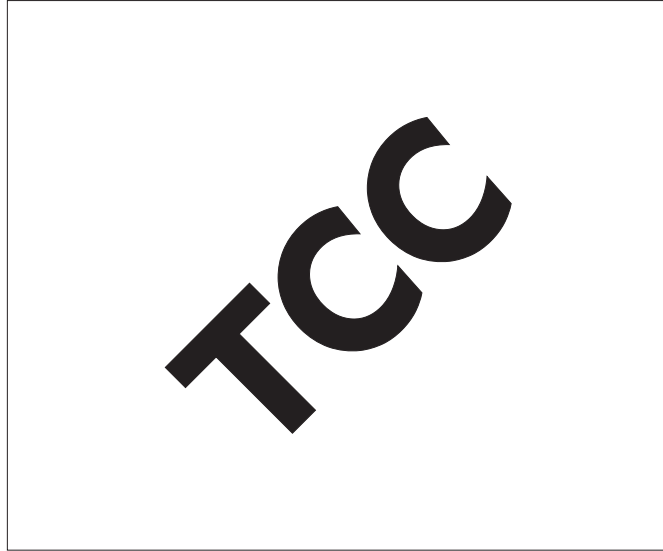


Figura 2 – Imagem de exemplo.

5 Conclusão

E daí?

Referências

BODUCH, A. *React and React Native*. [S.l.]: Packt Publishing Ltd, 2017. Citado na página 11.

BRADLEY, N. S. J. *What is PostgreSQL?* 2015. <<https://www.postgresql.org/about/>>. Citado na página 12.

GROUP, T. P. G. D. *What is PostgreSQL?* <<https://www.postgresql.org/about/>>. Citado na página 12.

LEE, J. *Scalable continuous media streaming systems: Architecture, design, analysis and implementation*. [S.l.]: John Wiley & Sons, 2005. Citado na página 10.

MARDJAN, M. J.; JAHAN, A. Open reference architecture for security and privacy. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016. Citado na página 8.

ORSIN, L. *What You Need To Know About Node.js*. 2013. <<https://readwrite.com/2013/11/07/what-you-need-to-know-about-nodejs/>>. Citado na página 11.

QIANG, X. The road to digital unfreedom: President xi's surveillance state. *Journal of Democracy*, Johns Hopkins University Press, v. 30, n. 1, p. 53–67, 2019. Citado na página 8.

SOBRE Node.js®. <<https://nodejs.org/pt-br/about/>>. Citado na página 11.

Apêndices

APÊNDICE A – Quisque libero justo

Quisque facilisis auctor sapien. Pellentesque gravida hendrerit lectus. Mauris rutrum sodales sapien. Fusce hendrerit sem vel lorem. Integer pellentesque massa vel augue. Integer elit tortor, feugiat quis, sagittis et, ornare non, lacus. Vestibulum posuere pellentesque eros. Quisque venenatis ipsum dictum nulla. Aliquam quis quam non metus eleifend interdum. Nam eget sapien ac mauris malesuada adipiscing. Etiam eleifend neque sed quam. Nulla facilisi. Proin a ligula. Sed id dui eu nibh egestas tincidunt. Suspendisse arcu.

APÊNDICE B – Coisas que fiz e que achei interessante mas não tanto para entrar no corpo do texto

Nunc velit. Nullam elit sapien, eleifend eu, commodo nec, semper sit amet, elit. Nulla lectus risus, condimentum ut, laoreet eget, viverra nec, odio. Proin lobortis. Curabitur dictum arcu vel wisi. Cras id nulla venenatis tortor congue ultrices. Pellentesque eget pede. Sed eleifend sagittis elit. Nam sed tellus sit amet lectus ullamcorper tristique. Mauris enim sem, tristique eu, accumsan at, scelerisque vulputate, neque. Quisque lacus. Donec et ipsum sit amet elit nonummy aliquet. Sed viverra nisl at sem. Nam diam. Mauris ut dolor. Curabitur ornare tortor cursus velit.

Morbi tincidunt posuere arcu. Cras venenatis est vitae dolor. Vivamus scelerisque semper mi. Donec ipsum arcu, consequat scelerisque, viverra id, dictum at, metus. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut pede sem, tempus ut, porttitor bibendum, molestie eu, elit. Suspendisse potenti. Sed id lectus sit amet purus faucibus vehicula. Praesent sed sem non dui pharetra interdum. Nam viverra ultrices magna.

Aenean laoreet aliquam orci. Nunc interdum elementum urna. Quisque erat. Nullam tempor neque. Maecenas velit nibh, scelerisque a, consequat ut, viverra in, enim. Duis magna. Donec odio neque, tristique et, tincidunt eu, rhoncus ac, nunc. Mauris malesuada malesuada elit. Etiam lacus mauris, pretium vel, blandit in, ultricies id, libero. Phasellus bibendum erat ut diam. In congue imperdiet lectus.

Anexos

ANEXO A – Eu sempre quis aprender latim

Sed mattis, erat sit amet gravida malesuada, elit augue egestas diam, tempus scelerisque nunc nisl vitae libero. Sed consequat feugiat massa. Nunc porta, eros in eleifend varius, erat leo rutrum dui, non convallis lectus orci ut nibh. Sed lorem massa, nonummy quis, egestas id, condimentum at, nisl. Maecenas at nibh. Aliquam et augue at nunc pellentesque ullamcorper. Duis nisl nibh, laoreet suscipit, convallis ut, rutrum id, enim. Phasellus odio. Nulla nulla elit, molestie non, scelerisque at, vestibulum eu, nulla. Ut odio nisl, facilisis id, mollis et, scelerisque nec, enim. Aenean sem leo, pellentesque sit amet, scelerisque sit amet, vehicula pellentesque, sapien.

ANEXO B – Coisas que eu não fiz mas que achei interessante o suficiente para colocar aqui

Sed consequat tellus et tortor. Ut tempor laoreet quam. Nullam id wisi a libero tristique semper. Nullam nisl massa, rutrum ut, egestas semper, mollis id, leo. Nulla ac massa eu risus blandit mattis. Mauris ut nunc. In hac habitasse platea dictumst. Aliquam eget tortor. Quisque dapibus pede in erat. Nunc enim. In dui nulla, commodo at, consectetur nec, malesuada nec, elit. Aliquam ornare tellus eu urna. Sed nec metus. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas.

ANEXO C – Fusce facilisis lacinia dui

Phasellus id magna. Duis malesuada interdum arcu. Integer metus. Morbi pulvinar pellentesque mi. Suspendisse sed est eu magna molestie egestas. Quisque mi lorem, pulvinar eget, egestas quis, luctus at, ante. Proin auctor vehicula purus. Fusce ac nisl aliquam ante hendrerit pellentesque. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Morbi wisi. Etiam arcu mauris, facilisis sed, eleifend non, nonummy ut, pede. Cras ut lacus tempor metus mollis placerat. Vivamus eu tortor vel metus interdum malesuada.