|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Universidade de Aveiro**  **Ano** 2021/2022 |  | |
| António Jorge  Ferreira Ramos | Validação da autenticidade de documentos impressos | | |
|  |  | | |
|  |  | |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Universidade de Aveiro**  **Ano 2021/2022** |  | |
| António Jorge  Ferreira Ramos | Validação da autenticidade de documentos impressos | | |
|  | Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Engenharia Informática, realizada sob a orientação científica do Doutor André Zúquete, Professor Auxiliar do Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática da Universidade de Aveiro | | |
|  |  | |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| o júri |  |
| presidente | Prof. Doutor João Antunes da Silva  professor associado da Universidade de Aveiro |
|  |  |
|  | Prof. Doutor João Antunes da Silva  professor associado da Universidade de Aveiro |
|  |  |
|  | Prof. Doutor João Antunes da Silva  professor associado da Universidade de Aveiro |
|  |  |
|  | Prof. Doutor João Antunes da Silva  professor associado da Universidade de Aveiro |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| agradecimentos /  acknowledgements | Agradeço a ajuda dos orientadores, amigos e familiares pelo incentivo de realizar a tese. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| palavras-chave | Marca de água, códigos de barras, documentos impressos, documentos digitais, segurança, verificação de integridade |
| resumo | Nos dias atuais, há uma necessidade crescente de proteger certos documentos digitais contra vazamento de informações sensíveis. Uma das maneiras de controlar isso é com a marca de água. Uma marca de água coloca informações visíveis ou invisíveis num documento para garantir a sua originalidade e autenticidade. Nesta dissertação irão ser abordados métodos e o desenvolvimento de um método para ser implementado numa empresa. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| keywords | Watermark, barcodes, printed documents, digital documents, security, integrity |
| abstract | Nowadays there's a need to protect certain digital documents to avoid information leaks. One of the ways that can be managed is by using a watermark. A watermark inputs information, either in a visible way or not, on a document to guarantee its originality and authenticity. In this dissertation methods will be approached and analysed and one developed and implemented for a company. |

# Índice

[Índice ii](#_Toc134025263)

[Lista de tabelas iii](#_Toc134025264)

[Lista de Figuras iv](#_Toc134025265)

[1. Introdução 1](#_Toc134025266)

[1.1. Descrição do sistema existente 1](#_Toc134025267)

[1.2. Objetivos 1](#_Toc134025268)

[2. Estado da Arte 3](#_Toc134025269)

[2.1. Código de barras 3](#_Toc134025270)

[2.1.1. Análise de código de barras 3](#_Toc134025271)

[2.2. Texto com marca de água **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc134025272)

[2.2.1. Ataque zero com mudança de texto 5](#_Toc134025273)

[2.2.1.1. Exemplo 6](#_Toc134025274)

[2.2.1.1. Vantagens 6](#_Toc134025275)

[2.2.1.2. Desvantagens 6](#_Toc134025276)

[2.2.2. Ataque zero sem mudança no texto 6](#_Toc134025277)

[2.2.2.1. Vantagens 7](#_Toc134025278)

[2.2.2.2. Desvantagens 7](#_Toc134025279)

[2.2.3. Documentos texto baseados em Eigenvalues 7](#_Toc134025280)

[2.2.3.1. Testes 7](#_Toc134025281)

[2.2.3.4. Vantagens 8](#_Toc134025282)

[2.2.3.5. Desvantagens 8](#_Toc134025283)

[2.2.4. Line-Shift Coding 8](#_Toc134025284)

[2.2.4.1. Word-Shift Coding 9](#_Toc134025285)

[2.2.4.2. Character Coding 9](#_Toc134025286)

[2.2.4.3. Vantagens dos métodos 9](#_Toc134025287)

[2.2.4.4. Desvantagens dos métodos 9](#_Toc134025288)

[2.2.5. ECL zero-based watermarking 9](#_Toc134025289)

[2.2.5.1. Vantagens 9](#_Toc134025290)

[2.2.5.2. Desvantagens 9](#_Toc134025291)

[3. QRCode **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc134025292)

[4. Código de barras 128 13](#_Toc134025293)

[5. Entropia documento 15](#_Toc134025294)

[6. Sistema de verificação de documentos impressos ou digitais 17](#_Toc134025295)

[6.1. Arquitetura 17](#_Toc134025296)

[6.2. Estrutura do documento 18](#_Toc134025297)

[6.3. Base de dados 18](#_Toc134025298)

[6.4. Criação do código de barras 19](#_Toc134025299)

[6.5. Operações desempenhar pelo utilizador 19](#_Toc134025300)

[6.6. Processamento do documento 19](#_Toc134025301)

[6.7. Retificação do documento 21](#_Toc134025302)

[6.8. Verificação de integridade 21](#_Toc134025303)

[7. Caso de estudo 24](#_Toc134025304)

[8. Ficheiros digitalizados 30](#_Toc134025305)

[9. Robustez algoritmo 35](#_Toc134025306)

[9.1. Escala ficheiro 35](#_Toc134025307)

[10. Conclusão 41](#_Toc134025308)

[10.1. Futuro Trabalho 41](#_Toc134025309)

[11. Referências 43](#_Toc134025310)

[Anexo 44](#_Toc134025311)

[Processamento de ficheiro PDF 44](#_Toc134025312)

[ZXing.NET 46](#_Toc134025313)

[Descodificação de posições dos códigos de barras 47](#_Toc134025314)

[Posições aleatórias para marca de água 49](#_Toc134025315)

[Inserção de Metadados **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc134025316)

[Mudança de escala do documento 51](#_Toc134025317)

# Lista de tabelas

[Tabela 1 - Estudo de código de barras lineares 3](#_Toc134025318)

[Tabela 2 - Possíveis escolhas 5](#_Toc134025319)

[Tabela 3 - Resultados Eigenvalues 8](#_Toc134025320)

[Tabela 4 - Classificação de erros do QRCode 11](#_Toc134025321)

# Lista de Figuras

[Figura 1 - Exemplo de um ataque zero 6](#_Toc134025322)

[Figura 2 - Esquema de geração e extração da marca de água 7](#_Toc134025323)

[Figura 3 - Antes da marca de água 7](#_Toc134025324)

[Figura 4 - Depois da marca de água 7](#_Toc134025325)

[Figura 5 - Comparação Marca de água 8](#_Toc134025326)

[Figura 6 - Exemplo line-shift 8](#_Toc134025327)

[Figura 7 - Exemplo word-shift 9](#_Toc134025328)

[Figura 8 - Exemplo Character Coding 9](#_Toc134025329)

[Figura 9 - Funcionamento do algoritmo 9](#_Toc134025330)

[Figura 10 - Exemplo QRCode 11](#_Toc134025331)

[Figura 11 - Estrutura QRCode 11](#_Toc134025332)

[Figura 12 - Código de barra 128 13](#_Toc134025333)

[Figura 13 - Tabela ASCII 13](#_Toc134025334)

[Figura 14 - Arquitetura solução 17](#_Toc134025335)

[Figura 15 - Diagrama da Base de dados 18](#_Toc134025336)

[Figura 16 - Processamento exemplo 19](#_Toc134025337)

[Figura 17 - Erro ao clicar em aceitar ou rejeitar sem antes de processar o ficheiro 20](#_Toc134025338)

[Figura 18 - Reconhecimento caracteres 20](#_Toc134025339)

[Figura 19 - Finalização do processamento 20](#_Toc134025340)

[Figura 20 - Finalização da marca de água 20](#_Toc134025341)

[Figura 21 - Mensagem Documento Aceite 20](#_Toc134025342)

[Figura 22 - Mensagem documento já aceite 20](#_Toc134025343)

[Figura 23 - Abrir Documento 21](#_Toc134025344)

[Figura 24 - Retificação documento 21](#_Toc134025345)

[Figura 25 - Algoritmo que conta número de retas que se intersetam 22](#_Toc134025346)

[Figura 26 - Algoritmo interseção retas 22](#_Toc134025347)

[Figura 27 - Exemplo verificação integridade 22](#_Toc134025348)

[Figura 28 - Processamento diagrama de fluxo 24](#_Toc134025349)

[Figura 29 - Documento exemplar sem marca de água 25](#_Toc134025350)

[Figura 30 - Tempo de execução **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc134025351)

[Figura 31 - Documento com marca de água 25](#_Toc134025352)

[Figura 32 - Documento 25](#_Toc134025353)

[Figura 33 - Código de barras 26](#_Toc134025354)

[Figura 34 - Marca de água documento 26](#_Toc134025355)

[Figura 35 - Obtenção de caracteres 26](#_Toc134025356)

[Figura 36 - Representação dos valores dos caracteres 26](#_Toc134025357)

[Figura 37 - Pontos para verificação de integridade 26](#_Toc134025358)

[Figura 38 - Fluxograma Retificar 26](#_Toc134025359)

[Figura 39 - Resultado Retificação 27](#_Toc134025360)

[Figura 40 - Resultado Análise Forense 27](#_Toc134025361)

[Figura 41 - Scan normal 27](#_Toc134025362)

[Figura 42 - Resultado scan normal 28](#_Toc134025363)

[Figura 43 - Scan torto 28](#_Toc134025364)

[Figura 44 - Resultado scan torto 28](#_Toc134025365)

[Figura 45 - Atualização da tabela watermark e criação da tabela dimensions\_document 30](#_Toc134025366)

[Figura 46 - Documento scan torto 31](#_Toc134025367)

[Figura 47 - Documento scan composto 31](#_Toc134025368)

[Figura 48 - Resultado verificação de integridade 32](#_Toc134025369)

[Figura 49 - Resultado integridade documento normal 33](#_Toc134025370)

[Figura 50 - Documento com 50 % de escala 35](#_Toc134025371)

[Figura 51 - Ficheiro Normal 36](#_Toc134025372)

[Figura 52 - Resultado integridade 36](#_Toc134025373)

[Figura 53 - Ficheiro com 80% de escala 37](#_Toc134025374)

[Figura 54 - Resultado ficheiro com 80% de escala 37](#_Toc134025375)

[Figura 55 - Código de extração dos caracteres num ficheiro PDF 44](#_Toc134025376)

[Figura 56 - Obtenção dos valores 44](#_Toc134025377)

[Figura 57 - Execução do ficheiro jar 44](#_Toc134025378)

[Figura 58 - Exemplo posição de caracter no PDF 45](#_Toc134025379)

[Figura 59 - Valor representativo na base de dados 45](#_Toc134025380)

[Figura 60 - Gerar códigos de barras 128 e 39 46](#_Toc134025381)

[Figura 61 - Leitura de código de barras 128 46](#_Toc134025382)

[Figura 62 - Obtenção de posições do código de barras 47](#_Toc134025383)

[Figura 63 - Guardar imagem auxiliar 48](#_Toc134025384)

[Figura 64 - Representação dos pontos do código de barras 48](#_Toc134025385)

[Figura 65 - Código para escrever posições numa imagem 49](#_Toc134025386)

[Figura 66 - Resultado 50](#_Toc134025387)

[Figura 67 - Desfasamento pontos 50](#_Toc134025388)

[Figura 68 - Exemplo metadados **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc134025389)

[Figura 69 - Alterar escala do documento 51](#_Toc134025390)

[Figura 70 - Cálculo escala do documento 51](#_Toc134025391)

[Figura 71 - Adaptar cálculo posições 51](#_Toc134025392)

# Introdução

No âmbito da tese de Mestrado de Engenharia Informática da Universidade de Aveiro, pretende-se que seja desenvolvido um módulo aplicacional a integrar com uma solução de gestão de informação classificada desenvolvida pela empresa iCreate Consulting.

Esta solução prevê a possibilidade de impressão de documentos classificados, devendo ser implementados mecanismos de marcação dos mesmos no sentido de garantir a sua autenticidade.

* 1. Descrição do sistema existente

Estes documentos vão ser tratados em áreas de segurança física destinadas para o efeito, onde para aceder o utilizador têm que ser pessoas idôneas (de confiança) e acesso a documentos com informação classificada deverá ter um certificado periódico.

Cada utilizador tem acesso a um determinado Posto de Trabalho, e aos documentos que foram destinados a esse mesmo Posto de Trabalho.

Por outro lado, esse utilizador só tem permissão para ver documentos até um nível de classificação para o qual está autorizado: por exemplo se só pode ver documentos até ao nível Confidencial, não terá acesso aos documentos Secretos ou de nível de classificação superior.

Apesar de ter acesso a documentos localizados num determinado posto, deve respeitar o princípio da “Necessidade de Conhecer", não devendo consultar indiscriminadamente os documentos a que tem acesso.

* 1. Objetivos

Para assegurar a sua autenticidade propõe-se dois métodos de segurança no documento.

O primeiro é criar um código de barras que permita validar de uma forma explicita se o documento teve origem no sistema, que possível terá mais informações que caracterize o documento, nomeadamente marcas de segurança. A ideia deste primeiro é passar uma pistola que leia o código de barras e averiguar se o código de barras é valido e se a informação do código de barras corresponde ao documento.

O segundo é criar uma marca de água segura, única, por documento, gerado por um conjunto de informações do documento, que permitam auxiliar em aspetos mais forenses.

# Estado da Arte

Este capítulo tem como objetivo agregar informações relativas ao tema da tese, sendo divido em dois subcapítulos, códigos de barras emarca de água sobre texto. O subcapítulo código de barras servirá para verificar se um documento é fidedigno, isto é comparar a assinatura do documento com a informação que estará no código de barras. A marca de água sobre texto verificará se a informação do documento foi modificada ou se é original através de métodos de marca de água*.*

* 1. Código de barras

Código de barras é um modo de representar informação num estado visual, sem de ter a necessidade de escrever texto. Classifica-se em duas categorias, linear (1D) e 2D.

Um dos requisitos da empresa era que o código de barras não ocupasse muito espaço no documento, tendo espaço livre no cabeçalho e no rodapé. Como a categoria linear ocupa menos espaço em altura, tendo alguns tipos comprimento variável que é influenciado pela informação contida no mesmo, é que se vai escolher para inserir no cabeçalho. Dentro da categoria linear existem diversos códigos de barras, sendo que para analisar os mesmos optou-se por criar uma tabela (1), que compara os mesmos, escolhendo o ideal para inserir no documento. A tabela é constituída pelas colunas:

* Nome: designação do código de barras;
* Imagens exemplificativas;
* Comprimento - variável ou fixo;
* Uso;
* Necessidade de aparelho especial para ler.

Em alguns códigos de barras existe um espaço reservado que não se pode alterar que se chama *checksum* ou *check* *digit*, cujo objetivo é verificar se a informação do código de barras foi gerada corretamente.

Existem duas maneiras de ler um código de barras:

1. Máquina própria (leitor de barras de barras)
2. Smartphone (iOS ou android) com uma aplicação que permita a leitura.

Devido as questões de segurança, a empresa proíbe uso de telemóveis pessoais dentro do estabelecimento,

o que levou descartar a hipótese de usar os smartphones como leitores. E leitores de barras especiais, já que têm um custo adicional para a empresa. Para solução optou-se por usar um package em C#, *ZXing.NET* que permite a leitura de códigos de barras em imagens (PNG), sendo apenas o reconhecimento em zonas sem distorção, ou seja, sem que apareça texto ou imagens por cima do código de barras.

* + 1. Análise de código de barras

Este subcapítulo tem como objetivo expor a análise de vários códigos de barras lineares, cujos parâmetros de escolha foram comprimento (variável ou fixo), tamanho das barras. A tabela 1 apresenta um conjunto de códigos de barras com as características previamente expostas.

Na tabela 2 encontram-se os possíveis códigos de barras que porventura se possam utilizar. Estes códigos foram selecionados com o critério tamanho máximo de caracteres que este pode guardar, podendo mudar no futuro de acordo com a escolha da empresa. A informação que se pretende guardar nos códigos de barras é a data do documento assinado, o local do posto de trabalho e um identificador único do documento, podendo ser mudado no futuro.

Tabela 1 - Estudo de código de barras lineares

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome** | **Imagem** | **Fixo/**  **Variável** | **Tamanho das barras** | **Uso** |
| Post Code Austrália |  | Fixo | 4 | Correios Austrália |
| CodaBar |  | Fixo | 2 | Librarias |
| Code 25 |  | Variável | 2 | Librarias |
| Code 11 |  | Fixo | 2 | Telefones, já não se usa muito devido à sua antiguidade |
| Code 32 |  | Fixo | 2 | Farmácia |
| Code 39 |  | Fixo | 2 | Vários |
| Code 49 |  | Variável | Vários | Vários |
| Code 93 | Código de barras Código 93 - Simbologia nos códigos de barras | Cognex | Variável | Vários | Vários |
| Code 128 |  | Variável | Vários | Vários |
| EAN 2 |  | Variável | Vários | Revistas |
| EAN 5 |  | Variável | Vários | Livros |
| EAN-8 |  | Variável | Vários | Retalho |
| GS1-128 |  | Variável | Vários | Vários |
| GS1 Databar |  | Variável | Vários | Vários |
| Intelligent Mail barcode |  | Fixo | 4 | Correios USA |
| ITF-14 |  | Variável | 2 | Encomendas |
| ITF-6 |  | Variável | 2 | Vários |
| JAN |  | Variável | Vários | Usado no Japão |
| Planet |  | Variável | Grande/  Pequeno | Correios USA |
| Plessey | MSI Plessey | Barcode Scanner SDK | Manatee Works | Variável | 2 | Catálogos, revistas, inventários |
| PostBar |  | Fixo | 4 | Correios Canada |
| PostNET |  | Fixo | Grande/  Pequeno | Correios USA |
| RM4SCC/KIX |  | Fixo | 4 | Correios |
| RM Mailmark C |  | Fixo | 4 | Correios |
| Universal Product Code |  | Variável | Vários | Retalho |
| Telepen | Free Online Barcode Generator: Telepen Alpha | Variável | 2 | Librarias  da Inglaterra |

Tabela 2 - Possíveis escolhas

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome** | **Imagem** | **Tamanho máximo de dados** | **Tipos de dados** | **Vantagens** | **Desvantagens** |
| Code 39 |  | 43 | Letras e números | Ocupa menos espaço. | Não processa caracteres especiais tal como ç. |
| Code 128 |  | 48 | Letras, números e caracteres especiais | Faz encoding de strings muito eficiente.  Tem *checksum* | Precisa de espaço reservado no início, fim e *check symbols*.  Tem pouco limite de informação que pode guardar. |
| Code 93 | Código de barras Código 93 - Simbologia nos códigos de barras | Cognex | 30 | Letras, números e caracteres especiais | Open Source | Não tem checksum |

* 1. Marca de água sobre texto

A *marca de água* é um método que permite a salvaguarda de documentos originais e verificação da autenticidade de documentos ou imagens. É usada nos dias de hoje como por exemplo nas notas europeias, para impedir a impressão de notas não autorizadas. Existem muitos métodos e ataques de marcação de água, neste documento irá ser abordado o método marca de água sobre textoe os métodos ataques zero devido às necessidades apresentadas pela empresa, contudo poderá mudar consoante o desenvolvimento da tese.

* + 1. Ataque zero com mudança de texto

O objetivo dos ataques zero é aumentar a fragilidade da marca de água do documento contra ataques de pessoas não autorizadas, normalmente denominados por hackers. Estes ataques tendem a alterar o texto do documento sem alterar a marca de água. Estes ataques normalmente são de inserção, reordenação e remoção de texto.

Uma das soluções propostas pelos autores do artigo [2] foi ataque de substituição que explora a troca de ordem das palavras no texto. Esta solução é constituída por dois elementos:

1. Lista de palavras que se pretende substituir no documento.
2. Lista de palavras contidas no documento depois da substituição.

Em suma, escolhe-se um conjunto de palavras no documento que se quer substituir por novas. Quando uma palavra é selecionada para se substituir todas as ocorrências da mesma são substituídas pela palavra nova. A percentagem do ataque determina a quantidade de modificação do documento. Se a palavra escolhida tiver várias ocorrências no documento, a percentagem vai aumentar.

A percentagem da contagem de palavras no documento é dada pela equação 1. A percentagem do ataque de substituição é dada pela expressão da equação 2.

Existem duas maneiras de escolher a lista de palavras para a substituição, normal e avançada. A normal consiste em selecionar palavras aleatórias do documento. A avançada selecionar palavras com mesmo tamanho do que as palavras da lista de substituição.

Em suma, a marcação de água textual proposto por [2] consiste em 3 passos, selecionar palavras do documento para substituição, selecionar as novas palavras e ocorrência de implementação no texto do documento.

Text

Description automatically generated

Equação 1

Text, letter

Description automatically generated

Equação 2

* + - 1. Exemplo

Conforme mencionado no artigo [2] a figura 1, demonstra um exemplo de tipos de substituição que podem ser usados para mascarar informações importantes em um texto. O exemplo demonstra a substituição da palavra "The", que é o pronome mais comum em inglês, por "close" na substituição normal e por "job" na substituição avançada.

A ideia por trás desse método é permitir que palavras-chave ou informações importantes não sejam perdidas, enquanto ainda são mascaradas para outras pessoas que não têm acesso às palavras originais. A substituição de palavras é realizada de tal forma que apenas quem possui o conhecimento necessário para substituir as palavras é capaz de entender o significado original do texto.

Este método pode ser útil em várias situações, como na proteção de informações sensíveis em documentos, comunicações confidenciais, entre outros. No entanto, é importante notar que este método não é infalível.



Figura 1 - Exemplo de um ataque zero

* + - 1. Vantagens

Uma das vantagens do método de substituição descrito é permitir a alteração de palavras em um texto por um utilizador fidedigno e, ao mesmo tempo, permitir que o algoritmo saiba em qual zona do documento as alterações foram feitas.

Isso pode ser útil em situações em que uma equipe de revisão precisa fazer alterações em um documento, como em um processo de edição de textos. Ao usar esse método, a equipe de revisão pode fazer as alterações necessárias sem perder informações importantes ou prejudicar a integridade do documento. Além disso, o algoritmo pode identificar facilmente as alterações realizadas e rastreá-las para fins de auditoria e verificação de alterações autorizadas.

* + - 1. Desvantagens

Uma das principais desvantagens é que as mudanças no texto podem não fazer sentido para pessoas que não estão familiarizadas com a substituição de palavras usada. Isso pode tornar a leitura do texto difícil e confusa, especialmente se muitas palavras forem substituídas. Se a substituição for realizada de forma excessiva, o texto pode se tornar ininteligível.

Além disso, o método de substituição pode não ser capaz de detetar métodos de cópia de texto, como copiar e colar o texto em um novo documento. Se o novo documento for criado com base no texto original antes da substituição, as informações confidenciais podem ser utilizadas sem que a substituição tenha qualquer efeito.

Outra limitação é que esse método de substituição não garante a segurança completa dos dados, pois é possível que alguém com conhecimento suficiente possa decifrar a substituição e utilizar as informações originais

* + 1. Ataque zero sem mudança no texto

A solução proposta no artigo [3] consiste em usar as características do documento para gerar a marca de água com o seguinte layout “autor:watermark:data:tempo” registada pela uma autoridade certificada (CA). O objetivo principal deste método é usar as palavras que tenham um tamanho maior do que quatro caracteres para proteger contra possíveis ataques.

A escolha de palavras maiores do que quatro caracteres é devido a generalidade dos ataques serem direcionados a palavras com tamanho menor do que quatro caracteres.

Para gerar amarca de água, é necessário saber todas as frases de um documento, e assim percorrer cada palavra achando as palavras maiores do que quatro caracteres, quando acabar, guardar o primeiro caracter de cada dessas palavras e por fim gerar a marca de água.

Por exemplo na seguinte frase: “O José gosta muito de ler” a marca de água ficava JGM (José Gosta Muito). Depois de percorrida todas as frases juntasse as marcas de água de cada frase, dando a marca de água final.

A figura 2 demonstra como é que a marca de água é gerada e extraída. Deteta-se um ataque quando o padrão da marca de água tem pelo menos ser 70% igual ao documento comparativo.

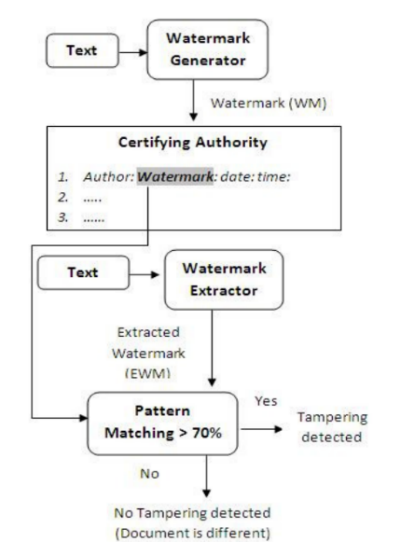


Figura 2 - Esquema de geração e extração da marca de água

* + - 1. Vantagens

Tem uma entidade certificadora que vai possuir a marca de água original, que é a única pessoa que pode comparar os documentos, permitindo assim que o documento esteja só na posse de uma pessoa, diminuindo os ataques ou distribuição do documento. A composição da entidade certificadora é similar ao pretendido no código de barras.

* + - 1. Desvantagens

Tem testes realizados com ataques aleatórios, como inserir, apagar, reordenar e alterar, que para textos reais os resultados poderão ser diferenciados, levando com que o comportamento do algoritmo seja diferenciado entre documentos, dificultando a sua implementação para a retificação da integridade do documento.

* + 1. Documentos texto baseados em Eigenvalues

O artigo [4] propõe um algoritmo que guarda as posições de todas as palavras do documento numa matriz e o peso das mesmas em ASCII. Um documento normalmente é constituído por palavras, espaçamento, números e pontuações. Os autores consideram cada contagem para calcular o peso ASCII para gerar o esquema da marca de água com base numa chave privada, que um utilizador fidedigno retifica o documento recebido.

* + - 1. Testes

No artigo [4] existe testes realizados a um documento com 47 linhas, não tendo disponibilizado o mesmo, apenas prints de pequenas secções do mesmo.

A figura 3 demonstra um excerto do texto antes de ter a marca de água, e na figura 4 demonstra o texto depois da geração da marca de água*.* Para simular um ataque foi alterada a palavra “OFF” para “ON” numa zona do texto e pelos resultados binários na figura 5, sendo que em primeiro está o documento original e de seguida o alterado, retira-se que os números são diferentes. Uma pequena alteração da palavra levou à mudança de 11 bits.

Os autores realizaram testes na mudança de vogais, consoantes, caracteres especiais, palavras, números pontuações, e alterações aleatórias no texto, obtendo os resultados da tabela 3, podendo retificar que na coluna “tamper detection” está tudo a 100% que leva a retificar que o algoritmo detetou alterações em todos os casos.

Text

Description automatically generated

Figura 3 - Antes da marca de água

Text

Description automatically generated

Figura 4 - Depois da marca de água

Text

Description automatically generated

Figura 5 - Comparação Marca de água

Tabela 3 - Resultados Eigenvalues

Table

Description automatically generated

* + - 1. Vantagens

Guarda a posição das palavras do texto numa matriz. Tem uma identidade certificadora que guarda a marca de águae é a única pessoa que pode verificar se o documento é original ou falsificado.

* + - 1. Desvantagens

Difícil de compreensão, a execução do algoritmo leva muito tempo de execução e processamento para textos grandes.

* + 1. Line-Shift Coding

No artigo [5] expuseram outra forma de fazer marcação de água denominado, *Line-Shift Coding*, que consiste em mover as linhas de texto de um documento para cima ou para baixo, enquanto as linhas adjacentes não são movidas. Na figura 6, demonstra-se um exemplo. Neste exemplo a linha do meio começada por “Effects…”, foi movida para baixo 1/300 inches, que equivale a 0.00846666667 cm. Esta mudança não é percetível ao olho humano, só através de um OCR, Optical Character Recognition, é que se conseguiria comparar ficheiros para verificar se existe ou não mudança nas linhas.

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Figura 6 - Exemplo line-shift

2.2.4.1. Word-Shift Coding

No mesmo artigo [5], previamente exposto, expuseram outra forma de fazer marcação de água denominado *Word-Shift Coding*, que consiste em mover as palavras para a esquerda ou para a direita, enquanto as palavras adjacentes não são alteradas. A figura 7, tem-se um exemplo. A segunda linha, contém quatro palavras movidas com espaçamento de 1/150 inch, que equivale a 0.0169333333 cm, enquanto na primeira linha não se altera, a terceira é uma junção das duas anteriores. Como referido no ponto anterior esta mudança não percetível a olho humano, e para retificar a marca de água recorrer a um OCR.



Figura 7 - Exemplo word-shift

2.2.4.2. Character Coding

No mesmo artigo [5], previamente exposto, deram outra forma similar, referidas anteriormente, mas desta vez consiste em mover o caracter para cima ou baixo, enquanto adjacentes não se alteram. A figura 8, apresenta um exemplo. A primeira letra “e” da palavra “internet” foi movida para baixo 1/600 inches que equivale a 0.00423333333 cm. Como foi referido anteriormente noutros capítulos é necessário um OCR, para retificar as mudanças feitas no texto, isto é dispendioso em termos de tempo, e difícil de perceção.

A picture containing text

Description automatically generated

Figura 8 - Exemplo Character Coding

2.2.4.3. Vantagens dos métodos

Tem marca de água invisível, ou seja, não é percetível para os olhos de um humano.

2.2.4.4. Desvantagens dos métodos

Uso de OCR para verificar documento, e ter acesso ao texto para inserir o espaçamento. Erros de impressão, por exemplo faltar letras no documento, pode levar à mal classificação de um documento, por exemplo ser falso, quando se tem a certeza de que o documento é original e não foi modificado.

* + 1. ECL zero-based watermarking

O artigo [6], propõe um tipo de marcação de água denominado *ECL zero-based watermarking* que consiste num algoritmo que mantém o conteúdo original do texto do documento e constrói a *marca de água* pela seleção de caracteres no documento. A marca de água é guardada num sítio de confiança que se denomina *Certifying Authority*, para quando houver a necessidade de comparar o documento com a *marca de água* para verificação da sua autenticidade, perceber que se o documento é original ou falsificado. Os autores forneceram uma imagem (figura 9) em que se demonstra como funciona o algoritmo.

Diagram

Description automatically generated

Figura 9 - Funcionamento do algoritmo

2.2.5.1. Vantagens

Tem uma identidade certificadora que garante que o documento original esteja seguro com uma pessoa confiável na empresa.

2.2.5.2. Desvantagens

Falta de testes em cópias de documentos. Pouco efetivo com documentos que tenham um *effectiveness* *ratio* (ER) menor que 0.1. Effectiveness Ratio determina quais os caracteres para a geração da marca de água.

# QRCode

Diariamente vemos o uso de QRCode nas faturas, em cartões empresariais, na rua por exemplo com um cartaz de um animal que esteja desaparecido e tenha um qrcode com o número de telemóvel do dono. Muito vemos o uso, mas maior parte das pessoas não saberá como funciona o gerar da informação nem como é retificada a leitura, daí a neste capítulo abordar o QRCode.

O QRCode (figura 10) surgiu em 1994 pela empresa Denso Wave, onde originalmente foi criado para categorizar peças de automóvel. Os QRCode podem ter links para páginas web, texto, um endereço geográfico, uma imagem, um vídeo ou contacto telefónico.

Relativamente à estrutura do QRCode é constituído por 3 quadrados de deteção de posição (4.1. Figura 11) que permite a leitura em várias posições do scanner ou de um smartphone com câmara.

Por um padrão alinhamento (4.2. Figura 11) que corrige a distorção do QRCode em superfícies curvadas, o seu número varia consoante a informação contida.

Por padrões de temporização (4.3. Figura 11) que permite obter o tamanho da matriz de dados. Por informações da versão, que indica que versão do QRCode está a ser utilizada (1. Figura 11).

Por informações de formato, que contém informações sobre a tolerância de erros e o padrão da máscara de dados. Por códigos de dados e erros que podem ser do tipo L, M, Q, H, cujos estão apresentados na tabela 4.

Qr code

Description automatically generated

Figura 10 - Exemplo QRCode

Graphical user interface, qr code

Description automatically generated

Figura 11 - Estrutura QRCode

Tabela 4 - Classificação de erros do QRCode

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de correção de erros** | **Percentagem de área danificada (%)** |
| L (Low) – Baixo | 7 |
| M (Medium) – Médio | 15 |
| Q (Quartile) - Quartil | 25 |
| H (High) – Alto | 30 |

1. Código de barras 128

O código de barras 128 (figura 12) [7] é um tipo de código de barras linear que pode ser usado para codificar uma grande variedade de dados alfanuméricos, incluindo letras, números e caracteres especiais. Ele é chamado de 128 é capaz de codificar 128 caracteres ASCII (figura 13).

Este é muito utilizado em aplicações de logística, como no controle de estoques e na identificação de produtos em supermercados e lojas. Isso ocorre porque ele é capaz de codificar informações como o nome do produto, seu número de série, o código de barras do fabricante e outras informações relevantes em um único código.

É constituído por barras largas e compactas que representam cada caractere, juntamente com barras de início e fim que indicam onde começa e termina a sequência de caracteres. Ele é capaz de codificar uma grande quantidade de informação em um espaço relativamente pequeno, o que o torna uma ferramenta eficiente e econômica para o gerenciamento de inventário e outras aplicações similares.

É um código de barras universalmente reconhecido e amplamente utilizado em todo o mundo, o que leva ser uma opção confiável para empresas que necessitam de um sistema de identificação e rastreamento de produtos rápido e preciso.

Como referido inicialmente, o intuito da dissertação é validação de documentos impressos, para isso é necessário guardar informações acerca do documento em algum lado, para a retificação do original. Como o código de barras consegue agregar informação, como por exemplo um id referenciador para um documento onde por fora esteja uma base de dados que contenha informação do documento, optou-se por utilizar como medida de retificação inserindo-o no rodapé do documento.



Figura 12 - Código de barra 128

Shape

Description automatically generated with medium confidence

Figura 13 - Tabela ASCII

# Entropia documento

A presente dissertação analisa estudos de segurança em documentos digitais, é necessário introduzir um conceito fundamental denominada entropia num documento.

A entropia de um documento é uma mediada da incerteza ou desordem da informação contida nele, ou seja, serve para avaliar a segurança de um algoritmo ou sistema criptográfico.

Quanto maior for a entropia maior é dificuldade para a pessoa/hacker descobrir como um algoritmo funciona, o que significa que no desenvolvimento da tese pretendesse que a entropia seja mais pequena possível.

Para atingir esse objetivo é necessário ocultar informações sobre a verificação da integridade e o modo como se gera a marca de água para um documento e desenvolver métodos aleatórios.

# Sistema de verificação de documentos impressos ou digitais

A primeira intenção para a criação da solução era usar QRCode, contudo retificou-se que em scans, podiam desaparecer (desvanecer, ou seja, perder a cor) e influenciava na visualização do documento.

Para corrigir estes problemas pensou-se em sugestões como:

* processamento de imagem, que reconhece os QRCode no texto (através de substituição de cores, por exemplo preto no branco dentro do QRCode é uma zona critica, para corrigir é necessário alterar o preto para branco), descartada devido ao elevado tempo de processamento da mudança de cores;
* posições aleatórias no documento, descartada devido a porventura o QRCode ser colocado num sítio não permitido, como por exemplo debaixo de uma imagem, contudo sempre há oportunidade de gerar de novo a marca de água do ficheiro;
* quantidade de QRCode a colocar no documento;
* dimensão do QRCode;

Com o desenvolver do algoritmo e o objetivo de traçar retas para a retificação de letras no documento, nos quadrados de posição do QRCode, optou-se por substituir por uma imagem reduzida com um círculo que contivesse um X, o que levou ao surgimento da questão “se as imagens são visíveis com base nos pontos que se usa para a criação da retificação das interseções, o hacker não poderá decifrar como se calcula e obtém as mesmas?”, a resposta é sim, consegue. Para corrigir e melhorar a solução removeu-se completamente a imagem, colocando assim os pontos de origem da criação das retas incógnitos ao hacker.

A solução criada envolve duas ações distintas, processamento e retificação do documento.

O processamento do ficheiro envolve utilizar códigos de barras, para a retificação rápida de um documento que seja aceite na base de dados através do utilizador, e posições aleatórias no documento para guardar letras que resultam de interseções de retas.

A retificação do documento/verificação de integridade/análise forense consiste em determinar se a informação do código de barras corresponde ao documento, se não, procedesse a uma análise mais profunda através das interseções de retas para verificar se as letras que aparecem no sistema são iguais ou não aquelas que aparecem no documento.

* 1. Arquitetura

De acordo com o descrito anteriormente é criada a arquitetura da figura 14, onde surge 3 camadas.

* Servidor destinado à base de dados que irá conter dados armazenados acerca dos ficheiros, códigos de barras, segmentos de reta traçados, posição dos caracteres no ficheiro de input e a geração da marca de água.
* Programa onde acontece o desenvolvimento da criação do código de barras, do processamento do ficheiro para obtenção das posições dos caracteres no documento, da retificação do documento, e verificação de integridade, esta também é responsável pelas conexões entre camadas, desencadeadas pelo utilizador.
* Utilizador é responsável por agregar as ações que o utilizador pode fazer como por exemplo processar o documento ou retificar.

Diagram

Description automatically generated

Figura 14 - Arquitetura solução

* 1. Estrutura do documento

Para a utilização de testes do programa foi disponibilizado pela empresa 4 documentos diferentes em formato PDF eletrónico. Cabe à empresa inserir manualmente os ficheiros na diretoria correspondente na inicialização do programa e os metadados no programa, ou adaptar o método para receber os metadados da base de dados da empresa, para tratar os mesmos. É de salientar que os documentos disponibilizados têm uma classificação de segurança mínima pelo que se pode partilhar os resultados do mesmo.

O algoritmo lida com três tipos de documentos:

- Documento sem marca de água;

- Documento com marca de água;

- Documento (scan) com marca de água;

* 1. Base de dados

O intuito de usar base de dados no sistema é garantir segurança sobre as informações do documento através do uso de código de barras, como se referiu anteriormente, o código de barras tem um id aleatório representante das características do documento cujo é inserido na base de dados aquando do seu processamento do documento para a criação da marca de água.

Existem dois tipos de base de dados as relacionais e não relacionais (NoSQL). [8]

As bases de dados relacionais guardam os dados nas tabelas, tendo algumas delas partilha de informação, causando uma relação entre tabelas.

Cada tabela contém colunas que definem a informação que se pode guardar, e linhas que contém a informação.

Normalmente a tabela contém um identificador único que referencia cada linha chamado de chave primária (primary key), caso se queira referenciar os valores a outra tabela utiliza-se a chave estrangeira (foreign key), que obrigatoriamente tem de existir previamente.

A linguagem que se usa para tratar base de dados relacionais é SQL, existem vários programas que permitem correr SQL, como por exemplo mySQL [9], Oracle SQL Developer [10] e Microsoft SQL Server Management Studio 2018 [11].

As bases de dados não relacionais, não usam tabelas relacionais, em vez disso faz cria grupos em se que guarda a informação em informações diferentes.

Como o objetivo do trabalho é sempre perceber que documento é qual, é necessário haver relações entre a marca de água e o documento, então optou-se por usar uma base de dados relacional com o auxílio da ferramenta Microsoft SQL Server Management Studio 2018.

A base de dados SQL foi criada localmente, tendo um utilizador e base de dados dedicado apenas à consulta de informações pelo programa. As informações que se guardam são as características do documento, o código de barras, segmentos de reta traçados entre pontos, posições dos caracteres no documento de entrada (processamento apenas), e a criação da marca de água (aceitação ou rejeição).

Na figura abaixo, está presente um diagrama da base de dados que contém as tabelas usadas e respetivas conexões.

O diagrama é constituído pelas seguintes tabelas:

* “document”: guarda características do documento (metados);
* “barcode”: guarda informações relativas ao documento;
* “watermark”: guarda as confirmações do documento com marca de água, se foi aceite ou não, para efeitos de rastreamento;
* “forense\_analises”: guarda os segmentos de reta traçados entre dois pontos, o ponto de interseção e a letra que aparece no ponto de interseção para efeitos de verificação de integridade do documento;
* “position\_char\_file”: guarda as posições dos caracteres no documento.

Diagram

Description automatically generated

Figura 15 - Diagrama da Base de dados

* 1. Criação do código de barras

Para a criação do código de barras 128 foi utilizado um package C# denominado ZXing.net, abordado mais detalhadamente em Anexo.

Como referido anteriormente o código de barras irá ter um id referenciador para o documento e para as posições utilizadas para traçar os segmentos de reta no documento.

O código de barras 128, podendo o seu tamanho ou tipo ser alterado futuramente, irá ser colocado sempre no cabeçalho da primeira página devido a ser uma zona livre do documento, e permitir maior parte das vezes a sua leitura, caso falhar como por exemplo o código de barras tiver deformado é informado ao utilizador que o algoritmo não conseguiu ler o código de barras.

* 1. Operações desempenhar pelo utilizador

Um utilizador exerce 4 tipos de funções.

* Escolher entre
  + Processamento: que processa o documento sem a marca de água para originar a marca de água;
  + Retificar: que retifica o documento de input com a marca de água para verificar se é o documento que se apresenta ser.
* Aceitar ou rejeitar o documento com marca de água;
* Comparar a informação do documento com a marca de água no submenu retificar, para determinar a sua autenticidade;
* Verificação de integridade, para determinar a zona da alteração do documento, se por venturar o documento não ser autêntico, através da comparação de informações que aparecem na aplicação versus o documento.
  1. Processamento do documento

Conforme mencionado anteriormente o utilizador escolhe o ficheiro a processar, o algoritmo só aceita caso o ficheiro não tiver na base de dados e se o nome do mesmo não conter “watermark” que se adiciona ao nome do ficheiro já existente para diferenciar os ficheiros sem e com marca de água, também se adicionou o dia e a hora que se executou o processamento do ficheiro levando ao nome final do ficheiro ser “nome\_ficheiro\_watermark\_dd\_mm\_yy\_hh\_m\_ss”, sendo dd:dia, mm:mês, yy:ano, hh:hora, m: min, ss:segundos. Antes de processar, caso o utilizador queira visualizar se o ficheiro selecionado é pretendido, o algoritmo mostra o ficheiro numa janela nova com os botões processar, aceitar e rejeitar (figura 16). Caso o utilizador clique em aceitar ou rejeitar o ficheiro sem antes de clicar “processar” aparece o erro da figura 17.

Consoante o clique “processar” o programa vai abrir uma consola que vai executar um ficheiro jar, fechando automaticamente depois da execução, que vai retirar os caracteres do ficheiro e as respetivas posições no documento. Para retirar as posições o algoritmo foi realizado em Java porque em C# não foi encontrado packages que retirassem a posição certas dos caracteres no documento (figura 18).

O processamento demora à volta de 2 min, sendo que é variável segundo o tipo de documento, ou seja, a informação que tiver nele, colocando a janela do processamento bloqueada até que as ações de calcular os pontos, obtenção dos pontos de interseção e letras, inserções na base de dados sejam concluídas.

Quando o processamento acaba o utilizador é abordado com uma mensagem da figura 19 para aceitar ou rejeitar o documento que se pode pré visualizar presente na figura 20. Caso o documento seja aceite o utilizador recebe a mensagem “Documento Aceite!” figura 21, porventura se tentar aceitar de novo o documento, é informado de que o documento já foi aceite (figura 22). Caso rejeite, o documento é guardado, e o processamento é feito novamente. Caso feche a aplicação sempre poderá consultar o documento que foi gerado para a diretoria que abriu o documento na extensão previamente exposta. A escolha é feita no menu principal quando se escolhe a opção pretendida. É aberto a diretoria predefinida da execução (figura 23) e pode-se mudar consoante o necessário, tendo a noção que ficheiros fora da pasta do algoritmo podem dar origem a erros.

Graphical user interface, text

Description automatically generated

Figura 16 - Processamento exemplo

Graphical user interface, application, Word

Description automatically generated

Figura 17 - Erro ao clicar em aceitar ou rejeitar sem antes de processar o ficheiro

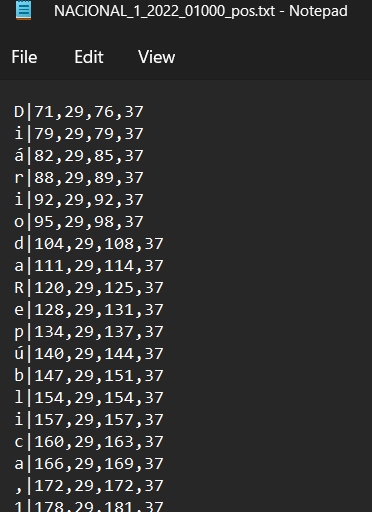


Figura 18 - Reconhecimento caracteres

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Figura 19 - Finalização do processamento

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Figura 20 - Finalização da marca de água

Graphical user interface, application, chat or text message

Description automatically generated

Figura 21 - Mensagem Documento Aceite

Graphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generated

Figura 22 - Mensagem documento já aceite

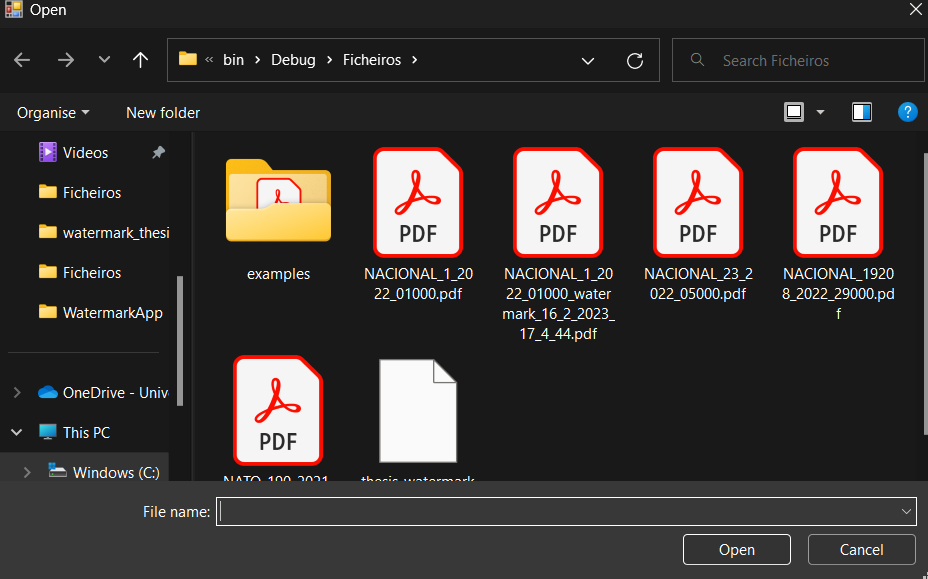


Figura 23 - Abrir Documento

* 1. Retificação do documento

Para retificar um documento é necessário que o documento escolhido para retificação contenha a marca de água e cuja informação esteja na base de dados. Caso esteja, o programa, tenta ler o código de barras 128, se ler com sucesso, mostra as informações contidas para o utilizador numa janela onde é possível ter a visualização do documento com a marca de água escolhido e algumas informações sobre as características do documento (metadados) (figura 24). Cabe ao utilizador averiguar se o documento e as características demonstradas são diferentes ou iguais, se determinar que são diferentes o utilizador pode proceder à verificação de integridade do documento, referido no ponto 6, determinando as zonas que foram alteradas no documento.

Graphical user interface, text, email

Description automatically generated

Figura 24 - Retificação documento

* 1. Verificação de integridade

A verificação de integridade ou análise forense, serve para retificar se o documento foi alterado, e em que zonas.

A solução para retificar um documento, é criar 3 segmentos de retas calculados através dos pontos criados nas extremidades da folha 9 (3 3) pontos, totalizando 81(9 9) pontos.

Para saber o número total de retas usou-se a expressão somatória do Gauss [12] (equação 1). O resultado da equação dá igual ao valor no código através do sublinhado a preto na figura 25.

Equação 1 - Gauss

Concluída o traçamento das retas calcula-se o ponto de interseção da mesma [13] , com a expressão da figura 26, de seguida com base nas coordenadas dos caracteres obtidos no processamento do ficheiro verifica-se se o ponto pertence ao subconjunto das coordenadas, dando como output a letra correspondida.

Na figura 27 mostra um possível output da verificação da integridade , sendo o círculo amarelo o ponto de interseção e a azul o caracter que está na base de dados, extraído no processamento, sendo que estas apresentações podem ser mudadas no código futuramente, foi escolhida um círculo para ser mais fácil de visualização do que só ter um pixel.

Text

Description automatically generated

Figura 25 - Algoritmo que conta número de retas que se intersetam

float x1 **=** A**.**X**;**

float x2 **=** B**.**X**;**

float x3 **=** C**.**X**;**

float x4 **=** D**.**X**;**

float y1 **=** A**.**Y**;**

float y2 **=** B**.**Y**;**

float y3 **=** C**.**Y**;**

float y4 **=** D**.**Y**;**

float t **=** **(**float**)((**x1 **-** x3**)** **\*** **(**y3 **-** y4**)** **-** **(**y1 **-** y3**)** **\*** **(**x3 **-** x4**))** **/** **((**x1 **-** x2**)** **\*** **(**y3 **-** y4**)** **-** **(**y1 **-** y2**)** **\*** **(**x3 **-** x4**));**

float u **=** **(**float**)((**x1 **-** x3**)** **\*** **(**y1 **-** y2**)** **-** **(**y1 **-** y3**)** **\*** **(**x1 **-** x2**))** **/** **((**x1 **-** x2**)** **\*** **(**y3 **-** y4**)** **-** **(**y1 **-** y2**)** **\*** **(**x3 **-** x4**));**

Point inter **=** **new** Point**();**

**if** **((**t **>=** 0 **&&** t **<=** 1**)** **&&** **(**u **>=** 0 **&&** u **<=** 1**))**

**{**

int x **=** Convert**.**ToInt16**(**x3 **+** u **\*** **(**x4 **-** x3**));**

int y **=** Convert**.**ToInt16**(**y3 **+** u **\*** **(**y4 **-** y3**));**

inter **=** **new** Point**(**x**,** y**);**

**}**

Figura 26 - Algoritmo interseção retas

Text

Description automatically generated

Figura 27 - Exemplo verificação integridade

# Caso de estudo

Este capítulo é destinado a demonstrar o funcionamento do algoritmo criado num documento exemplar fornecido pela empresa.

Como referido anteriormente existem dois tipos de ações que se pretende desenvolver no algoritmo, processamento de um documento sem marca de água para originar a marca de água e retificação de um documento com marca de água, sendo ele em formato digital ou pelo scan.

O algoritmo para o processamento segue a lógica do fluxograma da figura 28.

O documento escolhido para efeitos de teste, segue-se na figura 29 tendo uma página, denominado “NACIONAL\_1\_2022\_0100”.

O resultado do processamento está apresentado no documento da figura 30.

Na figura 31 encontra-se o resultado do documento inserido na base de dados ao fim da execução do programa.

Na figura 32 tem-se a informação contida no código de barras que é colocado no documento.

Na figura 33 representa a ação do utilizador caso aceite ou rejeite a marca de água de um documento.

Na figura 34 representa um pequeno input da inserção de posições do caracter na base de dados. As colunas start\_x, start\_y, stop\_x, stop\_y são os valores representados na figura 35.

Na figura 36 apresenta uma parte das retas traçadas com base nos pontos dados através do código de barras.

A retificação segue a lógica do fluxograma da figura 37.

O resultado da retificação apresenta-se na figura 38, e caso a informação não seja consistente, realiza-se a verificação de integridade ou análise forense presente na figura 39. O tempo de processamento quer na retificação quer na análise forense é pouco, tendo só o tempo de processamento de mostrar as respetivas janelas com a pré-visualização do documento.

Existindo a possibilidade de os documentos estarem em formato digitalizados, criou-se um algoritmo que vai tratar o documento direito de uma forma e torto doutra, o documento tem é de estar contido na base de dados. Para exemplificar digitalizou-se o mesmo documento com orientações diferentes um com a folha direita (figura 40) e outro com a folha torta (figura 41), sendo que o algoritmo consegue detetar o código de barras num scan normal (figura 42) e realizar a verificação de integridade (figura 43), cujo pontos estão desfazados do original, sendo necessária uma correção no algoritmo, contudo para o scan torto não consegue, dando um erro de insucesso de leitura (figura 44).

A picture containing diagram

Description automatically generated

Figura 28 - Processamento diagrama de fluxo

Text

Description automatically generated

Figura 29 - Documento exemplar sem marca de água

Text, letter

Description automatically generated

Figura 30 - Documento com marca de água



Figura 31 - Documento



Figura 32 - Código de barras



Figura 33 - Marca de água documento

A picture containing calendar

Description automatically generated

Figura 34 - Obtenção de caracteres

Shape

Description automatically generated

Figura 35 - Representação dos valores dos caracteres

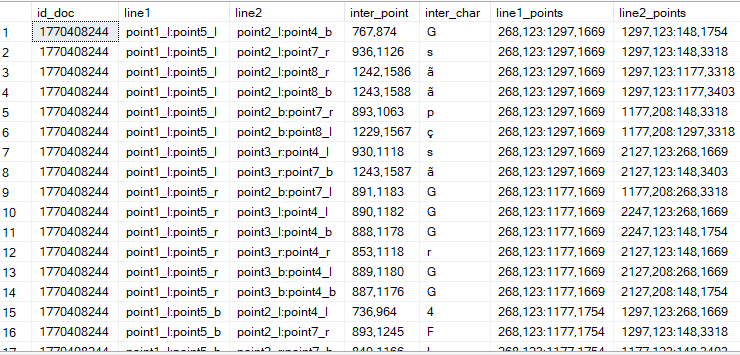


Figura 36 - Pontos para verificação de integridade

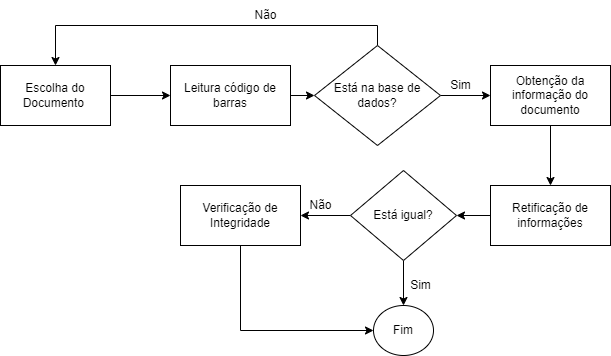


Figura 37 - Fluxograma Retificar

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Figura 38 - Resultado Retificação

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Figura 39 - Resultado Análise Forense

Text

Description automatically generated

Figura 40 - Scan normal

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Figura 41 - Resultado scan normal

Text, letter

Description automatically generated

Figura 42 - Scan torto

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Figura 43 - Resultado scan torto

# Ficheiros digitalizados

No capítulo anterior, foi apresentado um teste sobre um documento digitalizado que falhou. Caso a digitalização tivesse sido bem-sucedida, as letras estariam no sítio certo. Isto levou a pensar numa estratégia alternativa para compor o documento digitalizado que desse entrada na retificação de forma a garantir a sua retificação.

A estratégia envolve alterar a origem dos pontos pré definidos para serem calculados com base na posição do código de barras no documento e guardar as posições na base de dados do documento original. A tabela responsável por guardar esses valores é “watermark” que tem informações se o documento com marca de água foi ou não aceite (figura 44), bem como as posições dos códigos de barras.

Numa digitalização é possível que um documento seja digitalizado torto, levando à necessidade de aptar o algoritmo.

A metodologia usada envolve calcular o angulo da imagem e rodar o angulo contrário para endireitar o documento, substituindo o documento torto que deu entrada no sistema.

Para garantir o cálculo das novas posições do ficheiro scan estejam corretas no eixo do x e y, criou-se outro código barras do tipo 39 cujo tem a mesma informação do 128, só que o intuito deste é calcular a proporção do y e quanto o documento andou no eixo do y, para calcular o x usa-se o código de barras 128. Porventura verificou-se que certas impressoras quando realizam digitalizações o ficheiro tem dimensões diferentes do original(595x842) e é necessário calcular a diferença para ajustar as posições.

A figura 45, demonstra um documento digitalizado relativamente torto, cujo dá entrada no sistema, depois de algum processamento de imagem o resultado apresenta-se na figura 46, mostrando que o algoritmo conseguiu “compor” o documento, pode existir casos que a folha esteja muito torta e o algoritmo não funcionar, caso isso aconteça cabe ao utilizador fazer uma digitalização nova.

Através da comparação da figura 47 do resultado da verificação de integridade com o original (figura 48), pode-se afirmar que a discrepância entre pontos é muito pouco sendo a percentagem de eficácia alta, é de salientar que devido a falta de impressoras, só se realizou os testes na impressora Brother mfc7460DN, sendo que os resultados poderão ser diferentes para outras impressoras.

A visualização de integridade foi melhorada relativamente a inicial, retirando pontos repetidos, e a adição de uma cruz para a detenção melhor do ponto de interseção.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Figura 44 - Atualização da tabela watermark e criação da tabela dimensions\_document

Text, letter

Description automatically generated

Figura 45 - Documento scan torto

Text, letter

Description automatically generated

Figura 46 - Documento scan composto

Chart, scatter chart

Description automatically generated

Figura 47 - Resultado verificação de integridade

Scatter chart

Description automatically generated with low confidence

Figura 48 - Resultado integridade documento normal

# Robustez algoritmo

Para desenvolver um algoritmo é necessário garantir que ele funcione em múltiplos casos, ou seja, que seja robusto. O algoritmo desenvolvido envolve operações em ficheiros e estes podem ser alvo de alterações como por exemplo mudança de escala do ficheiro para impressão e a folha pode ser colocada torta no digitalizador, sendo que esta é abordada no capítulo anterior. Neste capítulo aborda-se o comportamento do algoritmo em situações de mudança de escala e alteração de letras no ficheiro original.

* 1. Escala ficheiro

A escala ideal para testar o algoritmo é entre 80-95%, sendo que menor de 50 % o ficheiro torna-se ilegível a olho nu (figura 50), sendo necessário o uso de ferramenta de leitura de PDF para realizar zoom.

O ficheiro utilizado para alteração da escala está apresentado na figura 51 , tendo o resultado da verificação na figura .

Para alterar a escala do ficheiro utilizou-se o package iTextSharp do C#, que permite acesso a modificações de ficheiros seguros que contenham password, o código utilizado irá ser abordado mais detalhadamente em anexo bem como o código para obter a escala do ficheiro.

A figura 53 apresenta-se um print do ficheiro 51 com uma escala de 80%, sendo que o resultado obtido pelo algoritmo presente na figura 54, pode-se retificar através de comparação entre a figura 52 e 54 que o algoritmo conseguiu adaptar as posições no ficheiro com escala de 80%.



Figura 49 - Documento com 50 % de escala

Text

Description automatically generated

Figura 50 - Ficheiro Normal

Scatter chart

Description automatically generated with low confidence

Figura 51 - Resultado integridade

Graphical user interface, text

Description automatically generated

Figura 52 - Ficheiro com 80% de escala

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Figura 53 - Resultado ficheiro com 80% de escala

* 1. Alteração de caracteres no ficheiro original

Com o intuito de determinar se o algoritmo deteta as letras alteradas cujas estão presentes na base de dados criou-se um ficheiro aleatório representado na imagem 54, e metados do mesmo (código da figura 55). Como se pode verificar pelo resultado da figura 56, o algoritmo adaptou-se a um novo ficheiro, sendo que dá para comprovar que o algoritmo funciona se o utilizador tiver os ficheiros na diretoria e os metadados estiverem no programa. Na figura x, apresenta-se um possível output das letras a azul que são originais e estão na base de dados. Para testar a alteração das letras optou-se por alterar as letras que estão identificadas por uma seta, sendo os seus respetivos valores por ordem: “é”, “c”, por “a” e “”(retiração da letra). É de notar que estas alterações só são possíveis no ficheiro com a marca de água.

Através da análise do resultado da figura 57, consegue-se retirar que o algoritmo em casos de substituição de letra consegue detetar a mudança e em casos de remoção mostra onde devia estar a letra que se retirou.

A picture containing text, font, screenshot, letter

Description automatically generated

Figura 54 - Documento Teste

string ficheiroSeg **=** Path**.**Combine**(**partialPath**,** @"Ficheiros\Nacional Segurança-test.pdf"**);**

Metadata metadataRegistoSeg **=** **new** Metadata**();**

metadataRegistoSeg**.**NumeroRegisto **=** @"4/2022/1000"**;**

metadataRegistoSeg**.**NumeroExemplar **=** 1**;**

metadataRegistoSeg**.**NumeroCopia **=** 0**;**

metadataRegistoSeg**.**ClassificacaoSeguranca **=** "S"**;**

metadataRegistoSeg**.**EstadoExemplar **=** Estado**.**Ativo**;**

metadataRegistoSeg**.**FormatoExemplar **=** Formato**.**Eletronico**;**

metadataRegistoSeg**.**Utilizador **=** "Daniela Sequeira"**;**

metadataRegistoSeg**.**DataOperacao **=** **new** DateTime**(**2022**,** 04**,** 20**,** 17**,** 00**,** 35**);**

metadataRegistoSeg**.**SiglaPrincipal **=** @"Nacional Segurança"**;**

metadataRegistoSeg**.**PostoAtual **=** "Registo Central"**;**

metadataRegistoSeg**.**Dominio **=** "NACIONAL"**;**

conteudos**.**Add**(**metadataRegistoSeg**,** ficheiroSeg**);**

Figura 55 - Código Inserção metados

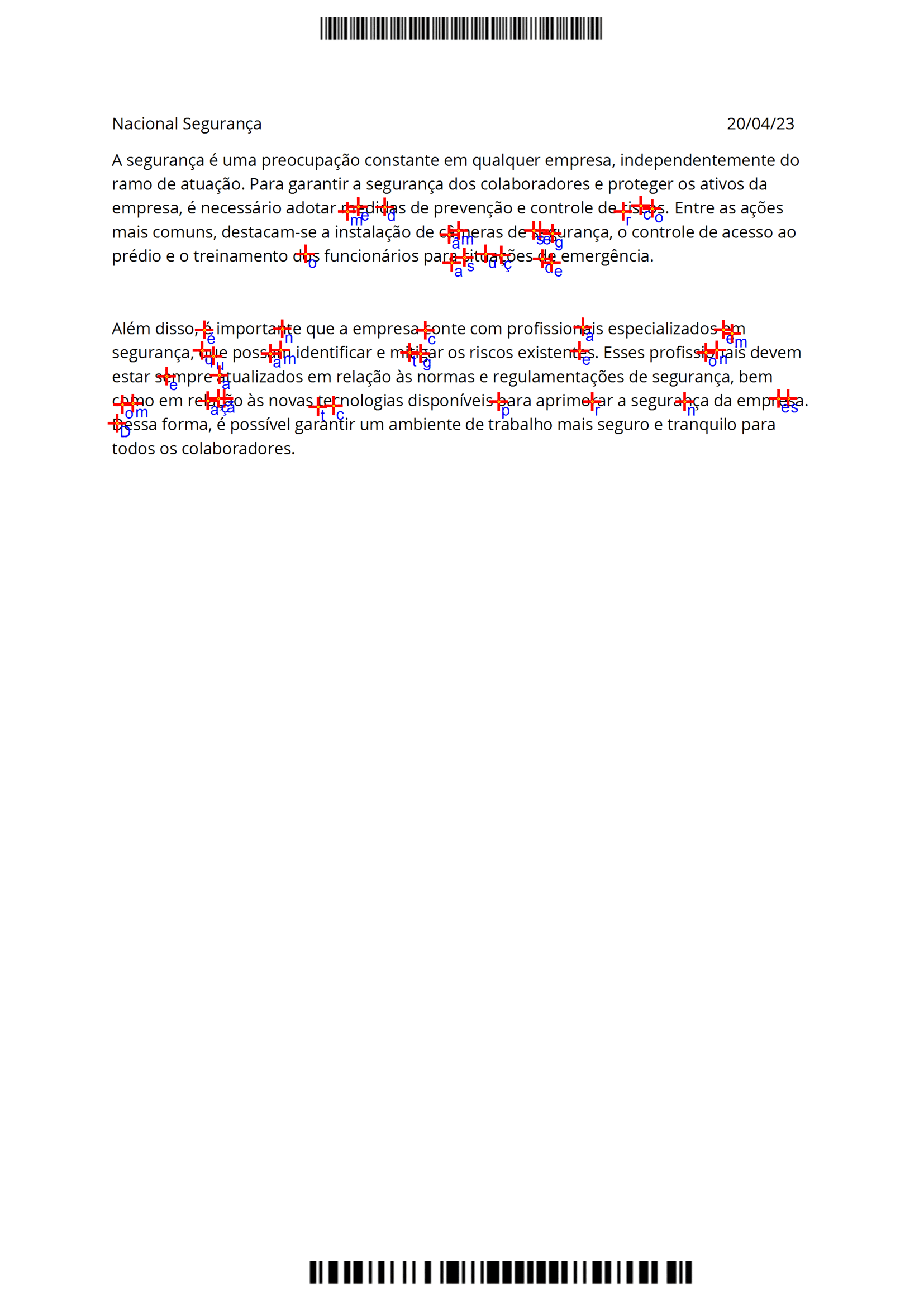


Figura 56 - Resultado integridade normal

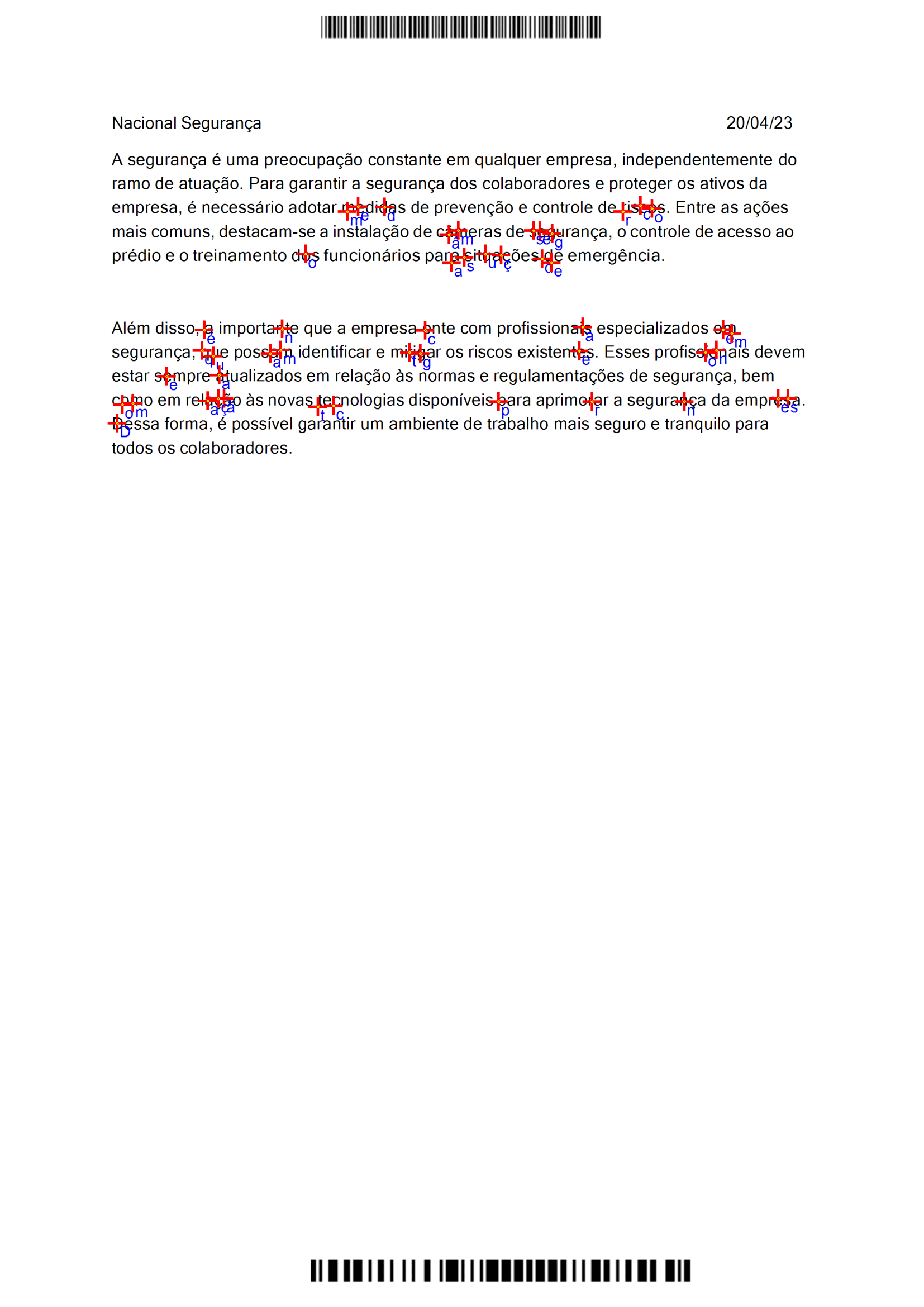


Figura 57 - Resultado integridade adulterada

# Conclusão

O intuito da dissertação é criar um método de autenticidade para documentos, quer digitais quer eletrónicos. Para isso pensou-se em marcas de água, mas a grande questão está como a usar?

Inicialmente pensou-se em usar marcas de água sobre texto, contudo a informação de documentos pode ser confidencial, o que leva a informação contida não ser possível modificada. A solução para resolver o problema foi usar código de barras para controlo de integridade e QRCode para verificação de integridade, usando os quadrados de posição como pontos de referência para traçar retas. Como os QRCode posteriormente não continham nenhuma informação e estavam a ocupar espaço visual no documento optou-se por removê-los, diminuindo assim a possibilidade de os hackers conseguirem perceber a origem dos pontos.

O sistema desenvolvido final permite assim concluir os objetivos inicias de criação de um código de barras para validação rápida de um documento e criação de marca de água segura capaz de garantir que no documento contenha certas “fingerprints”, que permitam auxiliar os utilizadores em aspetos mais forenses para determinar as zonas do documento que foram alteradas. Apesar de o algoritmo desenvolvido funcionar apenas para a primeira página do documento, para fins demonstrativos, ele pode ser modificado no futuro, levando ao aumento de processamento e reconhecimento.

* 1. Futuro Trabalho

# Referências

[1] M. B. Mohd, S. Mohd, R. Tanzila, and S. A. Rehman, “Replacement Attack: A New Zero Text Watermarking Attack,” *3D Res.*, vol. 8, 2017, doi: 10.1007/s13319-017-0118-y.

[2] Z. Jalil, A. M. Mirza, and H. Jabeen, “Word length based zero-watermarking algorithm for tamper detection in text documents,” *ICCET 2010 - 2010 Int. Conf. Comput. Eng. Technol. Proc.*, vol. 6, no. May, 2010, doi: 10.1109/ICCET.2010.5486185.

[3] T. Rethika, I. Prathap, R. Anitha, and S. V. Raghavan, “A novel approach to watermark text documents based on eigen values,” *2009 Int. Conf. Netw. Serv. Secur. N2S 2009*, no. c, pp. 1–5, 2009.

[4] J. T. Brassil, S. Low, and N. F. Maxemchuk, “Copyright protection for the electronic distribution of text documents,” *Proc. IEEE*, vol. 87, no. 7, pp. 1181–1196, 1999, doi: 10.1109/5.771071.

[5] T. Saba, M. Bashardoost, H. Kolivand, M. S. M. Rahim, A. Rehman, and M. A. Khan, “Enhancing fragility of zero-based text watermarking utilizing effective characters list,” *Multimed. Tools Appl.*, vol. 79, no. 1–2, pp. 341–354, Jan. 2020, doi: 10.1007/S11042-019-08084-0/TABLES/5.

[6] “Code 128 - Wikipedia.” https://it.wikipedia.org/wiki/Code\_128 (accessed Jan. 19, 2023).

[7] “Relational Vs. Non-Relational Databases | MongoDB | MongoDB.” https://www.mongodb.com/compare/relational-vs-non-relational-databases (accessed Jan. 19, 2023).

[8] “MySQL.” https://www.mysql.com/ (accessed Jan. 19, 2023).

[9] “Oracle SQL Developer Downloads.” https://www.oracle.com/database/sqldeveloper/technologies/download/ (accessed Jan. 19, 2023).

[10] “SQL Server Management Studio (SSMS) - SQL Server Management Studio (SSMS) | Microsoft Learn.” https://learn.microsoft.com/en-us/sql/ssms/sql-server-management-studio-ssms?view=sql-server-ver16 (accessed Jan. 19, 2023).

[11] “The Story of Gauss - National Council of Teachers of Mathematics.” https://www.nctm.org/Publications/TCM-blog/Blog/The-Story-of-Gauss/ (accessed Feb. 08, 2023).

[12] “Line–line intersection - Wikipedia.” https://en.wikipedia.org/wiki/Line–line\_intersection (accessed Oct. 16, 2022).

[13] “Apache PDFBox | A Java PDF Library.” https://pdfbox.apache.org/ (accessed Set. 17, 2022).

Anexo

Processamento de ficheiro PDF

Apesar de existirem alguns packages em c# retirassem as posições dos caracteres bem como os mesmos, não era suficiente, já que se precisava de um intervalo de valores donde começa e acaba a letra para determinar se o ponto de interseção pertence ou não à letra para ser usado na verificação de integridade, optou-se por utilizar o package Apache PDFBox [13]desenvolvido em java que conseguia, dar as posições do começo e fim de cada letra bem como a letra respetiva.

Para diminuir o tempo de processamento e para efeitos de teste apenas se lê a primeira página do documento (figura 58), sendo possível depois alterar para todas as páginas, contudo o tempo de processamento aumenta também. Para os valores lidos serem acedidos em C# criou-se um ficheiro temporário que vai guardar as seguintes características “character|start\_x,start\_y,stop\_x,stop\_y” como se representa na figura 59.

Contudo é necessário compilar o código em java e criar um ficheiro Jar com os respetivos packages dependentes que permita a execução em C#, para isso abriu-se uma consola e executou-se um comando presente na figura 60.

Para demonstrar que o algoritmo obtém as letras precisamente, utilizou-se um leitor PDF denominado “PDF-Xchange Editor” que permite ver as posições do rato no documento como demonstra na figura 61, a seta aponta para onde está o rato, dando os valores (71, 38), na base de dados presente na figura 62, tem se que os valores de “start\_x” a 71 e o “stop\_y” a 37.

File fi **=** **new** File**(**f**[**0**]+**"\_pos.txt"**);**

**if(**fi**.**exists**())**

**{**

fi**.**delete**();**

**}**

**else** **{**

fi**.**createNewFile**();**

**}**

String fileName **=** args**[**0**];**

**try** **{**

document **=** PDDocument**.**load**(** **new** File**(**fileName**)** **);**

PDFTextStripper stripper **=** **new** PositionCharacter**();**

stripper**.**setSortByPosition**(** **true** **);**

stripper**.**setStartPage**(** 0 **);**

stripper**.**setEndPage**(** 1 **);**

Writer dummy **=** **new** OutputStreamWriter**(new** ByteArrayOutputStream**());**

stripper**.**writeText**(**document**,** dummy**);**

**}**

Figura 58 - Código de extração dos caracteres num ficheiro PDF

String**[]** f **=** file\_name**.**split**(**".pdf"**);**

FileWriter file **=** **new** FileWriter**(**f**[**0**]+**"\_pos.txt"**,** **true);**

String ch**;**

**for** **(**TextPosition text **:** textPositions**)**

**{**

ch **=** text**.**getUnicode**();**

//remove ?

**if** **(**ch**.**equals**(**"—"**))**

ch **=** "-"**;**

**else** **if** **(**ch**.**equals**(**"’"**))**

ch **=** ""**;**

**if(!**ch**.**isBlank**()** **&&** **!**ch**.**isEmpty**())** // remove spaces

**{**

file**.**write**(**ch **+** "|" **+** Math**.**round**(**text**.**getX**())** **+** "," **+** Math**.**round**(**Math**.**abs**(**text**.**getHeight**()** **-** text**.**getY**()))**

**+** "," **+** Math**.**round**(**text**.**getEndX**()** **-** text**.**getWidthOfSpace**())** **+** "," **+** Math**.**round**(**text**.**getY**())** **+** "\n"**);**

**}**

**}**

Figura 59 - Obtenção dos valores

System**.**Diagnostics**.**Process process\_file **=** **new** System**.**Diagnostics**.**Process**();**

process\_file**.**StartInfo**.**UseShellExecute **=** **false;**

process\_file**.**StartInfo**.**RedirectStandardOutput **=** **true;**

process\_file**.**StartInfo**.**FileName **=** "java"**;**

process\_file**.**StartInfo**.**Arguments **=** "-jar " **+** '"' **+** jar\_file **+** '"' **+** " " **+** '"' **+** file\_name **+** '"'**;**

process\_file**.**Start**();**

process\_file**.**WaitForExit**();**

Figura 60 - Execução do ficheiro jar

A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

Figura 61 - Exemplo posição de caracter no PDF

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Figura 62 - Valor representativo na base de dados

ZXing.NET

ZXing.NET é uma livraria open-source desenvolvida em Java, que permite descodificar e gerar códigos de barras (lineares e 2 dimensões). Esta permiti ler e codificar os códigos de barras utilizados na dissertação que são eles o 128 e 39, também permite obter as posições dos códigos de barras na imagem.

O código para gerar o código de barras apresenta-se na figura 63 e a descodificação na figura 64, cujo tem só a leitura do código de barras 128, já que este tem informações necessárias que permite retirar dados da base de dados.

public void Generate\_barcode**(**int id\_barcode**)**

**{**

string data\_barcode **=** id\_doc**.**ToString**()** **+** ";" **+** id\_barcode**.**ToString**();**

var writer **=** **new** BarcodeWriter

**{**

Format **=** BarcodeFormat**.**CODE\_128**,**

Options **=** **new** EncodingOptions

**{**

Height **=** resizedBarcode**,**

Width **=** 250**,**

Margin **=** 0

**}**

**};**

var barcodeBitmap **=** writer**.**Write**(**data\_barcode**);**

barcodeBitmap**.**Save**(**filename **+** commom**.**extension\_barcode**);**

**}**

public void Generate\_barcode\_39**(**int id\_barcode**)**

**{**

string data\_barcode **=** id\_doc**.**ToString**()** **+** ";" **+** id\_barcode**.**ToString**();**

var writer **=** **new** BarcodeWriter

**{**

Format **=** BarcodeFormat**.**CODE\_39**,**

Options **=** **new** EncodingOptions

**{**

Height **=** resizedBarcode**,**

Width **=** 200**,**

Margin **=** 0

**}**

**};**

var barcodeBitmap **=** writer**.**Write**(**data\_barcode**);**

barcodeBitmap**.**Save**(**filename **+** "\_code39.png"**);**

**}**

Figura 63 - Gerar códigos de barras 128 e 39

Bitmap bmp **=** **new** Bitmap**(**img\_file**);**

var reader **=** **new** BarcodeReader

**{**

Options **=** **new** DecodingOptions

**{**

PossibleFormats **=** **new** List**<**BarcodeFormat**>** **{** BarcodeFormat**.**CODE\_128 **},**

TryHarder **=** **true**

**}**

**};**

Result result **=** reader**.**Decode**(**bmp**);**

**if** **(**result **!=** **null)**

**{**

**return** result**.**Text**;**

**}**

**else**

trackerServices.WriteFile("erro na leitura do código de barras");

Figura 64 - Leitura de código de barras 128

Descodificação de posições dos códigos de barras

Para confirmar se o package ZXing.Net retirava bem as posições do código de barras (figura 65), criou-se uma imagem auxiliar donde se escreverá as posições retornadas (figura 66). É de salientar que os valores foram ajustados para coincidir com as pontas do código de barras, sendo que para os documentos fornecidos, determinou bem as posições. A imagem 67 representa um exemplo de um documento com os códigos de barras 128 e 39 onde as bolas amarelas representam as posições do código de barras 128 e 39.

Bitmap bmp **=** **new** Bitmap**(**img\_file**);**

var reader128 **=** **new** BarcodeReader

**{**

Options **=** **new** DecodingOptions

**{**

PossibleFormats **=** **new** List**<**BarcodeFormat**>** **{** BarcodeFormat**.**CODE\_128 **},**

TryHarder **=** **true**

**}**

**};**

var reader39 **=** **new** Bytescout**.**BarCodeReader**.**Reader**();**

reader39**.**BarcodeTypesToFind**.**Code39 **=** **true;**

reader39**.**MaxNumberOfBarcodesPerPage **=** 1**;**

var result2 **=** reader39**.**ReadFrom**(**bmp**);**

var barcodeResult128 **=** reader128**.**Decode**(**bmp**);**

var result **=** barcodeResult128**?.**ResultPoints**;**

List**<**Point**>** list128 **=** **new** List**<**Point**>();**

List**<**Point**>** list39 **=** **new** List**<**Point**>();**

Point p1\_barcode128 **=** **new** Point**();**

Point p2\_barcode128 **=** **new** Point**();**

Point p1\_barcode39 **=** **new** Point**();**

**if** **(**result **!=** **null** **&&** result2 **!=** **null)**

**{**

**foreach** **(**var point **in** result**)**

**{**

int x **=** **(**int**)**point**.**X **\*** width **/** bmp**.**Width**;**

int y **=** **(**int**)**point**.**Y **\*** height **/** bmp**.**Height**;**

list128**.**Add**(new** Point**(**x**,** y**));**

**}**

**foreach** **(**var point2 **in** result2**)**

**{**

int x **=** point2**.**Rect**.**X **\*** width **/** bmp**.**Width**;**

int y **=** point2**.**Rect**.**Y **\*** height **/** bmp**.**Height**;**

list39**.**Add**(new** Point**(**x**,** y**));**

**}**

**for** **(**int i **=** 0**;** i **<** list128**.**Count**;** i**++)**

**{**

p1\_barcode128 **=** list128**[**0**];**

p2\_barcode128 **=** list128**[**1**];**

**}**

**for** **(**int i **=** 0**;** i **<** list39**.**Count**;** i**++)**

**{**

p1\_barcode39 **=** list39**[**0**];**

**}**

**}**

**else**

**{**

trackerServices**.**WriteFile**(**"erro ao obter as posições do código de barras"**);**

**return** ""**;**

**}**

x\_barcode\_pos **=** p1\_barcode128**.**X **-** 10**;**

y\_barcode\_pos **=** p1\_barcode128**.**Y **-** 2**;**

x2\_barcode\_pos **=** p2\_barcode128**.**X **+** 16**;**

y2\_barcode\_pos **=** p2\_barcode128**.**Y **-** 2 **+** 15**;**

x\_39 **=** p1\_barcode39**.**X **+** 1**;**

y\_39 **=** p1\_barcode39**.**Y**;**

x2\_39 **=** p1\_barcode39**.**X **+** 195**;**

y2\_39 **=** y\_39 **+** 15**;**

**if** **(**file\_name**.**Contains**(**"scan"**))**

**{**

x\_barcode\_pos **=** p1\_barcode128**.**X **-** 10**;**

y\_barcode\_pos **=** p1\_barcode128**.**Y**;**

x2\_barcode\_pos **=** p2\_barcode128**.**X **+** 16**;**

y2\_barcode\_pos **=** p2\_barcode128**.**Y **+** 15**;**

x\_39 **=** p1\_barcode39**.**X **+** 1**;**

y\_39 **=** p1\_barcode39**.**Y**+**1**;**

x2\_39 **=** p1\_barcode39**.**X **+** 195**;**

y2\_39 **=** y\_39 **+** 15**;**

**}**

bmp**.**Dispose**();**

**return** $"{x\_barcode\_pos}:{y\_barcode\_pos}:{x2\_barcode\_pos}:{y2\_barcode\_pos}:{x\_39}:{y\_39}:{x2\_39}:{y2\_39}"**;**

Figura 65 - Obtenção de posições do código de barras

int p\_x = p1\_dig.X \* bmp.Width / commom.width;

int p\_y = p1\_dig.Y \* bmp.Height / commom.height;

int p2\_x = p2\_dig.X \* bmp.Width / commom.width;

int p2\_y = p2\_dig.Y \* bmp.Height / commom.height;

Point p1\_l\_u\_r = new Point(p\_x, p\_y);

Point p1\_r\_u\_r = new Point(p2\_x, p\_y);

Point p1\_r\_b\_r = new Point(p2\_x, p2\_y);

Point p1\_l\_b\_r = new Point(p\_x, p2\_y);

g.DrawArc(yellow, p1\_l\_u\_r.X, p1\_l\_u\_r.Y, w\_arc, h\_arc, startAngle, sweepAngle);

g.DrawArc(yellow, p1\_r\_u\_r.X, p1\_r\_u\_r.Y, w\_arc, h\_arc, startAngle, sweepAngle);

g.DrawArc(yellow, p1\_l\_b\_r.X, p1\_l\_b\_r.Y, w\_arc, h\_arc, startAngle, sweepAngle);

g.DrawArc(yellow, p1\_r\_b\_r.X, p1\_r\_b\_r.Y, w\_arc, h\_arc, startAngle, sweepAngle);

int p\_x\_39\_dig = p1\_39\_dig.X \* bmp.Width / commom.width;

int p\_y\_39\_dig = p1\_39\_dig.Y \* bmp.Height / commom.height;

int p2\_x\_39\_dig = p2\_39\_dig.X \* bmp.Width / commom.width;

int p2\_y\_39\_dig = p2\_39\_dig.Y \* bmp.Height / commom.height;

Point p1\_l\_u\_39\_dig = new Point(p\_x\_39\_dig, p\_y\_39\_dig);

Point p1\_r\_u\_39\_dig = new Point(p2\_x\_39\_dig, p\_y\_39\_dig);

Point p1\_r\_b\_39\_dig = new Point(p2\_x\_39\_dig, p2\_y\_39\_dig);

Point p1\_l\_b\_39\_dig = new Point(p\_x\_39\_dig, p2\_y\_39\_dig);

g.DrawArc(pink, p1\_l\_u\_39\_dig.X, p1\_l\_u\_39\_dig.Y, w\_arc, h\_arc, startAngle, sweepAngle);

g.DrawArc(pink, p1\_r\_u\_39\_dig.X, p1\_r\_u\_39\_dig.Y, w\_arc, h\_arc, startAngle, sweepAngle);

g.DrawArc(pink, p1\_l\_b\_39\_dig.X, p1\_l\_b\_39\_dig.Y, w\_arc, h\_arc, startAngle, sweepAngle);

g.DrawArc(pink, p1\_r\_b\_39\_dig.X, p1\_r\_b\_39\_dig.Y, w\_arc, h\_arc, startAngle, sweepAngle);

Figura 66 - Guardar imagem auxiliar

Text

Description automatically generated

Figura 67 - Representação dos pontos do código de barras

Posições aleatórias para marca de água

Este anexo tem como intuito demonstrar as posições que irão dar origem aos segmentos de reta. A figura x apresenta um pedaço de código que irá escrever as posições dos pontos numa imagem auxiliar (figura 68), sendo que vai buscar todos os pontos que se predefine, neste caso 9 (numberPoints), gerando um valor aleatório de espaçamento (x, y) para criar os pontos aleatórios para dar a origem aos pontos das retas (l - esquerda, r - direita, b - baixo). A figura 69 demonstra um exemplo dos pontos, sendo que para ponto tem as origens dos pontos das retas aleatórios, podem existir pontos com as mesmas coordenadas, já que estes são aleatórios. Na figura 70 demonstra, mais detalhadamente o espaçamento entre pontos.

Graphics g **=** Graphics**.**FromImage**(**bmp**);**

Font drawFont **=** **new** Font**(**"Arial"**,**8**);**

SolidBrush drawBrush **=** **new** SolidBrush**(**Color**.**Blue**);**

Dictionary**<**string**,** Point**>** circle\_points **=** **new** Dictionary**<**string**,** Point**>();**

**for(**int i **=** 0**;** i **<** numberPoint**;** i**++)**

**{**

string**[]** pos\_circles **=** positions**.**Split**(**'|'**);**

string**[]** circles **=** pos\_circles**[**i**].**Split**(**','**);**

int x\_circle **=** int**.**Parse**(**circles**[**0**])** **\*** bmp**.**Width **/** w**;**

int y\_circle **=** int**.**Parse**(**circles**[**1**])** **\*** bmp**.**Height **/** h**;**

Random random **=** **new** Random**();**

int randomX **=** random**.**Next**(**min\_random**,** max\_random**);**

int randomY **=** random**.**Next**(**min\_random**,** max\_random**);**

Point origin\_point **=** **new** Point**(**x\_circle**,** y\_circle**);**

Point circles\_l **=** **new** Point**(**x\_circle **+** randomX**,** y\_circle **-** randomY**);**

Point circles\_r **=** **new** Point**(**x\_circle **-** randomX**,** y\_circle **-** randomY**);**

Point circles\_b **=** **new** Point**(**x\_circle **-** randomX**,** y\_circle**);**

g**.**DrawString**(**"p"**,** drawFont**,** drawBrush**,** origin\_point**);**

g**.**DrawString**(**"l"**,** drawFont**,** drawBrush**,** circles\_l**);**

g**.**DrawString**(**"r"**,** drawFont**,** drawBrush**,** circles\_r**);**

g**.**DrawString**(**"b"**,** drawFont**,** drawBrush**,** circles\_b**);**

circle\_points**.**Add**(**"point" **+** **(**i **+** 1**)** **+** "\_l"**,** circles\_l**);**

circle\_points**.**Add**(**"point" **+** **(**i **+** 1**)** **+** "\_r"**,** circles\_r**);**

circle\_points**.**Add**(**"point" **+** **(**i **+** 1**)** **+** "\_b"**,** circles\_b**);**

**}**

string path **=** Path**.**GetDirectoryName**(**System**.**Reflection**.**Assembly**.**GetExecutingAssembly**().**Location**)** **+** @"\Ficheiros\spefications.png"**;**

bmp**.**Save**(**path**);**

**return** circle\_points**;**

Figura 68 - Código para demonstrar posições na imagem

Text

Description automatically generated

Figura 69 - Resultado

Text

Description automatically generated

Figura 70 - Desfasamento pontos

Mudança de escala do documento

A escala do documento é mudada através do uso do package ITextSharp que permite alterações em ficheiros PDF.

O código apresentado na figura 71, acede ao ficheiro que se quer alterar, permitindo a mudança de escala em ficheiros seguros através da definição unethicalreading. De seguida cria um ficheiro novo com a extensão da escola desejada. O novo ficheiro com a escala criada vai ser colocada na margem esquerda em cima do ficheiro com as dimensões do ficheiro original, ou seja, o ficheiro vai ter as dimensões do original, mas não vai preencher a página toda. No capítulo 9 apresento um caso exemplo para 80%.

O cálculo da escala do ficheiro é calculado com base na posição do ponto y do código de barras 128 sobre a dimensão do ficheiro original que é sempre 842, somando 0.03 para ajustar a escala. Devido aos comprimentos e pontos sofrerem proporção da escala é necessário calcular o comprimento e os novos pontos do novo ficheiro (figura 72).Para finalizar adapta-se as posições de interseção com base na percentagem de escala como demonstra a figura 73.

**public** void Scale**(**decimal scalef**)**

**{**

int s **=** Convert**.**ToInt16**(**scalef **\*** 100**);**

PdfReader reader **=** **new** PdfReader**(**name**);**

PdfReader**.**unethicalreading **=** **true;** // aceder a documentos confidenciais

Document doc **=** **new** Document**();**

PdfWriter writer **=** PdfWriter**.**GetInstance**(**doc**,new** FileStream**(**name\_without\_ex **+** "\_scale\_" **+** s **+** ".pdf"**,** FileMode**.**Create**));**

doc**.**Open**();**

PdfImportedPage page **=** writer**.**GetImportedPage**(**reader**,** 1**);** //page #1

PdfDictionary pageDict **=** reader**.**GetPageN**(**1**);**

pageDict**.**Put**(**PdfName**.**PRINTSCALING**,** **new** PdfNumber**((**float**)**scalef**));**

float yPos **=** reader**.**GetPageSize**(**1**).**Height **-** **(**reader**.**GetPageSize**(**1**).**Height **\*** **(**float**)**scalef**);**

writer**.**DirectContent**.**AddTemplate**(**page**,** **(**float**)**scalef**,** 0**,** 0**,** **(**float**)**scalef**,** 0**,** yPos**);**

doc**.**NewPage**();**

doc**.**Close**();**

reader**.**Close**();**

writer**.**Close**();**

**}**

Figura 71 - Alterar escala do documento

scale\_doc **=** Math**.**Round**(**Convert**.**ToDecimal**(((**double**)**p1\_dig**.**Y **/** 842**)),** 2**);**

scale\_doc **+=** 0.03m**;**

**if** **(**scale\_doc **==** 0.99m**)**

scale\_doc **=** 1.00m**;**

**if** **(**p1\_39\_dig**.**Y **==** 10**)**

p1\_39\_dig**.**Y **=** 11**;**

**if(**scale\_doc **!=** 1.00m**)**

**{**

int x\_scale **=** Convert**.**ToInt16**(**x\_diff\_or **\*** scale\_doc**);**

int x\_39\_scale **=** Convert**.**ToInt16**(**x\_39\_diff\_or **\*** scale\_doc**);**

int y\_scale **=** Convert**.**ToInt16**(**y\_diff\_or **\*** scale\_doc**);**

p1\_dig**.**X **+=** 2**;**

p2\_dig**.**X **=** Convert**.**ToInt16**(**p1\_dig**.**X **+** x\_scale**);**

p2\_dig**.**Y **=** Convert**.**ToInt16**(**p2\_dig**.**Y **+** y\_scale **-** y\_diff\_or**);**

p2\_39\_dig**.**X **=** Convert**.**ToInt16**(**p1\_39\_dig**.**X **+** x\_39\_scale**);**

p2\_39\_dig**.**Y **=** Convert**.**ToInt16**(**p2\_39\_dig**.**Y **+** y\_scale **-** y\_diff\_or **+** 1**);**

**}**

Figura 72 - Cálculo escala do documento

**if** **(**scale\_doc **>=** 1.00f**)**

intersection **=** **new** Point**(**res\_x**,** res\_y**);**

**else**

**{**

int n\_x **=** Convert**.**ToInt16**(**res\_x **\*** **(**double**)**w**/** bmp**.**Width**);**

int n\_y **=** Convert**.**ToInt16**(**res\_y **\*** **(**double**)**h**/** bmp**.**Height**);**

int s\_x **=** Convert**.**ToInt16**(**n\_x **\*** scale\_doc**);**

int s\_y **=** Convert**.**ToInt16**(**n\_y **\*** scale\_doc**);**

int new\_x **=** Convert**.**ToInt16**(**s\_x **\*** **(**double**)**bmp**.**Width**/**w**);**

int new\_y **=** Convert**.**ToInt16**(**s\_y **\*** **(**double**)**bmp**.**Height**/**h**);**

**}**

Figura 73 - Adaptar cálculo posições