

MOJANG AUTH' SHIT

RÉALISATION

NOPOZA973

TYPE

GÉNÉRAL

BUT

LAISSER SAMAGAMES ACCESSIBLE
LORS DES PROBLÈMES MOJANG

RÉALISÉ EN FÉVRIER 2016



DESRIPTIF RAPIDE DU PROJET

L'objectif de ce projet est de rester accessible du grand public Minecraft, malgré la perte d'authentification de Mojang.

De cette manière, nous récupérons TOUS les joueurs de la communauté qui veulent jouer pendant ce laps de temps.

L'authentification

<http://wiki.vg/Authentication>

Lors de la perte de connexion aux services d'authentification de Mojang, un message d'alerte passe en boucle sur tous les serveurs afin de préciser aux utilisateurs connectés de ne surtout pas se déconnecter.

En gros l'authentification c'est :

- 1/ Le client et le serveur échangent une clef secrète (client)
- 2/ Le client fait une requête à un serveur de Mojang pour dire « je vais me connecter à ce serveur » en envoyant le jeton d'authentification client (Acces Token)
- 3/ Le serveur envoie une requête à un serveur de Mojang pour savoir si l'utilisateur est bien authentifié et a bien tenté de se connecter ;
- 4/ Si oui, cette requête retourne UUID, skin, etc.

Informations

Nous pouvons retrouver 3 types d'utilisateurs sur SamaGames pendant la période de perte d'authentification Mojang :

- Utilisateurs légitime
- Utilisateurs non-certifiés
- Utilisateurs certifiés

Utilisateur légitime

Un utilisateur légitime est un joueur connecté ayant été certifié par les services d'authentification Mojang. Lors de la période de perte de connexion à ces services, l'utilisateur reste légitime tant qu'il ne se déconnecte pas du réseau SamaGames.

Utilisateur non-certifié

Un utilisateur non-certifié est un joueur qui s'est connecté après que les services d'authentification de Mojang ne soit plus accessible. S'il a réussi à se connecter, c'est qu'il a rempli les conditions minimales d'accès. C'est à dire présenter un PSEUDO et une IP équivalente à celle de la dernière connexion de l'utilisateur.

Un utilisateur non-certifié est en accès limité. C'est-à-dire qu'il ne peut entreprendre aucune action pérenne et pouvant avoir des répercussions à posteriori. En effet, un accès limité ne permet pas d'écrire (parler) dans le chat, d'acheter ou vendre sur les boutiques en jeu, de modifier ses options personnelles, d'interagir avec la liste d'ami.

En résumé, un accès limité ne permet tout simplement QUE de jouer.
[[QUID des statistiques de jeu ? C'est un sujet à débattre]]

Utilisateur certifié

Un utilisateur certifié est un joueur qui s'est connecté après la perte de connexion aux services d'authentification de Mojang. Néanmoins, à l'instar de l'utilisateur non-certifié, celui-ci a rempli les conditions de double authentification.

Cet utilisateur certifié possède un accès non limité au serveur, tout comme un utilisateur légitime.

Système d'auth' non-certifié SamaGames

=> Nouvelle demande connexion utilisateur

Si un joueur de pseudo X et d'adresse IP Y tente de se connecter au serveur, nous allons comparer ses dernières données connues pour autoriser ou non sa connexion. En l'occurrence, nous allons comparer le nom d'utilisateur (pseudo) ainsi que la dernière adresse IP connue pour ce joueur. Si les données sont identiques, la connexion est alors acceptée dans sa forme "utilisateur non certifié".

Une fois connecté, l'utilisateur non-certifié a la possibilité de se certifier en entrant son code d'accès unique obtenu grâce à la double authentification.

Dans le cas contraire, la connexion est refusée.

Système de double authentification

- Utilisation du [protocole TOTP](#) en combinaison avec un client générique comme [Google Authenticator](#) installé au préalable sur le téléphone mobile du client.

- Double authentification par le biais du Forum si le compte Minecraft est lié au compte forum. Un token forum unique est créé à l'authentification de l'utilisateur, il suffit de le réutiliser.

Apparition d'une POP-UP (*Pas trop intrusive, en bas à droite de l'écran ?*) présentant un mot de passe unique (*TOTP ?*)

Contraintes techniques

L'implémentation d'un accès utilisateur limité demande une refonte profonde du code de SamaGames et donc une charge de travail importante en plus du risque de génération d'évènements inattendus (bogues).