

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKO

Jan Zajc

**Svoboda na dotik: Ali je popolnoma  
odprtokoden telefon možen?**

OSNUTEK DIPLOMSKE NALOGE  
VISOKOŠOLSKI STROKOVNI ŠTUDIJSKI PROGRAM  
PRVE STOPNJE  
RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKA

MENTOR: viš. pred. dr. David Jelenc

Ljubljana, 2026

To delo je ponujeno pod licenco *Creative Commons Priznanje avtorstva-Deljenje pod enakimi pogoji 2.5 Slovenija* (ali novejšo različico). To pomeni, da se tako besedilo, slike, grafi in druge sestavnine dela kot tudi rezultati diplomskega dela lahko prosto distribuirajo, reproducirajo, uporabljajo, priobčujejo javnosti in predelujejo, pod pogojem, da se jasno in vidno navede avtorja in naslov tega dela in da se v primeru spremembe, preoblikovanja ali uporabe tega dela v svojem delu, lahko distribuira predelava le pod licenco, ki je enaka tej. Podrobnosti licence so dostopne na spletni strani creativecommons.si ali na Inštitutu za intelektualno lastnino, Strelška 1, 1000 Ljubljana.



Izvorna koda diplomskega dela, njeni rezultati in v ta namen razvita programska oprema je ponujena pod licenco GNU General Public License, različica 3 (ali novejša). To pomeni, da se lahko prosto distribuira in/ali predeluje pod njenimi pogoji. Podrobnosti licence so dostopne na spletni strani <http://www.gnu.org/licenses/>.

*Besedilo je oblikovano z urejevalnikom besedil L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.*

**Kandidat:** Jan Zajc

**Naslov:** Svoboda na dotik: Ali je popolnoma odprtokoden telefon možen?

**Vrsta naloga:** Diplomska naloga na visokošolskem strokovnem programu prve stopnje Računalništvo in informatika

**Mentor:** viš. pred. dr. David Jelenc

**Opis:**

Opis diplome

**Title:** Freedom at Your Fingertips: Is a Fully Open-Source Phone Possible?

**Description:**

Opis diplome v angleščini



# Kazalo

## Povzetek

## Abstract

<b>1 Uvod</b>	<b>1</b>
<b>2 Pregled področja: mobilni operacijski sistemi in odprtoko-dne alternative</b>	<b>3</b>
2.1 Terminologija . . . . .	3
2.2 Duopol Android/iOS in posledice za uporabnike . . . . .	6
2.3 iOS: zaprt ekosistem in nadzor nad distribucijo aplikacij . . . . .	7
2.4 Android: odprtakodna osnova in resničnost zaprtih komponent	7
2.5 Akterji mobilnega ekosistema . . . . .	8
2.6 Alternativni Android ROM-i . . . . .	9
2.7 Mobilni Linux: postmarketOS, Ubuntu Touch in sorodni projekti . . . . .	10
2.8 Namenske Linux naprave . . . . .	11
2.9 Povzetek . . . . .	12
<b>Članki v zbornikih</b>	<b>13</b>
<b>Celotna literatura</b>	<b>15</b>



# Povzetek

**Naslov:** Svoboda na dotik: Ali je popolnoma odprtokoden telefon možen?

**Avtor:** Jan Zajc

placeholder

**Ključne besede:** odprtokodni telefon, odprtokodna programska oprema, pametni telefoni, mobilni operacijski sistemi, zasebnost.



# Abstract

**Title:** Freedom at Your Fingertips: Is a Fully Open-Source Phone Possible?

**Author:** Jan Zajc

placeholder

**Keywords:** open-source phone, open-source software, smartphones, mobile operating systems, privacy.



# Poglavlje 1

## Uvod

placeholder



## Poglavlje 2

# Pregled področja: mobilni operacijski sistemi in odprtakodne alternative

Mobilni telefoni so se iz komunikacijskih naprav razvili v splošnonamenska računalniška orodja, ki jih uporabljamamo za delo, zabavo, navigacijo, avtentikacijo in komunikacijo. V praksi to pomeni, da je operacijski sistem pametnega telefona postal ena izmed ključnih komponent digitalnega življenja uporabnika. Trenutno stanje na trgu je močno centralizirano. Mobilni ekosistem je v veliki meri razdeljen med Android in iOS, kar ima neposredne posledice za svobodo uporabnika, zasebnost in življenjsko dobo naprav. V tem poglavju najprej opišemo ključne lastnosti obeh prevladujočih platform, nato pa pregledamo glavne odprtakodne pristope in njihove omejitve.

### 2.1 Terminologija

V poglavju uporabljamamo nekaj izrazov, ki se pri mobilnih sistemih pogosto pojavljajo v angleščini ali pa imajo v slovenščini več možnih prevodov. Da ne bi pri vsaki sekciiji znova razlagali istih pojmov, spodaj na kratko zberemo ključne izraze in kratice. V nadaljevanju jih uporabljamamo dosledno v istem

pomenu.

**Android, iOS** Dve prevladujoči mobilni platformi. Android je ekosistem naprav različnih proizvajalcev, iOS pa Applov operacijski sistem za iPhone.

**Applova trgovina z aplikacijami (*App Store*)** Uradni kanal za distribucijo aplikacij na iOS.

**Androidov odprtokodni projekt (*Android Open Source Project, AOSP*)** Odprtokodna osnova Androida, na kateri temeljijo številne distribucije in prilagoditve.

**Izdelovalec originalne opreme (OEM)** Proizvajalec končne naprave (npr. OnePlus, Samsung), ki tipično prilagodi sistem in programsko opremo za svojo strojno opremo.

**Sistem na čipu (SoC)** Glavni čip v telefonu, ki običajno vključuje CPU, GPU, komunikacijske podsisteme in druge krmilnike (npr. Qualcomm Snapdragon).

**Gonilnik** Programska komponenta, ki operacijskemu sistemu omogoča uporabo strojne opreme (angl. *driver*).

**Strojna programska oprema (*firmware*)** Programi, ki tečejo neposredno na strojnih komponentah (npr. kamera, Wi-Fi/BT, modem) in so pogosto lastniški.

**Sklad dobavitelja (*vendor stack*)** Strojno-specifičen del programskega sklada, ki ga zagotovi dobavitev čipovja ali proizvajalec naprave (gonilniki, *firmware*, vmesniki).

**Googlove mobilne storitve (*Google Mobile Services, GMS*)** Nabor lastnih Googlovih komponent na Androidu (npr. trgovina aplikacij, storitve za obvestila, API-ji). Pomemben del predstavlja *GMS Core* ozziroma *Google Play Services*.

**Programski vmesnik (API)** Vmesnik, prek katerega aplikacije ali sistemske komponente uporabljajo funkcionalnosti drugih komponent (angl. *Application Programming Interface*).

**Potisna obvestila (*push notifications*)** Mehanizem, kjer strežnik sproži obvestilo aplikaciji na napravi (pogosto prek posrednih storitev).

**Preverjanje integritete (SafetyNet/Play Integrity)** Mehanizmi, s katerimi ponudnik platforme preverja lastnosti naprave in okolja izvajanja (npr. certificiranost, nepooblaščene spremembe). SafetyNet je starejši pristop, Play Integrity pa novejši.

**Upravljanje digitalnih pravic (*Digital Rights Management, DRM*)** Tehnike za nadzor dostopa do zaščitenih vsebin (npr. video). V kontekstu Androida je pogost primer *Widevine*, ki uporablja različne varnostne ravni (npr. L1, L3).

**Jedro** Osrednji del operacijskega sistema (angl. *kernel*). V mobilnem svetu je pogosto pomembno, ali naprava uporablja jedro iz glavne razvojne veje.

**Uporabniški prostor (*userspace*)** Del sistema, kjer teče večina programov in storitev nad jedrom (npr. lupina, paketni upravljalnik, grafični vmesnik).

**Jedro iz glavne razvojne veje (*mainline kernel*)** Jedro Linuxa, ki je del uradne (glavne) razvojne veje, ne pa posebej prilagojena različica proizvajalca.

**ROM** V kontekstu Androida izraz uporabljamo za sistemsko sliko oziroma distribucijo operacijskega sistema (npr. *stock ROM* za tovarniški sistem, *custom ROM* za alternativni sistem). Ne gre za pomnilniški čip tipa ROM.

**Skrbniški dostop (*root*)** Možnost izvajanja ukazov z najvišjimi privilegiji v sistemu.

**Obnovitveno okolje (recovery)** Posebno zagonsko okolje za vzdrževanje naprave (namestitve, posodobitve, brisanje podatkov ipd.).

**Prenos (porting)** Postopek prilagoditve operacijskega sistema ali distribucije na določeno strojno platformo oziroma napravo.

**Osnovnopasovni podsistem (baseband)** Komunikacijski podsistem (modem) za mobilna omrežja, pogosto ločen od glavnega procesorja in z lastno strojno programsko opremo.

**Konvergenca (convergence)** Koncept, kjer ista naprava (telefon) v določenih načinih uporabe deluje tudi kot namizni računalnik.

**Vmesni sloji (libhybris, Halium)** Pristopi, ki omogočajo uporabo Androidovih strojno-specifičnih komponent (npr. knjižnic/gonilnikov) v okolju GNU/Linux na telefonih.

## 2.2 Duopol Android/iOS in posledice za uporabnike

Android in iOS predstavljata praktično celoten trg mobilnih operacijskih sistemov. Po podatkih StatCounter ima Android globalno večinski delež, iOS pa večino preostalega [32]. Podobno sliko kažejo tudi tržne analize prodajnih deležev [33]. Ne glede na natančne odstotke je ključna ugotovitev, da sta v praksi relevantni skoraj izključno ti dve platformi.

Takšna koncentracija moči pomeni, da sta Google in Apple posrednika med uporabnikom in napravo. Določata, kako se namešča programska oprema, kakšna so pravila za aplikacije, kakšni so varnostni mehanizmi in katere funkcionalnosti so sploh dostopne. Čeprav sta varnost in zanesljivost pomembni, tak model pogosto vodi v položaj, kjer se uporabnikove pravice (npr. nadzor nad sistemom, možnost prilagoditev, izbira storitev) podredijo poslovnim interesom ekosistema.

## 2.3 iOS: zaprt ekosistem in nadzor nad distribucijo aplikacij

iOS je zasnovan kot strogo nadzorovan sistem. Uporabnik praviloma namešča aplikacije prek uradne Applove trgovine z aplikacijami (angl. *App Store*), sistem pa je zgrajen okoli modela podpisovanja kode in preverjanja integritete [12, 13]. Tak pristop ima prednosti, kot so enotna uporabniška izkušnja, relativno predvidljiv varnostni model in dolga programska podpora za naprave. Hkrati pa pomeni tudi, da ima uporabnik omejen vpliv na to, kaj se lahko poganja na napravi in kakšne posege v sistem je sploh možno izvesti.

Z vidika diplomske naloge je pomembno predvsem to, da iOS kot platforma ne omogoča resnične možnosti ‐popolnoma odprtakodnega telefona‐. Uporabnik niti teoretično nima možnosti zamenjati ključnih komponent sistema z odprtakodnimi alternativami. iOS je zato dober kontrast, saj pokaže, kako je videti maksimalno centraliziran mobilni ekosistem, kjer je nadzor nad napravo primarno v rokah proizvajalca [13].

## 2.4 Android: odprtakodna osnova in resničnost zaprtih komponent

Android se pogosto predstavlja kot odprtakoden sistem, saj temelji na Androidovem odprtakodnem projektu (angl. *Android Open Source Project*, AOSP) [9]. To je pomembna razlika v primerjavi z iOS, ker AOSP omogoča javno dostopno izvorno kodo za velik del platforme in teoretično dopušča razvoj alternativnih distribucij.

V praksi pa tipična naprava z Androidom ni enaka AOSP. Večina naprav vsebuje:

- prilagoditve izdelovalca originalne opreme (OEM), ki pogosto vključujejo dodatne sistemske aplikacije;
- zaprtakodne gonilnike in strojno programsko opremo (angl. *firmware*)

za posamezne komponente, ki so del sklada dobavitelja (angl. *vendor stack*) [7, 10];

- Googlove mobilne storitve (angl. *Google Mobile Services*, GMS), ki niso del AOSP in so na voljo le prek licence; pomemben del teh storitev predstavlja GMS Core oziroma Google Play Services [8, 4].

Posledica je, da je Android kot ekosistem hibrid. Odprtokodna osnova se v praksi nadgradi z več lastniškimi plastmi. To se najbolj pozna pri strojni podpori. Gonilniki za grafični pospeševalnik, kamero, mobilni modem in druge ključne komponente so pogosto zaprti ter vezani na konkretno jedro in različico sistema [7, 10]. Zaradi tega posodobitve niso zgolj vprašanje ‐nove različice Androida‐, temveč tudi vprašanje združljivosti celotnega sklada gonilnikov in strojne programske opreme. Del problema Android poskuša nasloviti z modularizacijo sistemskih komponent (projekt *Mainline*), kjer je del posodobitev mogoče dostaviti ločeno od celotnega sistema [11].

Ena izmed posledic takšne arhitekture je tudi fragmentacija. Različni proizvajalci vzdržujejo svoje različice sistema in jedra, kar poveča stroške vzdrževanja in lahko negativno vpliva na hitrost ter trajanje zagotavljanja posodobitev [1, 25]. To je eden izmed razlogov, zakaj naprave pogosto dobitjo le omejeno število večjih posodobitev, čeprav je strojna oprema še povsem zmogljiva. Kot minimalen referenčni okvir lahko uporabimo tudi zahteve programa ‐Android Enterprise Recommended‐, ki za vključene naprave predvideva podporo trenutni izdaji in vsaj eni večji nadgradnji operacijskega sistema [3].

## 2.5 Akterji mobilnega ekosistema

Za razumevanje omejitev odprtokodnih mobilnih sistemov je ključno upoštevati, da telefon ni samo operacijski sistem in aplikacije. Pri tipični napravi sodeluje več akterjev:

- **Proizvajalec operacijskega sistema oziroma ekosistema** (Apple

ali Google, posredno tudi skupnost AOSP);

- **Izdelovalec originalne opreme (OEM)** (npr. OnePlus), ki prilagodi sistem;
- **Proizvajalec sistema na čipu (SoC)** (npr. Qualcomm), ki zagotovi gonilnike in strojno programsko opremo (angl. *firmware*);
- **Operaterji** (v določenih državah tudi certificiranje in omejitve);
- **Razvijalci aplikacij**, ki se pogosto zanašajo na lastniške programske vmesnike (API) in storitve (npr. potisna obvestila, SafetyNet/Play Integrity) [6, 5].

Poseben primer je **osnovnopasovni podsistem** (angl. *baseband*). Ta je pogosto ločen procesor ali podistem s svojo strojno programsko opremo, ki je praviloma lastniška [2, 17]. Zaradi varnosti in regulative je razumljivo, zakaj je ta del izoliran, vendar z vidika odprtakodnosti predstavlja trdno omejitev. Tudi če zamenjamo operacijski sistem in aplikacije, ostaja osnovnopasovni podistem ključen zaprt del naprave.

## 2.6 Alternativni Android ROM-i

Alternativni ROM-i za Android so pogost način, kako predvsem tehnično bolj podkovani uporabniki poskušajo povečati nadzor nad napravo. Najbolj poznan primer je LineageOS, poleg tega pa obstajajo še projekti, ki se posebej osredotočajo na zasebnost ali zmanjšanje odvisnosti od Googlovin storitev (npr. /e/OS, GrapheneOS) [24, 18, 21].

V primerjavi s tovarniškimi ROM-i alternative pogosto ponujajo:

- manj prednaložene odvečne programske opreme (angl. *bloatware*);
- bolj transparentne nastavitve zasebnosti;

- več možnosti prilagajanja (npr. skrbniški dostop, angl. *root*, drugačno obnovitveno okolje, angl. *recovery*, ter večji nadzor nad sistemskimi aplikacijami);
- v nekaterih primerih daljšo podporo za starejše naprave (odvisno od skupnosti in vzdrževanja) [16].

Ključna omejitev alternativnih ROM-ov je, da so še vedno vezani na isti problem kot tovarniški Android. Odvisni so od zaprtokodnih gonilnikov in strojne programske opreme (angl. *firmware*), ki jih zagotavlja proizvajalec strojne opreme. Poleg tega se v zadnjih letih povečuje odvisnost aplikacij od lastniških storitev in mehanizmov preverjanja integritete (npr. Play Integrity), kar lahko na sistemih brez Googlovinih storitev povzroča težave pri aplikacijah z višjimi varnostnimi zahtevami (npr. plačila, bančne aplikacije) [5, 20]. Pri zaščiti vsebin se uporablja mehanizmi upravljanja digitalnih pravic (angl. *Digital Rights Management*, DRM), kot je Widevine, kjer lahko razlike v varnostnih ravneh vplivajo na razpoložljive funkcionalnosti oziroma kakovost predvajanja [19, 36, 14, 15].

## 2.7 Mobilni Linux: postmarketOS, Ubuntu Touch in sorodni projekti

Mobilni Linux poskuša na telefon prinesi bolj klasičen model računalniškega sistema. V ospredju so standarden uporabniški prostor Linuxa (angl. *userspace*), paketni upravljalnik, terminal in večja svoboda prilagajanja. Med bolj aktivnimi projekti sta postmarketOS in Ubuntu Touch.

Projekt postmarketOS gradi na distribuciji Alpine Linux in ima dolgoročno usmeritev v vzdržljivost ter ponovno uporabnost naprav [28]. S tem poskuša zmanjšati odvisnost od specifičnih različic Androida in cilja na to, da bi naprave lahko uporabljale jedro iz glavne razvojne veje (angl. *mainline kernel*), kjer je to izvedljivo.

Ubuntu Touch razvija skupnost UBports in poskuša ponuditi uporabniku prijazen mobilni sistem z lastnim grafičnim vmesnikom. Pomemben del zasnove je koncept konvergencije, kjer lahko ista naprava deluje kot telefon in kot namizni računalnik [35, 34]. Cilj je ponuditi alternativo Androidu, ki ni vezana na Googlov ekosistem in kjer je večina programske opreme odprtoko-dna.

Kljub obetom je resničnost mobilnega Linuxa še vedno močno odvisna od strojne podpore. Pri številnih napravah se za delovanje še vedno uporablajo obhodi, kot so vmesni sloji za uporabo Android gonilnikov (npr. libhybris, Halium), kar pomeni kompromis med odprtostjo in praktično uporabnostjo [22, 23, 31]. To je tipičen primer konflikta. Ideal je “čist” Linux programski sklad, praksa pa pogosto zahteva uporabo obstoječih lastniških komponent.

## 2.8 Namenske Linux naprave

Poleg prenosov na obstoječe telefone Android (angl. *porting*) obstajajo tudi namenske naprave, ki ciljajo na uporabnike, ki želijo odprtokodne alternative (npr. PinePhone, Librem 5) [26, 27, 29, 30]. Te naprave pogosto poskušajo izboljšati stanje tako, da izberejo strojno opremo z boljšo podporo v jedru Linuxa ali z bolj odprto dokumentacijo.

Prednost namenskih Linux telefonov je, da je programski sklad pogosto bolj konsistenten (jedro + uporabniški prostor + uporabniški vmesnik) in da skupnost razvoj usmeri na manjše število naprav. Slabost pa je, da se takšne naprave pogosto ne morejo kosati z najboljšimi telefoni z Androidom ali iOS glede zmogljivosti, kakovosti kamere in porabe energije. Zato ostajajo predvsem v niši, kar vpliva tudi na velikost skupnosti in hitrost razvoja.

## 2.9 Povzetek

Pregled področja pokaže, da mobilni ekosistem trenutno obvladuje duopol Android/iOS, kjer je uporabniška svoboda v veliki meri omejena z zaprtimi ekosistemi, lastniškimi komponentami in poslovnimi modeli. Android sicer ponuja odprtakodno osnovo (AOSP), vendar tipične naprave vsebujejo veliko zaprtih slojev, kar oteži dolgotrajno vzdrževanje in razvoj alternativ. Alternativni ROM-i za Android delno izboljšajo nadzor nad sistemom, vendar ostajajo odvisni od istih zaprtih gonilnikov in strojne programske opreme. Projekti mobilnega Linuxa ponujajo bolj radikalno alternativo, vendar je njihova praktična uporabnost še vedno močno omejena s strojno podporo in ekosistemom aplikacij. To neposredno motivira nadaljnja poglavja, kjer bodo najprej opredeljeni kriteriji “popolnoma odprtakodnega telefona”, nato pa bodo analizirane obstoječe rešitve in empirično preizkušene.

# Članki v zbornikih

- [1] Abbas Acar in sod. “50 Shades of Support: A Device-Centric Analysis of Android Security Updates”. V: *Proceedings of the Network and Distributed System Security Symposium (NDSS) 2024*. Velik empirični pregled uradnih zapisov posodobitev (2014–2023); pokaže razlike med OEM-i, zamude in omejeno trajanje varnostne podpore pri delu naprav. 2024. DOI: 10.14722/ndss.2024.24175. URL: <https://www.ndss-symposium.org/wp-content/uploads/2024-175-paper.pdf> (pridobljeno 14.1.2026).
- [2] Grant Hernandez in sod. “FIRMWIRE: Transparent Dynamic Analysis for Cellular Baseband Firmware”. V: *Network and Distributed System Security (NDSS) Symposium 2022*. 2022. DOI: 10.14722/ndss.2022.23136. URL: <https://www.cise.ufl.edu/~butler/pubs/ndss22-firmwire.pdf> (pridobljeno 14.1.2026).



# Celotna literatura

- [1] Abbas Acar in sod. “50 Shades of Support: A Device-Centric Analysis of Android Security Updates”. V: *Proceedings of the Network and Distributed System Security Symposium (NDSS) 2024*. Velik empirični pregled uradnih zapisov posodobitev (2014–2023); pokaže razlike med OEM-i, zamude in omejeno trajanje varnostne podpore pri delu naprav. 2024. DOI: 10.14722/ndss.2024.24175. URL: <https://www.ndss-symposium.org/wp-content/uploads/2024-175-paper.pdf> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [3] Android. *Android Enterprise Recommended Requirements*. Zahteve programa vključujejo tudi “Support current shipping release + one major OS upgrade” in zahteve glede varnostnih posodobitev. n.d. URL: <https://www.android.com/enterprise/recommended/requirements/> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [4] Android Developers. *Migration overview (Google Play Games Services)*. Vsebuje razlago, da je GMS Core/Google Play Services Googlov lastniški sloj na Androidu. Nov. 2025. URL: [https://developer.android.com/games/pgs/migration\\_overview](https://developer.android.com/games/pgs/migration_overview) (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [5] Android Developers. *Overview of the Play Integrity API*. Okt. 2025. URL: <https://developer.android.com/google/play/integrity/overview> (pridobljeno 13. 1. 2026).
- [6] Android Developers. *SafetyNet (deprecated): The SafetyNet Attestation API is deprecated and has been replaced by the Play Integrity API*. Opozorilo na strani navaja zamenjavo SafetyNet Attestation API s

- Play Integrity API. Jan. 2026. URL: <https://developer.android.com/privacy-and-security/safetynet> (pridobljeno 13.1.2026).
- [7] Android Open Source Project. *Android shared system image*. Opis Project Treble: ločitev strojno-specifičnega *vendor* dela in generičnega OS dela ter vmesnik VINTF. Dec. 2025. URL: <https://source.android.com/docs/core/architecture/partitions/shared-system-image> (pridobljeno 14.1.2026).
  - [8] Android Open Source Project. *Android Upgrade Invite*. Stran eksplicitno navaja, da Google Mobile Services (GMS) ni del AOSP in je na voljo le z licenco. Dec. 2025. URL: [https://source.android.com/docs/core/ota/upgrade\\_invite](https://source.android.com/docs/core/ota/upgrade_invite) (pridobljeno 14.1.2026).
  - [9] Android Open Source Project. *AOSP overview*. Opis Androida kot odprtakodnega programskega sklada za različne tipe naprav. 2025. URL: <https://source.android.com/docs/setup/about> (pridobljeno 19.11.2025).
  - [10] Android Open Source Project. *Interface versioning*. Opisuje mejo `system.img/vendor.img` pri Treble in zahtevo po verzioniranih vmesnikih. Avg. 2024. URL: <https://source.android.com/docs/core/architecture/hidl/versioning> (pridobljeno 14.1.2026).
  - [11] Android Open Source Project. *Mainline (modular system components)*. Opis modularnih posodobitev (Mainline) prek Google Play system update ali OTA mehanizmov partnerjev. Dec. 2025. URL: <https://source.android.com/docs/core/ota/modular-system> (pridobljeno 14.1.2026).
  - [12] Apple. *App code signing process in iOS, iPadOS, tvOS, watchOS, and visionOS*. Apple Platform Security / Security Guide. Dec. 2024. URL: <https://support.apple.com/guide/security/app-code-signing-process-sec7c917bf14/web> (pridobljeno 14.1.2026).
  - [13] Apple Developer. *App Review Guidelines*. Nov. 2025. URL: <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/> (pridobljeno 14.1.2026).

- [14] François Beaufort. *Media updates in Chrome 62*. Chrome for Developers; razlaga Widevine L1/L3 in povezavo z TEE. Sep. 2017. URL: <https://developer.chrome.com/blog/media-updates-in-chrome-62> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [15] Bitmovin. *Widevine Security Levels in Depth*. Sekundarni industrijski vir; opisuje tipično povezavo L1 → HD/UHD, L3 → SD. n.d. URL: <https://developer.bitmovin.com/playback/docs/widevine-security-levels-in-web-video-playback> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [16] Conner Bradley. “Sustainable Security: Exploring Longevity Challenges and Solutions for IoT”. V razdelku o dolgoživosti avtor izrecno omenja, da projekti, kot je LineageOS, podaljšujejo programsko podporo za naprave brez uradne podpore, npr. z portanjem novejših izdaj Androida na starejše telefone. Master’s thesis. Ottawa, Ontario: Carleton University, 2023. URL: <https://www.cisl.carleton.ca/~cbradley/data/papers/MastersThesis.pdf> (pridobljeno 15. 1. 2026).
- [17] Andrew Davis. “Cellular Baseband Security”. Bachelor’s thesis. Georgia Institute of Technology, 2012. URL: <https://repository.gatech.edu/bitstreams/8cb73e2d-184d-41a3-8069-1d21d48ccc9a/download> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [18] e Foundation. */e/OS is a complete, fully “deGoogled”, mobile ecosystem*. 2026. URL: <https://e.foundation/e-os/> (pridobljeno 13. 1. 2026).
- [19] Google for Developers. *Widevine DRM: Overview*. Okt. 2024. URL: <https://developers.google.com/widevine/drm/overview> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [20] Google Play Console Help. *Use the Play Integrity API to detect risky interactions and fight abuse*. Uradna dokumentacija za razvijalce v Play Console; opisuje signale/verdict (npr. “genuine and certified Android device”). n.d. URL: <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/11395166?hl=en> (pridobljeno 15. 1. 2026).

- [21] GrapheneOS Project. *GrapheneOS: the private and secure mobile OS*. Glej razdelek “About”. 2026. URL: <https://grapheneos.org/> (pridobljeno 13. 1. 2026).
- [22] Halium Project. *Halium – Halium documentation*. Uradni porting guide; opiše Halium kot projekt za poenotenje HAL za GNU/Linux sisteme na napravah s prednameščenim Androidom. 2023. URL: <https://docs.halium.org/> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [2] Grant Hernandez in sod. “FIRMWIRE: Transparent Dynamic Analysis for Cellular Baseband Firmware”. V: *Network and Distributed System Security (NDSS) Symposium 2022*. 2022. DOI: [10.14722/ndss.2022.23136](https://doi.org/10.14722/ndss.2022.23136). URL: <https://www.cise.ufl.edu/~butler/pubs/ndss22-firmwire.pdf> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [23] libhybris contributors. *libhybris: Load Android drivers from regular GNU/Linux processes*. README: libhybris omogoča nalaganje Android (bionic) knjižnic/gonilnikov znotraj procesov, ki uporablja npr. glibc ali musl. 2025. URL: <https://github.com/libhybris/libhybris> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [24] LineageOS Project. *LineageOS – LineageOS Android Distribution*. Opis na strani navaja: “A free and open-source operating system for various devices, based on the Android mobile platform.” URL: <https://lineageos.org/> (pridobljeno 13. 1. 2026).
- [25] Iliyan Malchev, Amith Dsouza in Veerendra Bhora. *Treble Plus One Equals Four*. Razlaga, kako arhitektura okoli Treble vpliva na stroške nadgradenj in podporne časovnice pri čipovjih (SoC) ter OEM-ih. Dec. 2020. URL: <https://android-developers.googleblog.com/2020/12/treble-plus-one-equals-four.html> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [26] PINE64. *PinePhone*. Opis naprave PinePhone, poudari podporo za mainline Linux, strojna stikala za zasebnost ter osnovne specifikacije. n.d. URL: <https://pine64.org/devices/pinephone/> (pridobljeno 14. 1. 2026).

- [27] PINE64 Wiki. *PinePhone*. Dokumentacija in kontekst (izdaje, stanje programske opreme, namestitev, specifikacije, OS-ji). Nov. 2024. URL: <https://wiki.pine64.org/wiki/PinePhone> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [28] postmarketOS Project. *About postmarketOS*. Opis ciljev in arhitekture postmarketOS kot razširitve distribucije Alpine Linux na pametne telefone. 2024. URL: [https://wiki.postmarketos.org/wiki/About\\_postmarketOS](https://wiki.postmarketos.org/wiki/About_postmarketOS) (pridobljeno 19. 11. 2025).
- [29] Purism. *Librem 5*. Uradna stran naprave Librem 5 (cilji, zasebnost, osnovne lastnosti in usmeritev v odprtokodnost). n.d. URL: <https://puri.sm/products/librem-5/> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [30] Purism Documentation. *Librem 5 – Documentation*. Tehnična dokumentacija za Librem 5 (programska sklad, uporaba, komponente). n.d. URL: [https://docs.puri.sm/Librem\\_5/](https://docs.puri.sm/Librem_5/) (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [31] Sailfish OS Documentation. *Hardware Adaptation Development Kit – libhybris*. Opiše uporabo libhybris kot most med GNU libc uporabniškim prostorom in Android (bionic) komponentami pri strojnih prilagoditvah. 2024. URL: [https://docs.sailfishos.org/Tools/Hardware\\_Adaptation\\_Development\\_Kit/](https://docs.sailfishos.org/Tools/Hardware_Adaptation_Development_Kit/) (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [32] StatCounter GlobalStats. *Mobile Operating System Market Share Worldwide*. Dostopno prek StatCounter GlobalStats, podatki za obdobje 2024–2025. 2025. URL: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/worldwide> (pridobljeno 13. 1. 2026).
- [33] Team Counterpoint. *Global Smartphone Sales Share by Operating System*. Counterpoint Research, Insight. Nov. 2025. URL: <https://counterpointresearch.com/en/insights/global-smartphone-os-market-share> (pridobljeno 13. 1. 2026).
- [34] UBports Community. *Convergence*. Uradna UBports dokumentacija; razlaga koncept konvergencije (telefon ↔ namizje) in cilje uporabniške izkušnje. 2026. URL: <https://docs.ubports.com/en/latest/>

- humanguide / other - design - considerations / convergence . html  
(pridobljeno 15. 1. 2026).
- [35] UBports Community. *Introduction – UBports documentation*. Uradna dokumentacija projekta UBports/Ubuntu Touch; opis ciljev projekta in kratka zgodovina. 2026. URL: <https://docs.ubports.com/en/latest/about/introduction.html> (pridobljeno 14. 1. 2026).
- [36] Widevine Help. *How to determine if Android device is security Level 1 or Level 3*. Google Support; vsebuje tudi status DEVICE\_IS\_PROVISIONED\_SD\_ONLY za Widevine L3. n.d. URL: <https://support.google.com/widevine/answer/6072714?hl=en> (pridobljeno 14. 1. 2026).