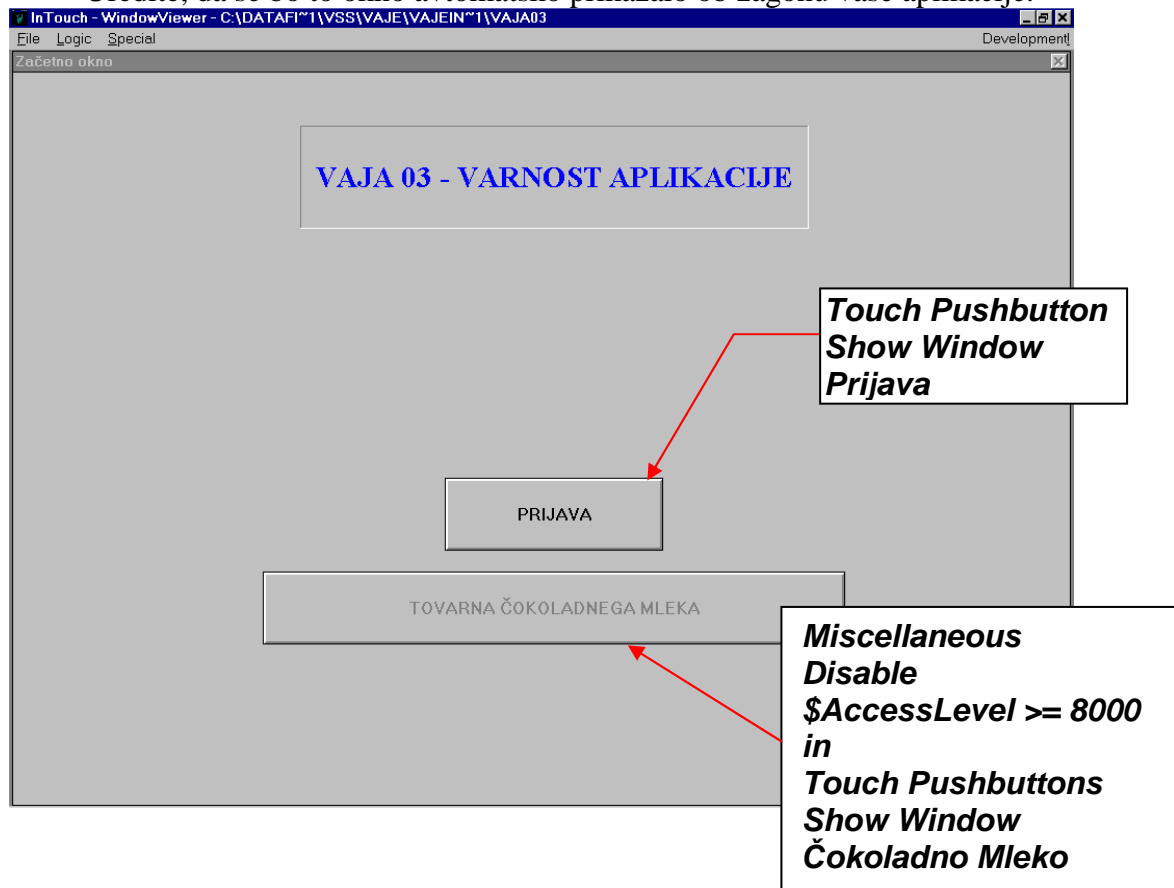


Vaja 04 – Varnost: Zaščita aplikacije, omejitev dostopa

1. Uredite prijavo in odjavo uporabnika brez uporabe menuja *Special/Security*.

Nadgradite aplikacijo iz vaje 2.

- Kreirajte okno tipa *Replace* – Začetno okno.
- Uredite, da se bo to okno avtomatsko prikazalo ob zagonu vaše aplikacije.



- Ob pritisku na tipko *Prijava* naj se prikaže novo manjše okno tipa *Overlay* s tipkami za vnos uporabniškega imena in gesla. Okno naj vsebuje še tipko za spreminjanje gesla in tipko za systemskega administratorja za dodajanje in spreminjanje uporabnikov. Ta tipka naj bo omogočena le, če je prijavljen uporabnik s prioriteto $\$AccessLevel = 9999$.

Uporabite systemske spremenljivke: $\$ChangePassword$, $\$ConfigureUsers$, $\$OperatorEntered$, $\$PasswordEntered$, $\$AccessLevel$, $\$Operator$, $\$InactivityWarning$, $\$InactivityTimeout$. S pomočjo ukaza v meniju *Help* si oglejte tip in pomen navedenih spremenljivk.

Izvedite nastavitve vrste varnostnega mehanizma: *Special/Security/Select Security Type/InTouch*

Kreirajte okno *Prijava*. Tip okna: *Overlay*

The screenshot shows a login window with a yellow background. At the top is a grey button labeled "PRITISNI TIPKO". Below it are two input fields: "UPORABNIK" and "NIVO DOSTOPA", both with a blue "#" placeholder. Under "UPORABNIK" are buttons for "UPORABNIŠKO IME" and "GESLO". Under "NIVO DOSTOPA" are buttons for "SPREMEMBA GESLA" and "ADMINISTRATOR". At the bottom left is a button for "ODJAVA", and at the bottom center is a wide grey button for "SKRIJ OKNO".

Z določitvijo dinamičnih lastnosti-animacije objektov okna izvedite naslednje:

- Prikazovanje uporabniškega imena na levem tekst objektu #:

Value Display
String
\$Operator

- Prikazovanje nivoja dostopa na desnem tekst objektu #:

Value Display
Analog
\$AccessLevel

- Tipka za vnos uporabniškega imena:

User Inputs
String
\$OperatorEntered
Input Only

- Tipka za vnos gesla:

User Inputs
String
\$PasswordEntered
Echo Characters: No, Input Only

- Tipka za odjavo:

Touch Pushbuttons
Action
\$OperatorEntered = "none";
\$PasswordEntered = " ";

- Tipka za spremembo gesla:
Touch Pushbuttons
Discrete Value
\$ChangePassword
Set
 - Tipka za sistemskega administratorja:
Touch Pushbuttons
Discrete Value
\$ConfigureUsers
Set
- in
- Tipka Skrij okno:
Touch Pushbuttons
Hide Window
Prijava

Miscellaneous
Disable
\$AccessLevel == 9999

2. Uredite avtomatsko odjavo uporabnika

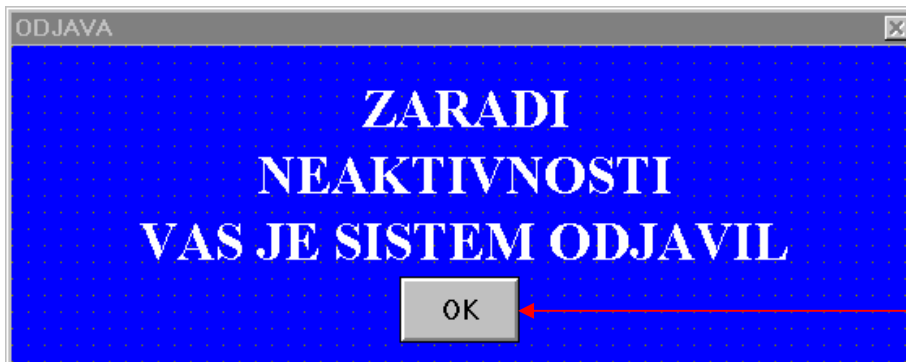
- Če uporabnik ni aktiven dalj časa, naj se najprej pojavi okno tipa *Popup* z opozorilnim napisom

Uporabite spremenljivki *\$InactivityWarning* in *\$InactivityTimeout*



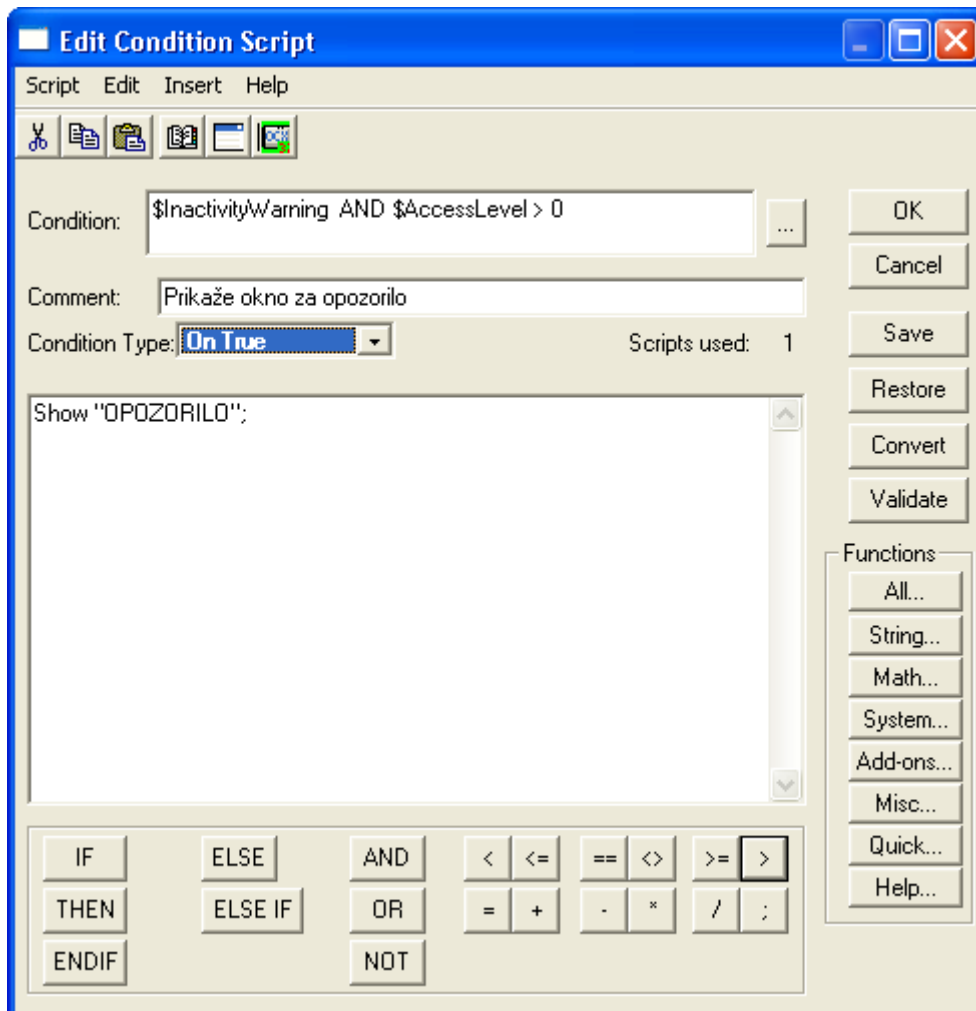
Touch
Pushbuttons
Hide Window
Opozorilo

- Če je uporabnik še vedno neaktiven, naj se izvede avtomatska odjava, ki naj se ustrezno signalizira z novim oknom tipa *popup*.

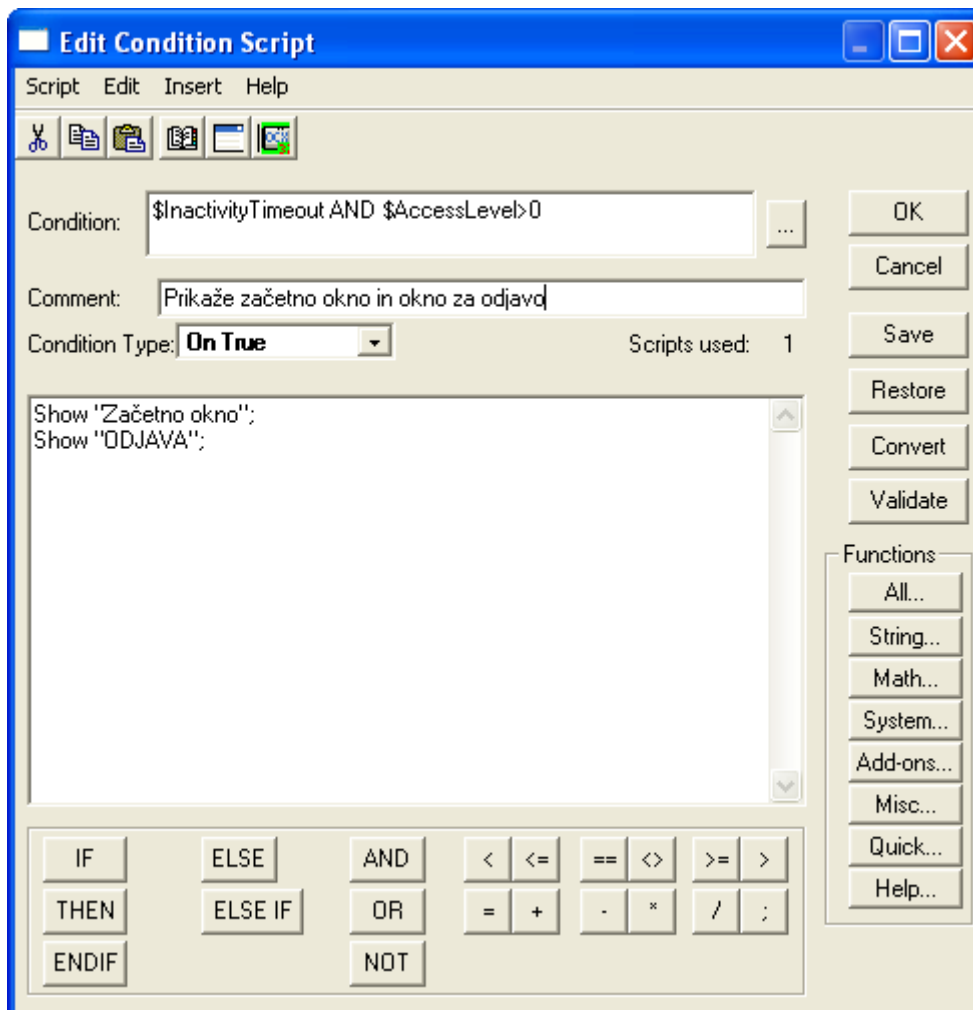


Touch Pushbutton/Hide Window (Odjava, Opozorilo)

Za prikaz okna “*Opozorilo*” uporabite programski modul: *Special, Scripts, Condition Scripts*:



in programski modul za prikaz začetnega okna (“Začetno okno”) in okna “Odjava”:



Izvedite naslednje nastavitve aplikacije:

Čas za opozorilo o neaktivnosti nastavite na 30s, čas za avtomatsko odjavo pa na 60s.

Special

Configure

WindowViewer

General

Inactivity Warning: 30s

Inactivity Timeout: 60s

Določite okno, ki se prikaže prvo ob zagonu vaše aplikacije:

Special

Configure

WindowViewer

Home Windows

Zacetno okno



3. **Preizkusite delovanje aplikacije**

- Prijavite se kot sistemski administrator z uporabniškim imenom “ADMINISTRATOR” in geslom “WONDERWARE”.
- Dodajte novega uporabnika z uporabniškim imenom “OPERATER”, geslom “OPERATER” in nivojem dostopa 8000.
- Preizkusite delovanje tipke za odjavo.
- Prijavite se kot nov uporabnik “OPERATER” in spremenite geslo.
- Na oknu vaše aplikacije “cokoladno mleko” dodajte tipko za izhod (*Touch Pushbutton/Action: Show Window “Začetno okno”*) in obenem izvedite odjavo uporabnika.