

## Содержание

1. Введение
2. Теоритическая часть
  1. Организация ЧОП
  2. Информационные потоки ЧОП
  3. Процессы внутри ЧОП
    1. Описание процессов
      1. Составление контракта
      2. Закупка у поставщика оружия
      3. Прием на работу
      4. Регистрация и выдача оружия
      5. Составление отчета об инциденте на объекте
      6. Выплаты
3. Описание средств разработки
  1. Утилиты для разработки баз данных
    1. SQLite v3.35.5 stable
    2. SQLiteBrowser v3.12.2
    3. DBVisualizer v12.1.8
  2. Библиотеки
    1. Qt v6.2.4
  3. Системы сборки и компиляторы
    1. CMake v3.22.3
    2. Ninja c1.10.2
    3. clang v13.0.1
  4. IDE
    1. QtCreator v6.0.2
    2. VIM v8.2
      1. Плагины
  5. Разное
    1. Pandoc
    2. Plantuml v1.2021.16
    3. BASH v5.1.16
  6. Отладка
    1. Valgrind v3.18
  7. VCS
    1. GIT v2.35.1
      1. GitHub
4. Разработки базы данных ЧОП
  1. Таблицы
  2. Визуализация базы данных
5. Разработка архитектуры приложения
  1. Основа
    1. Информационные потоки ЧОП с учетом сервера
  2. База данных
    1. Система безопасности

1. Система идентификации и авторизации
  2. Система команд
3. Архитектура Клиент-Сервер
  1. Протокол
    1. Формат сообщений
  2. Модель сервера
    1. Система регистрации
    2. Модель обработки подключений
    3. Модель обработки данных
  3. Модель клиента
6. Реализация
  1. Пользовательский интерфейс
    1. PagesManager
    2. NotifyManager
  2. Журналирование
  3. iiNPack
  4. Сервер
    1. Драйвер базы данных
      1. Криптография
    2. Менеджер подключений
      1. Менеджер сессий
      2. ClientLink
      3. Процессор подключения
  5. Клиент
    1. Service
    2. Менеджер групп страниц
7. Заключение
8. Список литературы

## Введение

В наше время оборот информации в бизнес сфере огромен, отцифровано практически всё. Большая часть информации передаётся по средствам компьютерных сетей, в частности глобальной – Интернет.

Технология Интернет приспособлена для передачи любого вида закодированной информации, чем пользуется в преимуществе большая часть бизнес отраслей для получения своей прибыли. Но во время развития Интернет появилась такая ниша как Взломщики, люди посягающие на не санкционированное получения доступа к ресурсам подключенных к Интернет. Вследствии начали стремительно развиваться технологии Криптографии, которые существуют еще со времён древнего Рима, и других методов борьбы с Взломщиками и не только.

Взломщикам могут быть интересны любые ресурсы: журналы Бухгалтерии, системы управления предприятием и т.д.

Подходя к теме о ведении бизнеса в сфере ЧОП многие подозрительные личности могут быть заинтересованы в получении запланированных маршрутов инкогнито, адреса жительства сотрудников... Для пресечения перечисленных выше махинаций можно полностью отказаться от ведения своей деятельности в Интернет.

Если это не выход – тогда необходимо развертывание системы защиты, чем мы и займемся в пределах данной работы. Также самым современным решением будет использование Blockchain – децентрализованный метод хранения данных, но данный вариант не будет рассматриваться, так как всё сильно усложняет и, скорее всего, попросту не приемлем.

Решение будет выполнено в несколько шагов:

1. Анализ структуры ЧОП.
2. Анализ проходимых процессов в ЧОП.
3. Описание средств разработки.
4. Составление базы данных ЧОП.
5. Разработка архитектуры приложения для взаимодействия с ЧОП.
6. Реализация архитектурных решений
7. Тестирование.

Отследить прогресс проекта и найти исходный код можно на github: <https://github.com/siisgoo/siisty>  
Так же данную курсовую можно прочитать онлайн по адресу: <https://siisgoo.github.io/siisty>  
Исходный текст курсовой расположен по адресу: <https://github.com/siisgoo/siisty/tree/main/cursed>  
Остальные ресурсы, связанные с документацией проекта: <https://github.com/siisgoo/siisty/tree/main/docs>

## Теоритическая часть

### Организация ЧОП

Охранное предприятие занимается охраной какой либо частной или государственной собственности.

ЧОП, чаще всего, состоит из следующих сущностей: - Администрация - Бухгалтерия - Отдел кадров - Отдел охраны - Отдел инкогнито - Отдел вооружения

Если говорить о предоставляемых услугах более конкретно, то ЧОП для заказчика предлагает: - Охрану объекта - Охрану и транспортировку ценных бумаг или металлов(инкогнито)

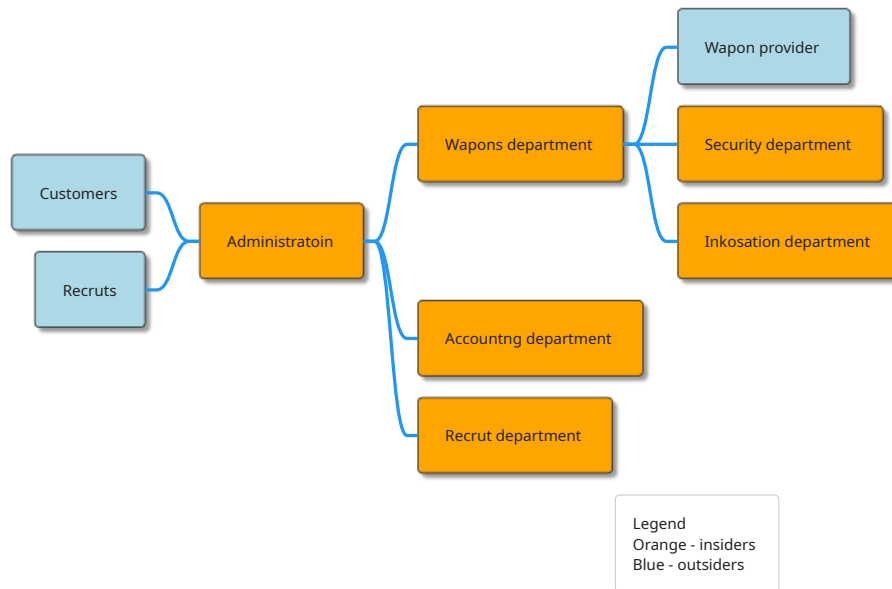
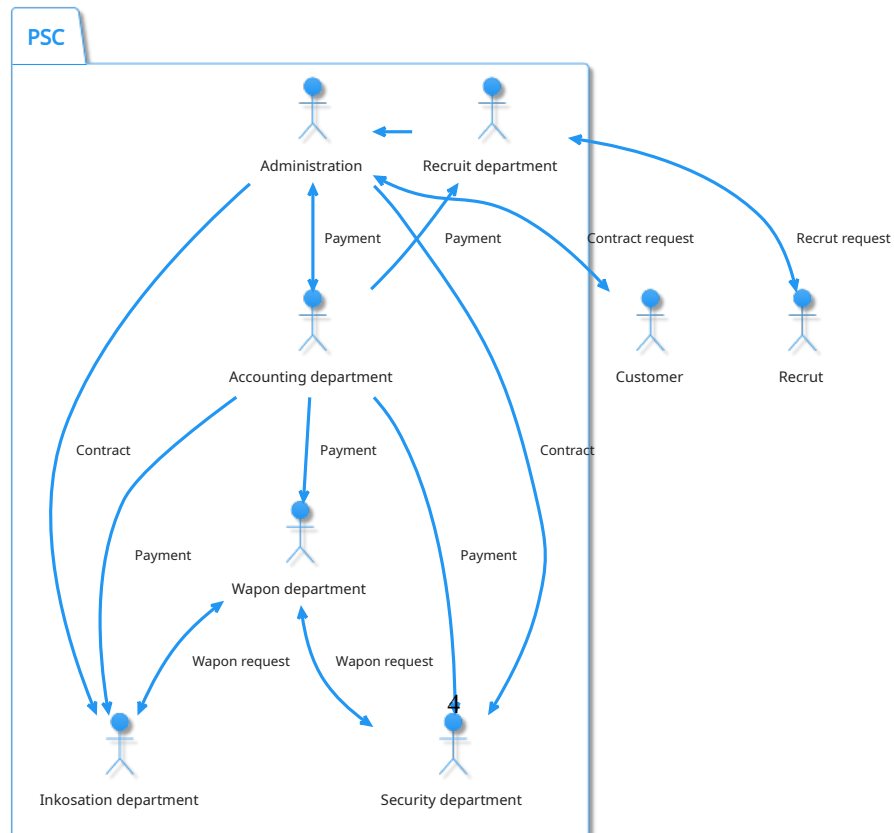


Figure 1: Структура ЧОП

## Информационные потоки ЧОП

Проанализировав модель ЧОП, я выявил следующие информационные потоки:



## Процессы внутри ЧОП

В стандартном ЧОП можно рассматривать следующие группы процессов: -  
Внутренние - Внешние

Внутренние - описывают действия, совершаемые в пределах организации, между сотрудниками. Внешние - действия с лицами из вне.

Лицами из вне, как было показано на листинге выше, являются сущности “Заказчик” и “Рекрут”. > Под рекрутом понимается желающий вступить в организацию.

### Описание процессов

В данном разделе будут более детально рассмотрены вышеперечисленные процессы.

**Составление контракта** Вся прибыль ЧОП держится на составлении контрактов с заказчиками. Небольшой алгоритм по составлению и подтверждению контракта  
1. Для составления контракта заказчик сначала выбирает услугу, которую он хочет получить от ЧОП. 2. Затем ЧОП предлагает ему работников, которые могли бы выполнить этот заказ или сообщают о невозможности выполнения данного контракта в данный момент. 3. После заказчик выбирает из списка сотрудников подходящих или оставляет выбор за ЧОП. 4. И наконец - оплачивает заказ.

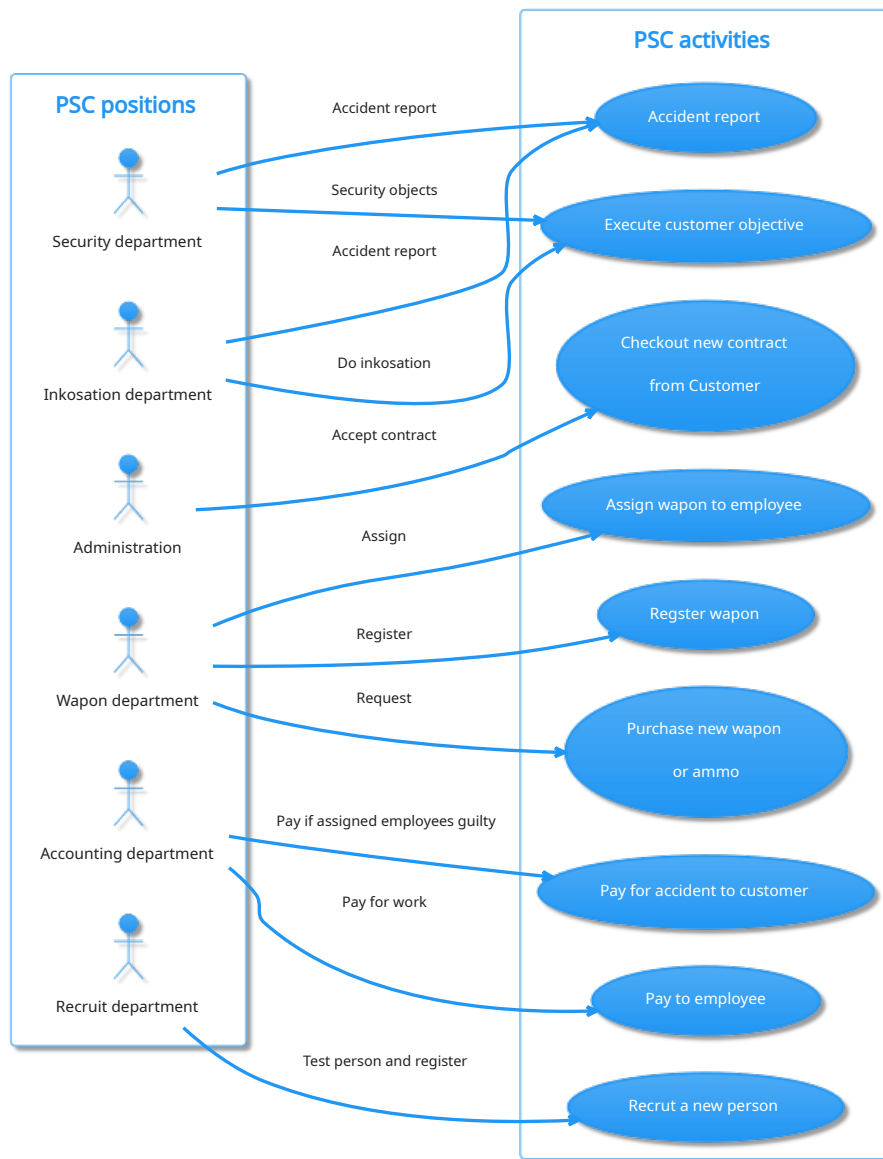
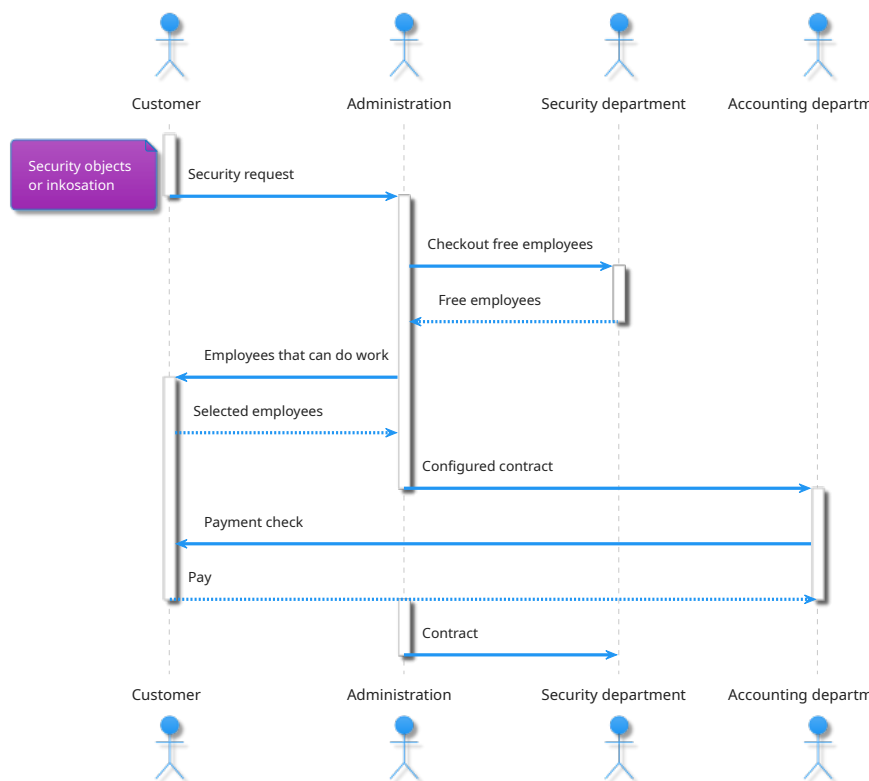


Figure 2: Процессы внутри ЧОП



В общем виде это выглядит вот так:

Закупка у поставщика оружия Зачастую, для обороны объектов сотрудников ЧОП используется оружие, но для этого его нужно откуда-то брать. Закупкой будет промышлять Оружейный отдел.

Схема закупки: Диаграмма закупки оружия

Прием на работу

Регистрация и выдача оружия

Составление отчета об инциденте на объекте

Выплаты Выплаты работникам:

Компенсации за нанесенный ущерб объекту охраны при не нулевом проценте вины сотрудника:

## Описание средств разработки

В данном разделе будут рассмотрены средства разработки, используемые мной при создании ПС для ЧОП.

### Утилиты для разработки баз данных

SQLite v3.35.5 stable



Figure 3: logo

SQLite — компактная встраиваемая СУБД. Исходный код библиотеки передан в общественное достояние. Данная СУБД работает в безсерверной конфигурации. Если сравнивать с другими СУБД, то в равных условиях запись SQLite осуществляет медленнее на 20-30% чем другие СУБД, но чтение превосходит другие на 40-50%. SQLite не имеет привелегий, только систему авторизации, но это и не нужно в моем проекте, об этом будет сказано позже. > Примичание: > Библиотека SQLite не будет использована в чистом виде, а в составе Qt v6.2.4

SQLiteBrowser v3.12.2

Удобный FOSS браузер баз данных SQLite, использованный для отладки.





Figure 4: logo



Figure 5: logo

DBVisualizer v12.1.8

Проприетарная утилита для работы с разными СУБД, использован для генерации графа таблиц составленной базы данных ЧОП.

## Библиотеки

Qt v6.2.4



Figure 6: logo

Qt - один из самых популярных и больших фреймворков c++ на рынке. Важная характеристика Qt - переносимость, т.к. я работаю на Linux. Содержит все необходимые компоненты для создания приложения любой сложности. Имеет одну из самых мощных систем создания пользовательских интерфейсов, таких как QML+QtQuick и систему QWidget.

## Системы сборки и компиляторы

CMake v3.22.3



Система сборки c++. Сборка проекта и передача более низкоуровневому средству.

Ninja c1.10.2

logo Еще одна система сборки, только уже более низкого уровня, чем CMake. Передача исходного кода на компиляцию.

clang v13.0.1

logo Компилятор семейства C.

IDE

QtCreator v6.0.2



Figure 7: logo

IDE от компании The Qt Company, использованный только как средство отладки и создания скелетов форм пользовательского интерфейса.

VIM v8.2

VIM logo

Моя любимая IDE, в своей основе так же прост как и каноничный “блокнот” в Windows, только с максимальной степенью кастомизации. Главное достоинство, по моему мнению, - это управление без использования мыши и возможность настройки управляющих комбинаций максимально удобно, что сокращает время на бесполезное перемещение рук по рабочему пространству.

Плагины

```
Plug 'https://github.com/xolox/vim-misc'           " auto load
Plug 'https://github.com/xolox/vim-session'        " session manager
```

```

Plug 'wakatime/vim-wakatime' " wakatime.com
Plug 'SirVer/ultisnips' " snippets
Plug 'https://github.com/honza/vim-snippets' " snippets files
Plug 'https://github.com/pangloss/vim-javascript.git' " javascript extension
Plug 'vim-airline/vim-airline' " status line
Plug 'vim-airline/vim-airline-themes' " themes
Plug 'vim-scripts/AfterColors.vim' " themes
Plug 'rafi/awesome-vim-colorschemes' " themes
Plug 'sonph/onehalf', { 'rtp': 'vim' } " theme
Plug 'https://github.com/sjl/badwolf' " theme
Plug 'https://github.com/joshdick/onedark.vim' " theme
Plug 'https://github.com/plasticboy/vim-markdown' " markdown format support
Plug 'ryanoasis/vim-devicons' " icons support
Plug 'https://github.com/Yggdroot/indentLine'
Plug 'ycm-core/YouCompleteMe' " code completer
Plug 'rdnetto/YCM-Generator', { 'branch': 'stable' }
Plug 'tpope/vim-commentary' " commentary shortcuts
Plug 'm-pilia/vim-pkgbuild' " archlinux AUR PKGBUILD files su
Plug 'https://github.com/tpope/vim-surround' " html-like tags handle utils
Plug 'https://github.com/octol/vim-cpp-enhanced-highlight' " cpp syntax highlighting
Plug 'ctrlpvim/ctrlp.vim' " file finder
Plug 'preservim/nerdtree' " dir tree dock
Plug 'https://github.com/preservim/tagbar'
Plug 'vim-scripts/bufkill.vim' " exit buffers without exiting v
Plug 'jreybert/vimagit' " git support
Plug 'https://github.com/ap/vim-css-color' " HEX-colors highlighting
Plug 'https://github.com/matze/vim-move' " code moving
Plug 'https://github.com/junegunn/vim-easy-align' " fast text aligning
Plug 'https://github.com/ervandew/supertab'
Plug 'https://github.com/jiangmiao/auto-pairs' " completing pairs
Plug 'https://github.com/rhysd/vim-clang-format' " auto formating
Plug 'honza/vim-snippets' " set of snippets
Plug 'https://github.com/godlygeek/tabular' " tab extender
Plug 'https://github.com/junegunn/vim-easy-align'
Plug 'https://github.com/fadein/vim-FIGlet' " figlet
Plug 'https://github.com/scrooloose/syntastic'

```

## Разное

### Pandoc

Работа была транслирована в други форматы с помощью данной утилиты.

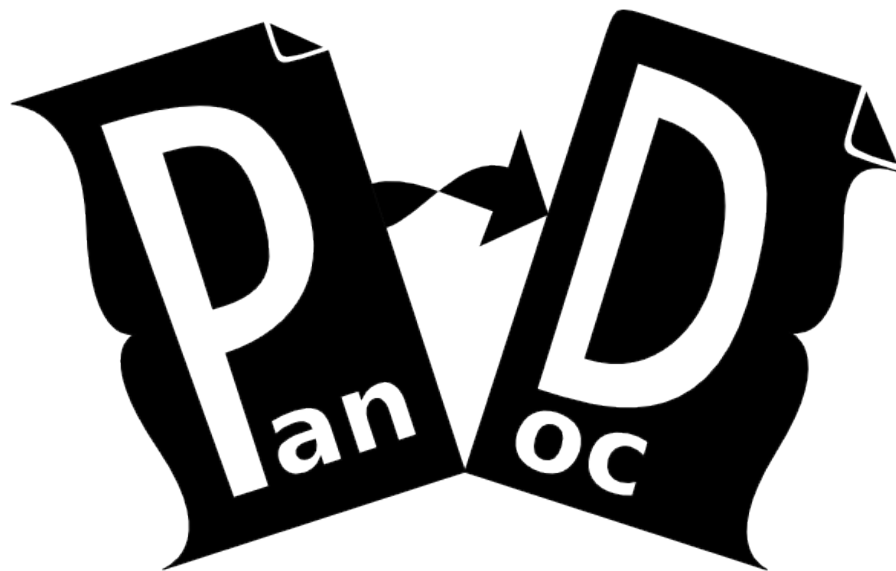


Figure 8: logo



Figure 9: logo

Plantuml v1.2021.16

Средство создания UML диаграм. Использовано для визуализации объектов и процессов.

BASH v5.1.16



Figure 10: logo

Bourne Again Shell - интерпритатор, использован для автоматизации некоторых процессов.

Оглавления данной работы было автоматически сгенерировано данным bash-скриптом:

```
function indexGen() {  
    out="${1/.md/}".indexed.md  
    cp "$1" "$out"  
    > index  
  
    tab='\t'  
    i=(-1 1)  
    prevLen=0  
    while read -r line; do
```

```

hash="$(md5sum <<< "$line" | cut -d ' ' -f 1)"
printf "<a id=\"\${s}\"/>\n\n\${s}\n\n" "$hash" "$line" > tmp
sed "/$line/ {
    x
    r tmp
}" "$out" > "${out}.tmp"
mv "${out}.tmp" "$out"
hdrLen=$(awk -F'#' '{print NF-1}' <<< "$line")
hdrTxt="${line//#/}"
(( hdrLen > 1 )) && for (( j=1; j<hdrLen; j++ )); do echo -en "$tab"; done
(( prevLen < hdrLen )) && i[hdrLen]=1
printf "%d. [%s ](#{s})\n" ${i[hdrLen]} "$hdrTxt" "$hash"
prevLen=hdrLen
let i[hdrLen]++
done <<< "$(grep --color=no -E "^#+ " "$1")" > index

cat "$out" > "$out".tmp
printf "#          \n" > "$out"
cat index >> "$out"
cat "$out".tmp >> "$out"

rm index
rm tmp
rm "$out".tmp

mv "$out" "$2"
}

```

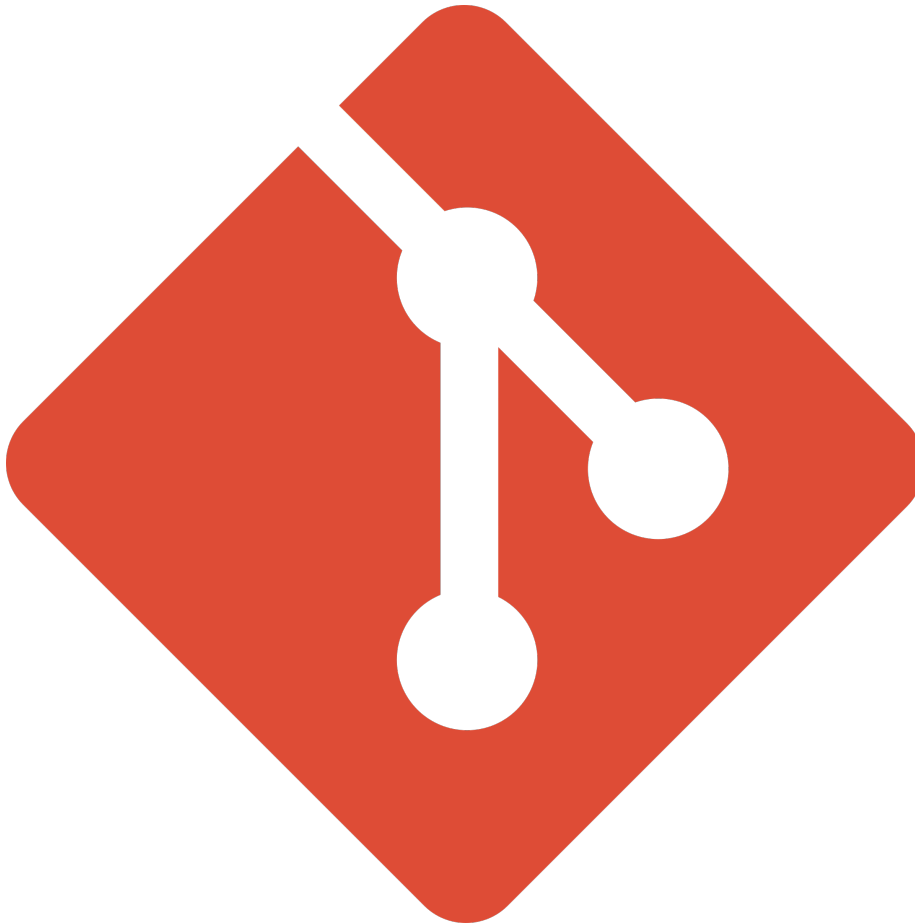
## Отладка

Valgrind v3.18

Утилита профилирования и отладки программы, использовано в основном для обнаружения утечек памяти.

VCS

GIT v2.35.1



GIT - система контроля версий, само о себе говорит. Использовался в основном для перенесения кода между машинами и как средство дистрибьюции.





GitHub  
Ресурс, на котором была размещена работа.

## Разработки базы данных ЧОП

База данных ЧОП в пределах данной работы - головная сущность, вокруг которой будет строиться весь функционал. База данных будет существовать под управлением SQLite.

### Таблицы

В компанию, как известно, входит некоторое количество сотрудников, по этому, я создаю таблицу Users. Название выбрано таковым, потому что она будет содержать данные учетных записей сотрудников и клиентов ЧОП.

```
CREATE TABLE
    "Users"("id" INTEGER NOT NULL UNIQUE,
            "name" TEXT NOT NULL,
```

```

"entryDate" TEXT NOT NULL,
"role_id" INTEGER NOT NULL,
"wapon_id" INTEGER,
"email" TEXT UNIQUE,
"login" TEXT NOT NULL UNIQUE,
"password" BLOB NOT NULL UNIQUE,
"salt" BLOB NOT NULL,
"image" BLOB,
FOREIGN KEY("wapon_id") REFERENCES "Wapons"("id")ON DELETE RESTRICT,
FOREIGN KEY("role_id") REFERENCES "Roles"("id")ON DELETE RESTRICT,
PRIMARY KEY("id" AUTOINCREMENT))

```

Таблица содержит данные для идентификации:

- login
- password
- salt

Пароль не храниться в открытом виде, а зашифрован с использованием динамической соли по алгоритму “Preferred salt algorithm”, более подробно будет рассмотрен далее.

Как видно, таблица Users зависит от таблиц Roles и Wapons, собственно вот они:

```

CREATE TABLE
  "Roles"("id" INTEGER NOT NULL UNIQUE,
    "name" TEXT NOT NULL UNIQUE,
    "commands_id" INTEGER NOT NULL,
    "payMultiplier" DECIMAL(10, 3) NOT NULL,
    "payPeriod" INTEGER NOT NULL,
    FOREIGN KEY("commands_id") REFERENCES
    "roleCommands"("role_id")ON DELETE RESTRICT,
    PRIMARY KEY("id"))

```

Роль определяет какие данные и соответственно команды можешь выполнять на сервере. Ссылается на таблицу roleComands - это SQL массив с ID команд, которые может выполнять пользователь с данной ролью, по поэтому я и отказался от других, более тяжелых СУБД, т.к. все необходимые действия делегируются на Сервер, что будет рассмотрено далее, от СУБД требуется только хранить данные и извлекать их. Связанная таблица roleCommands:

```

CREATE TABLE
  "roleCommands"("role_id" INTEGER NOT NULL,
    "command_id" INTEGER NOT NULL,
    FOREIGN KEY("role_id") REFERENCES
    "Roles"("id")ON DELETE RESTRICT)

```

Таблица Wapons:

```

CREATE TABLE

```

```

"Wapons"("id" INTEGER NOT NULL UNIQUE,
         "employee_id" INTEGER UNIQUE,
         "name" TEXT NOT NULL,
         "ammo" INTEGER NOT NULL,
         "price" DECIMAL(10, 3) NOT NULL,
         "ammoPrice" DECIMAL(10, 3) NOT NULL,
         "image" BLOB,
         FOREIGN KEY("employee_id") REFERENCES
         "Users"("id")ON DELETE RESTRICT,
         PRIMARY KEY("id"))

```

Каждая запись в таблице Wapons - это единица зарегистрированного оружия, в полной мере описывающая необходимые характеристики для ЧОП.

Так как организация имеет свои расходы и доходы, нам нужно сохранять эти данные. Таблица Accounting:

```

CREATE TABLE
  "Accounting" ("id" INTEGER NOT NULL UNIQUE,
               "accountingType_id" INTEGER NOT NULL,
               "pay" DECIMAL(10, 3) NOT NULL,
               "date" TEXT NOT NULL,
               FOREIGN KEY("accountingType_id")
               REFERENCES "AccountingType"("id") ON DELETE RESTRICT,
               PRIMARY KEY("id") )

```

Зависит от таблицы AccountingType, описывающей какого рода транзакция была совершена.

```

CREATE TABLE
  "AccountingType" ("id" INTEGER NOT NULL UNIQUE,
                   "name" TEXT NOT NULL UNIQUE,
                   PRIMARY KEY("id","name") )

```

ЧОП получает доход от контрактов, по этому была составлена таблица Contracts:

```

CREATE TABLE
  "Contracts"("id" INTEGER NOT NULL UNIQUE,
              "assignedEmployees_id" INTEGER NOT NULL,
              "customer_id" INTEGER NOT NULL,
              "objectType_id" INTEGER NOT NULL,
              "objectAddress" TEXT NOT NULL,
              "objectWayPoint" TEXT, "date" TEXT NOT NULL,
              "expirationDate" TEXT NOT NULL,
              "weekends" TEXT NOT NULL,
              FOREIGN KEY("customer_id") REFERENCES
              "Users"("id")ON DELETE RESTRICT,
              PRIMARY KEY("id"),
              FOREIGN KEY("assignedEmployees_id") REFERENCES

```

```

        "AssignedEmployees"("employee_id") ON DELETE RESTRICT,
        FOREIGN KEY("objectType_id") REFERENCES
        "objectType"("id")ON DELETE RESTRICT)

```

Запись в таблице Contracts это сделка вида, описанного в связанной таблице objectType. Таблица objectType:

```

CREATE TABLE
    "objectType" ( "id" INTEGER NOT NULL UNIQUE,
        "name" TEXT NOT NULL UNIQUE,
        "price" DECIMAL(10, 3) NOT NULL,
        PRIMARY KEY("id") )

```

Запись в данной таблице описывает объект контракта, где указывается базовая цена за период оплаты(payPeriod) исполнителя/исполнителей контракта(assignedEmployees\_id). Для привязки нескольких сотрудников, была создана еще одна таблица AssignedEmployees, являющейся массивом.

```

CREATE TABLE
    "AssignedEmployees" ( "id" INTEGER NOT NULL,
        "employee_id" INTEGER NOT NULL,
        "guiltyPercent" DECIMAL(10, 3) NOT NULL,
        "usedAmmo" INTEGER,
        FOREIGN KEY("employee_id") REFERENCES
        "Users"("id") ON DELETE RESTRICT,
        PRIMARY KEY("id") )

```

Для создания контракта в данной таблице нужно только 2 поля - id, employee\_id. Так как во время исполнения может произойти какой то инцидент, то была создана таблица Accidents:

```

CREATE TABLE
    "Accidents" ("id" INTEGER NOT NULL UNIQUE,
        "name" TEXT NOT NULL,
        "contract_id"
        INTEGER NOT NULL,
        "usedAmmoCount" INTEGER,
        "damagePrice" DECIMAL(10, 3),
        "assignedEmployees_id" INTEGER,
        FOREIGN KEY("contract_id") REFERENCES "Contracts"("id") ON DELETE RESTRICT,
        FOREIGN KEY("assignedEmployees_id") REFERENCES "AssignedEmployees"("id") ON
        PRIMARY KEY("id") )

```

Описывает происшествия, произошедшие во время исполнения контракта. Если у нас есть контракты, описывающие некую деятельность с учетом выходных и рамок начала и окончания службы, то можно было бы ускорить вычисление рабочего времени по дням с помощью препроцессинга данных из записи Contracts. Таблицей, в которую сохраняются транслированные данные является - DutySchedule:

```
CREATE TABLE
    "DutySchedule" ( "employee_id" INTEGER NOT NULL,
                    "day" INTEGER NOT NULL
                    FOREIGN KEY("employee_id") REFERENCES "Users"("id") ON DELETE RESTRICT )
```

day - это 64х битная цифра со знаком в формате UNIX time(secs since epoch).

## Визуализация базы данных

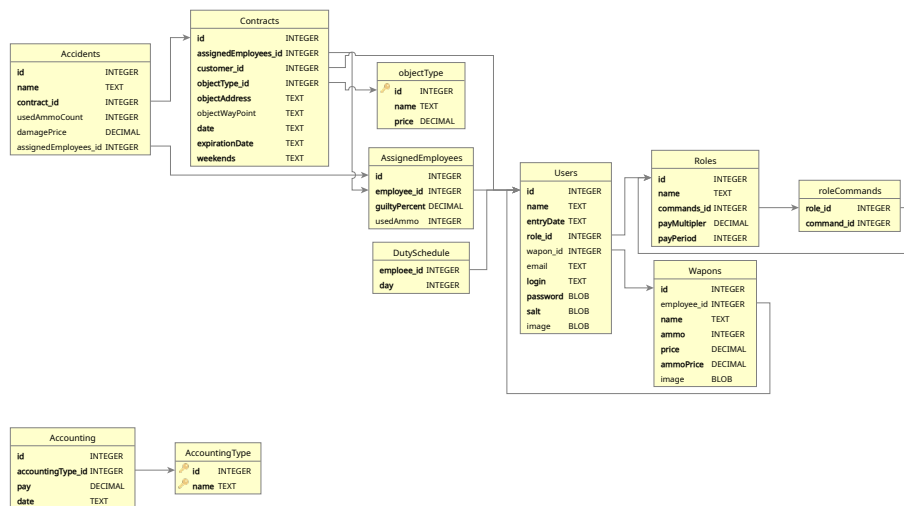


Figure 11: Dabase visualization

## Разработка архитектуры приложения

Приложение для взаимодействия с моделью ЧОП, построенной ранее, должно предоставлять функционал для реализации всех описанных процессов взаимодействия с моделью ЧОП.

### Основа

Основной функцией приложения, как понятно из темы курсовой работы, будет обеспечение безопасности данных. Исходя из этого в голову приходит идея организовать клиент-серверную архитектуру приложения, но это не главная причина почему выбрана такая архитектура. Основная причина - необходимость принимать заказы от клиентов, предоставить им функционал для удобного взаимодействия с персоналом ЧОП, но по большей части он будет взаимодействовать с клавиатурой. И для персонала ЧОП тоже будет намного удобнее и быстрее использовать унифицированные методы итерации с базой данных и самой организацией.

## Информационные потоки ЧОП

## Информационные потоки ЧОП

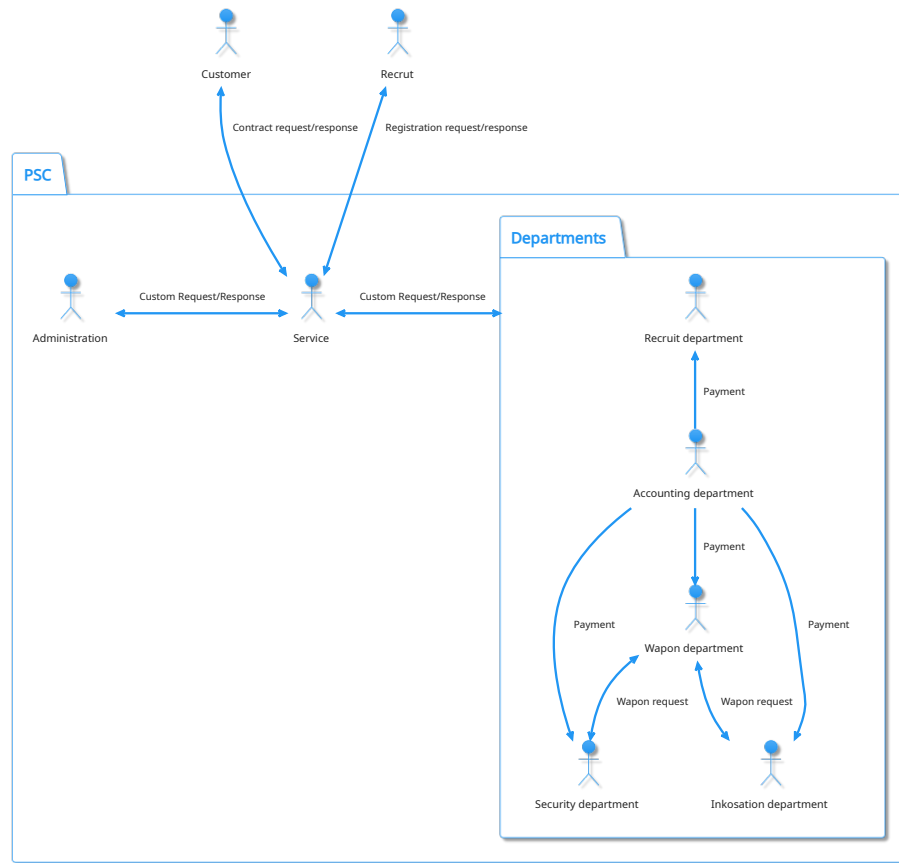
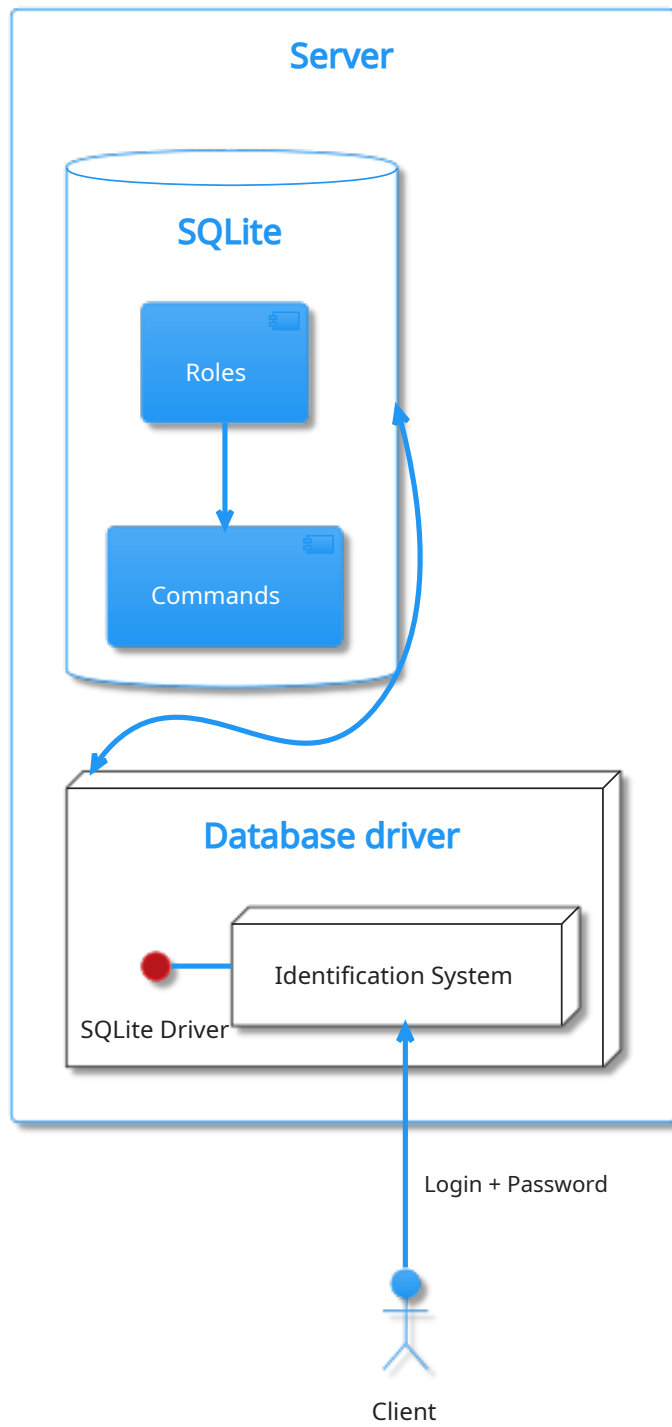


Figure 12: PSC with server info flows

## База данных

Как было сказано ранее, СУБД не будет управлять системой привелегий, этим будет заниматься другой код. Система, которую я разработал основана на ролях, так же как и в обычных “умных” СУБД, к которым привязано некоторое количество возможных к исполнению команд.

База данных должна будет сама себя обслуживать и проверять целостность обязательный записей, который вшиты в исходный код.



## Система безопасности

Для обеспечения более высокого уровня защиты команды и роли будут вшиты в программу. При каждом старте будет проверяться валидность первоначальных данных и имеющихся на данный момент в базе данных. Также, как мера безопасности к ПС будут предложены хеш суммы исполняемых файлов.

**Система идентификации и авторизации** При регистрации нового пользователя создается новая запись в таблице Users, все поля, кроме поля password сохраняются в неизменном виде. password сохраняется в захешированном виде при использовании хэш функции sha512 с использованием динамической соли.

Алгоритм создания соли:

1. Подсчет количества символов разных типов в пароле.
2. Выявление слабых сторон пароля.
3. Формирование алфавита для создания соли.
4. С помощью “strog random” функции выборка символов из составленного алфавита.
5. Запись результата.

Алгоритм хэширования пароля:

1. Генерация соли.
2. Взятие первичного хеша с пароля.
3. Итерационно выбрать по байтно методом XOR младших битов первичного хеша и переданного пароля места вставки соли.
4. Хеширование получившейся строки.
5. Запись результата.

Данный алгоритм и выбранная хэш функция ограничивают максимальную длину пароля до 64 символов. Длина соли была выбрана 32 байтная. Соль сохраняется вместе с паролем, чтобы обеспечить возможность идентификации.

Для идентификации проводится сравнение значения пароля из базы данных с переданным в функцию шифрования с солью данной записи пользователя пароля.

**Система команд** Проанализировав информационные потоки и требования ЧОП я составил 22 команды, в исходном коде объявление команд выглядит вот так:

```
// id, name, executor
#define COMMANDS_MAP(XX) \
    XX( 0, MAKE_CONTRACT,      exec_make_contract      ) \
    XX( 1, MAKE_DUTY_SCHEDULE, exec_make_duty_schedule ) \
    XX( 2, REGISTER_ACCIDENT,  exec_register_accident ) \
    XX( 3, REGISTER_EMPLOYEE,  exec_register_employee ) \
    XX( 4, REGISTER_CUSTOMER,  exec_register_customer ) \
    XX( 5, REGISTER_OBJECT_TYPE, exec_register_object_type ) \
    XX( 6, REGISTER_WAPON,     exec_register_wapon     ) \
```



```

XX( 7,  ASSIGN_WAPON,          exec_assign_wapon      ) \
XX( 8,  PAY_AMMO,              exec_pay_ammo          ) \
XX( 9,  PAY_EMPLOYEE,          exec_pay_employee      ) \
XX( 10, PAY_ACCIDENT,          exec_pay_accident      ) \
XX( 11, EDIT_OBJECT_TYPE,      exec_edit_object_type  ) \
XX( 12, UPDATE_ROLE,           exec_update_role       ) \
XX( 13, GET_USER_INFO,         exec_get_user_info     ) \
XX( 14, GET_ACCIDENT_DETAILS,  exec_get_accident_details \
XX( 15, GET_ACCOUNTING_ENTRY,  exec_get_accounting_entry) \
XX( 16, GET_OBJECT_DETAILS,    exec_get_object_details \
XX( 17, GET_ROLE_DETAILS,      exec_get_role_details  ) \
XX( 18, GET_WAPON_DETAILS,     exec_get_wapon_details ) \
XX( 19, GET_DUTY_SCHEDULE,     exec_get_duty_schedule ) \
XX( 20, CREATE_TABLE,          exec_create_table       ) \
XX( 21, IDENTIFY,              exec_identify           ) \

```

## Архитектура Клиент-Сервер

Архитектура Клиент-Сервер была выбрана не только для обеспечения безопасности базы данных, но и для реализации удаленного унифицированного доступа к услугам и возможностям ЧОП. Так для сотрудников упрощается способ коммуникации с начальством, подчиненными. А заказчики смогут после регистрации в системе удаленно составить контракт по охране.

### Протокол

Общение клиентов с сервером будет осуществляться по протоколу TCP опционально с использованием SSL/TLS(опциональность введена для более удобного тестирования).

Формат сообщений Поверх формата TCP пакета я ввел для ПС дополнительные поля.

Состоит из заголовка и нагрузки.

Заголовок Длина заголовка - 176 бит или 22 байта. Конечно, можно было бы спокойно использовать все 192 бита(3 машинных слова), чтобы выравнивать заголовок, но это не сильно повлияет на какой либо процесс.

Байты	Название	Описание
0x0 - 0x3	Size	Суммарный размер сообщения(байт)
0x4 - 0x11	ServerStamp	Время опправки сообщения сервером
0x12 - 0x19	ClientStamp	Время отправки сообщения клиентом
0x20 - 0x21	Type	Тип сообщения
0x22 - 0x23	Format	Формат назгрузки сообщения

Таким образом, поле Size позволяет считывать последовательность байт в единое сообщение из нескольких пакетов TCP. Поля xxxStamp используются как некий идентификатор сообщения. Тип пакета и формат нагрузки определяют собственно тип нагрузки и сообщения в целом.

### Модель сервера

Основные задачи сервера:

- обслуживании базы данных
- реализации механизма идентификации и авторизации, также регистрации
- принятие входящих запросов на подключение
- работа в режиме Запрос => Ответ
- Мониторинг протекающих процессов

Также, развертывание сервера будет означать создание первого пользователя, для управления организационными процессами ЧОП. Следовательно у сервера должен быть интерфейс для создания пользователей, как и у клиента.

Система регистрации Идентификации и авторизацией пользователей занимается база данных, а регистрацией новых пользователей типа “Заказчик” и “Рекрут” будет сервер т.к. процесс регистрации будет содержать помимо создания новой записи в таблице Users, но и подтверждение личности через электронную почту.

Модель обработки подключений Server processing model

Модель обработки данных Server processing data model

### Модель клиента

Клиент - это программа, предоставляющая некоторый функционал, в который в любом случае входит пользовательский интерфейс, после успешного входа в систему, функционал будет разниться в зависимости от роли вошедшего в систему.

Все что требуется от клиента - это показывать пользовательский интерфейс, предоставить некоторый метод для входа в систему сервера и отправлять команды серверу, и ждать ответа. В частности, когда пользователь, который воспользовался клиентом является заказчик - клиент должен предоставить метод регистрации в систему.

## Реализация

Для реализации проекта был выбран язык C++ и фреймворк Qt6. Выбор лег в сторону C++ только потому что это мной наиболее изученный язык, на

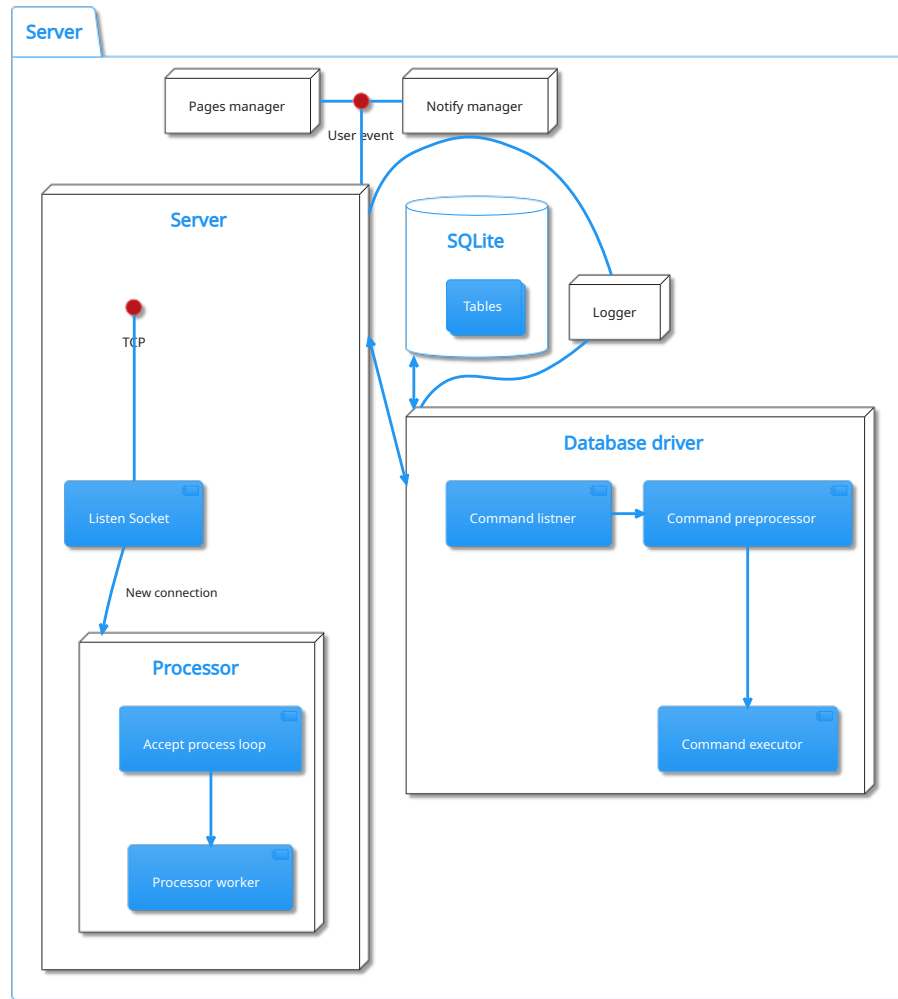


Figure 13: Server abstract model

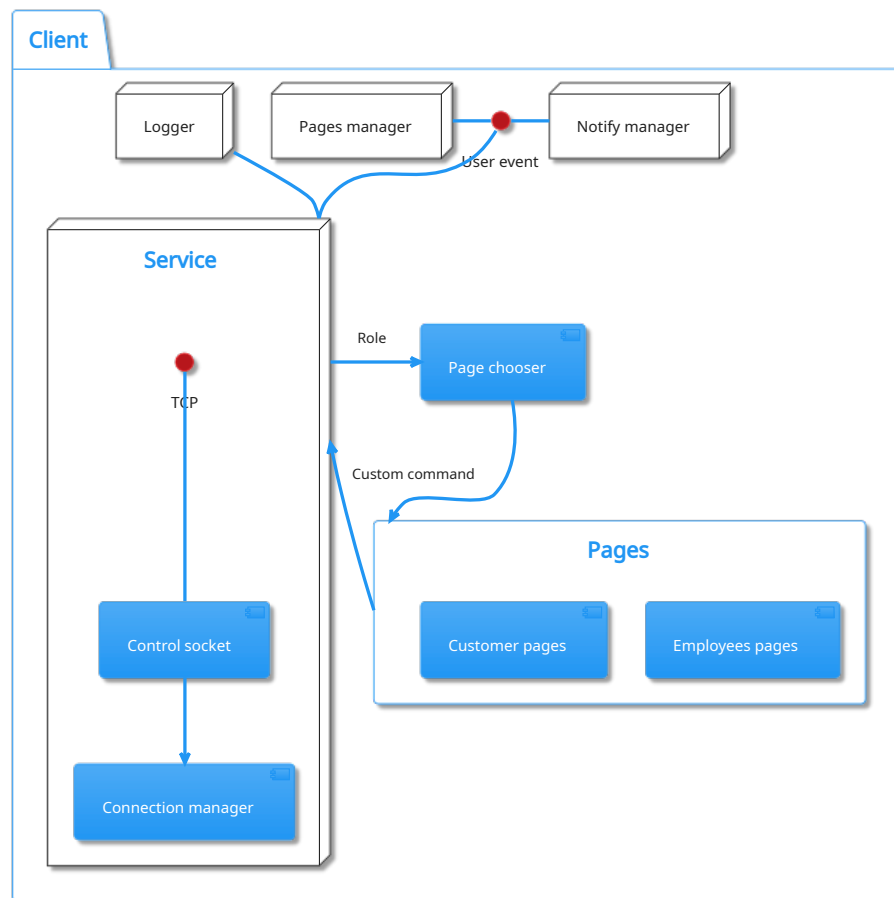


Figure 14: Client abstract mode

много проще было бы всё реализовать на nodejs с express, а Qt - это лучший кроссплатформенный фреймворк лично для меня, он упростил разработку процентов на 60% и сократил зависимости проекта на 100%(используются только библиотеки из пакета Qt). Сборкой проекта будет заниматься CMake с делегацией компиляции Ninja, C++ компилятор - clang. Для отладки буду использовать GDB в составе QtCreator и Valgrind. Создания шаблонов форм так же будет осуществляться в QtCreator в модуле QtDesigner.

При разработке будет применен модульный принцип программирования - отдельным модуль - динамическая библиотека или библиотека типа MODULE, загружаемая dlopen-like методом, т.к. пользовательский интерфейс для клиента тоже будет находиться в подмодулях основного приложения клиента и таким образом можно будет сократить кол-во использования памяти.

Список модулей: - Crypto - Database - iiServer - Logger - Math - Network - PagesManager - NotifyManager - Widgets

Использование динамических библиотек обусловлено уменьшением времени компиляции и идеологией разработки на Linux. Большая часть приложения будет реализована с использованием ООП, только модуль Database будет наполовину использовать чистое функциональное c-style программирование.

Т.к. разработка ведется в пределах курсовой работы, релиз приложения не будет выходить дальше Pre-alpha и для работы на платформе Linux.

## Пользовательский интерфейс

За отрисовку пользовательского интерфейса будет отвечать модуль Qt - QtGUI.

Пользовательский интерфейс будут составлять 5 основных сущностей:

- Бар состояния
- Меню бар
- Тул бар
- Пейджер(PagesManager)
- Менеджер уведомлений(NotifyManager)

### PagesManager

Данный класс отвечает за агрегацию “страниц” GUI и их переключение. > Страница - это отдельный виджет(QWidget) или объект-наследник. Сам класс PagesManager - это тоже виджет, наследуемый от QFrame(он тоже наследник QWidget).

Содержит в себе именованный массив страниц:

```
struct Page {  
    QWidget * widget = nullptr;  
    int navId = -1;
```

```

    QVector<QString> edges = {};
};

```

```

QMap<QString, Page> _pages;

```

Как видно из данного участка кода, одна страница может быть связана с другими по имени(можно было бы связывать напрямую с другим объектом Page, но выбранный мной подход более прост в реализации). Страница добавляется в общий массив методом:

```

void
PagesManager::addPage(const QString& name, QWidget* wp,
                      const QVector<QString>& edges)
{
    if (!wp) {
        throw QString("empty widgt passed");
    }

    wp->setObjectName(name);
    _pages[name] = {wp, -1, edges};
    _view->addWidget(wp);
}

```

view - это QStackedWidget - место размещения страниц и является основной сущностью пейджера. Также, класс содержит перегруженный метод добавления корневой страницы. Она необходима для построения путей к страницы.

За построение пути отвечает агрегируемый класс PagePathFrame, наследуемый от QFrame, является второй основной сущность пейджера. Основным методом класса является методод:

```

void
PagePathFrame::changePath(const QVector<QString>& path)
{
    reset();
    for (auto node : path) {
        QWidget * lbl = new QLabel(_delemiter, this);
        lbl->setFont(QFont("Jet Brains Mono", 9));
        lbl->setSizePolicy(QSizePolicy::Maximum, QSizePolicy::Maximum);
        _layout->addWidget(lbl);
        ClickableLabel * clbl = new ClickableLabel(node, this);
        clbl->setSizePolicy(QSizePolicy::Maximum, QSizePolicy::Maximum);
        clbl->setCursor(QCursor(Qt::CursorShape::PointingHandCursor));
        clbl->setStyleSheet("color: #b78620");
        connect(clbl, &ClickableLabel::clicked, [this, node] { Q_EMIT clicked(node); });
        _layout->addWidget(clbl);
    }
    adjustSize();
}

```

```
}
```

Путь к страницы вычисляется в методе пейджера:

```
QVector<QString>
PagesManager::pagePath(const QString& page)
{
    QVector<QString> path { page };
    QString search = page;
    bool done = false;
    int tries = 0;

    while (!done && tries < _pages.size() + 1) {
        for (auto i : _pages) {
            if (search == _root) {
                done = true;
                break;
            }
            for (auto node : i.edges) {
                if (node == search) {
                    search = i.widget->objectName();
                    path.push_front(search);
                    // exit outer?
                    break;
                }
            }
        }
        tries++;
    }
    return path;
}
```

Не самый эффективный метод, можно было бы хранить сразу все возможные пути в массиве. Метод основан на поиск в глубину в графе, если я не ошибаюсь.

Как видно, каждый элемент фрейма, при нажатии генерирует сигнал о нажатии, для отправки PagesManager. При получении пейджер меняет страницу.

Третьей сущностью является навигационная панель - NavWidget. Содержит связанные с данной страницей ссылки в виде кнопок. Главный метод добавления навигационного меню:

```
int
NavWidget::addNav(const QVector<QString>& pages, bool createBack)
{
    NavFrame * fnav = new NavFrame(pages, createBack, this);
    this->addWidget(fnav);
    connect(fnav, SIGNAL(clicked(QString)), this, SIGNAL(clicked(QString)));
    adjustSize();
}
```

```

        return this->count()-1;
    }

```

Так же при нажатии меняет страницу.

Для того, чтобы связать страницы и навигационное меню используется рекурсивный метод:

```

void
PagesManager::bindPages(const QString& parent, const QVector<QString>& childs)
{
    int nid = _nav->addNav(childs, parent != _root);
    _pages[parent].navId = nid;
    for (auto child : childs) {
        if (_pages[child].edges.length() > 0) {
            bindPages(child, _pages[child].edges);
        } else {
            _pages[child].navId = nid;
        }
    }
}

void
PagesManager::finalize()
{
    if (_root == QString()) {
        throw "Cannot finalize PagesManager without root page";
    }
    bindPages(_root, _pages[_root].edges);
    changePage(_root);
}

```

## NotifyManager

Сущность выполняющая динамическое позиционирование всплывающих уведомлений разного типа. В своей основе - это лейаут поверх всего рабочего пространства приложения и процессор, обрабатывающий запросы на создание новых уведомлений и управления существующими, уведомление - это разновидность класса NotifyItem. Главная причина почему этот класс существует - возможность создавать thread-safe уведомления из любого потока. Т. к. любой виджет вне потока существования виджета-родителя не будет напрямую связан с его петлей событий. Как известно, объект начинает существовать там, где он был создан с помощью оператора new. Поэтому для передачи на обработку NotifyManager'у используюся фабрики NotifyItemFactory.

Таким образом, мне получилось создать простой интерфейс для создания всплывающих уведомлей:



```
void setItemProperty(int uid, const QByteArray& name, const QVariant& value);
void createNotifyItem(NotifyItemFactory*, int& uid);
```

Обращение к созданному уведомлению происходит по выделенному uid, который возвращает createNotifyItem.

Все существующие уведомления хранятся в именованном массиве:

```
QMap<int, NotifyItem*> _items;
```

Но лучше было бы хранить их в связанном списке, так бы сохранился их порядок появления и упрощалась перегруппировка с возможностью более быстрой обработки анимации движения появления и скрытия, пока что единственная доступная анимация - изменение прозрачности.

Существующие уведомления перегруппировываются при заверении, изменении размера окна. При изменении максимальной ширины уведомления

Для управления поп-апами из вне используется система QProperty в мета объекте.

Класс является thread-safe.

## Журналирование

Логер реализован по простой модели работы в отдельном потоке. Использует систему уровней уведомления, для фильтрации вывода. Для вывода в лог используется система событий Qt. Для фильтрации доступны уровни:

```
enum LoggingLevel {
    Trace = 0,
    Debug,
    Info,
    Warning,
    Error,
    Fatal,
};
```

## iiNPack

Класс реализующий протокол описанный выше, включает методы упаковки данных для упрощения процесса передачи данных.

Главные определения в классе:

```
enum PacketType : quint8
{
    AUTHORIZATION_REQUEST,
    REQUEST,
    RESPONSE,
    ERROR_MESSAGE,
};
```

```

enum PacketLoadType : quint8
{
    JSON = 0,
    XML,
    RAW,
};

// TODO create error map
enum ResponseError : quint8
{
    ACCESS_DENIED = 0,
    NETWORK_ERROR,
    REQUEST_ERROR,
    UNSUPPORTED_FORMAT,
    UNSUPPORTED_TYPE,
    PARSE_ERROR,
};

struct Header
{
    /* 0x0 - 0x3 */ quint32 Size;          /* Overall packet load size in bytes */
    /* 0x4 - 0x11 */ qint64 ServerStamp;   /* Send time on server; using QDateTime SecsSinceEpoch */
    /* 0x12 - 0x19 */ qint64 ClientStamp;  /* Send time on client; using QDateTime SecsSinceEpoch */
    /* 0x20 - 0x21 */ quint8 PacketType;   /* Type of packet; enum class PacketType */
    /* 0x22 - 0x23 */ quint8 PacketLoadType; /* Load format, see enum class PacketLoadType */
};

```

## Сервер

В данном подразделе будут описаны пути реализации приложения-сервера.

### Драйвер базы данных

По сути, драйвер базы данных - это декоратор QSqlDatabase класса предназначенный для работы в отдельном потоке. Помимо доступа к базе данных, класс реализует систему идентификации и аутентификации.

Т.к. драйвер будет работать в отдельном потоке, чтобы не тормозить другие потоки, из которых вызываются методы драйвера, он имеет в себе очередь команд на выполнение:

```

struct DatabaseCmd {
    int executorRole;
    QJsonObject data;
    DriverAssistant * waiter;
};

```

```
DatabaseCmd cmd = _cmdQueue.dequeue();
```

Т.к. передача команды в очередь на исполнение драйверу реализована с помощью сигналов, данный объект DatabaseCmd необходимо ввести в систему мета компиляции:

```
Q_DECLARE_METATYPE(Database::DatabaseCmd)
```

Обработка происходит в такой незамысловатой петле:

```
void
Driver::worker()
{
    QMutexLocker lock(&_queueMtx);
    if (_cmdQueue.length()) {
        DatabaseCmd cmd = _cmdQueue.dequeue();
        this->executeCommand((RoleId)cmd.executorRole, cmd.data, cmd.waiter);
    }

    if (_running) {
        QTimer::singleShot((_cmdQueue.length() ? 100, 0), this, SLOT(worker()));
    }
}
```

И наконец, функция которая реализует механизм аутентификации:

```
void
Driver::executeCommand(Database::RoleId role, QJsonObject obj, DriverAssistant* waiter) {
    if (!waiter) {
        throw QString("Driver::" + QString(__func__) + ": Null waiter passed!");
    }

    if (role != ROLE_AUTO) {
        if (role > ROLES_COUNT || role < (RoleId)0) {
            waiter->Failed(CmdError(AccessDenied, "Invalid Role ID passed"));
            return;
        }
    }

    int command_n;
    if (auto val = obj["command"]; val.isDouble()) {
        command_n = val.toInt();
    } else {
        waiter->Failed(CmdError(InvalidCommand, "No command passed"));
        return;
    }

    if (command_n > COMMANDS_COUNT || command_n < 0) {
```

```

        waiter->Failed(CmdError(InvalidCommand, "Command not exists"));
        return;
    }

    if (role != ROLE_AUTO) {
        // check permission for execute command
        if (!_roles[role].commands.contains(command_n)) {
            waiter->Failed(CmdError(AccessDenied, "You not have access to execute this command"));
            return;
        }
    }

    if (auto val = obj["arg"]; val.isObject()) {
        QJsonObject target = val.toObject();
        auto cmd = _commands[command_n];
        CmdError rc = cmd.executor(target);
        if (rc.Ok()) {
            waiter->Success(target);
        } else {
            waiter->Failed(rc);
        }
    } else {
        waiter->Failed(CmdError(InvalidParam, "No parameters passed"));
    }
}

```

DriverAssistant - это отдельный класс, который уведомляет объект, который ожидает данные от драйвера, содержать два метода и два сигнала, описывающих успешное или не успешное завершение выполнение команды.

Роли и команды хранятся статично в объекте драйвера в объектах:

```

struct role_set {
    int id; // equal to index
    const char * name;
    QVector<CommandId> commands;
};

struct command_set {
    int id; // equal to index
    const char * name;
    command_exec_t executor;
    bool sendback;
};

```

Команды хранятся в массиве, роли - именованом массиве. И заполняются в конструкторе драйвера таким образом:

```

#define XX(num, name, query) { TABLE_ ##name, QUOTE(name), query },
    _tables = { TABLES_MAP(XX) };
#undef XX
#define XX(id, val, cmds) { ROLE_ ##val, { ROLE_ ##val, QUOTE(val), cmds } },
    _roles = { ROLE_MAP(XX) };
#undef XX
#define XX(id, n, exe) { CMD_ ##n, QUOTE(n), exe },
    _commands = { COMMANDS_MAP(XX) };
#undef XX

```

Данные ролей и команд:

```

#define AdminCommands { \
    CMD_EDIT_OBJECT_TYPE, \
    CMD_MAKE_DUTY_SCHEDULE, \
    CMD_REGISTER_ACCIDENT, \
    CMD_REGISTER_EMPLOYEE, \
    CMD_GET_USER_INFO, \
    CMD_REGISTER_OBJECT_TYPE, \
    CMD_UPDATE_ROLE, \
    CMD_GET_ROLE_DETAILS, \
    CMD_GET_OBJECT_DETAILS, \
    CMD_GET_DUTY_SCHEDULE, \
}

#define SecurityCommands { \
    CMD_PAY_ACCIDENT, \
}

...

// id, name, commands, privilegeID, payMult, payPeriod
// AUTO - only initiated by server logic automaticaly and have all permissions
#define ROLE_MAP(XX) \
    XX( -1, AUTO, {} ) \
    XX( 0, Admin, AdminCommands ) \
    XX( 1, Security, SecurityCommands ) \
    XX( 2, Inkosor, InkosorCommands ) \
    XX( 3, Recruiter, RecruiterCommands ) \
    XX( 4, WaponManager, WaponManagerCommands ) \
    XX( 5, Customer, CustomerCommands ) \

#define XX(id, name, commands) ROLE_ ##name = id,
    enum RoleId {
        ROLE_MAP(XX)
        ROLES_COUNT
    };
#undef XX

```

```

// id, name, executor
#define COMMANDS_MAP(XX) \
    XX( 0, MAKE_CONTRACT,      exec_make_contract      ) \
    XX( 1, MAKE_DUTY_SCHEDULE, exec_make_duty_schedule ) \
    XX( 2, REGISTER_ACCIDENT,  exec_register_accident ) \
    XX( 3, REGISTER_EMPLOYEE,  exec_register_employee ) \
    XX( 4, REGISTER_CUSTOMER,  exec_register_customer ) \
    XX( 5, REGISTER_OBJECT_TYPE, exec_register_object_type ) \
    XX( 6, REGISTER_WAPON,     exec_register_wapon   ) \
    XX( 7, ASSIGN_WAPON,       exec_assign_wapon     ) \
    XX( 8, PAY_AMMO,           exec_pay_ammo         ) \
    XX( 9, PAY_EMPLOYEE,       exec_pay_employee     ) \
    XX( 10, PAY_ACCIDENT,      exec_pay_accident    ) \
    XX( 11, EDIT_OBJECT_TYPE,  exec_edit_object_type ) \
    XX( 12, UPDATE_ROLE,       exec_update_role      ) \
    XX( 13, GET_USER_INFO,     exec_get_user_info   ) \
    XX( 14, GET_ACCIDENT_DETAILS, exec_get_accident_details ) \
    XX( 15, GET_ACCOUNTING_ENTRY, exec_get_accounting_entry ) \
    XX( 16, GET_OBJECT_DETAILS, exec_get_object_details ) \
    XX( 17, GET_ROLE_DETAILS,  exec_get_role_details ) \
    XX( 18, GET_WAPON_DETAILS, exec_get_wapon_details ) \
    XX( 19, GET_DUTY_SCHEDULE, exec_get_duty_schedule ) \
    XX( 20, CREATE_TABLE,      exec_create_table    ) \
    XX( 21, IDENTIFY,          exec_identify         ) \

#define XX(id, name, e) CMD_ ##name = id,
enum CommandId {
    COMMANDS_MAP(XX)
    COMMANDS_COUNT
};
#undef XX

```

Сами команды, они же executor, - это обычные функции c-style:

```

// AUTO only commands
CmdError exec_create_table(QJsonObject& obj);
CmdError exec_identify(QJsonObject& obj);

// Role available commands
CmdError exec_make_contract(QJsonObject& obj);
CmdError exec_make_duty_schedule(QJsonObject& obj);
CmdError exec_register_accident(QJsonObject& obj);

```

Команды(executor) напрямую получают данные переданные клиент-программами, и возвращают значение в том же переданном аргументе, практически без обработки, таким образом на них ложиться задача валидации переданных аргументов и само исполнение. Пример команды:

```

/*
 * login: string
 * password: string
 */
CmdError
exec_identify(QJsonObject& obj)
{
    QSqlQuery q;
    QString login;
    QString password;

    login = obj.take("login").toString();
    password = obj.take("password").toString();

    if (!login.length() || !password.length()) {
        return CmdError(InvalidParam, "Passed empty parameters");
    }

    q.prepare("SELECT id, name, role_id, password, salt FROM Users "
              "WHERE login = :login");
    q.bindValue(":login", login);

    if (!q.exec()) {
        return CmdError(SQLError, q.lastQuery() + " " + q.lastError().text());
    }
    if (!q.next()) {
        return CmdError(AccessDenied, "No user registreted with login: " + login);
    }

    QByteArray salt = q.record().value("salt").toByteArray();
    QByteArray real_passwordHash = q.record().value("password").toByteArray();
    QByteArray passed_passwordHash = encryptPassword(password.toLatin1(), salt);

    if (real_passwordHash != passed_passwordHash) {
        return CmdError(AccessDenied, "Invalid password");
    }

    obj["role_id"] = q.record().value("role").toInt();
    obj["name"] = q.record().value("name").toString();
    obj["id"] = q.record().value("id").toString();

    return CmdError();
}

```

Факт: на этом этапе я обнаружил баг, который заставил меня сидеть час с надутым лицом. Значение “id” сохраняется как строка, а в

программе клиенте я разархивировал это значение как целочисленное, в итоге получал стандартное значение “0”.

**Криптография** При регистрации пользователя, как было сказано ранее, используется функция хэширования пароля, для большей безопасности учетных записей. Можно было бы использовать просто функцию хэширования, но я выбрал более сложный и надежный путь.

Кроме того, что при хешировании используется динамическая соль, так она еще и “умная”, написана так, чтобы максимально увеличивать энтропию пароля, но и “умная” вставка соли в строку пароля. Алгоритм был найден мной в журнале IAENG International Journal of Computer Science 2016 года.

Суть алгоритма в том, чтобы приводить пароль к максимальной энтропии с использованием динамической умной соли и использования особого метода вставки соли в пароль по одному из 4 или 5 правил на выбор. Умная вставка, по мнению автора, должна свести радужные таблицы к эффективному минимуму, что при тестах он и продемонстрировал.

Чтобы определить слабые стороны пароля мы просто перебираем символы пароля в 3 группы:

- Буквы
- Цифры
- Специальные знаки

и исходя из процентного содержания в исходной строке выбираем алфавит для генерации соли:

```
static void countChars(int& spec, int& dig, int& alph, const char * str) {
    spec = dig = alph = 0;
    for (int i = 0; i < strlen(str); i++) {
        char ch = str[i];
        if (isalpha(ch)) { alph++;
        } else if (isdigit(ch)) { dig++;
        } else if (isgraph(ch) || isspace(ch)) { spec++;
        }
    }
}
```

```
quint8 passWeaknesses(const QByteArray& data)
{
    int len = data.length();
    int spec, nums, alph;
    countChars(spec, nums, alph, data.data());
    double spec_c = static_cast<double>(spec)/len,
           nums_c = static_cast<double>(nums)/len,
           alph_c = static_cast<double>(alph)/len;
```



```

// weakness determination algo:
// 1. find max coef char type - mostch
// 2. if mostch count grater then 50% of password mean that weak in both other char types
// 3. if diff of other char types grater then 10% mean that weak only in one min char type
// 4. if diff less or eq to 10% - weak in both;
auto determWeakness = [](double f, double s, double t, quint8 wf, quint8 ws, quint8 wt) {
    if (f > s && f > t) {
        if (f > 0.5) {
            return ws | wt;
        } else {
            if (std::abs(s - t) > 0.1) {
                return (s > t ? wt : ws);
            } else {
                return ws | wt;
            }
        }
    }
    return 0;
};

quint8 w1 = determWeakness(spec_c, nums_c, alph_c, Special, Digit, Alpha);
quint8 w2 = determWeakness(nums_c, spec_c, alph_c, Digit, Special, Alpha);
quint8 w3 = determWeakness(alph_c, spec_c, nums_c, Alpha, Special, Digit);

return std::max(w1, std::max(w2, w3)); // only one gr then 0
}

Метод создания динамической соли:

static quint32 strongRand(quint32 min,
                          quint32 max = std::numeric_limits<quint32>::max())
{
    return QRandomGenerator::securelySeeded().generate() % (max+1 - min) + min;
}

static char randCharFrom(const QLatin1String& d, quint32 rand32) { return d[rand32 % d.size()]; }

enum charWeakness : quint8 {
    Alpha = 0x1,
    Digit = 0x2,
    Special = 0x4,
};

static QMap<quint8, std::function<char(quint32)>> saltCharGen({
    { Alpha,          [](quint32 rand32) { return randCharFrom(alphabet, rand32); } },
    { Digit,          [](quint32 rand32) { return randCharFrom(digits, rand32); } },

```

```

        { Special,          [] (quint32 rand32) { return randCharFrom(specials, rand32);
        { Alpha | Digit,    [] (quint32 rand32) { return (strongRand(0, 1) ? randCharFrom(AlphaDigit) : randCharFrom(specials));
        { Alpha | Special, [] (quint32 rand32) { return (strongRand(0, 1) ? randCharFrom(AlphaDigit) : randCharFrom(specials));
        { Special | Digit, [] (quint32 rand32) { return (strongRand(0, 1) ? randCharFrom(specials) : randCharFrom(AlphaDigit));
    });

QByteArray saltGen(quint8 w)
{
    QByteArray salt(salt_length, '\0');
    QVector<quint32> rand;
    rand.resize(salt_length);
    QRandomGenerator::securelySeeded().fillRange(rand.data(), rand.size());
    auto genf = saltCharGen[w];

    for (int i = 0; i < salt_length; i++) {
        salt[i] = genf(rand[i]);
    }

    return salt;
}

```

И заключающим акордом является сама функция генерации хэша пароля:

```

static void setBit(unsigned long& num, unsigned long bit) { num |= (1 << bit); }
static int  getBit(unsigned long num, unsigned long bit) { return (num & (1 << bit)) >> bit; }

// There is no check bit or little endiang, may currupt on db export to another machine :)
// Implmented by Algorithm struct published in "Proposed Algorithm from IAENG International Journal of Computer Science"

QByteArray encryptPassword(const QByteArray& pass, const QByteArray& salt, QCryptographicHash::Algorithm hashAlgo)
{
    QByteArray toCrypt;
    QByteArray hash = QCryptographicHash::hash(pass, hashAlgo);

    int prev = -1;
    int cur;
    int inserted = 0;
    for (int i = 0; i < pass.length(); i++) {
        toCrypt.push_back(pass[i]);
        // push real password char

        // used Rule №2
        if (inserted < salt.length()) {
            cur = getBit(pass[i], sizeof(pass[i])) ^
                getBit(hash[i], sizeof(hash[i]));

            if (cur == 1) {
                toCrypt.push_back(salt[inserted++]);
            }
        }
    }
}

```

```

    } else if (prev == 0) { // two consecutive zeros
        toCrypt.push_back(salt[inserted++]);
        toCrypt.push_back(salt[inserted++]);
        i++; //skip 2
    }
    prev = cur;
}
}

// append remaining salt
if (inserted < salt_length) {
    for (int i = inserted; i < salt_length; i++) {
        toCrypt.push_back(salt[i]);
    }
}

return QCryptographicHash::hash(toCrypt, hashAlgo);
}

```

Менеджер подключений

Менеджер сессий

ClientLink

Процессор подключения

Клиент

Service

Менеджер групп страниц

## Заключение

## Список литературы

1. <https://wiki.qt.io>
2. <https://www.sqlite.org>
3. [http://www.iaeng.org/IJCS/issues\\_v43/issue\\_1/IJCS\\_43\\_1\\_04.pdf](http://www.iaeng.org/IJCS/issues_v43/issue_1/IJCS_43_1_04.pdf)