

Mobage Open Platform の歴史と Identity 関連技術について

株式会社ディー・エヌ・エー
グローバルプラットフォーム統括部
プラットフォームシステム部 アーキテクト
山口 徹

本プレゼンテーションは個人の考えを述べたものであり、株式会社ディー・エヌ・エーの立場や方針を反映したものではありません。

Mobage Open Platform の歩み (JP)

- 2009/11/14 – Feature Phone 向けの sandbox 開発環境 (OpenSocial WAP extention) のリリース
- 2010/01/27 – Feature Phone 向け Open Platform のサービス ローンチ
- 2010/07/22 – Yahoo! Mobage (PC 版 OpenSocial) Sandbox のリリース
- 2010/10/07 – Yahoo! Mobage のサービスローンチ

Mobage Open Platform の歩み (JP)

- 2011/02/03 – Smart Phone 向けの sandbox リリース
- 2011/02/24 – Smart Phone 向けのサービスローンチ
- 2011/04/01 – Mobage Smartphone SDK (ngCore) 及び sandbox リリース
- 2011/04/E – Mobage Smartphone App のローンチ
- 2011/08/29 – Mobage Native SDK リリース
- 2011/11/29 – Mobage Unity SDK リリース
- 2012/12/11 – Android 版 Shell App Framework のリリース

X-Border and X-Device

Identity First.

	FP	PC	SPWeb	SPApp
JP	○	○	○	○
WW	×	×	×	○
CN	×	×	△ (Shell App)	○
KR	×	×	○	○
TW	×	×	×	○



2013

JAPAN IDENTITY & CLOUD SUMMIT

今日の話

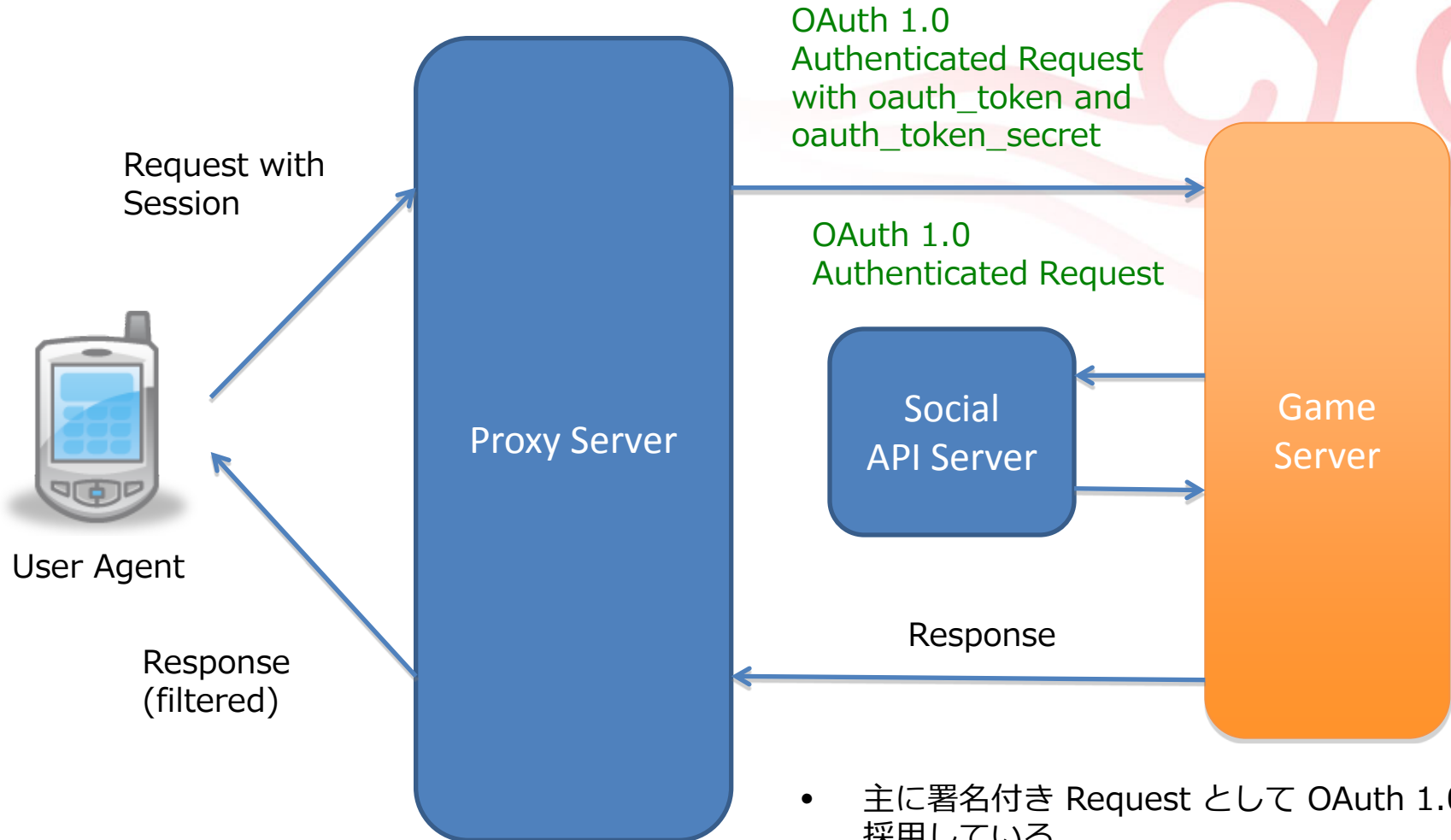
- Mobage Open Platform の利用している Identity 関連技術
 - FP, SPWeb
 - PC
 - SDK
- 現在進行中の Identity 関連技術
 - Session Cookie
 - Internal API Token

Mobage Open Platform の 利用している Identity 関連技術

各デバイス別プラットフォームでの適用事例

FP, SPWeb における OAuth 1.0

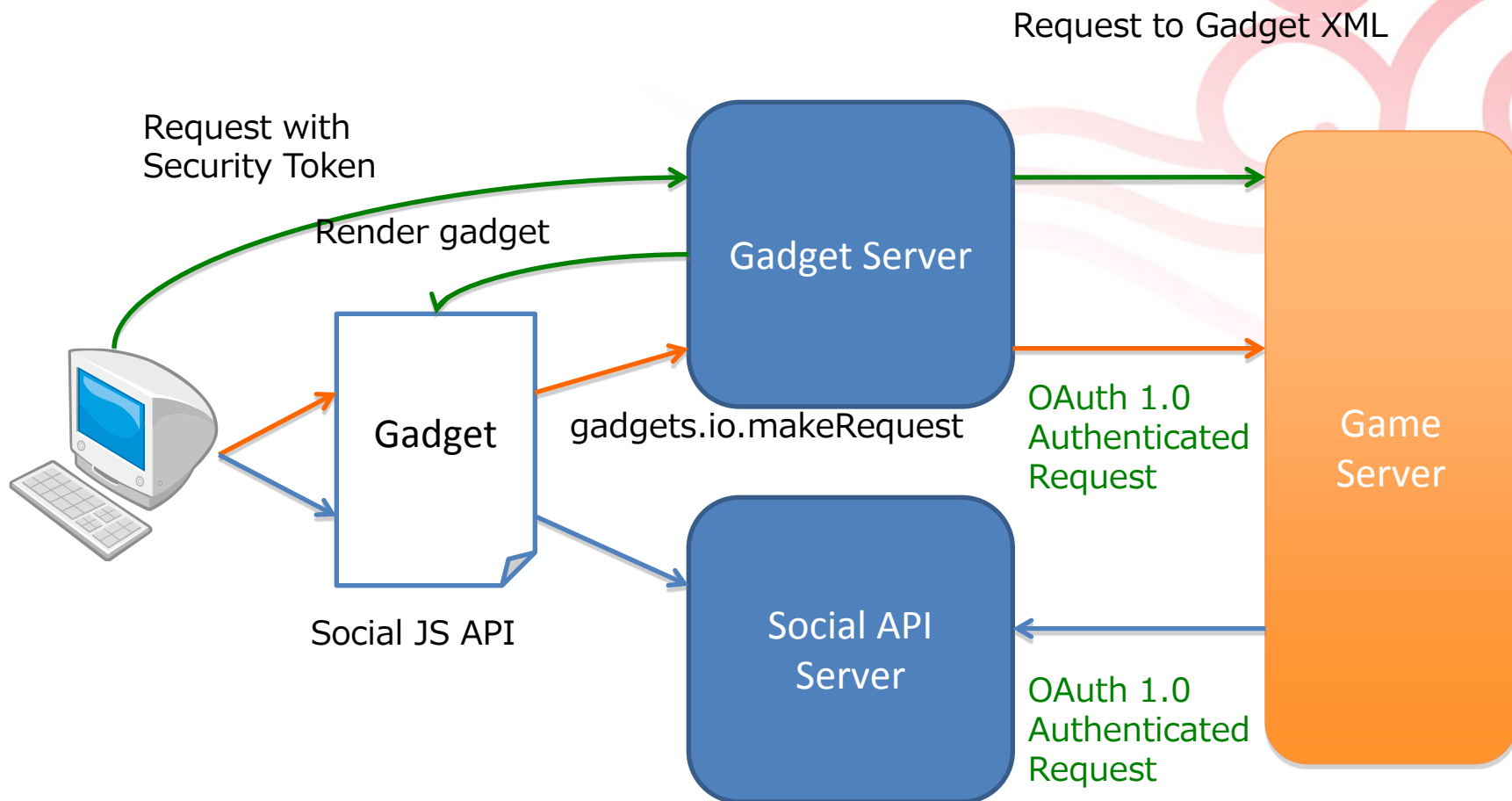
Identity First.



- 主に署名付き Request として OAuth 1.0 を採用している
- access token はリクエストごとに Proxy Server が発行する

PC における OAuth 1.0

Identity First.



- Gadget Server, Social API Server は Same Origin
- gadgets.io.makeRequest で署名付きリクエスト
- Game Server と Social API Server 間は 2-legged Request (Consumer Request)

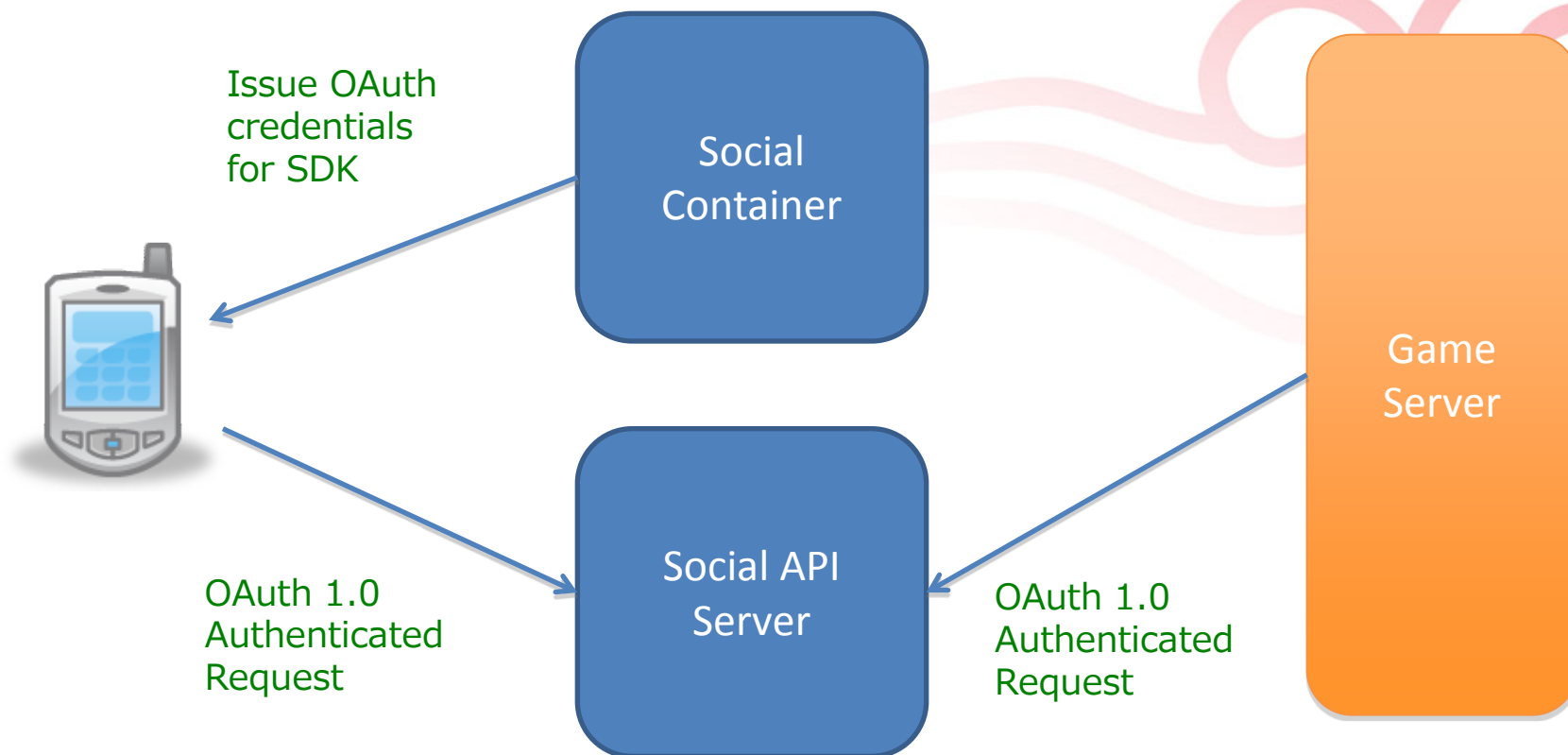


2013

JAPAN IDENTITY & CLOUD SUMMIT

SDK における OAuth 1.0

Identity First.



- SDK の Social API 向けの credentials と Server-To-Server の物は区別している
 - SDK は public client
- Server-To-Server 向けの credentials は変則型の Redirection-Based Authorization を用いて発行する

現在開発中の Identity 技術 応用事例

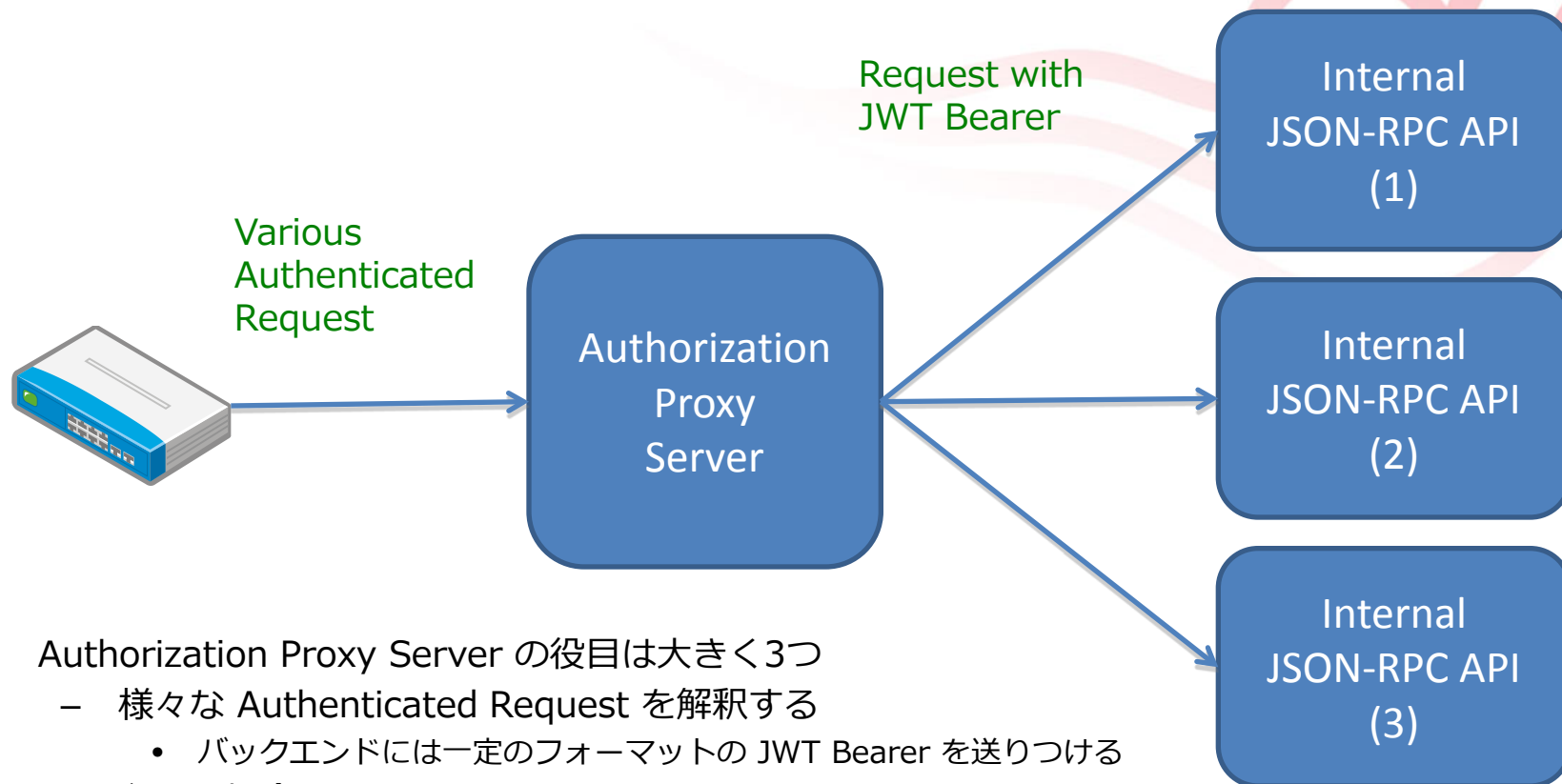
JSON Web Token (JWT) の活用

Session Cookie への応用

- User-Agent と一般的なウェブアプリケーションの間のステートフルな Session に対して JSON Web Token を利用している
 - JSON Web Signature として Session 発行
 - 失効日時をサーバーサイド時刻で絶対評価が可能
 - その他、JSON に様々なデータを格納する事が出来る
 - ex1) Session DB に問い合わせる為の一意的な識別子
 - ex2) Sticky Session のようにバックエンドの系統を表す識別子
 - ex3) User-Agent 文字列のハッシュ値。Session 奪取された際のリスクを軽減出来る
- 注意点
 - Cookie の許容サイズは注意する必要がある (RFC2109)

Internal API への応用

Identity First.



- Authorization Proxy Server の役目は大きく3つ
 - 様々な Authenticated Request を解釈する
 - バックエンドには一定のフォーマットの JWT Bearer を送りつける
 - 必要な場合は Request/Response に JSON Patch で filter する (for RESTful API)
 - 適切なバックエンドの JSON-RPC にディスパッチ

今後について

- OAuth 2.0, OpenID Connect の段階的導入
 - 特に SDK でのユースケースで利用したい
- Schema
 - JSON Schema の全面的採用
 - Application における validation ロジックとして利用
 - specification & document generation