

chapter 1 introducere în criptografie

1.1 termeni de bază

Criptografia este o ramură a matematicii aplicate care este utilizată pentru securizarea și menținerea caracterului privat al informațiilor. În termeni practici, acest lucru implică conversia unui text (fișier, șir de caractere/biți) în clar (plain text) într-unul criptic (numit text cifrat).

Acest proces de conversie sau de codificare a textului clar se numește **criptare**. Procesul invers, de conversie a textului cifrat în text (în) clar se numește **decriptare**.

Ambele procese utilizează (sub o formă sau alta) o procedură de criptare, numită **algoritm de criptare**.

Majoritatea acestor algoritmi sunt de domeniul public, adică sunt cunoscuți, caracterul secret (privat) al comunicării fiind asigurat de utilizarea unei chei de criptare/decriptare, cheie cunoscută (în cazul ideal) doar de către entitățile care sunt îndreptățite să le cunoască, la ambele capete ale canalului de comunicare.

Criptologia este o ramură a matematicii care descrie fundamentele matematice ale metodelor criptografice precum și ale principiilor de autentificare și restricționare a accesului la informații.

Termenul de criptologie cuprinde atât **criptografia** (criptarea informațiilor) cât și **criptanaliza** (analiza criptografică), adică arta de a sparge sistemele de criptare.

1.2 servicii criptografice

Criptografia oferă următoarele servicii:

- autentificare
- integritatea datelor
- non-repudiere
- confidențialitate

Să detaliem puțin aceste concepte.

Autentificarea permite destinatarului mesajului să valideze identitatea expeditorului. Previne insinuarea unei entități neautorizate ca fiind expeditorul legitim al mesajului.

Integritatea datelor garantează că mesajul trimis nu a fost modificat sau alterat pe parcursul comunicării. Acest lucru este realizat, de obicei, prin atașarea la mesaj a unui șir de control (digest, hash) de lungime fixă. Acest șir de control poate fi recreat de către destinatar și permite identificarea unei modificări intenționate sau nu a conținutului mesajului trimis.

Non-repudierea, înseamnă, în securitatea digitală, două lucruri:

- un serviciu care oferă dovada integrității și (mai ales) a originii datelor
- o modalitate de autentificare cu un nivel înalt de încredere

Confidențialitatea, ca serviciu, previne accesul la conținutul real al mesajului din partea entităților neautorizate.

1.3 clasificarea algoritmilor criptografici

Există două tipuri principale de algoritmi de criptare cu cheie:

- cheie secretă – algoritmi cu cheie simetrică
- cheie publică – algoritmi cu cheie asimetrică

Algoritmii cu cheie simetrică se bazează pe caracterul privat (secret) al cheii de criptare/decriptare. Cheie este cunoscută de către de către expeditor și de către destinatar.

Acești algoritmi pot fi clasificați în continuare în algoritmi de tip **șir** (stream) și în algoritmi de tip **bloc** (block). Cei dintâi au ca unitate de codificare un caracter în timp ce ceilalți tip acționează asupra unui bloc de caractere, care este considerat drept unitate de codificare.

Viteza de execuție a algoritmilor simetrici este mult mai mare ca cea a celor asimetrici. Pe de altă parte, schimbul de chei dintre expeditor și destinatar implicat de utilizarea algoritmilor simetrici ridică noi probleme de securitate. În practică, se obișnuiește utilizarea criptării asimetrice pentru generarea și schimbul de chei ce urmează a fi utilizate pentru criptare propriu-zisă (cea simetrică) a mesajului.

1.4 algoritmi de criptare cu cheie simetrică

Algoritmii de criptare cu cheie simetrică utilizează o singură cheie (secretă) pentru a efectua atât criptarea cât și decriptarea mesajului. Din acest motiv, păstrarea caracterului secret a cheii comune este crucială pentru păstrarea caracterului secret al comunicării. Algoritmii cei mai utilizați la ora actuală sunt:

- **DES** – Data Encryption Standard (Standard de criptare a datelor) - a fost dezvoltat la mijlocul anilor 70. Este un standard NIST (US National Institute of Standards and Technology). DES este un algoritm de tip bloc (block) care utilizează blocuri de 64 de biți și o cheie de 56 de biți. Lungimea modestă a cheii îl face vulnerabil la atacuri de forță brută. Specificația inițială a acestui algoritm de criptare este FIPS (Federal Information Processing Standards) 46. Cea mai nouă versiune a DES-ului este Triple-DES (sau 3-DES) și se bazează pe utilizarea de trei ori a DES-ului, cu trei chei diferite, independente. Este, desigur, mai puternic decât DES, dar este și mai lent, dacă îl comparăm cu algoritmi mai noi de criptare. 3-DES este specificat în FIPS 46-3 (Octombrie 1999)
- **AES** – Advanced Encryption Standard (Standard de Criptare Avansată) - obiect al FIPS 197 (noiembrie 2001). AES este un cifru bloc care utilizează blocuri de 128 biți și o cheie de dimensiune 128 biți. Sunt specificate și variante utilizând chei de 192 și 256-biți. Ceea ce este specific pentru acest algoritm este faptul că procesează date la nivel de octet, spre deosebire de procesarea la nivel de biți care a fost folosită anterior. Algoritmii este eficient și considerat sigur.

1.5 distribuirea cheilor secrete

Utilizarea algoritmilor de criptare cu cheie simetrică presupune existența unui sistem robust de distribuție a cheilor. Desigur că aceste chei, fiind ele însele secrete, trebuie încryptate înainte de a fi trimise în mod electronic sau pot fi distribuite prin alte mijloca (prin curieri, de exemplu) pentru a preveni interceptarea cheilor de către o entitate neautorizată.

Există două standarde pentru distribuirea automată a cheilor secrete. Primul standard, numit X9.17 este definit de către ANSI (American National Standards Institute) iar cel de-al doilea este protocolul Diffie-Hellman.

În acest curs ne vom ocupa doar de cea de-a doua metodă, protocolul Diffie-Hellman.

1.6 algoritmi cu cheie asimetrică

Algoritmii cu cheie asimetrică se bazează pe două key distincte pentru implementarea celor două faze: criptarea și, respectiv, decriptarea:

- o cheie publică, care poate fi distribuită sau făcută publică la cerere
- o cheie privată (secretă) care corepunde unei anume chei publice, dar care este cunoscută doar de proprietarul cheii sau de către alte entități autorizate.

Fiecare din aceste două chei definește o funcție de transformare. Cele două transformări definite de către o pereche de chei publice/private sunt inverse una celeilalte și pot fi utilizate pentru criptarea/decriptarea unui mesaj. Nu este important care din cele două chei este folosită pentru criptare/decriptare.

Deși algoritmii de criptare cu cheie asimetrică sunt mai lenți decât cei cu cheie simetrică, aceștia au avantajul de a elimina procesul de distribuire a cheilor.

Algoritmii principali de criptare cu cheie asimetrică:

- **RSA** – (Rivest-Shamir-Adleman) este cel mai utilizat algoritm cu cheie asimetrică. Este utilizat în principal pentru distribuirea cheilor și pentru semnături digitale. Toate calculele sunt făcute modulo un întreg (de regulă de peste 2048 biți, adică peste 617 cifre zecimale) $n = p \cdot q$, unde numărul n este public, dar p și q sunt numere prime secrete. Pornind de la reprezentarea numerică a unui mesaj m și de la un exponent public e , este creat un text cifrat $c = m^e \pmod{n}$. Destinatarul utilizează exponentul invers al lui e modulo $(p-1)(q-1)$ (i.e. $d = e^{-1} \pmod{(p-1)(q-1)}$) pentru decriptare, adică $c^d = m^{(e \cdot d)} = m \pmod{n}$. Cheia privată este (n, p, q, e, d) (sau doar p, q, d) în timp ce cheia publică este (n, e) . Mărimea lui n trebuie să fie cel puțin de 1024 biți (peste 10^{300}), dar cerințele curente pretind o valoare de 2048 biți.
- **Rabin** – acest sistem de criptare este echivalent cu procesul de factorizare a unui număr, problemă care este în sine dificilă. Punctul de plecare îl reprezintă (ca și în cazul RSA) un număr mare $n = p \cdot q$, unde p și q sunt numere prime secrete. Mesajul original m (văzut ca și număr) este ridicat la pătrat ($c = m^2 \pmod{n}$) și trimis astfel la destinație. Destinatarul calculează rădăcina pătrată a lui $c \pmod{p}$ și \pmod{q} , rezultând 4 variante distincte ale mesajului original. Una din variante e cea corectă. Deși nu este obiectul unui standard (RSA este standardizat), algoritmul este bine explicat în câteva cărți și prezentări. Cheile de 1024 de biți și peste sunt considerate sigure.

1.7 funcții hash

Funcțiile hash au ca intrare un mesaj (fișier, șir) de lungime arbitrară și generează o sumă/șir de control (numit și hash sau digest) de lungime fixă. Lungimea acestui șir de control depinde de funcția utilizată, dar în general este între 128 și 512 biți.

Funcțiile hash sunt utilizate în special în trei domenii:

- garantarea integrității unui mesaj (sau a unui fișier descărcat) prin atașarea la mesaj a hash-ului generat. Destinatarul poate recalcula hash-ul mesajului/fișierului primit și acesta poate fi comparat cu hash-ul atașat de către expeditor. Dacă acestea coincid, avem garanția (cu un foarte înalt grad de încredere) că mesajul/fișierul nu a fost alterat.
- Sunt parte a procesului de creare a semnăturii digitale
- stocarea parolelor – parolele nu sunt aproape niciodată (sau nu ar trebui să fie) stocate în forma lor originală. Ceea ce este stocat, în general, este un hash al parolei. Atunci când un utilizator introduce o parolă, este calculat hash-ul acesteia, care este apoi comparat cu hash-ul stocat. Dacă ele coincid, parola este considerată ca fiind cea corectă.

Cele mai utilizate funcții hash sunt cele din familia MD și SHA - și anume MD5 și SHA-1, cele mai noi fiind SHA-2 și SHA-3. SHA înseamnă Secure Hash Algoritm. O altă funcție hash de interes este RipeMD -

chapter 1

160. Funcțiile MD generează un hash de 128 biți și au fost proiectate de compania RSA Security. În timp ce MD5 este încă răspândit, MD4 a fost spart și este considerat nesigur. SHA-1 și RipeMD-160 sunt considerate sigure pentru moment. În timp ce SHA-2 este o extensie a SHA-1, SHA-3 oferă un nou algoritm pentru calculul hash-ului.

Începând cu cele mai noi funcții, iată o listă de funcții hash de interes practic.

- SHA-3 utilizează algoritmul Keccak, o construcție de burete (sponge) în care blocurile de mesaje sunt XOR-ed într-un subset al stării, care este apoi transformat ca un întreg. În versiunea utilizată în SHA-3, starea constă într-o matrice de 5×5 cuvinte pe 64 de biți, în total 1600 de biți. Procesul de standardizare a fost finalizat în august 2015 ca FIPS 202 - <https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/FIPS/NIST.FIPS.202.pdf>.
- SHA-2 include schimbări semnificative față de predecesorul său, SHA-1. Familia SHA-2 constă din șase funcții hash cu digest (valori hash) care sunt de lungime 224, 256, 384 sau 512 biți, cunoscute sub denumirile: SHA-224, SHA-256, SHA-384, SHA-512, SHA-512/224 și SHA-512/256.
- SHA-1 - Algoritm Hash Securizat. Publicat de Guvernul Statelor Unite. Specificația sa este obiectul FIPS 180-1 (aprilie 1995). FIPS reprezintă Federal Information Processing Standard (Standardele Federale de Procesare a Informațiilor). Produce un hash de 160 de biți (5 cuvinte pe 32 de biți).
- RipeMD-160 - conceput ca înlocuitor pentru seria MD. Produce un hash de 160 de biți (sau 20 de octeți, dacă doriți).
- MD5 - Message Digest 5. Dezvoltat de laboratoarele RSA. Produce un hash de 128 biți. Încă în uz, mai ales pentru verificarea integrității mesajelor (sau a fișerelor descărcate).
- MD2, MD4 - Algoritmi de hash mai vechi dezvoltate de către RSA Data Security. Deoarece au defecte cunoscute, ele sunt doar de interes istoric.

1.8 semnătura digitală

Unii algoritmi cu cheie publică pot fi utilizați pentru a genera semnături digitale. O semnătură digitală este o cantitate mică de date care poate fi creată utilizând o cheie privată și există o cheie publică care poate fi utilizată pentru a verifica dacă semnătura a fost generată cu adevărat utilizând cheia privată corespunzătoare. Algoritmii utilizați pentru a genera semnătura trebuie să fie astfel încât, fără a cunoaște cheia privată, nu este posibilă crearea unei semnături care să se confirme ca fiind validă.

Semnăturile digitale sunt folosite pentru a verifica dacă un mesaj vine de la expeditorul revendicat (presupunând că numai expeditorul cunoaște cheia privată corespunzătoare cheii publice). Aceasta se numește autentificare (a originii datelor). Ele pot fi, de asemenea, folosite pentru a marca temporal (timestamp) documente: o entitate de încredere semnează documentul și marca temporală cu cheia privată, certificând astfel că documentul a existat la momentul menționat.

Semnăturile digitale pot fi, de asemenea, folosite pentru a certifica faptul că o cheie publică aparține unei anumite entități. Aceasta se face prin semnarea combinației cheii publice și a informațiilor despre proprietarul acesteia printr-o cheie de încredere. Structura de date rezultată este adesea numită un certificat de cheie publică (sau pur și simplu, un certificat). Certificatele pot fi considerate ca fiind similare cu pașapoartele care garantează identitatea purtătorilor lor.

Entitatea de încredere care eliberează certificate entităților identificate se numește o autoritate de certificare (CA – Certificate Authority). Autoritățile de certificare pot fi considerate ca fiind similare cu guvernele care eliberează pașapoarte pentru cetățenii lor.

O autoritate de certificare poate fi administrată de un furnizor extern de servicii de certificare sau chiar de un guvern sau CA poate aparține aceleiași organizații ca entitățile. De asemenea, CA pot emite certificate altor (sub-) CA. Acest lucru duce la o ierarhie de certificare asemănătoare arborilor. Cel mai înalt CA de încredere din arbore este numit CA rădăcină. Ierarhia de încredere formată de entitățile finale, sub-CA-uri și rădăcină CA este numită infrastructură cu cheie publică (PKI – Public Key Infrastructure).

O infrastructură cu cheie publică nu necesită neapărat o ierarhie sau rădăcini acceptate universal și fiecare parte poate avea puncte de încredere diferite. Acesta este conceptul web de încredere utilizat, de

exemplu, în PGP (Pretty Good Privacy).

O semnătură digitală a unui document arbitrar este în mod tipic creată prin calcularea unui hash (digest) al mesajului din document și prin concatenarea acestuia cu informații despre semnatar, un marcaj temporal (de timp) etc. Aceasta se poate face prin aplicarea unei funcții hash criptografice pe date. Șirul rezultat este apoi criptat utilizând cheia privată a semnatarului utilizând un algoritm adecvat. Blocul de biți criptat rezultat este semnătura. Acesta este adesea distribuit împreună cu informații despre cheia publică care a fost utilizată pentru semnarea acestuia.

Pentru a verifica o semnătură, destinatarul determină mai întâi dacă are încredere că cheia aparține persoanei de care ar trebui să aparțină (folosind un certificat sau o cunoaștere a priori) și apoi decriptează semnătura utilizând cheia publică a persoanei. Dacă semnătura se decriptează în mod corespunzător și informațiile se potrivesc cu cea a mesajului (digest (hash) corect al mesajului etc.), semnătura este acceptată ca valabilă. Pe lângă autentificare, această tehnică asigură și integritatea datelor, ceea ce înseamnă că se detectează modificări neautorizate sau accidentale ale datelor în timpul transmiterii.

Câteva metode pentru realizarea și verificarea semnăturilor digitale sunt disponibile în mod liber. Cel mai cunoscut algoritm este RSA.

1.9 protocoale și standarde criptografice

- **DNSSEC** – Domain Name Server Security. Protocol pentru servicii de numire distribuite
- **SSL** – Secure Socket Layer – principalul protocol pentru conexiuni WWW securizate. Increasing importance due to higher sensitive information traffic. The latest version of the protocol is called **TLS** – Transport Security Layer. Was originally developed by Netscape as an open protocol standard.
- **SHTTP** – un protocol mai nou, mai flexibil decât SSL/TKS. Specificat în RFC 2660.
- **PKCS** – Public Key Encryption Standards – dezvoltat de către RSA Data Security și definește modalități sigure de utilizare a RSA.

1.10 vulnerabilitatea algoritmilor criptografici

Sistemele criptografice bune trebuie întotdeauna proiectate astfel încât să fie cât mai greu de spart. Este posibil să se construiască sisteme care nu pot fi sparte în practică (deși acest lucru nu poate fi, de obicei, dovedit). Acest lucru nu crește în mod semnificativ efortul de implementare a sistemului; cu toate acestea, este necesară atenție și expertiză. Nu există nici o scuză pentru un proiectant de sistem să facă sistemul vulnerabil din start. Orice mecanisme care pot fi folosite pentru a ocoli securitatea trebuie să fie explicate, documentate și aduse în atenția utilizatorilor finali.

În teorie, orice metodă criptografică cu o cheie poate fi spartă prin încercarea succesivă a tuturor cheilor. Dacă utilizarea forței brute pentru a încerca toate cheile este singura opțiune, puterea de calcul necesară crește exponențial cu lungimea cheii. O cheie pe 32 de biți are nevoie de 2^{32} (aproximativ 10^9) pași. Acesta este ceva ce poate face oricine pe computerul său de acasă. Un sistem cu chei pe 56 de biți, cum ar fi DES, necesită un efort substanțial, dar utilizarea unor sisteme distribuite masive necesită doar câteva ore de calcul. În 1999, o căutare de forțe brute folosind un supercomputer special conceput și o rețea mondială de aproape 100.000 de PC-uri pe Internet a găsit o cheie DES în 22 de ore și 15 minute. Se crede că cheile cu cel puțin 128 de biți (cum ar fi AES, de exemplu) vor fi suficiente împotriva atacurilor de forță brută în viitorul apropiat.

Cu toate acestea, lungimea cheii nu este singura problemă relevantă. Multe cifruri pot fi sparte fără a încerca toate cheile posibile. În general, este foarte dificil să se proiecteze metode de cifrare care nu ar putea fi sparte mai eficient folosind alte metode.

Modelele nepublicate sau secrete ar trebui, în general, să fie privite cu suspiciune. Destul de des designerul nu este sigur de siguranța algoritmului, sau securitatea acestuia depinde de secretul algoritmului.

chapter 1

În general, nici un algoritm care depinde de secretul algoritmului nu este sigur. Pentru profesioniști, este ușor să dezassembleze și să inverseze algoritmul. Experiența a arătat că marea majoritate a algoritmilor secrete care au devenit cunoscute mai târziu au fost în realitate slabe.

Cheile folosite în algoritmi cu chei publice sunt de obicei mult mai lungi decât cele utilizate în algoritmi simetrici. Acest lucru este cauzat de structura suplimentară care este disponibilă pentru cript-analizator. Problema nu este aceea de a ghici cheia corectă, ci de a deduce cheia privată potrivită din cheia publică. În cazul RSA, acest lucru se poate face prin factorizarea unui număr întreg, care are doi factori principali mari. În cazul altor sisteme criptosisteme, acest lucru este echivalent cu calculul logaritmului discret modulo un număr întreg (care se consideră a fi aproximativ comparabil cu factorizarea atunci când moduli este un număr mare mare). Există criptosisteme cu cheie publică bazate pe alte principii.

Pentru a da o idee despre complexitatea criptosistemului RSA, un modul de 256 de biți este ușor de luat în considerare la domiciliu, iar cheile de 512 biți pot fi sparte de către grupurile de cercetare universitare în câteva luni. Cheile cu 768 de biți probabil că nu sunt sigure pe termen lung. Cheile cu 1024 de biți și mai mult ar trebui să fie în siguranță pentru moment, dacă nu se fac progrese criptografice majore împotriva RSA. RSA Security pretinde că cheile de 1024-biți sunt echivalente cu rezistența la cheile simetrice de 80 de biți și recomandă utilizarea acestora până în 2010. Cheile RSA de 2048-biți sunt susținute a fi echivalente cu cheile simetrice de 112 biți și pot fi utilizate cel puțin până în 2030 .

Trebuie subliniat faptul că puterea unui sistem criptografic este de obicei egală cu cea mai slabă verigă. Nici un aspect al designului sistemului nu ar trebui să fie trecut cu vederea, de la alegerea algoritmilor la politicile de distribuție și utilizare a cheilor.

1.11 analiza criptografică și spargerea sistemelor de criptare

Criptanaliza este arta descifrării comunicațiilor criptate fără cunoașterea cheilor corecte. Există multe tehnici criptanalitice. Unele dintre cele mai importante pentru un implementator de sistem sunt descrise mai jos.

- atac de tip **text cifrat** (ciphertext): aceasta este situația în care atacatorul nu știe nimic despre conținutul mesajului și trebuie să lucreze doar cu textul cifrat. În practică, este destul de des posibil să se facă presupuneri despre textul original, deoarece multe tipuri de mesaje au anteturi de format fix. Chiar și scrisorile și documentele obișnuite încep într-un mod foarte previzibil. De exemplu, multe atacuri clasice folosesc analiza de frecvență a textului cifrat, însă acest lucru nu funcționează bine împotriva algoritmilor moderni.

Sistemele de criptare moderne nu sunt vulnerabile la atacurile numai de tip text cifrat, deși uneori acestea sunt considerate cu presupunerea suplimentară că mesajul conține unele particularități statistice.

- atac de tip **text original parțial** (known plaintext): Atacantul știe sau poate ghici textul original pentru anumite părți ale textului cifrat. Sarcina este de a decripta restul blocurilor de tip text cifrat utilizând aceste informații. Acest lucru se poate face prin determinarea cheii folosite pentru criptarea datelor sau prin intermediul unei scurtături.

Una dintre cele mai cunoscute metode cunoscute de text original parțial este criptanaliza liniară împotriva cifrurilor de tip bloc.

- atac de tip **text original ales** (chosen plaintext): Atacatorul este capabil să aibă orice text pe convenabil criptat cu cheia necunoscută. Sarcina este de a determina cheia utilizată pentru criptare.

Un bun exemplu al acestui atac este criptanaliza diferențială care poate fi aplicată împotriva cifrurilor (algoritmilor) de tip bloc (și, în unele cazuri, și împotriva funcțiilor de hash).

Unele sisteme de criptare, în special RSA, sunt vulnerabile la atacurile de text original ales. Atunci când se utilizează astfel de algoritmi, trebuie să se aibă grijă să se proiecteze aplicația (sau protocolul) astfel încât un atacator să nu aibă niciodată posibilitatea de a cripta un text ales.

- atac de tip **man-in-the-middle** (intermediar): acest atac este relevant pentru comunicarea criptografică și pentru protocoalele de distribuție a cheilor. Ideea este că atunci când două părți, A și B, schimbă cheile pentru o comunicare securizată (de exemplu, folosind protocolul Diffie-Hellman), un adversar se poziționează

între A și B pe linia de comunicație. Adversarul interceptează apoi semnalele pe care A și B le trimit reciproc și efectuează un schimb de chei cu A și B separat. A și B vor avea în final chei diferite, fiecare dintre ele fiind cunoscută adversarului. Intermediarul poate apoi decripta orice mesaj de la A cu cheia pe care o împarte cu A și apoi să retransmită mesajul la B prin criptarea din nou cu cheia pe care o împarte cu B. Atât A cât și B vor crede că comunică în siguranță, dar de fapt adversarul aude totul.

Modalitatea obișnuită de a preveni atacul de tip "man-in-the-middle" este utilizarea unui sistem de criptare cu cheie publică capabil să furnizeze semnături digitale. Pentru configurare, părțile trebuie să-și cunoască în avans cheile publice. După ce secretul partajat a fost generat, părțile trimit semnăturile digitale între ele. Intermediarul (man-in-the-middle) nu reușește în atacul său, deoarece nu reușește să creeze aceste semnături fără cunoașterea cheilor private folosite pentru semnare.

Această soluție este suficientă dacă există și o modalitate de a distribui în siguranță cheile publice. Un astfel de mod este o ierarhie de certificare, cum ar fi X.509. Este folosit de exemplu în IPSec.

- **Corelația** dintre cheia secretă și ieșirile sistemului de criptare este sursa principală de informații pentru criptanalizator. În cel mai simplu caz, informațiile despre cheia secretă sunt scurgeri directe ale sistemului de criptare. Cazurile mai complicate necesită studierea corelației (în esență, a oricărei relații care nu ar fi de așteptat doar pe baza hazardului) între informațiile observate (sau măsurate) despre sistemul de criptare și informațiile esențiale ghicite.

De exemplu, în atacurile liniare (sau diferențiale) împotriva cifrurilor de tip bloc, cript-analizatorul studiază textele cunoscute (respectiv alese) și textul cifrat observat. Ghicind câțiva biți ai cheii sistemului de criptare, analistul determină prin corelarea dintre textul plat și textul cifrat dacă a ghicit corect. Acest lucru poate fi repetat și are multe variații.

Criptanaliza diferențială introdusă de Eli Biham și Adi Shamir la sfârșitul anilor 1980 a fost primul atac care a folosit pe deplin această idee împotriva cifrurilor de tip bloc (mai ales împotriva DES). Mai târziu, Mitsuru Matsui a venit cu criptanaliza liniară, care era și mai eficientă împotriva DES. Mai recent, s-au dezvoltat noi atacuri folosind idei similare.

Poate că cea mai bună introducere la acest material este procesul de EUROCRYPT și CRYPTO pe parcursul anilor 1990. Se poate găsi discuția lui Mitsuru Matsui despre criptanaliza liniară a DES și despre ideile unor diferențe trunchiate de Lars Knudsen (de exemplu, criptanaliza IDEA). Cartea lui Eli Biham și Adi Shamir despre criptanalizarea diferențiată a DES este lucrarea "clasică" pe acest subiect.

Ideea de corelare este fundamentală pentru criptografie și câțiva cercetători au încercat să construiască criptosisteme care sunt promițător de protejate împotriva acestor atacuri. De exemplu, Knudsen și Nyberg au studiat securitatea dovedită împotriva criptanalizei diferențiate.

- **Atacul împotriva sau utilizarea hardware-ului subiacent:** În ultimii ani, pe măsură ce tot mai multe dispozitive mobile de criptare mobile au intrat în uz larg, o nouă categorie de atacuri a devenit relevantă și urmărește direct implementarea hardware a sistemului de criptare.

Atacurile utilizează datele de la măsurătorile foarte fine ale dispozitivului crypto, care fac, de exemplu, criptarea și calculează informațiile cheie din aceste măsurători. Ideile de bază sunt apoi strâns legate de cele din alte atacuri de corelație. De exemplu, atacatorul ghicește niște biți ai cheii și încearcă să verifice corectitudinea presupunerii studiind corelația cu măsurătorile ei.

S-au propus mai multe atacuri, cum ar fi utilizarea temporizării fine a dispozitivului, măsurători fine ale consumului de energie și modele de radiații. Aceste măsurători pot fi utilizate pentru a obține cheia secretă sau alte tipuri de informații stocate pe dispozitiv.

Acest atac este, în general, independent de algoritmi criptografici utilizați și poate fi aplicat oricărui dispozitiv care nu este protejat în mod explicit împotriva acestuia.

Mai multe informații despre analiza puterii diferențiale sunt disponibile la <http://www.cryptography.com>.

- **Defectele în criptosisteme** pot duce la criptanaliză și chiar la descoperirea cheii secrete. Interesul pentru dispozitivele criptografice conduce la descoperirea faptului că unii algoritmi s-au comportat foarte prost odată cu introducerea de mici defecte în calculul intern.

De exemplu, implementarea obișnuită a operațiunilor cu cheie privată RSA este foarte susceptibilă la atacurile de eroare. S-a demonstrat că prin producerea unui bit de eroare la un punct adecvat se poate dezvălui factorizarea modulului (adică dezvăluie cheia privată).

Idei similare au fost aplicate la o gamă largă de algoritmi și dispozitive. Este deci necesar ca dispozitivele

chapter 1

criptografice să fie proiectate pentru a fi foarte rezistente împotriva defectelor (și împotriva introducerii a defectelor de către criptanalizatori).

- **Calculul cuantic:** lucrarea lui Peter Shor despre factorizare în timp polinomial și algoritmi pentru logaritmul discret, utilizând computerele cuantice a provocat un interes tot mai mare în calculul cuantic. Calculul cuantic este un domeniu recent de cercetare care utilizează mecanica cuantică pentru a construi computere care, în teorie, sunt mai puternice decât computerele seriale moderne. Puterea derivă din paralelismul inerent al mecanicii cuantice. Deci, în loc să efectuăm sarcini una câte una, cum fac mașinile de serie, computerele cuantice le pot efectua pe toate odată (în paralel). Astfel, se speră că, cu ajutorul calculatoarelor cuantice, putem rezolva problemele imposibile pentru computerele seriale.

Rezultatele lui Shor implică faptul că, dacă calculatoarele cuantice ar putea fi implementate eficient, atunci majoritatea criptografiei cu cheie publică vor deveni istorie. Cu toate acestea, ele sunt mult mai puțin eficiente împotriva criptografiei cu cheie secretă.

Starea actuală a computerelor cuantice nu pare alarmantă, deoarece au fost implementate doar mașini foarte mici. Teoria calculului cuantic oferă promisiuni pentru performanțe mai bune decât computerele seriale, cu toate acestea, dacă se vor realiza în practică, este o întrebare deschisă.

Mecanica cuantică este, de asemenea, o sursă pentru noi modalități de secretizare a datelor și o comunicare sigură cu potențialul de a oferi o securitate nevulnerabilă, acesta fiind domeniul criptografiei cuantice. Spre deosebire de calculul cuantic, multe implementări experimentale de succes ale criptografiei cuantice au fost deja realizate. Cu toate acestea, criptografia cuantică este încă departe de a fi realizată în aplicații comerciale.

- **criptografia ADN:** Leonard Adleman (unul dintre inventatorii RSA) a venit cu ideea de a folosi ADN-ul ca calculatoare. Moleculele de ADN ar putea fi văzute ca un calculator foarte mare capabil de execuție paralelă. Această natură paralelă ar putea da computerelor ADN o creștere a performanțelor exponențială față de computerele seriale moderne.

Există, din păcate, probleme cu calculatoarele ADN, una fiind faptul că accelerarea exponențială necesită și o creștere exponențială a volumului de material necesar. Astfel, în practică, computerele ADN ar avea limite asupra performanței lor. De asemenea, nu este foarte ușor să construiești unul.

chapter 2 funcții de hash

2.1 funcții de hash

O **funcție criptografică de hash** este o transformare care ia o intrare și returnează un șir de dimensiuni fixe, care se numește fie **valoare hash**, fie **sumă de control** sau **digest**. Funcțiile hash cu această proprietate sunt utilizate pentru o varietate de scopuri computaționale, inclusiv în criptografie. Valoarea hash este o reprezentare concisă a mesajului sau documentului mai lung din care a fost calculată. Sau, poate fi văzută ca un fel de "amprentă digitală" a documentului mai mare. Funcțiile hash criptografice sunt utilizate pentru a efectua verificări ale integrității mesajelor și pentru generarea semnăturii digitale precum și în alte aplicații de securitate a informațiilor, cum ar fi autentificarea și integritatea mesajelor.

O funcție de hash poate avea ca intrare un fișier, un mesaj, un șir de caractere, etc. de lungime arbitrară (deși un limită, greu de atins în practică, de genul $2^{64}-1$ biți, poate fi impusă în multe situații) și are ca ieșire un șir de biți, cu o lungime fixă, de exemplu: 128, 160 sau 256 de biți), șir care este numit fie suma de control, hash, digest sau amprentă digitală. O valoare hash (numită și "digest" sau "checksum") este un fel de "semnătură" pentru fluxul de date care reprezintă conținutul fișierului sau mesajului. O analogie care explică rolul funcției hash ar fi sigiliile de detectare a modificării folosite pe un pachet software.

În diferite standarde și aplicații, cele două funcții de hash utilizate cel mai frecvent sunt MD5 și familia SHA. În 2005, defecte de securitate au fost identificate în ambii algoritmi. În 2007, Institutul Național de Standarde și Tehnologie a anunțat un concurs pentru proiectarea unei funcții de tip hash, care a fost numit SHA-3 și care face obiectul FIPS 202 – <https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/fips/nist.fips.202.pdf>.

Pentru o funcție hash h cu domeniul D și codomeniul (mulțimea în care ia valori) R , următoarele cerințe sunt obligatorii:

1. Rezistența la pre-imagini - dat y în R , este computațional imposibil să găsim x în D astfel încât $h(x)=y$.
2. A doua rezistență la pre-imagini – dat fiind x în D , este computațional imposibil să găsim un alt z în D astfel încât $h(x)=h(z)$.
3. Rezistența la coliziune - este computațional imposibil să găsim x, z în D astfel încât $h(x)=h(z)$

2.2 aplicații ale funcțiilor de hash

Un caz tipic de utilizare a unui hash criptografic ar putea fi următorul: Alice propune o problemă de matematică dificilă lui Bob și susține că a rezolvat-o. Bob ar vrea să încerce el însuși, dar ar vrea să fie sigur că Alice nu blufează. Prin urmare, Alice își scrie soluția, adaugă un nonce random (un număr arbitrar care poate fi utilizat o singură dată), își calculează hash-ul și îi spune Bob valoarea hash (păstrând în același timp soluția și secretul nonce). În acest fel, când Bob vine cu soluția el însuși câteva zile mai târziu, Alice poate dovedi că a avut soluția mai devreme prin aceea că dezvăluie nonce-ul lui Bob. (Acesta este un exemplu de schemă simplă de angajament, în practica actuală, Alice și Bob vor fi adesea programe de calculator, iar secretul ar fi o entitate mai dificil de falsificat).

O altă aplicație importantă a hash-urilor securizate este verificarea integrității mesajelor. Determinarea faptului dacă au fost făcute schimbări la un mesaj (sau un fișier), de exemplu, poate fi realizată prin compararea hash-urilor mesajelor calculate înainte și după transmitere (sau după orice alt eveniment).

Un hash al mesajului poate servi și ca mijloc de identificare fiabilă a unui fișier; mai multe sisteme de gestionare a codurilor sursă, inclusiv Git, Mercurial și Monotone, utilizează sume de control SHA-1 pentru diferite tipuri de conținut (conținutul fișierelor, arborii de directoare, informațiile de origine etc.) pentru a le identifica în mod unic.

O aplicație înrudită este verificarea parolei. Parolele nu sunt de obicei stocate în text clar, din motive

chapter 2

evidente, ci în formă de hash. Pentru a autentifica un utilizator, parola prezentată de utilizator este convertită în hash și comparată cu hash-ul stocat. Acest lucru este denumit uneori criptare unidirecțională.

Din motive de securitate și de performanță, majoritatea algoritmilor de semnătură digitală specifică faptul că numai digestul mesajului este "semnat", nu întregul mesaj. Funcțiile Hash pot fi de asemenea folosite în generarea de biți pseudorandom.

2.3 MD5 – generalități

MD5 este o funcție de hash de tip bloc (dimensiunea blocului este de 512 biți) care a fost dezvoltată de către Rivest în 1991. Intrarea pentru MD5 este un mesaj sau fișier de lungime arbitrară, în timp ce ieșirea este un șir de biți de lungime fixă. Lungimea acestui hash este de 128 biți sau de 4 cuvinte (a 32 de biți fiecare). Specificația formală a acestui algoritm hash este conținută în RFC 1321.

2.4 descrierea algoritmului MD5

Începem cu presupunerea că avem un mesaj de lungime b biți ca intrare și că dorim să-i aflăm hash-ul. În cazul nostru, b este un întreg pozitiv sau zero, de mărime arbitrară. Presupunem că biții acestui mesaj sunt scriși astfel:

$$m_0 m_1 \dots m_{\{b-1\}}$$

Pentru calcularea hash-ului (digest-ului) acestui mesaj, sunt parcurși următorii cinci pași.

2.4.1 pasul 1 – adăugarea biților de umplură

Mesajul este "**umplut**" (completat, extins) astfel ca lungimea sa (în biți) să fie congruentă cu 448, modulo 512. Cu alte cuvinte, mesajul este extins pentru a-i mai lipsi doar 64 de biți ca să fie multiplu de 512. Acesată completare este efectuată întotdeauna, chiar dacă lungimea mesajului este deja congruentă cu 448 modulo 512.

Completarea se face după cum urmează: un singur bit "1" este atașat la mesaj și apoi biți cu valoarea "0" sunt atașați astfel încât lungimea în biți a mesajului completat să devină congruentă cu 448, modulo 512. În total, cel puțin un bit și cel mult 512 de biți sunt atașați.

2.4.2 pasul 2 – adăugarea lungimii

O reprezentare pe 64 de biți a lui b (lungimea mesajului înainte de adăugarea biților de umplere) este atașată la rezultatul etapei anterioare. În cazul puțin probabil că b este mai mare de 2^{64} , atunci se utilizează doar cei 64 de biți de ordin mic din b . (Acești biți sunt atașați ca două cuvinte pe 32 de biți și mai întâi este atașat cuvântul cu cifrele mai puțin semnificative, în conformitate cu convențiile anterioare.)

În acest moment mesajul rezultat (după umplutura cu biți și cu lungimea atașată) are o lungime care este un multiplu exact de 512 biți. În mod echivalent, acest mesaj are o lungime care este un multiplu exact de 16 cuvinte (32 de biți). Fie $M [0 \dots N-1]$ cuvintele mesajului rezultat, unde N este un multiplu de 16.

2.4.3 pasul 3 – inițializarea bufferului MD

Un buffer de patru cuvinte (A, B, C, D) este folosit pentru a calcula digestul mesajului. Aici fiecare din A, B, C, D este un registru pe 32 de biți. Aceste registre sunt inițializate cu următoarele valori în octeți hexazecimali, în ordine descrescătoare):

```
cuvântul A: 01 23 45 67
cuvântul B: 89 ab cd ef
cuvântul C: fe dc ba 98
cuvântul D: 76 54 32 10
```

2.4.4 pasul 4 - procesarea mesajului în blocuri de 16-cuvinte

Mai întâi definim patru funcții auxiliare, fiecare având ca intrări trei cuvinte pe 32 de biți și producând ca ieșire un cuvânt pe 32 de biți.

$$F(X, Y, Z) = (X \& Y) | (\sim X \& Z)$$

$$G(X, Y, Z) = (X \& Z) | (Y \& \sim Z)$$

$$H(X, Y, Z) = X \wedge Y \wedge Z$$

$$I(X, Y, Z) = Y \wedge (X | \sim Z)$$

Pentru fiecare bit, F acționează ca o condiție: dacă X atunci Y altfel Z. Funcția F ar fi putut fi definită folosind + în locul lui **sau** din moment ce X și Y și not(X) și Z nu vor avea niciodată 1 în aceeași poziție de. Interesant de observat că dacă biții X, Y și Z sunt independenți și imparțiali, fiecare bit al F (X, Y, Z) va fi independent și imparțial.

Funcțiile G, H și I sunt similare cu funcția F, prin aceea că acționează în "paralel la nivel de biți" pentru a produce ieșirea lor de la biții X, Y și Z, astfel încât dacă biții corespunzători ai lui X, Y și Z sunt independenți și imparțiali, atunci fiecare bit al lui G (X, Y, Z), H (X, Y, Z) și I (X, Y, Z) va fi independent și imparțial. Rețineți că funcția H este funcția "xor" sau "paritate" a biților de intrare.

Acest pas utilizează un tabel cu 64 de elemente T [1 ... 64] construit din funcția sinus. Fie T [i] elementul i al tabelului, care este egal cu partea întreagă a lui $4294967296 \cdot \sin(i)$, unde i este în radiani. Elementele tabelului sunt date în anexă.

Mai jos, N este numărul de cuvinte. Deoarece ultimul bloc de 512 de biți (16 cuvinte) a fost completat (umplut), N este un multiplu de 16, în timp ce N / 16 este numărul de blocuri din mesajul completat.

Se execută următoarele instrucțiuni:

```
/* Proceșează fiecare bloc de 16 cuvinte. */
For i = 0 to N/16 - 1 do

  /* Copiază blocul i în X. */
  For j = 0 to 15 do
    Set X[j] to M[i*16+j].
  end /* of loop on j */

  /* Salvează A ca AA, B ca BB, C ca CC și D ca DD. */
  AA = A
  BB = B
  CC = C
  DD = D

  /* Runda 1. */
  /* Notează cu [abcd k s i] operația
```

chapter 2

```
        a = b + ((a + F(b,c,d) + X[k] + T[i]) <<< s). */
/* efectuează următoarele 16 operații. */
[ABCD 0 7 1] [DABC 1 12 2] [CDAB 2 17 3] [BCDA 3 22 4]
[ABCD 4 7 5] [DABC 5 12 6] [CDAB 6 17 7] [BCDA 7 22 8]
[ABCD 8 7 9] [DABC 9 12 10] [CDAB 10 17 11] [BCDA 11 22 12]
[ABCD 12 7 13] [DABC 13 12 14] [CDAB 14 17 15] [BCDA 15 22 16]

/* Runda 2. */
/* Notează cu [abcd k s i] operația
   a = b + ((a + G(b,c,d) + X[k] + T[i]) <<< s). */
/* efectuează următoarele 16 operații. */
[ABCD 1 5 17] [DABC 6 9 18] [CDAB 11 14 19] [BCDA 0 20 20]
[ABCD 5 5 21] [DABC 10 9 22] [CDAB 15 14 23] [BCDA 4 20 24]
[ABCD 9 5 25] [DABC 14 9 26] [CDAB 3 14 27] [BCDA 8 20 28]
[ABCD 13 5 29] [DABC 2 9 30] [CDAB 7 14 31] [BCDA 12 20 32]

/* Runda 3. */
/* Notează cu [abcd k s t] operația
   a = b + ((a + H(b,c,d) + X[k] + T[i]) <<< s). */
/* efectuează următoarele 16 operații. */
[ABCD 5 4 33] [DABC 8 11 34] [CDAB 11 16 35] [BCDA 14 23 36]
[ABCD 1 4 37] [DABC 4 11 38] [CDAB 7 16 39] [BCDA 10 23 40]
[ABCD 13 4 41] [DABC 0 11 42] [CDAB 3 16 43] [BCDA 6 23 44]
[ABCD 9 4 45] [DABC 12 11 46] [CDAB 15 16 47] [BCDA 2 23 48]

/* Runda 4. */
/* Notează cu [abcd k s t] operația
   a = b + ((a + I(b,c,d) + X[k] + T[i]) <<< s). */
/* efectuează următoarele 16 operații. */
[ABCD 0 6 49] [DABC 7 10 50] [CDAB 14 15 51] [BCDA 5 21 52]
[ABCD 12 6 53] [DABC 3 10 54] [CDAB 10 15 55] [BCDA 1 21 56]
[ABCD 8 6 57] [DABC 15 10 58] [CDAB 6 15 59] [BCDA 13 21 60]
[ABCD 4 6 61] [DABC 11 10 62] [CDAB 2 15 63] [BCDA 9 21 64]

/* Apoi, efectuează următoarele adunări. (Adică incrementează fiecare
   din cei 4 regiștri cu valoarea pe care au avut-o înainte de începerea
   acestui bloc.) */
A = A + AA
B = B + BB
C = C + CC
D = D + DD

end /* bucla indexată de i */
```

2.4.5 pasul 5 - rezultat

Hashul mesajului (digest-ul, suma de control) este format din cuvintele A, B, C, D. Se începe cu octetul cel mai puțin semnificativ al lui A și se termină cu octetul cel mai semnificativ al lui D.

Descrierea lui MD5 este acum completă.

2.5 seria de teste pentru MD5 – conform RFC 1321

Valorile de hash ale unor șiruri sunt specificate în RFC 1321, astfel:

```

MD5("") = d41d8cd9 8f00b204 e9800998 ecf8427e
MD5("a") = 0cc175b9 c0f1b6a8 31c399e2 69772661
MD5("abc") = 90015098 3cd24fb0 d6963f7d 28e17f72
MD5("message digest") = f96b697d 7cb7938d 525a2f31 aaf161d0
MD5("abcdefghijklmnopqrstuvwxyz") = c3fcd3d7 6192e400 7dfb496c ca67e13b
MD5("ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789") =
    d174ab98 d277d9f5 a5611c2c 9f419d9f
MD5 ("123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456
78901234567890") = 57edf4a2 2be3c955 ac49da2e 2107b67a

```

2.6 analiza criptografică (cript-analiza) a funcției MD5

În 1993, Den Boer și Bosselaers au anunțat o pseudo-coliziune a funcției de compresie a MD5, adică au găsit doi vectori de inițializare diferiți care au produs un hash identic.

În 1996, Dobbertin a anunțat o coliziune a funcției de compresie a MD5. Chiar dacă nu a fost o coliziune a întregii funcții MD5, a fost suficient ca criptograful să recomande trecerea la alte funcții de hash, precum WHIRLPOOL, SHA-1 or RIPEMD-160.

Totodată, lungime relativ scurtă a hash-ului - 128 de biți – sugerează posibilitatea unui atac de tip birthday (ziua de naștere). MD5CRK a fost un proiect distribuit care a început în martie 2004 cu scopul de a demonstra vulnerabilitatea MD5 prin găsirea unei coliziuni utilizând un atac de tip birthday.

MD5CRK s-a încheiat la puțin timp după 17 August 2004, atunci când a fost anunțată găsirea de coliziuni MD5 de către Xiaoyun Wang, Dengguo Feng, Xuejia Lai, and Hongbo Yu. Atacul lor analitic a durat doar o oră pe un cluster IBM p690.

Pe 1 martie 2005, Arjen Lenstra, Xiaoyun Wang și Benne de Weger au demonstrat construirea a două certificate X.509 cu chei publice diferite dar cu același hash MD5, o coliziune care poate fi demonstrată practic. Această metodă de construire utilizează cheile private pentru ambele chei publice. Câteva zile mai târziu, Vlastimil Klima a descris un algoritm îmbunătățit, capabil să construiască coliziuni MD5 în câteva ore, utilizând un laptop. Pe 18 martie 2006, Klima a publicat un algoritm care poate găsi coliziuni într-un minut utilizând un singur laptop, prin folosirea unei metode numită tunneling.

O coliziune practică poate fi găsită la <http://www.mathstat.dal.ca/~selinger/md5collision/>. O reproducem aici, deoarece cele două mesaje utilizate sunt scurte. Mai mult decât atât, sunt aproape identice.

```

d131dd02c5e6eec4693d9a0698aff95c 2fcab58712467eab4004583eb8fb7f89
55ad340609f4b30283e488832571415a 085125e8f7cdc99fd91dbd7280373c5b
d8823e3156348f5bae6dacd436c919c6 dd53e2b487da03fd02396306d248cda0
e99f33420f577ee8ce54b67080a80d1e c69821bcb6a8839396f9652b6ff72a70

```

```

d131dd02c5e6eec4693d9a0698aff95c 2fcab50712467eab4004583eb8fb7f89
55ad340609f4b30283e4888325f1415a 085125e8f7cdc99fd91dbd7280373c5b
d8823e3156348f5bae6dacd436c919c6 dd53e23487da03fd02396306d248cda0
e99f33420f577ee8ce54b67080280d1e c69821bcb6a8839396f965ab6ff72a70

```

Hash-ul comun al celor două mesaje este - 79054025-255fb1a2-6e4bc422-aef54eb4 .

chapter 3 secure hash algorithm

Funcțiile hash SHA reprezintă un set de funcții hash criptografice proiectate de Agenția Națională de Securitate (NSA) și publicate de NIST ca standard federal de prelucrare a informațiilor din S.U.A. SHA înseamnă Secure Hash Algorithm. Cei trei algoritmi SHA inițiali sunt structurați diferit și se disting ca SHA-0, SHA-1 și SHA-2. Familia SHA-2 utilizează un algoritm identic cu o dimensiune a hashului variabilă, având denumirile distincte ca SHA-224, SHA-256, SHA-384 și SHA-512.

SHA-1 este cel mai utilizat dintre funcțiile hash existente SHA și este folosit în mai multe aplicații și protocoale de securitate utilizate pe scară largă. În 2005, au fost identificate deficiențe de securitate în SHA-1, și anume că ar putea exista o posibilă slăbiciune matematică, indicând faptul că ar fi de dorit o funcție mai puternică de tip hash. Deși nu s-au raportat încă atacuri asupra variantelor SHA-2, ele sunt asemănătoare algoritmilor cu SHA-1 și astfel s-au făcut eforturi pentru a dezvolta alternative îmbunătățite. Un nou standard hash, SHA-3, folosind un nou algoritm numit Keccak, a fost selectat printr-o competiție deschisă care a avut loc între toamna lui 2008 și 2012.

SHA-3 a fost standardizat în august 2015 ca FIPS 202.

3.1 SHA-0 și SHA-1

Specificația originală a algoritmului a fost publicată în 1993 ca standardul Secure Hash, FIPS PUB 180, de către agenția americană de standardizare NIST (Institutul Național de Standarde și Tehnologie). Această versiune este acum adesea denumită SHA-0. A fost retrasă de către NSA la scurt timp după publicare și a fost înlocuită de versiunea revizuită, publicată în 1995 în FIPS PUB 180-1 și denumită în mod obișnuit SHA-1. SHA-1 diferă de SHA-0 numai printr-o singură rotație la nivel de bit în rotația de mesaje a funcției sale de compresie; acest lucru s-a făcut, conform NSA, pentru a corecta un defect al algoritmului original care reducea securitatea sa criptografică. Cu toate acestea, ANS nu a furnizat nicio explicație suplimentară și nici nu a identificat defectul corectat. Puncte slabe au fost ulterior raportate atât la SHA-0, cât și la SHA-1. SHA-1 pare să ofere o mai mare rezistență la atacuri, susținând afirmația NSA că schimbarea a sporit securitatea.

SHA-1 (ca și SHA-0) produce un hash de 160 biți dintr-un mesaj cu o lungime maximă de $(2^{64} - 1)$ biți. SHA-1 se bazează pe principii similare celor utilizate de Ronald L. Rivest de la MIT în proiectarea algoritmilor de generare a hash-ului mesajelor MD4 și MD5, dar are un design mai conservator.

3.2 SHA-2 family

NIST a publicat patru funcții hash suplimentare în familia SHA, denumite după lungimile hashului (în biți): SHA-224, SHA-256, SHA-384 și SHA-512. Algoritmii sunt denumiți în mod colectiv SHA-2.

Algoritmii au fost publicați pentru prima oară în 2001 în draftul FIPS PUB 180-2, moment în care revizuirea și comentariul au fost acceptate. FIPS PUB 180-2, care include și SHA-1, a fost lansat ca standard oficial în 2002. În februarie 2004 a fost publicată o notificare de schimbare pentru FIPS PUB 180-2, specificând o variantă suplimentară, SHA-224, lungimea cheii fiind cea a două chei Triple DES. Aceste variante sunt brevetate în brevetul US 6829355. Statele Unite au eliberat brevetul în baza unei licențe gratuite.

SHA-256 și SHA-512 sunt funcții noi de tip hash calculate cu cuvinte de 32 și, respectiv, 64 de biți. Ele folosesc cantități diferite de șifturi și constante aditive, dar structurile lor sunt altfel practic identice, diferențiind numai numărul de runde. SHA-224 și SHA-384 sunt pur și simplu variante trunchiate ale primelor două, calculate cu valori inițiale diferite.

Spre deosebire de SHA-1, funcțiile SHA-2 nu sunt utilizate pe scară largă, în ciuda securității lor mai bune. Motivele ar putea include lipsa suportului pentru SHA-2 pe sistemele care rulează Windows XP SP2

sau mai vechi, Iprecum și ipsa de motivație percepută din moment ce nu au fost găsite coliziuni SHA-1 sau dorița de a aștepta până la standardizarea SHA-3. SHA-256 este utilizat pentru a autentifica pachetele software Debian Linux și în standardul de semnătură digitală a mesajelor DKIM; SHA-512 face parte dintr-un sistem de autentificare a înregistrărilor video de arhivă de la Tribunalul Penal Internațional pentru genocidul din Ruanda. SHA-256 și SHA-512 sunt propuse pentru utilizarea în directiva DNSSEC NIST ce sugerează agențiilor guvernamentale americane să oprească cele mai multe utilizări ale SHA-1 după 2010 iar finalizarea SHA-3 poate accelera migrarea de la SHA-1.

În prezent, cele mai bune atacuri publice asupra SHA-2 au spart 24 din cele 64 (respectiv 80) de runde.

3.3 SHA-3

O competiție deschisă pentru o nouă funcție SHA-3 a fost anunțată în mod oficial în Registrul Federal al SUA în 2 noiembrie 2007. "NIST inițiază un efort de a dezvolta unul sau mai mulți algoritmi de hash suplimentari printr-o competiție publică, similar cu procesul de dezvoltare pentru Advanced Encryption Standard (AES)." Propunerile au avut loc pe 31 octombrie 2008, iar proclamarea unui câștigător și publicarea noului standard au avut loc în 2012.

NIST a selectat 51 de intrări pentru Runda 1, iar 14 dintre ele au avansat la Runda 2.

3.3.1 acceptate pentru runda doi

Următoarele propuneri de funcții de tip hash au fost acceptate pentru runda a doua.

- BLAKE
- Blue Midnight Wish
- [CubeHash](#)
- ECHO (France Telecom)
- [Fugue](#)
- [Grøstl](#) (Knudsen et al.)
- Hamsi
- JH
- [Keccak](#) (Keccak team, [Daemen](#) et al.)
- Luffa
- Shabal
- SHAvite-3
- SIMD
- [Skein](#) (Schneier et al.)

3.3.2 iar câștigătorul este ... Keccak

În octombrie 2012, algoritmul Keccak a fost declarat câștigător.

3.4 utilizare

SHA-1 este cea mai răspândită funcție hash din familia SHA. Acesta face parte din mai multe aplicații și protocoale de securitate utilizate pe scară largă, inclusiv TLS și SSL, PGP, SSH, S / MIME și IPsec. Aceste aplicații pot utiliza, de asemenea, MD5; atât MD5 cât și SHA-1 sunt descendenți din MD4. De asemenea, funcția de hash SHA-1 este utilizată în sistemele distribuite de control al versiunilor, cum ar fi Git, Mercurial și

chapter 3

Monotone, pentru a identifica versiunile și pentru a detecta coruperea sau modificarea datelor.

SHA-256, SHA-384 și SHA-512 sunt algoritmi hash de securitate specificați prin lege pentru a fi utilizați în anumite aplicații ale guvernului SUA, inclusiv utilizarea în cadrul altor algoritmi și protocoale criptografice, pentru protecția informațiilor nesecrete sensibile. FIPS PUB 180-1 a încurajat, de asemenea, adoptarea și utilizarea SHA-1 de către organizațiile private și comerciale. SHA-1 urmează a fi retras pentru majoritatea utilizărilor guvernamentale; Institutul National de Standarde și Tehnologie din SUA spune că "agențiile federale ar trebui să înceteze să utilizeze SHA-1 pentru ... aplicații care necesită rezistența la coliziune cât mai curând posibil și trebuie să utilizeze familia SHA-2 de funcții hash pentru aceste aplicații după 2010".

O primă motivație pentru publicarea algoritmului Secure Hash a fost DSS – Digital Signature Standard (Standardul de Semnătură Digitală), în care este încorporat.

Funcțiile hash SHA au fost folosite ca bază pentru algoritmi de cifrare de tip bloc SHACAL.

3.5 analiză criptografică și validare

Pentru o funcție hash în care L este numărul de biți din digestul mesajului, găsirea unui mesaj care corespunde unui hash de mesaj dat poate fi întotdeauna efectuată folosind o căutare de forță brută în 2^L evaluări. Acesta este numit **atac de preimage** și poate sau nu poate fi practic în funcție de L și de mediul de calcul utilizat. Al doilea criteriu, găsirea a două mesaje diferite care produc același hash de mesaj, cunoscut sub numele de coliziune, necesită, în medie, numai $2^{L/2}$ evaluări folosind un atac de tip ziua de naștere (**birthday attack**). Din acest din motiv, puterea unei funcții hash este de obicei comparată cu un cifru simetric cu cheia jumătate din lungimea digestului mesajului. Astfel, SHA-1 a fost considerat inițial că are o putere de 80 de biți.

Criptografii au produs perechi de coliziuni pentru SHA-0 și au găsit algoritmi care ar trebui să producă coliziuni SHA-1 în mult mai puține decât cele 2^{80} de evaluări inițial preconizate.

În ceea ce privește securitatea practică, o preocupare majoră cu privire la aceste noi atacuri este că acestea ar putea deschide calea către unele mai eficiente. Dacă se va întâmpla acest lucru, rămâne de văzut, dar se consideră că migrarea la hashuri mai puternice este prudentă. Unele aplicații care utilizează hash-urile criptografice, cum ar fi stocarea parolelor, sunt afectate minimal de un atac de coliziune. Construirea unei parole care să funcționeze pentru un anumit cont necesită un atac de preimage, precum și accesul la hash-ul parolei originale (stocate, în mod obișnuit, în fișiere umbră) ceea ce pare să nu să fie chiar așa de simplu. Inversarea criptării parolei (de exemplu, pentru a obține o parolă pentru a accesa contul unui utilizator în altă parte) nu este posibilă prin aceste atacuri. (Cu toate acestea, chiar și un hash de parole securizat nu poate împiedica atacurile de forță brută asupra parolelor slabe.)

În cazul semnării documentelor, un atacator nu poate falsifica pur și simplu o semnătură dintr-un document existent - atacatorul ar fi trebuit să producă o pereche de documente, unul inofensiv și unul dăunător și să determine titularul cheii private să semneze documentul inofensiv. Există circumstanțe practice în care acest lucru este posibil; până la sfârșitul anului 2008 a fost posibil să se creeze certificate SSL false folosind o coliziune MD5.

3.5.1 SHA-0

La CRYPTO 98, doi cercetători francezi, Florent Chabaud și Antoine Joux, au prezentat un atac asupra SHA-0: coliziunile pot fi găsite cu complexitate 2^{61} , mai puțin decât cele 2^{80} pentru o funcție hash ideală de aceeași dimensiune.

În 2004, Biham și Chen au descoperit semi-coliziuni pentru SHA-0: două mesaje care au aproape același hash; în acest caz, 142 din cei 160 de biți sunt egali. De asemenea, au descoperit coliziunile complete ale SHA-0 redus la 62 din cele 80 de runde.

Ulterior, la 12 august 2004, o coliziune pentru algoritmul SHA-0 complet a fost anunțată de Joux, Carribault, Lemuet și Jalby. Acest lucru a fost făcut folosind o generalizare a atacului Chabaud și Joux. Găsirea coliziunii a avut complexitatea 2^{51} și a durat aproximativ 80.000 de ore CPU pe un supercomputer

cu 256 procesoare Itanium 2. (Echivalent cu 13 zile de utilizare integrală a calculatorului.)

La 17 august 2004, în cadrul sesiunii Rump de la CRYPTO 2004, rezultate preliminare au fost anunțate de Wang, Feng, Lai și Yu, despre un atac asupra MD5, SHA-0 și a altor funcții hash. Complexitatea atacului lor asupra SHA-0 este 2^{40} , semnificativ mai bună decât atacul lui Joux et al.

În februarie 2005, a fost anunțat un atac făcut de Xiaoyun Wang, Yiqun Lisa Yin și Hongbo Yu care au putut identifica coliziuni în SHA-0 în 2^{39} de operațiuni.

3.5.2 SHA-1

În lumina rezultatelor pentru SHA-0, unii experți au sugerat că planurile de utilizare a SHA-1 în noile criptosisteme ar trebui reconsiderate. După ce au fost publicate rezultatele CRYPTO 2004, NIST a anunțat că intenționează să elimine treptat utilizarea SHA-1 până în 2010 în favoarea variantelor SHA-2.

La începutul anului 2005, Rijmen și Oswald au publicat un atac asupra unei versiuni reduse a SHA-1: 53 din 80 de runde - care găsește coliziuni cu un efort computațional de mai puțin de 2^{80} operațiuni.

În februarie 2005 a fost anunțat un atac făcut de Xiaoyun Wang, Yiqun Lisa Yin, Bayarjargal și Hongbo Yu. Atacurile pot găsi coliziuni în versiunea completă a SHA-1, care necesită mai puțin de 2^{69} operațiuni. (Căutarea cu forță brute ar necesita 2^{80} operațiuni.)

Autorii scriu: "În particular, analiza noastră se bazează pe atacul diferențial original asupra SHA-0, atacul de semi-coliziune asupra SHA-0, tehnicile de coliziune multibloc, precum și pe tehnicile de modificare a mesajului folosite în atacul de căutare a coliziunilor pentru MD5. Spargere SHA-1 nu ar fi posibilă fără aceste tehnici analitice puternice." Autorii au prezentat o coliziune pentru SHA-1 cu 58 de runde, găsită cu 2^{33} operații de tip hash. Lucrarea cu descrierea completă a atacului a fost publicată în august 2005 la conferința CRYPTO.

Într-un interviu, Yin afirmă: "În principiu, exploatăm următoarele două puncte slabe: Unul este că pasul de preprocesare a fișierelor nu este suficient de complicat, altul este că anumite operații matematice în primele 20 de runde au probleme de securitate neașteptate".

La 17 august 2005, o îmbunătățire a atacului SHA-1 a fost anunțată în numele Xiaoyun Wang, Andrew Yao și Frances Yao la sesiunea CRYPTO 2005, reducând complexitatea necesară pentru a găsi o coliziune în SHA-1 la 2^{63} . La 18 Decembrie 2007 detaliile acestui rezultat au fost explicate și verificate de Martin Cochran.

Christophe De Cannière și Christian Rechberger au îmbunătățit și mai mult atacul asupra SHA-1 în "Finding SHA-1 Characteristics: General Results and Applications", primind premiul pentru cea mai bună lucrare la ASIACRYPT 2006. O coliziune a două blocuri pentru SHA-1 a fost prezentată, găsită folosind metode neoptimizate cu 2^{35} de evaluări ale funcțiilor de comprimare. Deoarece acest atac necesită echivalentul a aproximativ 2^{35} de evaluări, este considerat a fi un salt teoretic semnificativ. Pentru a găsi o coliziune reală în cele 80 de runde ale funcției hash, cu toate acestea, sunt necesare cantități masive de timp pentru calculator. În acest scop, o căutare de coliziune pentru SHA-1 utilizând platforma distribuită de calcul BOINC a început la 8 august 2007, organizată de Universitatea Tehnică din Graz. Efortul a fost abandonat pe 12 mai 2009 din cauza lipsei de progres.

La sesiunea CRYPTO 2006, Christian Rechberger și Christophe De Cannière au susținut că au descoperit un atac de coliziune asupra SHA-1, care ar permite atacatorului să selecteze cel puțin părți ale mesajului.

Cameron McDonald, Philip Hawkes și Josef Pieprzyk au prezentat un atac de coliziune a hash-ului cu complexitate revendicată de 2^{52} la sesiunea Rump a Eurocrypt 2009. Cu toate acestea, lucrarea însoțitoare, "Differential Path for SHA-1 with complexity $O(2^{52})$ " a fost retrasă din cauza descoperirii de către autori că estimarea lor a fost incorectă.

În 2017, CWI Amsterdam și Google au anunțat găsirea unei coliziuni (două fișiere pdf distincte care produc același hash) pentru SHA-1. [SHA1C]. Numărul de evaluări a fost de aproximativ $2^{63.1}$, adică de 100000 de ori mai rapid decât prin utilizarea forței brute printr-un atac al zilei de naștere (birthday attack).

3.5.3 SHA-2

Există două atacuri de preimagine împotriva SHA-2 cu un număr redus de runde. Primul atacă 41 de runde SHA-256 din cele 64 de runde cu complexitate de timp de $2^{253,5}$ și complexitate spațială de 2^{16} și 46 de runde SHA-512 din cele 80 de runde cu timpul $2^{511,5}$ și spațiu 2^3 . Cel de-al doilea atacă 42 de runde SHA-256 cu complexitate de timp de $2^{251,7}$ și complexitate spațială de 2^{12} și 42 de runde SHA-512 cu timpul 2^{502} și spațiu 2^{22} .

3.6 generalități despre SHA-1

SHA-1 este obiectul specificației FIPS 180-1, un document NIST din 1993. Este o funcție hash de tip bloc, mărimea blocului fiind de 512 biți (64 octeți). Produce un hash de 160 de biți, de obicei sub forma a 5 cuvinte de 32 de biți, reprezentate în hexazecimal. Este considerată o funcție hash relativ sigură. Totuși, se preconizează înlocuirea sa treptată (începând cu 2010) cu variante mai sigure, precum SHA-2 și SHA-3.

3.7 preliminarii operaționale

3.7.1 șiruri de biți și întregi

Se va folosi următoarea terminologie referitoare la șiruri de biți și numere întregi:

a. O cifră hexazecimală este un element al mulțimii $\{0, 1, \dots, 9, A, \dots, F\}$. O cifră hexazecimală este reprezentarea unui șir de 4 biți. Exemple: $7 = 0111$, $A = 1010$.

b. Un cuvânt este egal cu un șir de 32 de biți care poate fi reprezentat ca o succesiune de 8 cifre hexazecimale. Pentru a converti un cuvânt la 8 cifre hexazecimale fiecare șir de biți pe 4 biți este convertit în echivalentul său hexa, așa cum este descris la punctul (a) de mai sus. Exemplu:

$1010\ 0001\ 0000\ 0011\ 1111\ 1110\ 0010\ 0011 = A103FE23$.

c. Un întreg între 0 și $2^{32} - 1$ inclusiv poate fi reprezentat ca un cuvânt (de 32 de biți). Cei mai puțin semnificativi patru biți ai întregului sunt reprezentați ca cea mai din dreapta cifră hexa a reprezentării cuvântului. Exemplu: întregul $291 = 2^8 + 2^5 + 2^1 + 2^0 = 256 + 32 + 2 + 1$ este reprezentat de cuvântul hexa: 00000123 .

Dacă z este un număr întreg, $0 \leq z < 2^{64}$, atunci $z = 2^{32}x + y$ unde $0 \leq x < 2^{32}$ și $0 \leq y < 2^{32}$. Deoarece x și y pot fi reprezentate ca și cuvinte X și Y , z poate fi reprezentat ca o pereche de cuvinte (X, Y) .

d. blocul = șir de 512 biți. Un bloc (de exemplu, B) poate fi reprezentat ca o secvență de 16 cuvinte.

3.7.2 operații pe cuvinte

Următorii operatori logici vor fi aplicați cuvintelor:

a. Operațiuni la nivel de bit cu cuvinte logice

$X \wedge Y = \text{"și"}$ (la nivel de bit) al lui X și Y .

$X \vee Y = \text{"sau inclusiv"}$ de X și Y .

$X \oplus Y = \text{"sau exclusiv"}$ al lui X și Y

$\sim X$ = "complementul" logic la nivel de bit al lui X.

Exemplu:

```

      01101100101110011101001001111011
XOR  01100101110000010110100110110111
-----
=    00001001011110001011101111001100

```

b. Operația $X + Y$ este definită după cum urmează: cuvintele X și Y reprezintă numerele întregi x și y, unde $0 \leq x < 2^{32}$ și $0 \leq y < 2^{32}$. Pentru numerele întregi pozitive n și m, notăm cu $(n \bmod m)$ restul împărțind lui n cu m. Calculăm:

$$z = (x + y) \bmod 2^{32}.$$

Atunci $0 \leq z < 2^{32}$. Convertim z la un cuvânt, Z și definim $Z = X + Y$.

c. Operația de șifrare circulară stânga $S^n(X)$, unde X este un cuvânt și n este un număr întreg cu $0 \leq n < 2^{32}$, este definită prin:

$$S^n(X) = (X \ll n) \text{ OR } (X \gg 32-n).$$

În cele de mai sus, $X \ll n$ este obținut după cum urmează: desconsiderați cei mai din stânga n biți ai lui X și apoi introduceți n de zero în dreapta (rezultatul va fi în continuare de 32 de biți). $X \gg n$ este obținut prin eliminarea celor mai mulți n biți ai lui X și apoi completarea rezultatului cu n de zero în stânga. Astfel, $S^n(X)$ este echivalent cu o deplasare circulară a lui X cu n poziții spre stânga.

3.8 descrierea funcției SHA-1

3.8.1 completarea mesajului (message padding)

SHA-1 este folosit pentru a calcula hash-ul unui mesaj sau al unui fișier de date care este furnizat ca intrare. Mesajul sau fișierul de date ar trebui considerat a fi un șir de biți. Lungimea mesajului este numărul de biți din mesaj (mesajul gol are lungimea 0). Dacă numărul de biți dintr-un mesaj este un multiplu de 8, pentru compactitate putem reprezenta mesajul în hexa. Scopul completării mesajului este de a face lungimea totală a unui mesaj să fie un multiplu de 512. SHA-1 procesează secvențial blocuri de 512 biți atunci când se compune digestul mesajului. Următoarele specifică modul în care se realizează această completare. Pe scurt, un "1" urmat de m de "0", urmat de un întreg pe 64 de biți sunt atașați la sfârșitul mesajului pentru a produce un mesaj completat (padded) cu lungimea de $512 * n$. Numărul întreg pe 64 de biți este l, lungimea mesajului original. Mesajul completat (căptușit) este apoi procesat de SHA-1 ca n blocuri de 512 biți.

Să presupunem că un mesaj are lungimea $l < 2^{64}$. Înainte de a intra în SHA-1, mesajul este completat (căptușit) în dreapta după cum urmează:

a. un bit cu valoarea "1" este atașat. Exemplu: dacă mesajul original este "01010000", acesta este căptușit la "010100001".

b. Se adaugă biți zero "0". Numărul de zerouri "0" va depinde de lungimea inițială a mesajului. Ultimii 64 de biți ai ultimului bloc de 512 biți sunt rezervați pentru lungimea l a mesajului original.

Exemplu: Să presupunem că mesajul original este șirul de biți

```
01100001 01100010 01100011 01100100 01100101.
```

După pasul (a) obținem:

chapter 3

01100001 01100010 01100011 01100100 01100101 1.

Deoarece $l = 40$, numărul de biți de mai sus este 41 și 407 de "0" sunt atașați, făcând totalul acum 448. Aceasta dă (în hexa):

```
61626364 65800000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000.
```

c. Obțineți reprezentarea de 2 cuvinte a lui l , numărul de biți din mesajul original. Dacă $l < 2^{32}$ atunci primul cuvânt este zero. Adăugați aceste două cuvinte la mesajul captușit.

Exemplu: Să presupunem că mesajul inițial este ca în (b). Apoi $l = 40$ (rețineți că l este calculat înainte de orice umplutură). Reprezentarea cu două cuvinte a lui 40 este hex 00000000 00000028. Prin urmare, mesajul captușit final este în hexa:

```
61626364 65800000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000028.
```

Mesajul captușit va conține $16 \cdot n$ cuvinte pentru un număr $n > 0$. Mesajul captușit este considerat ca o secvență de n blocuri M_1, M_2, \dots, M_n , unde fiecare M_i conține 16 cuvinte și M_1 conține primele caractere (sau biți) ai mesajului.

3.8.2 funcții utilizate

SHA-1 utilizează o secvență de funcții logice f_0, f_1, \dots, f_{79} . Fiecare $f_t, 0 \leq t \leq 79$, operează pe trei cuvinte pe 32 de biți B, C, D și produce un cuvânt de 32 de biți ca ieșire. $f_t(B, C, D)$ este definită după cum urmează: pentru cuvintele B, C, D ,

$$f_t(B, C, D) = (B \text{ AND } C) \text{ OR } ((\text{NOT } B) \text{ AND } D) \quad (0 \leq t \leq 19)$$

$$f_t(B, C, D) = B \text{ XOR } C \text{ XOR } D \quad (20 \leq t \leq 39)$$

$$f_t(B, C, D) = (B \text{ AND } C) \text{ OR } (B \text{ AND } D) \text{ OR } (C \text{ AND } D) \quad (40 \leq t \leq 59)$$

$$f_t(B, C, D) = B \text{ XOR } C \text{ XOR } D \quad (60 \leq t \leq 79).$$

3.8.3 constante utilizate

SHA-1 utilizează o secvență de cuvinte constante $K(0), K(1), \dots, K(79)$. În hexa, acestea sunt date de:

$$K_t = 5A827999 \quad (0 \leq t \leq 19)$$

$$K_t = 6ED9EBA1 \quad (20 \leq t \leq 39)$$

$$K_t = 8F1BBCDC \quad (40 \leq t \leq 59)$$

$$K_t = CA62C1D6 \quad (60 \leq t \leq 79)$$

3.9 pseudo-cod pentru SHA-1

O funcție hash criptografică este o transformare care ia o intrare și returnează un șir de dimensiuni fixe, care se numește valoarea hash.

```
// inițializare variabile
h0 = 0x67452301
h1 = 0xEFCDAB89
h2 = 0x98BADCFE
h3 = 0x10325476
h4 = 0xC3D2E1F0

// pre-procesare:
adăugați bitul "1" la mesaj
adăugați  $0 \leq k < 512$  biți cu valoarea "0", astfel încât lungimea mesajului
rezultat (în biți) este congruent cu  $448 \equiv -64 \pmod{512}$ 
adăugați lungimea mesajului (înainte de pre-procesare), în biți, ca întreg
întreg pe 64 de biți

// procesați mesajul în blocuri succesive de 512 de biți:
// spargeți mesajul în bucăți de 512 biți

for each bloc
    spargeți blocul în șaisprezece cuvinte pe 32 de biți  $w[i]$ ,  $0 \leq i \leq 15$ 

    // Extindeți cele 16 cuvinte pe 32 de biți în 80 de cuvinte pe 32 biți:
    for  $i$  from 16 to 79
         $w[i] = (w[i-3] \text{ xor } w[i-8] \text{ xor } w[i-14] \text{ xor } w[i-16])$  leftrotate 1

    // Inițializați valoarea hash pentru acest bloc:
    a = h0
    b = h1
    c = h2
    d = h3
    e = h4

    // bucla principală:
    for  $i$  from 0 to 79
        if  $0 \leq i \leq 19$  then
            f = (b and c) or ((not b) and d)
            k = 0x5A827999
        else if  $20 \leq i \leq 39$ 
            f = b xor c xor d
            k = 0x6ED9EBA1
        else if  $40 \leq i \leq 59$ 
            f = (b and c) or (b and d) or (c and d)
            k = 0x8F1BBCDC
        else if  $60 \leq i \leq 79$ 
            f = b xor c xor d
            k = 0xCA62C1D6

        temp = (a leftrotate 5) + f + e + k + w[i]
        e = d
        d = c
        c = b leftrotate 30
        b = a
        a = temp
```

chapter 3

```
// adaugă hash-ul acestui bloc la rezultatul curent:
h0 = h0 + a
h1 = h1 + b
h2 = h2 + c
h3 = h3 + d
h4 = h4 + e

// obțineți valoarea de hash finală (big-endian):
digest = hash = h0 append h1 append h2 append h3 append h4
```

3.10 un mesaj simplu și valoarea sa de hash

Mesajul este codul binar ASCII al șirului "abc", i.e.,
01100001 01100010 01100011.

Acest mesaj are lungimea $l = 24$. În pasul (a) din secțiunea 4, adăugăm "1". În pasul (b) adăugăm 423 "0" s. În pasul (c) se anexează hex 00000000 00000018, reprezentarea pe două cuvinte a lui 24. Astfel, mesajul final completat (căpțușit) constă dintr-un bloc, astfel încât $n = 1$ în notația secțiunii 4.

Valorile inițiale ale regiștrilor $\{H_i\}$ în hexa sunt:

```
H0 = 67452301
H1 = EFCDA89
H2 = 98BADCFE
H3 = 10325476
H4 = C3D2E1F0.
```

Începem procesarea blocului 1. Cuvintele blocului sunt:

```
W[0] = 61626380
W[1] = 00000000
W[2] = 00000000
W[3] = 00000000
W[4] = 00000000
W[5] = 00000000
W[6] = 00000000
W[7] = 00000000
W[8] = 00000000
W[9] = 00000000
W[10] = 00000000
W[11] = 00000000
W[12] = 00000000
W[13] = 00000000
W[14] = 00000000
W[15] = 00000018.
```

Valorile hexa ale lui A, B, C, D, E după pasul t al buclei "pentru $t = 0$ la 79" (etapa (d) din secțiunea 7 sau etapa (c) din secțiunea 8) sunt:

	A	B	C	D	E
$t = 0$:	0116FC33	67452301	7BF36AE2	98BADCFE	10325476
$t = 1$:	8990536D	0116FC33	59D148C0	7BF36AE2	98BADCFE
$t = 2$:	A1390F08	8990536D	C045BF0C	59D148C0	7BF36AE2

secure hash algorithm

t = 3:	CDD8E11B	A1390F08	626414DB	C045BF0C	59D148C0
t = 4:	CFD499DE	CDD8E11B	284E43C2	626414DB	C045BF0C
t = 5:	3FC7CA40	CFD499DE	F3763846	284E43C2	626414DB
t = 6:	993E30C1	3FC7CA40	B3F52677	F3763846	284E43C2
t = 7:	9E8C07D4	993E30C1	0FF1F290	B3F52677	F3763846
t = 8:	4B6AE328	9E8C07D4	664F8C30	0FF1F290	B3F52677
t = 9:	8351F929	4B6AE328	27A301F5	664F8C30	0FF1F290
t = 10:	FBDA9E89	8351F929	12DAB8CA	27A301F5	664F8C30
t = 11:	63188FE4	FBDA9E89	60D47E4A	12DAB8CA	27A301F5
t = 12:	4607B664	63188FE4	7EF6A7A2	60D47E4A	12DAB8CA
t = 13:	9128F695	4607B664	18C623F9	7EF6A7A2	60D47E4A
t = 14:	196BEE77	9128F695	1181ED99	18C623F9	7EF6A7A2
t = 15:	20BDD62F	196BEE77	644A3DA5	1181ED99	18C623F9
t = 16:	4E925823	20BDD62F	C65AFB9D	644A3DA5	1181ED99
t = 17:	82AA6728	4E925823	C82F758B	C65AFB9D	644A3DA5
t = 18:	DC64901D	82AA6728	D3A49608	C82F758B	C65AFB9D
t = 19:	FD9E1D7D	DC64901D	20AA99CA	D3A49608	C82F758B
t = 20:	1A37B0CA	FD9E1D7D	77192407	20AA99CA	D3A49608
t = 21:	33A23BFC	1A37B0CA	7F67875F	77192407	20AA99CA
t = 22:	21283486	33A23BFC	868DEC32	7F67875F	77192407
t = 23:	D541F12D	21283486	0CE88EFF	868DEC32	7F67875F
t = 24:	C7567DC6	D541F12D	884A0D21	0CE88EFF	868DEC32
t = 25:	48413BA4	C7567DC6	75507C4B	884A0D21	0CE88EFF
t = 26:	BE35FBD5	48413BA4	B1D59F71	75507C4B	884A0D21
t = 27:	4AA84D97	BE35FBD5	12104EE9	B1D59F71	75507C4B
t = 28:	8370B52E	4AA84D97	6F8D7EF5	12104EE9	B1D59F71
t = 29:	C5FBAF5D	8370B52E	D2AA1365	6F8D7EF5	12104EE9
t = 30:	1267B407	C5FBAF5D	A0DC2D4B	D2AA1365	6F8D7EF5
t = 31:	3B845D33	1267B407	717EEBD7	A0DC2D4B	D2AA1365
t = 32:	046FAA0A	3B845D33	C499ED01	717EEBD7	A0DC2D4B
t = 33:	2C0EBC11	046FAA0A	CEE1174C	C499ED01	717EEBD7
t = 34:	21796AD4	2C0EBC11	811BEA82	CEE1174C	C499ED01
t = 35:	DCBBB0CB	21796AD4	4B03AF04	811BEA82	CEE1174C
t = 36:	0F511FD8	DCBBB0CB	085E5AB5	4B03AF04	811BEA82
t = 37:	DC63973F	0F511FD8	F72EEC32	085E5AB5	4B03AF04
t = 38:	4C986405	DC63973F	03D447F6	F72EEC32	085E5AB5
t = 39:	32DE1CBA	4C986405	F718E5CF	03D447F6	F72EEC32
t = 40:	FC87DEDF	32DE1CBA	53261901	F718E5CF	03D447F6
t = 41:	970A0D5C	FC87DEDF	8CB7872E	53261901	F718E5CF
t = 42:	7F193DC5	970A0D5C	FF21F7B7	8CB7872E	53261901
t = 43:	EE1B1AAF	7F193DC5	25C28357	FF21F7B7	8CB7872E
t = 44:	40F28E09	EE1B1AAF	5FC64F71	25C28357	FF21F7B7
t = 45:	1C51E1F2	40F28E09	FB86C6AB	5FC64F71	25C28357
t = 46:	A01B846C	1C51E1F2	503CA382	FB86C6AB	5FC64F71
t = 47:	BEAD02CA	A01B846C	8714787C	503CA382	FB86C6AB
t = 48:	BAF39337	BEAD02CA	2806E11B	8714787C	503CA382
t = 49:	120731C5	BAF39337	AFAB40B2	2806E11B	8714787C
t = 50:	641DB2CE	120731C5	EEBCE4CD	AFAB40B2	2806E11B
t = 51:	3847AD66	641DB2CE	4481CC71	EEBCE4CD	AFAB40B2
t = 52:	E490436D	3847AD66	99076CB3	4481CC71	EEBCE4CD
t = 53:	27E9F1D8	E490436D	8E11EB59	99076CB3	4481CC71
t = 54:	7B71F76D	27E9F1D8	792410DB	8E11EB59	99076CB3
t = 55:	5E6456AF	7B71F76D	09FA7C76	792410DB	8E11EB59
t = 56:	C846093F	5E6456AF	5EDC7DDB	09FA7C76	792410DB
t = 57:	D262FF50	C846093F	D79915AB	5EDC7DDB	09FA7C76
t = 58:	09D785FD	D262FF50	F211824F	D79915AB	5EDC7DDB
t = 59:	3F52DE5A	09D785FD	3498BFD4	F211824F	D79915AB
t = 60:	D756C147	3F52DE5A	4275E17F	3498BFD4	F211824F
t = 61:	548C9CB2	D756C147	8FD4B796	4275E17F	3498BFD4

chapter 3

t = 62:	B66C020B	548C9CB2	F5D5B051	8FD4B796	4275E17F
t = 63:	6B61C9E1	B66C020B	9523272C	F5D5B051	8FD4B796
t = 64:	19DFA7AC	6B61C9E1	ED9B0082	9523272C	F5D5B051
t = 65:	101655F9	19DFA7AC	5AD87278	ED9B0082	9523272C
t = 66:	0C3DF2B4	101655F9	0677E9EB	5AD87278	ED9B0082
t = 67:	78DD4D2B	0C3DF2B4	4405957E	0677E9EB	5AD87278
t = 68:	497093C0	78DD4D2B	030F7CAD	4405957E	0677E9EB
t = 69:	3F2588C2	497093C0	DE37534A	030F7CAD	4405957E
t = 70:	C199F8C7	3F2588C2	125C24F0	DE37534A	030F7CAD
t = 71:	39859DE7	C199F8C7	8FC96230	125C24F0	DE37534A
t = 72:	EDB42DE4	39859DE7	F0667E31	8FC96230	125C24F0
t = 73:	11793F6F	EDB42DE4	CE616779	F0667E31	8FC96230
t = 74:	5EE76897	11793F6F	3B6D0B79	CE616779	F0667E31
t = 75:	63F7DAB7	5EE76897	C45E4FDB	3B6D0B79	CE616779
t = 76:	A079B7D9	63F7DAB7	D7B9DA25	C45E4FDB	3B6D0B79
t = 77:	860D21CC	A079B7D9	D8FDF6AD	D7B9DA25	C45E4FDB
t = 78:	5738D5E1	860D21CC	681E6DF6	D8FDF6AD	D7B9DA25
t = 79:	42541B35	5738D5E1	21834873	681E6DF6	D8FDF6AD.

Blocul 1 a fost procesat. Valorile $\{H_i\}$ sunt:

$$H_0 = 67452301 + 42541B35 = A9993E36$$

$$H_1 = EFCDA89 + 5738D5E1 = 4706816A$$

$$H_2 = 98BADCFE + 21834873 = BA3E2571$$

$$H_3 = 10325476 + 681E6DF6 = 7850C26C$$

$$H_4 = C3D2E1F0 + D8FDF6AD = 9CD0D89D.$$

Hashul mesajului = A9993E36 4706816A BA3E2571 7850C26C 9CD0D89D

3.11 familia de funcții burete Keccak pentru SHA-3

Prezentarea acestei funcții este conformă cu [KSF], scris de Gudo Bertoni, Joan Daemen, Michael Peeters și Gilles Van Assche.

Keccak (pronunțat [kɛtʃak], ca și "ketchak") este o familie de funcții hash care a fost adoptată ca algoritmul hash al NIST pentru SHA-3. Textul de mai jos este o descriere rapidă a lui Keccak folosind pseudo-cod. Nimic nu ar trebui ca acest text introductiv să fie considerat o descriere oficială și de referință a lui Keccak. În schimb, obiectivul este de a prezenta Keccak cu accent pe lizibilitate și claritate.

3.11.1 structura algoritmului Keccak

Keccak este o familie de funcții hash care se bazează pe construcția de tip burete și, prin urmare, este o familie de funcții de tip burete. În Keccak, funcția de bază este o permutare aleasă într-un set de șapte permutări Keccak-f, denumită Keccak-f[b], unde $b \in \{25, 50, 100, 200, 400, 800, 1600\}$ este mărimea permutării. Mărimea permutării este, de asemenea, mărimea stării în construcția buretelui.

Starea este organizată ca o serie de 5×5 benzi, fiecare având lungimea $w \in \{1, 2, 4, 8, 16, 32, 64\}$ ($b = 25w$). Când este implementată pe un procesor pe 64 de biți, o bandă de Keccak-f[1600] poate fi reprezentată ca un cuvânt CPU pe 64 de biți.

Obținem funcția de burete Keccak[r, c], cu parametrii de capacitate c și rata de biți r, dacă aplicăm construcția de burete la Keccak-f[r + c] și aplicăm o completare (umplere) specifică mesajului de intrare.

3.11.2 descrierea pseudo-codului

În primul rând începem cu descrierea lui Keccak-f în pseudo-codul de mai jos. Numărul de runde nr depinde de lățimea de permutare și este dat de $nr = 12 + 2l$, unde $2l = w$. Acest lucru dă 24 de runde pentru Keccak-f [1600].

```
Keccak-f[b](A) {
  forall i in 0...nr-1
    A = Round[b](A, RC[i])
  return A
}

Round[b](A,RC) {
  // θ step
  C[x] = A[x,0] xor A[x,1] xor A[x,2] xor A[x,3] xor A[x,4], forall x in 0...4
  D[x] = C[x-1] xor rot(C[x+1],1), forall x in 0...4
  A[x,y] = A[x,y] xor D[x], forall (x,y) in (0...4,0...4)

  // ρ and π steps
  B[y,2*x+3*y] = rot(A[x,y], r[x,y]), forall (x,y) in (0...4,0...4)

  // χ step
  A[x,y] = B[x,y] xor ((not B[x+1,y]) and B[x+2,y]), forall (x,y) in (0...4,0...
4)

  // ι step
  A[0,0] = A[0,0] xor RC

  return A
}
```

În pseudocodul de mai sus, se folosesc următoarele convenții. Toate operațiunile pe indici se fac modulo 5. A denotă matricea completă de stare a permutării, iar A [x, y] denotă o banda specială în acea stare. B [x, y], C [x], D [x] sunt variabile intermediare. Constantele r [x, y] sunt indecșii de rotație (vezi tabelul 2), în timp ce RC [i] sunt constantele rundei (vezi tabelul 1). rot (W, r) este operația obișnuită de șift circular la biților, deplasând un bit din poziția i în poziția i + r (modulo dimensiunea benzii).

Apoi, prezentăm pseudocodul pentru funcția burete Keccak[r, c], cu parametrii de capacitate c și rata biților r. Descrierea de mai jos este limitată la cazul mesajelor care acoperă un număr întreg de octeți. Pentru mesajele cu un număr de biți care nu pot fi divizate cu 8, consultați specificațiile pentru mai multe detalii. De asemenea, presupunem pentru simplitate că r este un multiplu al mărimii benzii; acesta este cazul pentru parametrii candidați SHA-3.

```
Keccak[r,c](M) {
  // Inițializare și umplere
  S[x,y] = 0, forall (x,y) in (0...4,0...4)
  P = M || 0x01 || 0x00 || ... || 0x00
  P = P xor (0x00 || ... || 0x00 || 0x80)

  // faza de absorbție
  forall block Pi in P
    S[x,y] = S[x,y] xor Pi[x+5*y], forall (x,y) such that x+5*y < r/w
    S = Keccak-f[r+c](S)

  // faza de presarew
  Z = empty string
```

chapter 3

```
while output is requested
  Z = Z || S[x,y], forall (x,y) such that x+5*y < r/w
  S = Keccak-f[r+c](S)

return Z
}
```

În pseudo-codul de mai sus, S reprezintă starea ca o serie de benzi. Mesajul căptușit (completat) P este organizat ca o serie de blocuri P_i , ele însele fiind organizate ca o serie de benzi. Operatorul $||$ denotă concatenarea obișnuită a șirurilor de octeți.

chapter 4 digital encryption standard

4.1 scurtă istorie a of DES

Originile DES datează de la începutul anilor 1970. În 1972, după încheierea unui studiu privind necesitățile de securitate informatică ale guvernului SUA, organismul american de standardizare NBS Național Bureau of Standards) (denumit acum NIST) a identificat necesitatea unui standard guvernamental de criptare a informațiilor neclasificate, sensibile. În consecință, la 15 mai 1973, după consultarea cu NSA, NBS a solicitat propuneri pentru un cifru care să îndeplinească criteriile riguroase de proiectare. Niciuna dintre propunerile trimise nu a fost considerată potrivită. O a doua solicitare a fost emisă la 27 august 1974. De data aceasta, IBM a prezentat un candidat care a fost considerat acceptabil - un cifru dezvoltat în perioada 1973-1974 bazat pe un algoritm anterior, cifrul Lucifer al lui Horst Feistel. Echipa de la IBM implicată în proiectarea și analiza cifrului i-a inclus pe Feistel, Walter Tuchman, Don Coppersmith, Alan Konheim, Carl Meyer, Mike Matyas, Roy Adler, Edna Grossman, Bill Notz, Lynn Smith și Bryant Tuckerman.

4.1.1 implicarea NSA în design

La 17 martie 1975, propunerea DES a fost publicată în Registrul federal. Au fost solicitate observații publice, iar în anul următor au avut loc două ateliere deschise pentru a discuta standardul propus. Au existat unele critici din partea unor participanți, inclusiv de la pionierii criptografiei publice Martin Hellman și Whitfield Diffie, specificând lungimea scurtă a cheiei și misterioasele "S-boxes" ca dovadă a interferențelor incorecte din partea NSA. Suspiciunea era că algoritmul a fost slăbit în secret de către agenția de informații, astfel încât ei - dar nimeni altcineva - să citească cu ușurință mesajele criptate. Alan Konheim (unul dintre designerii DES) a comentat: "Am trimis boxele S la Washington, s-au întors și au fost cu totul altfel". Comitetul selectiv al Senatului Statelor Unite ale Americii privind serviciile de informații a revizuit acțiunile NSA pentru a determina dacă a existat o implicare necorespunzătoare. În rezumatul neclasificat al concluziilor lor, publicat în 1978, Comitetul a scris:

"În dezvoltarea DES, NSA a convins IBM că o dimensiune redusă a cheiei este suficientă, a asistat indirect la dezvoltarea structurilor S-box și a certificat că algoritmul final DES era, după cunoștințele sale, liber de orice slăbiciune statistică sau matematică."

Cu toate acestea, a constatat, de asemenea, că:

"NSA nu a manipulat în nici un fel proiectarea algoritmului. IBM a inventat și a proiectat algoritmul, a luat toate deciziile pertinente cu privire la acesta și a fost de acord că dimensiunea-cheie convenită este mai mult decât adecvată pentru toate aplicațiile comerciale pentru care DES este intenționat."

Un alt membru al echipei DES, Walter Tuchman, este citat spunând: "Am dezvoltat algoritmul DES în întregime în IBM folosind IBM-eri. NSA nu a dictat un singur fir!" În schimb, o carte desecretizată a NSA privind istoria criptologică afirmă:

"În 1973, NBS a solicitat industriei private un standard de criptare a datelor (DES), iar primele oferte au fost dezamăgitoare, așa că NSA a început să lucreze la algoritmul său propriu", a declarat Howard Rosenblum, director adjunct pentru cercetare și inginerie, că Walter Tuchman de la IBM pe o modificare a lui Lucifer pentru uz general. NSA ia dat lui Tuchman o autorizație și la adus să lucreze împreună cu Agenția pentru modificarea lui Lucifer."

Unele suspiciuni cu privire la slăbiciunile ascunse în cutiile S au fost eliminate în 1990, cu descoperirea independentă și publicarea deschisă de Eli Biham și Adi Shamir a criptanalizei diferențiale, o metodă generală de spargere a cifrurilor de tip bloc. Casetă S a DES a fost mult mai rezistentă la atac decât dacă ar fi fost alese la întâmplare, sugerând puternic că IBM a știut despre tehnică din 1970. Acesta a fost într-adevăr

chapter 4

cazul - în 1994, Don Coppersmith a publicat unele dintre criteriile originale de proiectare pentru casetele S. Potrivit lui Steven Levy, cercetătorii IBM Watson au descoperit atacuri criptanalitice diferențiate în 1974 și au fost rugați de către NSA să păstreze secretul tehnicii. Coppersmith explică decizia secretă a IBM prin a spune: "Aceasta a fost pentru că [criptanaliza diferențială] poate fi un instrument foarte puternic, folosit împotriva multor scheme, și există îngrijorare că astfel de informații în domeniul public ar putea afecta negativ securitatea națională". Levy citează pe Walter Tuchman: "Ne-au cerut să declarăm toate documentele confidențiale ... Am pus de fapt un număr pe fiecare și le-am încuiat în seifuri, pentru că erau considerate secrete ale guvernului american."

4.1.2 algoritmul ca standard

În ciuda criticilor, DES a fost aprobat ca standard federal în noiembrie 1976 și publicat la 15 ianuarie 1977 ca FIPS PUB 46, fiind autorizat pentru utilizare cu toate datele neclasificate. A fost ulterior reafirmat ca standard în 1983, 1988 (revizuit ca FIPS-46-1), 1993 (FIPS-46-2) și din nou în 1999 (FIPS-46-3), acesta din urmă descriind "Triple DES". La 26 mai 2002, DES a fost în cele din urmă înlocuită de Standardul de criptare avansată (AES), în urma unei competiții publice. La 19 mai 2005, FIPS 46-3 a fost retras oficial, însă NIST a aprobat Triple DES până în anul 2030 pentru informații guvernamentale sensibile.

Algoritmul este de asemenea specificat în ANSI X3.92, NIST SP 800-67 și ISO / IEC 18033-3 (ca o componentă a TDEA).

Un alt atac teoretic, criptanaliza liniară, a fost publicat în 1994, dar a fost un atac de forță brută în 1998 care a demonstrat că DES ar putea fi atacat foarte practic și a subliniat necesitatea unui algoritm de înlocuire.

4.2 descriere

DES este un cifru de tip bloc arhetipal - un algoritm care ia un șir de lungime fixă de biți de text în clar și îl transformă printr-o serie de operații complicate într-un alt șir de biți de tip text cifrat de aceeași lungime. În cazul DES, dimensiunea blocului este de 64 de biți. DES utilizează, de asemenea, o cheie pentru personalizarea transformării, astfel încât decriptarea se presupune că este realizată numai de cei care cunosc cheia specială folosită pentru a cripta. Cheia aparent constă în 64 de biți; totuși, doar 56 dintre aceștia sunt de fapt folosiți de algoritm. Opt biți sunt utilizați exclusiv pentru verificarea parității și apoi sunt eliminați. Prin urmare, lungimea efectivă a cheii este de 56 de biți și este de obicei citată ca atare.

Ca și alte cipuri de blocuri, DES nu este un mijloc securizat de criptare, ci trebuie folosit într-un mod de operare. FIPS-81 specifică mai multe moduri de utilizare cu DES. Comentarii suplimentare privind utilizarea DES sunt cuprinse în FIPS-74.

Structura generală a algoritmului este prezentată în Figura 1: există 16 etape identice de prelucrare, numite runde. Există, de asemenea, o permutare inițială și finală, denumită IP și FP, care sunt inverse (IP "anulează" acțiunea FP și invers). IP și FP nu au aproape nici o semnificație criptografică, dar au fost aparent incluse pentru a facilita blocurile de încărcare în și din hardware-ul din anii 1970, precum și pentru a face DES să funcționeze mai lent în software-ul.

Înainte de rundele principale, blocul este împărțit în două jumătăți de 32 de biți și procesat alternativ; această tehnică este cunoscută sub numele de schema Feistel. Structura Feistel asigură că decriptarea și criptarea sunt procese foarte asemănătoare - singura diferență este că subcheile sunt aplicate în ordine inversă atunci când se decriptează. Restul algoritmului este identic. Acest lucru simplifică foarte mult implementarea, în special în domeniul hardware, deoarece nu este nevoie de algoritmi separați de criptare și decriptare.

Simbolul \oplus desemnează operațiunea exclusiv-OR (XOR). Funcția F combină jumătate de bloc împreună cu o parte din cheie. Ieșirea din funcția F este apoi combinată cu cealaltă jumătate a blocului, iar jumătățile sunt schimbate înainte de următoarea rundă. După runda finală, jumătățile nu sunt schimbate; aceasta este o caracteristică a structurii Feistel care face similare procesele de criptare și decriptare.

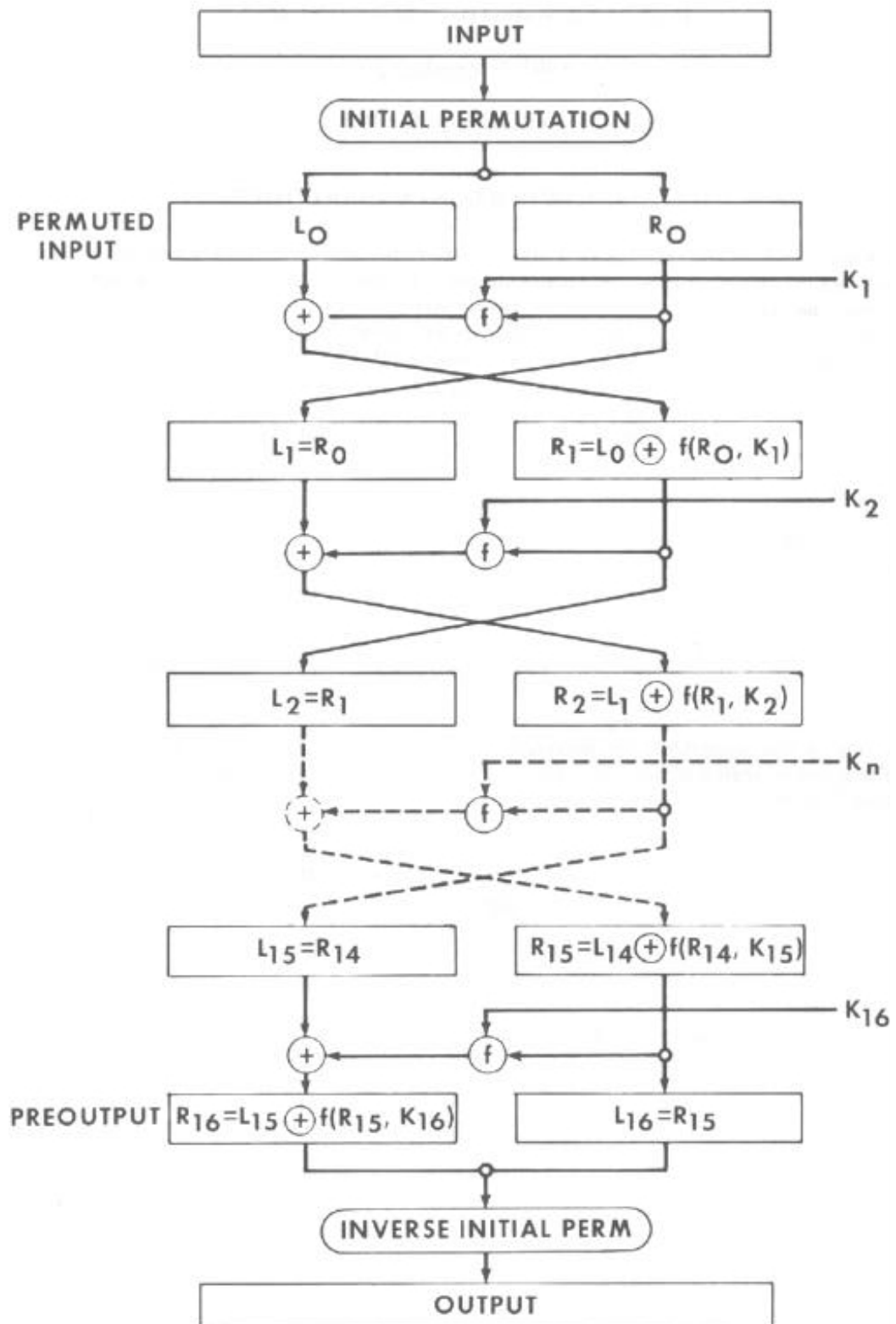


Figura 1 – Structura generală a algoritmului DES

4.3 funcția Feistel (F)

Funcția F, prezentată în figura 2, funcționează pe o jumătate de bloc (32 biți) la un moment dat și constă din patru etape:

1. **Extindere** - jumătatea de bloc pe 32 de biți este extinsă la 48 de biți folosind permutarea de expansiune, denumită E în diagramă, duplicând jumătate din biți. Ieșirea este compusă din 8 bucăți de 6 biți, fiecare conținând o copie de 4 biți de intrare corespunzătoare, plus o copie a bitului imediat adiacent din fiecare piesă de intrare în fiecare parte.

2. **Mixarea cheii** - rezultatul este combinat cu o subcheie folosind o operație XOR. Șasezeci de sub-chei de 48 de biți - câte una pentru fiecare rundă - sunt derivate din cheia principală folosind programul cheilor (descriș mai jos).

3. **Înlocuire** - după amestecare în subcheie, blocul este împărțit în opt bucăți de 6 biți înainte de prelucrare de către cutiile S sau casetele de substituție. Fiecare dintre cele opt casete S înlocuiește cei șase biți de intrare cu patru biți de ieșire, în conformitate cu o transformare neliniară, furnizată sub forma unei tabele de căutare. Casetele S furnizează nucleul securității DES - fără ele, cifrul ar fi liniar și trivial de spart.

4. **Permutarea** - în cele din urmă, cele 32 de ieșiri din casetele S sunt rearanjate în funcție de o permutare fixă, P. Aceasta este proiectată astfel încât, după expansiune, fiecare bit de ieșire al lui S-box să fie împărțit în 6 casete S diferite în runda următoare.

Alternarea substituției din cutiile S și permutarea biților din cutia P și E-expansiune oferă așa-numita "confuzie și difuzie" respectiv, un concept identificat de Claude Shannon în anii 1940 drept o condiție necesară pentru un cifru securizat și practic.

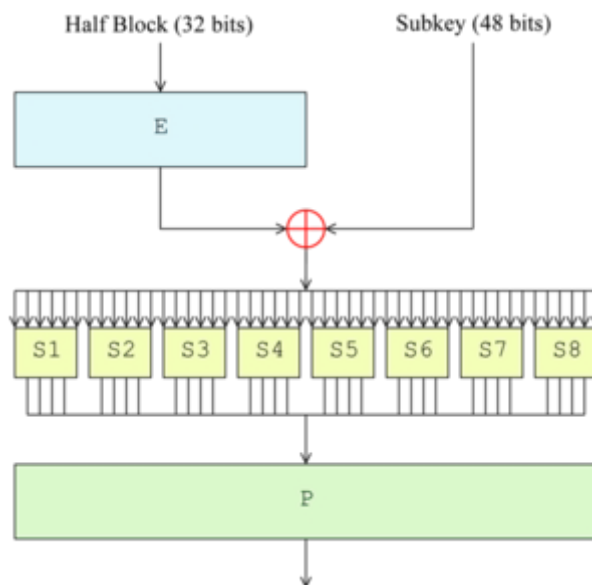


Figura 2 – funcția Feistel

4.4 programul cheilor

Figura 3 ilustrează programul cheilor pentru criptare - algoritmul care generează subcheile. Inițial, 56 de biți ai cheii sunt selectați din cei 64 inițiali cu Permuted Choice 1 (PC-1) - restul de 8 biți sunt fie eliminați, fie

utilizați ca biți de verificare a parității. Cei 56 de biți sunt apoi împărțiți în două jumătăți de 28 de biți; fiecare jumătate este apoi tratată separat. În runde succesive, ambele jumătăți sunt rotite la stânga cu unul sau doi biți (specificați pentru fiecare rundă) și apoi 48 biți de subcheie sunt selectați de Permuted Choice 2 (PC-2) - 24 de biți din jumătatea stângă și 24 de la dreapta. Rotațiile (indicate prin "<<<" în diagramă) înseamnă că un set diferit de biți este utilizat în fiecare subcheie; fiecare bit este utilizat în aproximativ 14 din cele 16 subchei.

Programul cheilor pentru decriptare este similar - subcheile sunt în ordine inversă față de criptare. În afară de această schimbare, procesul este același ca și pentru criptare.

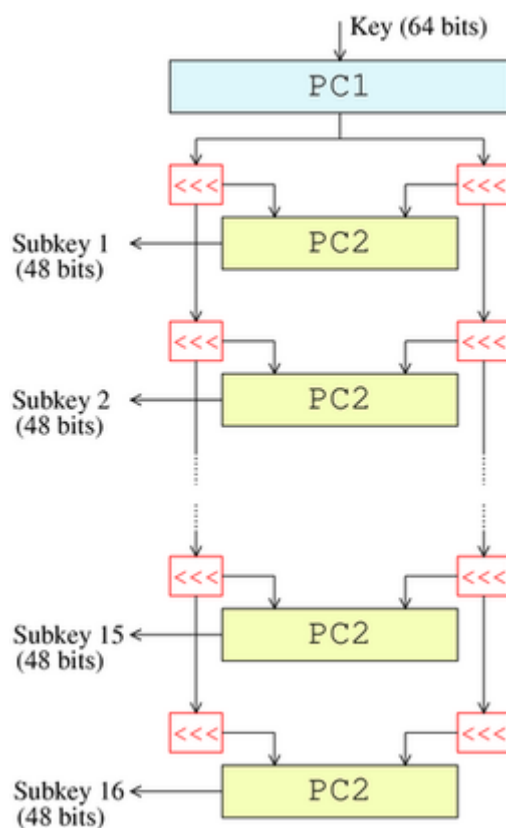


Figura 3

4.5 pașii algoritmului DES

Pozițiile celor 64 de biți ai blocului de intrare ce urmează a fi criptat sunt permutate, conform permutării inițiale **IP**:

IP

58 50 42 34 26 18 10 2
 60 52 44 36 28 20 12 4
 62 54 46 38 30 22 14 6
 64 56 48 40 32 24 16 8
 57 49 41 33 25 17 9 1

chapter 4

59 51 43 35 27 19 11 3
61 53 45 37 29 21 13 5
63 55 47 39 31 23 15 7

Aceasta înseamnă bitul 58 din blocul de intrare va fi mutat în poziția 1, bitul din poziția 50 va fi mutat în poziția 2 iar bitul din poziția 7 va ajunge pe ultima poziție. The permuted input block is then the input to a complex key-dependent computation described below. The output of that computation, called the preoutput, is then subjected to the following permutation which is the inverse of the initial permutation:

IP⁻¹

40 8 48 16 56 24 64 32
39 7 47 15 55 23 63 31
38 6 46 14 54 22 62 30
37 5 45 13 53 21 61 29
36 4 44 12 52 20 60 28
35 3 43 11 51 19 59 27
34 2 42 10 50 18 58 26
33 1 41 9 49 17 57 25

Cu alte cuvinte, în urma aplicării algoritmului, bitul 40 al blocului de intrare devine primul bit în blocul de ieșire, bitul 8 devine al doilea bit din blocul de ieșire, etc., până ce bitul 25 din blocul de intrare devine ultimul bit din blocul de ieșire.

Calculul care folosește blocul de intrare permutat ca intrare pentru a produce blocul de pre-ieșire constă, cu excepția unui schimb final de blocuri, din 16 iterații ale calculului descris mai jos prin funcția de cifrare f care acționează pe două blocuri, unul de 32 de biți și unul de 48 de biți și produce un bloc de 32 de biți.

Să considerăm cei 64 de biți ai blocului de intrare la o iterație să constea dintr-un bloc L de 32 biți urmat de un bloc de 32 biți R . Folosind notația definită în introducere, blocul de intrare este atunci LR . Fie K un bloc de 48 de biți ales din cheia de 64 de biți. Atunci ieșirea $L'R'$ a unei iterații cu intrarea LR este definită prin:

$$(1) L' = R$$

$$R' = L \wedge f(R, K)$$

unde \wedge denotă adunarea bit-cu-bit modulo 2 (operație numită și XOR).

După cum am specificat mai înainte, intrarea pentru prima iterație a calculului este blocul de intrare permutat. Dacă $L'R'$ este ieșirea celei de-a 16 iterații, atunci $R'L'$ este blocul de pre-ieșire. La fiecare iterație un bloc diferit K de biți ai cheii este ales din cheia de 64 de biți desemnată de KEY .

Utilizând notații noi putem descrie iterațiile calculului cu mai multe detalii. Fie KS funcția care are ca intrare un întreg n din domeniul 1 la 16 precum și un bloc KEY de 64 de biți iar ca ieșire are un bloc Kn de 48 de biți care este o selecție permutată a biților din KEY . Cu alte cuvinte

$$(2) Kn = KS(n, KEY)$$

unde Kn este determinat de 48 de biți aflați în poziții distincte din KEY . KS este numit programul de chei (key schedule) deoarece blocul K utilizat în iterația n din (1) este blocul Kn determinat în (2).

Ca și mai înainte, notăm cu LR blocul de intrare permutat. Fie $L()$ și $R()$ pe post de L and R iar L_n și R_n pe post de L' și R' în (1) atunci când L și R sunt respectiv L_{n-1} și R_{n-1} iar K este Kn ; adică atunci când n este în domeniul 1 - 16,

$$(3) L_n = R_{n-1}$$

$$R_n = L_{n-1} \wedge f(R_{n-1}, K_n)$$

Blocul de pre-ieșire este atunci $R_{16}L_{16}$.

Programul cheilor produce cei 16 ***Kn*** care sunt necesari algoritmului.

4.6 un exemplu

4.7 securitate și criptanaliză

Deși au fost publicate mai multe informații despre criptanaliza DES decât despre alt cifru de tip bloc, atacul cel mai practic până în prezent continuă să fie forța brută. Sunt cunoscute diverse proprietăți criptanalitice minore și sunt posibile trei atacuri teoretice care, deși au o complexitate teoretică mai mică decât un atac de forță brută, necesită o cantitate nerealistă de text sub formă de text cunoscut sau ales pentru a fi efectuat și nu reprezintă o problemă în practică.

4.7.1 atacurile de forță brută

Pentru orice cifru, cea mai de bază metodă de atac este forța brută - încercând pe rând toate cheile posibile. Lungimea cheii determină numărul de chei posibile și, prin urmare, fezabilitatea acestei abordări. În ceea ce privește DES, s-au ridicat întrebări cu privire la adecvarea dimensiunii cheii sale, încă înainte de a fi adoptată ca standard și a fost dimensiunea mică a cheii, mai degrabă decât criptanaliza teoretică, care a dictat necesitatea unui algoritm de înlocuire. Ca urmare a discuțiilor care au implicat consultanți externi, inclusiv NSA, dimensiunea cheii a fost redusă de la 128 biți la 56 biți pentru a se potrivi pe un singur cip.

Mașina DES Cracker de 250.000 USD a EFF conținea 1.856 de jetoane personalizate și putea forța o forță cheie DES în câteva zile.

În mediul academic, au fost avansate diverse propuneri pentru o mașină de spargere a DES. În 1977, Diffie și Hellman au propus o mașină care costă aproximativ 20 milioane USD, care ar putea găsi o cheie DES într-o singură zi. Până în 1993, Wiener a propus o mașină de căutare cu cheie cu un milion de dolari SUA, care va găsi o cheie în 7 ore. Cu toate acestea, niciuna dintre aceste propuneri timpurii nu a fost vreodată pusă în aplicare - sau, cel puțin, nicio implementare nu a fost recunoscută public. Vulnerabilitatea DES a fost practic demonstrată la sfârșitul anilor '90. În 1997, RSA Security a sponsorizat o serie de concursuri, oferind un premiu de 10.000 USD primei echipe care a spart un mesaj criptat cu DES pentru concurs. Acest concurs a fost câștigat de proiectul DESCHALL, condus de Rocke Verser, Matt Curtin și Justin Dolske, folosind ciclurile inactive ale mii de computere de pe Internet. Fezabilitatea spargerii DES a fost rapid demonstrată în 1998, când a fost construit un cracker DES personalizat de către Electronic Frontier Foundation (EFF), un grup de drepturi civile din spațiul cibernetic, cu un cost de aproximativ 250.000 USD (a se vedea crackerul EFF DES). Motivația lor a fost aceea de a arăta că DES poate fi spart atât în practică, cât și în teorie: "Există multe persoane care nu vor crede un adevăr până nu îl vor vedea cu propriii ochi. Arătându-le o mașină fizică care poate sparge DES în câteva zile este singura modalitate de a convinge unii oameni că nu pot avea încredere în securitatea lor pentru DES." Mașina a gădit o cheie prin forță brută într-un timp puțin mai mare de 2 zile.

Mașina COPACOBANA, construită în 2006 pentru 10.000 USD de către universitățile din Bochum și Kiel, Germania, conține 120 de FPGA low-cost și ar putea efectua o căutare cheie exhaustivă pe DES în 9 zile în medie.

Singurul alt cracker DES confirmat a fost aparatul COPACOBANA construit în 2006 de echipele universităților din Bochum și Kiel, ambele din Germania. Spre deosebire de aparatul EFF, COPACOBANA constă din circuite integrate, reconfigurabile disponibile comercial. 120 din aceste matrice de canale programabile Field (FPGA) de tip XILINX Spartan3-1000 rulează în paralel. Sunt grupate în 20 de module DIMM, fiecare conținând 6 FPGA. Utilizarea hardware-ului reconfigurabil face ca aparatul să se aplice și altor sarcini de rupere a codului. Unul dintre aspectele mai interesante ale COPACOBANA este factorul său de

chapter 4

cost. O mașină poate fi construită pentru aproximativ 10.000 USD. Reducerea costurilor cu aproximativ un factor de 25 pentru mașina EFF este un exemplu impresionant pentru îmbunătățirea continuă a hardware-ului digital. Ajustarea inflației pe 8 ani produce o îmbunătățire și mai mare de aproximativ 30x. Începând cu 2007, SciEngines GmbH, o companie spin-off a celor doi parteneri de proiect ai COPACOBANA, a consolidat și dezvoltat succesorii COPACOBANA. În 2008, COPACOBANA RIVYERA a redus timpul pentru a sparge DES la mai puțin de o zi, folosind 128 Spartan-3 5000. [DESW]

4.7.2 atacuri mai rapide decât forța brută

Se cunosc trei atacuri care pot sparge cele șaisprezece runde ale DES cu mai puțină complexitate decât o căutare cu forța brută: criptanaliza diferențială (DC), criptanaliza liniară (LC) și atacul lui Davies. Cu toate acestea, atacurile sunt teoretice și sunt imposibil de montat în practică; aceste tipuri de atac sunt uneori denumite puncte slabe certificabile.

- Analiza criptografică diferențială a fost redescoperită la sfârșitul anilor 1980 de către Eli Biham și Adi Shamir; aceasta a fost cunoscută mai devreme atât de IBM, cât și de NSA și păstrată secretă. Pentru a sparge cele 16 runde complete, criptanaliza diferențială necesită 247 de texte alese. DES a fost proiectat să fie rezistent la DC.

- Criptanaliza liniară a fost descoperită de Mitsuru Matsui și are nevoie de 243 de texte cunoscute; metoda a fost implementată și a fost prima criptanaliză experimentală a DES care a fost raportată. Nu există dovezi că DES a fost adaptat pentru a fi rezistent la acest tip de atac. În 1994 a fost sugerată o generalizare a LC - criptanaliză liniară multiplă și a fost rafinată în continuare de Biryukov și colab. În 2004; Analiza lor sugerează că mai multe aproximări liniare ar putea fi utilizate pentru a reduce cerințele de date ale atacului cu cel puțin un factor de 4 (adică 2^{41} în loc de 2^{43}). O reducere similară a complexității datelor poate fi obținută într-o variantă aleasă în textul criptanalizei liniare (Knudsen și Mathiassen, 2000). Junod (2001) a efectuat mai multe experimente pentru a determina complexitatea timpului real al criptanalizei liniare și a raportat că a fost ceva mai rapid decât a fost prevăzut, necesitând un timp echivalent cu 2^{39} - 2^{41} evaluări DES.

- Atacul îmbunătățit al lui Davies: în timp ce criptanaliza liniară și diferențială sunt tehnici generale și pot fi aplicate la o serie de scheme, atacul lui Davies este o tehnică specializată pentru DES, sugerată prima dată de Donald Davies în anii optzeci și îmbunătățită de Biham și Biryukov în 1997. Cea mai puternică formă de atac necesită 250 de planuri cunoscute, are o complexitate de calcul de 250 și are o rată de succes de 51%.

Au fost, de asemenea, atacuri propuse împotriva versiunilor reduse ale cifrului, adică versiuni ale DES cu mai puțin de șaisprezece runde. O astfel de analiză oferă o perspectivă asupra cât de multe runde sunt necesare pentru siguranță și cât de multă „marjă de securitate” păstrează versiunea completă. Langanal și Hellman au propus criptanaliza liniară diferențială și combină criptanaliza liniară diferențială și liniară într-un singur atac. O versiune îmbunătățită a atacului poate sparge 9-round DES cu 215.8 planuri de text cunoscute și are o complexitate de timp 229.2 (Biham și colab., 2002). [DESW]

4.8 triplu DES

4.8.1 algoritmul

Triple DES utilizează un set de 3 chei, K1, K2 și K3, fiecare de 56 biți. Algoritmul de criptare este:
 $\text{ciphertext} = \text{EK}_3(\text{DK}_2(\text{EK}_1(\text{plaintext})))$.

I.e., DES criptează cu K1, DES *decriptează* cu K2, apoi DES criptează with K3.

Decriptarea are loc în sens invers:

$\text{plaintext} = \text{DK}_1(\text{EK}_2(\text{DK}_3(\text{ciphertext})))$

I.e., DES decriptează cu K3, DES *criptează* cu K2, apoi DES decriptează with K1.

Fiecare tripletă criptează un bloc de 64 de biți de date.

În fiecare caz, operația de la mijloc este inversul primei și ultimei. Acest lucru îmbunătățește puterea algoritmului atunci când utilizați opțiunea de cheie de tip 2 compatibilitatea cu DES cu opțiunea de cheie 3.

4.8.2 opțiuni de cheie

Standardele definesc trei opțiuni de cheie:

- Opțiunea de cheie 1: Toate cele trei taste sunt independente.
- Opțiunea de cheie 2: K1 și K2 sunt independente, iar $K3 = K1$.
- Opțiunea de cheie 3: Toate cele trei taste sunt identice, adică $K1 = K2 = K3$.

Opțiunea de cheie 1 este cea mai puternică, cu $3 \times 56 = 168$ biți de cheie independenți.

Opțiunea de cheie 2 oferă mai puțină securitate, cu $2 \times 56 = 112$ biți de cheie. Această opțiune este mai puternică decât criptarea DES de două ori, de ex. cu K1 și K2, deoarece protejează împotriva atacurilor de întâlnire la mijloc.

Opțiunea de cheie 3 este echivalentă cu DES, cu doar 56 de biți cheie. Această opțiune oferă o compatibilitate cu DES, deoarece prima și a doua operație DES se anulează. Nu mai este recomandată de Institutul Național de Standarde și Tehnologie (NIST) și nu este susținută de ISO / IEC 18033-3.

chapter 5 advanced encryption standard

5.1 istoric AES

Standardul avansat de criptare (AES) este un standard de criptare adoptat de guvernul S.U.A. Standardul cuprinde trei algoritmi de cifrare de tip bloc, AES-128, AES-192 și AES-256, adoptați dintr-o colecție mai mare publicată inițial sub numele Rijndael. Fiecare cifru AES are un bloc de 128 biți, cu dimensiuni cheie de 128, 192 și, respectiv, 256 de biți. Algoritmii de cifrare AES au fost analizați pe scară largă și sunt acum utilizați la nivel mondial, cum a fost cazul și cu predecesorul său, Standardul de criptare a datelor (DES).

AES a fost anunțat de Institutul Național de Standarde și Tehnologie (NIST) ca US FIPS PUB 197 (FIPS 197) pe 26 noiembrie 2001, după un proces de standardizare de 5 ani în care au fost prezentate și evaluate cincisprezece proiecte concurente înainte de a fi selectat Rijndael ca cel mai potrivit (pentru detalii, consultați procesul de adoptare a Advanced Encryption Standard). A devenit efectiv standard guvernamental federal la 26 mai 2002, după aprobarea de către Secretarul de Comerț. Acesta este disponibil în multe pachete de criptare. AES este primul cifru public accesibil și deschis, aprobat de ANS pentru informații de cel mai înalt nivel de secretizare (a se vedea secțiunea "Securitatea AES", mai jos).

Cifrul Rijndael a fost elaborat de doi criptografi belgieni, Joan Daemen și Vincent Rijmen, și a fost prezentat de aceștia la procesul de selecție AES. Rijndael (pronunțat [reinda:ɪ]) este o combinație a numelor celor doi inventatori.

5.2 descriere generală

AES se bazează pe un principiu de proiectare cunoscut sub numele de rețea de permutare de substituție. Este rapid atât în software, cât și în hardware. Spre deosebire de predecesorul său, DES, AES nu utilizează o rețea Feistel.

AES are o dimensiune a blocului fixă de 128 biți și o cheie de lungime 128, 192 sau 256 de biți, deși Rijndael poate fi specificat cu blocuri și dimensiuni de cheie orice multiplu de 32 de biți, cu un minim de 128 biți și un maxim de 256 biți.

AES funcționează pe o matrice de octeți 4×4 , denumită stare (versiunile lui Rijndael cu o dimensiune mai mare a blocului au coloane suplimentare în stare). Majoritatea calculelor AES se fac într-un câmp finit special.

Cifrul AES este specificat ca un număr de repetări ale rundelor de transformare care convertesc textul de intrare în rezultatul final al textului cifrat. Fiecare rundă constă din mai mulți pași de procesare, inclusiv unul care depinde de cheia de criptare. Se aplică un set de runde inverse pentru a transforma textul criptat înapoi în textul original, folosind aceeași cheie de criptare.

5.3 fundamente algebrice

5.3.1 reprezentarea octeților

Unitatea de procesare din AES este octetul. Acest lucru este destul de diferit de DES, unde operațiile de bază au fost efectuate la nivel de biți. Un octet este o secvență de opt biți, numiți b_0, b_1, \dots, b_7 - b_0 fiind

cel mai puțin semnificativ. Fiecărui octet (sau secvență de opt biți) îi asociem un polinom de grad cel mult 7, cu coeficienți în Z_2 , inelul de întregi modulo 2, după cum urmează. Dacă valoarea octetului nostru este $b_7 * 2^7 + b_6 * 2^6 + b_5 * 2^5 + b_4 * 2^4 + b_3 * 2^3 + b_2 * 2^2 + b_1 * 2^1 + b_0 * 2^0$ cu toți coeficienții în Z_2 , atunci polinomul asociat este $b_7 * x^7 + b_6 * x^6 + \dots + b_2 * x^2 + b_1 * x + b_0$.

De exemplu, {01100011} identifică elementul de câmp finit $x^6 + x^5 + x + 1$. În afară de reprezentările lor binare sau polinomiale, octeții vor fi de asemenea reprezentați în notație hexazecimală fie ca {63} (octetul de mai sus), fie ca 0x63.

Toți octeții din algoritmul AES sunt interpretați ca elemente de câmp finit. Elementele de câmp finite pot fi adăugate și multiplicare, dar aceste operații sunt diferite de cele utilizate pentru numere. Următoarele subsecțiuni introduc conceptele matematice de bază necesare pentru descrierea algoritmului.

5.3.2 adunarea

Adăugarea a două elemente într-un câmp finit se obține prin "adunarea" coeficienților pentru puterile corespunzătoare în polinoamele pentru cele două elemente. Adunarea se face cu operația XOR (notată cu \wedge) - modulo 2 - astfel încât $1 \wedge 1 = 0$, $1 \wedge 0 = 1$ și $0 \wedge 0 = 0$.

În consecință, scăderea polinomială este identică cu adunarea polinomială.

Alternativ, adăugarea de elemente de câmp finit poate fi descrisă ca adăugarea modulo 2 a biților corespunzători în byte. Pentru doi octeți $\{a_7 a_6 a_5 a_4 a_3 a_2 a_1 a_0\}$ and $\{b_7 b_6 b_5 b_4 b_3 b_2 b_1 b_0\}$, suma este

$\{c_7 c_6 c_5 c_4 c_3 c_2 c_1 c_0\}$, unde pentru fiecare i , $c_i = a_i \wedge b_i$ (i.e., $c_7 = a_7 \wedge b_7$, $c_6 = a_6 \wedge b_6$, ..., $c_0 = a_0 \wedge b_0$).

De exemplu, următoarele expresii sunt echivalente una cu cealaltă:

$$(x^6 + x^4 + x^2 + x + 1) + (x^7 + x + 1) = x^7 + x^6 + x^4 + x^2 \text{ (notație polinomială);}$$

$$\{01010111\} \wedge \{10000011\} = \{11010100\} \text{ (notație binară);}$$

$$\{57\} \wedge \{83\} = \{d4\} \text{ (notație hexazecimală).}$$

5.3.3 înmulțirea (produsul)

În reprezentarea polinomială, înmulțirea în $GF(2^8)$ (notată cu \cdot) corespunde cu înmulțirea polinoamelor modulo un polinom ireductibil de gradul 8. Un polinom este ireductibil dacă singurii săi divizori sunt 1 și el însuși. Pentru algoritmul AES, acest polinom ireductibil este

$$m(x) = x^8 + x^4 + x^3 + x + 1$$

sau {01}{1b} în hexazecimal.

De exemplu, $\{57\} \cdot \{83\} = \{c1\}$, deoarece

$$(x^6 + x^4 + x^2 + x + 1)(x^7 + x + 1) = x^{13} + x^{11} + x^9 + x^8 + x^7 +$$

$$x^7 + x^5 + x^3 + x^2 + x +$$

$$x^6 + x^4 + x^2 + x + 1$$

$$= x^{13} + x^{11} + x^9 + x^8 + x^6 + x^5 + x^4 + x^3 + 1$$

și

$$x^{13} + x^{11} + x^9 + x^8 + x^6 + x^5 + x^4 + x^3 + 1 \text{ modulo } (x^8 + x^4 + x^3 + x + 1)$$

$$= x^7 + x^6 + 1.$$

Reducerea modulo $m(x)$ ne asigură că rezultatul înmulțirii va fi întotdeauna un polinom de grad mai mic decât 8 și de aceea, acesta poate fi reprezentat de către un octet. Spre deosebire de adunare, nu există nicio

chapter 5

operație simplă la nivelul octeților care corespunde acestei multiplicări.

Înmulțirea definită mai sus este asociativă, iar elementul $\{01\}$ este identitatea la operația de înmulțire. Pentru orice polinom binar non-zero $b(x)$ de grad mai mic de 8, inversul multiplicativ al $b(x)$, notat $b^{-1}(x)$, poate fi găsit după cum urmează: algoritmul euclidian extins este folosit pentru a calcula polinoamele $a(x)$ și $c(x)$ astfel încât

$$b(x)a(x) + m(x)c(x) = 1$$

Deci, $a(x) \cdot b(x) \bmod m(x) = 1$, ceea ce înseamnă

$$b^{-1}(x) = a(x) \bmod m(x)$$

Mai mult decât atât, pentru orice $a(x)$, $b(x)$ și $c(x)$ din câmp, avem

$$a(x) \cdot (b(x) + c(x)) = a(x) \cdot b(x) + a(x) \cdot c(x).$$

Rezultă că setul de 256 valori posibile, cu XOR folosit ca adunare și multiplicarea definită ca mai sus, are structura câmpului finit $GF(2^8)$.

5.3.4 înmulțirea cu x

Multiplicarea unui polinom binar cu polinomul x rezultă în $x \cdot b(x)$ și se obține prin reducerea rezultatului de mai sus modulo $m(x)$. Dacă $b_7 = 0$, rezultatul este deja în formă redusă. Dacă $b_7 = 1$, reducerea este realizată prin scădere (adică, prin XOR) a polinomului $m(x)$. Rezultă că multiplicarea cu x (adică, $\{00000010\}$ sau $\{02\}$) poate fi implementată la nivel de octet ca o deplasare la stânga și un XOR cu $\{1b\}$. Această operație pe octeți este notată cu $xtime()$.

Înmulțirea prin puteri mai mari a lui x poate fi implementată prin aplicarea repetată a operației $xtime()$.

Prin adăugarea unor rezultate intermediare, poate fi implementată înmulțirea cu orice constantă.

De exemplu, $\{57\} \cdot \{13\} = \{fe\}$ deoarece

$$\{57\} \cdot \{02\} = xtime(\{57\}) = \{ae\}$$

$$\{57\} \cdot \{04\} = xtime(\{ae\}) = \{47\}$$

$$\{57\} \cdot \{08\} = xtime(\{47\}) = \{8e\}$$

$$\{57\} \cdot \{10\} = xtime(\{8e\}) = \{07\},$$

astfel,

$$\{57\} \cdot \{13\} = \{57\} \cdot (\{01\} \wedge \{02\} \wedge \{10\})$$

$$= \{57\} \wedge \{ae\} \wedge \{07\}$$

$$= \{fe\}.$$

5.4 programul cheilor

Cheia privată utilizată în procesul de criptare (care poate fi de 4, 6 sau 8 cuvinte de 32 de biți) este utilizată pentru generarea unui set de cuvinte care va fi utilizat în fiecare din rundele algoritmului pentru a fi adăugat (utilizând operația XOR) la cuvintele din matricea de stare. Primele N_k cuvinte din acest set sunt formate din chiar cheia privată. Restul sunt generate de ea, conform procedurii de mai jos.

```
KeyExpansion(byte key[4*Nk], word w[Nb*(Nr+1)], Nk)
begin
    word temp
    i = 0

    while (i < Nk)
```

```

        w[i] = word(key[4*i], key[4*i+1], key[4*i+2], key[4*i+3])
        i = i+1
    end while

    i = Nk

    while (i < Nb * (Nr+1))
        temp = w[i-1]

        if (i mod Nk = 0)
            temp = SubWord(RotWord(temp)) xor Rcon[i/Nk]
        else if (Nk > 6 and i mod Nk = 4)
            temp = SubWord(temp)
        end if

        w[i] = w[i-Nk] xor temp
        i = i + 1
    end while
end

```

Programul cheilor pentru decriptare este similar - subcheiile sunt în ordine inversă față de criptare. În afară de această schimbare, procesul este același ca și pentru criptare.

5.5 funcții utilizate

5.5.1 funcția SubBytes()

În pasul `SubBytes()`, fiecare octet din stare este înlocuit cu intrarea acestuia dintr-un tabel de căutare fix pe 8 biți, S ; $b_{ij} = S(a_{ij})$.

În pasul `SubBytes()`, fiecare octet din matrice este actualizat utilizând o cutie de substituție pe 8 biți, caseta S-Rijndael. Această operație asigură non-liniaritatea în cifru. S-boxul folosit este derivat din inversul multiplicativ peste $GF(2^8)$, cunoscut ca având proprietăți bune de neliniaritate. Pentru a evita atacurile bazate pe proprietăți simple algebrice, S-box-ul este construit prin combinarea funcției inverse cu o transformare afină inversabilă. S-box-ul este, de asemenea, ales pentru a evita orice puncte fixe (și astfel poate fi considerat un deranjament), precum și orice puncte fixe opuse.

5.5.2 funcția ShiftRows()

În pasul `ShiftRows`, octeții din fiecare linie al stării sunt deplasați ciclic spre stânga. Numărul de locuri pe care fiecare octet este mutat diferă pentru fiecare rând.

Pasul `ShiftRows` funcționează pe liniile stării; deplasează (șiftează) ciclic octeții din fiecare rând (linie) cu un anumit număr de poziții. Pentru AES, primul rând este lăsat neschimbat. Fiecare octet al celui de-al doilea rând este deplasat cu o poziție spre stânga. În mod similar, rândurile al treilea și al patrulea sunt deplasate cu două și, respectiv, trei poziții. Pentru blocul de mărimi de 128 biți și 192 de biți, modelul de schimbare este același. În acest fel, fiecare coloană a stării de ieșire a pasului `ShiftRows` este compusă din octeți din fiecare coloană a stării de intrare. (Variantele Rijndael cu o dimensiune mai mare a blocului au offseturi ușor diferite). În cazul blocului de 256 de biți, primul rând este neschimbat, iar schimbarea pentru al doilea, al treilea și al patrulea rând este de 1 octet, 3 octeți și respectiv 4 octeți - această modificare se aplică numai cifrului Rijndael când este utilizat cu un bloc de 256 de biți, deoarece AES nu utilizează blocuri de 256 biți.

5.5.3 funcția MixColumns()

În pasul `MixColumns`, fiecare coloană a stării se înmulțește cu un polinom fix $c(x)$.

În pasul `MixColumns`, cei patru octeți din fiecare coloană a stării sunt combinați folosind o transformare liniară inversabilă. Funcția `MixColumns` are patru octeți ca intrări și ieșiri de patru octeți, în care fiecare octet de intrare afectează toți cei patru octeți de ieșire. Împreună cu `ShiftRows`, `MixColumns` oferă difuzie în cifru. Fiecare coloană este tratată ca un polinom peste $GF(2^8)$ și apoi este multiplicată modulo $x^4 + 1$ cu un polinom fix $c(x) = 0x03x^3 + x^2 + x + 0x02$. (Coeficienții sunt afișați în echivalentul lor hexazecimal al reprezentării binare a polinomialor de biți din $GF(2)[x]$.) Pasul `MixColumns` poate fi de asemenea vizualizat ca o multiplicare de către o matrice specială MDS în câmpul finit.

5.5.4 funcția AddRoundKey()

În pasul `AddRoundKey`, fiecare octet al stării este combinat cu un octet al subcheiei de rundă utilizând operația XOR (\oplus).

În pasul `AddRoundKey`, subcheia este combinată cu matrice de stare. Pentru fiecare rundă, o subcheie este derivată din cheia principală utilizând programul de chei al algoritmului Rijndael; fiecare subcheie are aceeași dimensiune ca și matricea de stare. Subcheia este adăugată prin combinarea fiecărui octet al stării cu octetul corespunzător al subcheiei folosind operația XOR la nivel de bit.

5.6 pseudo-cod

```

Cipher(byte in[4*Nb], byte out[4*Nb], word w[Nb*(Nr+1)])
begin
  byte state[4,Nb]
  state = in
  AddRoundKey(state, w[0, Nb-1])

  for round = 1 step 1 to Nr-1
    SubBytes(state)
    ShiftRows(state)
    MixColumns(state)
    AddRoundKey(state, w[round*Nb, (round+1)*Nb-1])
  end for

  SubBytes(state)
  ShiftRows(state)
  AddRoundKey(state, w[Nr*Nb, (Nr+1)*Nb-1])
  out = state
end

```

5.7 funcțiile inverse

Funcțiile prezentate în paragrafele precedente pot fi inversate și aplicate în ordine inversă, permițând astfel decriptarea mesajului cifrat, având ca rezultat mesajul inițial.

Continuăm cu o scurtă descriere a celor patru funcții inverse. Pentru mai multe detalii, consultați FIPS 197 - <https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/fips/nist.fips.197.pdf>.

- `InvShiftRows` – liniile (rândurile) din matricea de stare sunt șifrate (deplasate) spre dreapta cu același număr de octeți, spre deosebire de funcția inițială, unde deplasarea se făcea la stânga.
- `InvSubBytes` – funcția folosește caseta de substituție care este inversa casetei de substituție a funcției `SubBytes`
- `InvMixColumns` – polinomul utilizat pentru multiplicare este $0x0bx^3 + 0x0dx^2 + 0x09x + 0x0e$
- `AddRoundKey` – este chiar funcția inițială, deoarece este propria sa inversă

5.8 pseudo-cod pentru decriptare

```

InvCipher(byte in[4*Nb], byte out[4*Nb], word w[Nb*(Nr+1)])
begin
  byte state[4,Nb]
  state = in
  AddRoundKey(state, w[Nr*Nb, (Nr+1)*Nb-1])

  for round = Nr-1 step -1 downto 1
    InvShiftRows(state)
    InvSubBytes(state)
    AddRoundKey(state, w[round*Nb, (round+1)*Nb-1])
    InvMixColumns(state)
  end for

  InvShiftRows(state)
  InvSubBytes(state)
  AddRoundKey(state, w[0, Nb-1])
  out = state
end

```

5.9 pseudo-cod echivalent pentru decriptare

Algoritmul AES are două proprietăți care permit elaborarea unei versiuni echivalente pentru pseudo-codul procedurii de decriptare. Aceste proprietăți sunt:

- funcțiile `SubBytes` și `ShiftRows` comută, la felși inversele lor, `InvSubBytes` și `InvShiftRows`
- Operațiile de mixare a coloanelor – `MixColumns` și `InvMixColumns` - sunt liniare în raport cu intrările de la coloane

Aceste proprietăți conduc la o versiune mai eficientă a procedurii de decriptare. Listăm mai jos pseudo-codul pentru procedura echivalentă de decriptare:

```

EqInvCipher(byte in[4*Nb], byte out[4*Nb], word w[Nb*(Nr+1)])
begin
  byte state[4,Nb]
  state = in
  AddRoundKey(state, w[Nr*Nb, (Nr+1)*Nb-1])

  for round = Nr-1 step -1 downto 1
    InvSubBytes(state)
    InvShiftRows(state)
    InvMixColumns(state)
    AddRoundKey(state, dw[round*Nb, (round+1)*Nb-1])
  end for

```

chapter 5

```
end for

InvSubBytes(state)
InvShiftRows(state)
AddRoundKey(state, dw[0, Nb-1])
out = state
end
```

Matricea `dw[]` care conține programul de chei se obține adăugând pseudo-codul următor la sfârșitul procedurii de program al cheilor:

```
for i = 0 step 1 to (Nr+1)*Nb-1
  dw[i] = w[i]
end for

for round = 1 step 1 to Nr-1
  InvMixColumns(dw[round*Nb, (round+1)*Nb-1])
end for
```

5.10 un exemplu

```
PLAINTEXT:    00112233445566778899aabbccddeeff
KEY:          000102030405060708090a0b0c0d0e0f
```

CIPHER (ENCRYPT):

```
round[ 0].input 00112233445566778899aabbccddeeff
round[ 0].k_sch 000102030405060708090a0b0c0d0e0f
round[ 1].start 00102030405060708090a0b0c0d0e0f0
round[ 1].s_box 63cab7040953d051cd60e0e7ba70e18c
round[ 1].s_row 6353e08c0960e104cd70b751bacad0e7
round[ 1].m_col 5f72641557f5bc92f7be3b291db9f91a
round[ 1].k_sch d6aa74fdd2af72fadaa678f1d6ab76fe
round[ 2].start 89d810e8855ace682d1843d8cb128fe4
round[ 2].s_box a761ca9b97be8b45d8ad1a611fc97369
round[ 2].s_row a7be1a6997ad739bd8c9ca451f618b61
round[ 2].m_col ff87968431d86a51645151fa773ad009
round[ 2].k_sch b692cf0b643dbdf1be9bc5006830b3fe
round[ 3].start 4915598f55e5d7a0daca94fa1f0a63f7
round[ 3].s_box 3b59cb73fcd90ee05774222dc067fb68
round[ 3].s_row 3bd92268fc74fb735767cbe0c0590e2d
round[ 3].m_col 4c9c1e66f771f0762c3f868e534df256
round[ 3].k_sch b6ff744ed2c2c9bf6c590cbf0469bf41
round[ 4].start fa636a2825b339c940668a3157244d17
round[ 4].s_box 2dfb02343f6d12dd09337ec75b36e3f0
round[ 4].s_row 2d6d7ef03f33e334093602dd5bfb12c7
round[ 4].m_col 6385b79ffc538df997be478e7547d691
round[ 4].k_sch 47f7f7bc95353e03f96c32bcfd058dfd
round[ 5].start 247240236966b3fa6ed2753288425b6c
round[ 5].s_box 36400926f9336d2d9fb59d23c42c3950
round[ 5].s_row 36339d50f9b539269f2c092dc4406d23
round[ 5].m_col f4bcd45432e554d075f1d6c51dd03b3c
round[ 5].k_sch 3caaa3e8a99f9deb50f3af57adf622aa
round[ 6].start c81677bc9b7ac93b25027992b0261996
round[ 6].s_box e847f56514dadde23f77b64fe7f7d490
```

```

round[ 6].s_row e8dab6901477d4653ff7f5e2e747dd4f
round[ 6].m_col 9816ee7400f87f556b2c049c8e5ad036
round[ 6].k_sch 5e390f7df7a69296a7553dc10aa31f6b
round[ 7].start c62fe109f75eedc3cc79395d84f9cf5d
round[ 7].s_box b415f8016858552e4bb6124c5f998a4c
round[ 7].s_row b458124c68b68a014b99f82e5f15554c
round[ 7].m_col c57e1c159a9bd286f05f4be098c63439
round[ 7].k_sch 14f9701ae35fe28c440adf4d4ea9c026
round[ 8].start d1876c0f79c4300ab45594add66ff41f
round[ 8].s_box 3e175076b61c04678dfc2295f6a8bfc0
round[ 8].s_row 3e1c22c0b6fcbf768da85067f6170495
round[ 8].m_col baa03de7a1f9b56ed5512cba5f414d23
round[ 8].k_sch 47438735a41c65b9e016baf4aebf7ad2
round[ 9].start fde3bad205e5d0d73547964ef1fe37f1
round[ 9].s_box 5411f4b56bd9700e96a0902fa1bb9aa1
round[ 9].s_row 54d990a16ba09ab596bbf40ea111702f
round[ 9].m_col e9f74eec023020f61bf2ccf2353c21c7
round[ 9].k_sch 549932d1f08557681093ed9cbe2c974e
round[10].start bd6e7c3df2b5779e0b61216e8b10b689
round[10].s_box 7a9f102789d5f50b2beffd9f3dca4ea7
round[10].s_row 7ad5fda789ef4e272bca100b3d9ff59f
round[10].k_sch 13111d7fe3944a17f307a78b4d2b30c5
round[10].output 69c4e0d86a7b0430d8cdb78070b4c55a

```

INVERSE CIPHER (DECRYPT):

```

round[ 0].iinput 69c4e0d86a7b0430d8cdb78070b4c55a
round[ 0].ik_sch 13111d7fe3944a17f307a78b4d2b30c5
round[ 1].istart 7ad5fda789ef4e272bca100b3d9ff59f
round[ 1].is_row 7a9f102789d5f50b2beffd9f3dca4ea7
round[ 1].is_box bd6e7c3df2b5779e0b61216e8b10b689
round[ 1].ik_sch 549932d1f08557681093ed9cbe2c974e
round[ 1].ik_add e9f74eec023020f61bf2ccf2353c21c7
round[ 2].istart 54d990a16ba09ab596bbf40ea111702f
round[ 2].is_row 5411f4b56bd9700e96a0902fa1bb9aa1
round[ 2].is_box fde3bad205e5d0d73547964ef1fe37f1
round[ 2].ik_sch 47438735a41c65b9e016baf4aebf7ad2
round[ 2].ik_add baa03de7a1f9b56ed5512cba5f414d23
round[ 3].istart 3e1c22c0b6fcbf768da85067f6170495
round[ 3].is_row 3e175076b61c04678dfc2295f6a8bfc0
round[ 3].is_box d1876c0f79c4300ab45594add66ff41f
round[ 3].ik_sch 14f9701ae35fe28c440adf4d4ea9c026
round[ 3].ik_add c57e1c159a9bd286f05f4be098c63439
round[ 4].istart b458124c68b68a014b99f82e5f15554c
round[ 4].is_row b415f8016858552e4bb6124c5f998a4c
round[ 4].is_box c62fe109f75eedc3cc79395d84f9cf5d
round[ 4].ik_sch 5e390f7df7a69296a7553dc10aa31f6b
round[ 4].ik_add 9816ee7400f87f556b2c049c8e5ad036
round[ 5].istart e8dab6901477d4653ff7f5e2e747dd4f
round[ 5].is_row e847f56514dadde23f77b64fe7f7d490
round[ 5].is_box c81677bc9b7ac93b25027992b0261996
round[ 5].ik_sch 3caaa3e8a99f9deb50f3af57adf622aa
round[ 5].ik_add f4bcd45432e554d075f1d6c51dd03b3c
round[ 6].istart 36339d50f9b539269f2c092dc4406d23
round[ 6].is_row 36400926f9336d2d9fb59d23c42c3950
round[ 6].is_box 247240236966b3fa6ed2753288425b6c
round[ 6].ik_sch 47f7f7bc95353e03f96c32bcfd058dfd
round[ 6].ik_add 6385b79ffc538df997be478e7547d691
round[ 7].istart 2d6d7ef03f33e334093602dd5bfb12c7

```

chapter 5

```
round[ 7].is_row 2dfb02343f6d12dd09337ec75b36e3f0
round[ 7].is_box fa636a2825b339c940668a3157244d17
round[ 7].ik_sch b6ff744ed2c2c9bf6c590cbf0469bf41
round[ 7].ik_add 4c9c1e66f771f0762c3f868e534df256
round[ 8].istart 3bd92268fc74fb735767cbe0c0590e2d
round[ 8].is_row 3b59cb73fcd90ee05774222dc067fb68
round[ 8].is_box 4915598f55e5d7a0daca94fa1f0a63f7
round[ 8].ik_sch b692cf0b643dbdf1be9bc5006830b3fe
round[ 8].ik_add ff87968431d86a51645151fa773ad009
round[ 9].istart a7be1a6997ad739bd8c9ca451f618b61
round[ 9].is_row a761ca9b97be8b45d8ad1a611fc97369
round[ 9].is_box 89d810e8855ace682d1843d8cb128fe4
round[ 9].ik_sch d6aa74fdd2af72fadaa678f1d6ab76fe
round[ 9].ik_add 5f72641557f5bc92f7be3b291db9f91a
round[10].istart 6353e08c0960e104cd70b751bacad0e7
round[10].is_row 63cab7040953d051cd60e0e7ba70e18c
round[10].is_box 00102030405060708090a0b0c0d0e0f0
round[10].ik_sch 000102030405060708090a0b0c0d0e0f
round[10].i_outp 00112233445566778899aabbccddeeff
```

5.11 atacuri de tip canal lateral (side-channel)

Până în mai 2009, singurele atacuri publicate cu succes împotriva algoritmului complet AES au fost atacurile canalului lateral (side-channel) asupra unor implementări specifice. Agenția Națională de Securitate (NSA) a revizuit toți finaliștii AES, inclusiv Rijndael, și a declarat că toți au fost suficient de siguri pentru datele ne-clasificate ale guvernului Statelor Unite. În iunie 2003, guvernul american a anunțat că AES poate fi utilizat pentru a proteja informațiile clasificate:

"Designul și rezistența tuturor lungimilor cheie ale algoritmului AES (adică 128, 192 și 256) sunt suficiente pentru a proteja informațiile clasificate până la nivelul SECRET. Informațiile TOP SECRET vor necesita utilizarea cheilor de lungime de 192 sau 256 de biți. Implementarea AES în produsele destinate să protejeze sistemele și / sau informațiile naționale de securitate trebuie revizuită și certificată de NSA înainte de achiziționarea și utilizarea acestora."

AES are 10 runde pentru chei de 128 biți, 12 runde pentru chei de 192 de biți și 14 runde pentru chei de 256 de biți. Până în 2006, cele mai cunoscute atacuri au fost cele 7 runde pentru chei de 128 biți, 8 runde pentru chei de 192 biți și 9 runde pentru chei de 256 de biți.

Pentru criptografi, o "spargere" criptografică este ceva mai rapid decât o căutare exhaustivă. Astfel, un atac XSL împotriva unui AES pe 128 de biți care necesită 2^{100} de operații (în comparație cu 2^{128} de chei posibile) ar fi considerat o spargere. Cel mai mare atac de forță brute, cunoscut în public, a fost împotriva unei chei RC5 de 64 de biți de către distribute.net.

Spre deosebire de majoritatea celorlalte blocuri de cifru, AES are o descriere algebrică foarte curată. În 2002, un atac teoretic, denumit "atac XSL", a fost anunțat de Nicolas Courtois și Josef Pieprzyk, pretinzând că prezintă o slăbiciune a algoritmului AES datorită descrierii sale simple. De atunci, alte documente au arătat că atacul prezentat inițial nu este posibil; a se vedea atacul XSL asupra cifrurilor de tip bloc.

În timpul procesului de adoptare a AES, dezvoltatorii de algoritmi concurenți au scris despre Rijndael: "... suntem preocupați de utilizarea sa în aplicații critice de securitate". Cu toate acestea, la finalul procesului AES, Bruce Schneier, un dezvoltator al algoritmului competitiv Twofish, a scris că, deși el credea că atacurile academice reușite asupra lui Rijndael ar putea fi dezvoltate într-o zi, "Nu cred că cineva va descoperi vreodată un atac care permite cuiva să citească traficul de la Rijndael. "

Pe 1 iulie 2009, Bruce Schneier a dezvăluit un atac cu privire la versiunile de 192 biți și 256 de biți ale AES descoperite de Alex Biryukov și Dmitry Khovratovich; atacul cheie asociat cu versiunea de 256 de biți a AES exploatează simplitatea programei de chei a programului AES și are o complexitate de 2^{119} . Acesta este o continuare a unui atac descoperit anterior în 2009 de Alex Biryukov, Dmitry Khovratovich și Ivica Nikolic, cu o complexitate de 2^{96} pentru una din fiecare 2^{35} chei.

Un alt atac a fost anunțat pe blog de Bruce Schneier la 30 iulie 2009 și publicat pe 3 august 2009. Acest nou atac de către Alex Biryukov, Orr Dunkelman, Nathan Keller, Dmitry Khovratovich și Adi Shamir este împotriva lui AES-256 care folosește doar două chei asociate și timp de 2^{39} pentru a recupera cheia completă de 256 biți a unei versiuni cu 9 runde sau timp de 2^{45} pentru o versiune cu 10 runde, cu un tip mai puternic de atac de subcheie asociat, sau cu timp de 2^{70} pentru o versiune cu 11 runde. AES cu chei de 256-biți folosește 14 runde, deci aceste atacuri nu sunt eficiente împotriva AES complet.

În noiembrie 2009 a fost publicat primul atac împotriva versiunii cu 8 runde a lui AES-128. Acest atac distinctiv cu cheie cunoscută este o îmbunătățire a reculului sau a atacurilor de la început de la mijloc pentru permutările asemănătoare AES, care văd două runde consecutive de permutare ca fiind aplicarea așa-numitei Super-Box. Funcționează pe versiunea cu 8 runde a modelului AES-128, cu o complexitate de calcul de 2^{48} și o complexitate de memorie de 2^{32} .

chapter 6 elemente de teoria numerelor

6.1 introducere

Sistemele criptografice moderne se bazează pe funcțiile asociate cu matematica avansată, inclusiv o ramură specializată a matematicii numită teoria numerelor care explorează proprietățile numerelor și relațiile dintre numere. Aplicațiile teoriei numerelor permit dezvoltarea algoritmilor matematici care pot face informația (datele) neinteligibile tuturor, cu excepția utilizatorilor destinați. În plus, algoritmii matematici pot oferi o reală securitate fizică a datelor - permițând doar utilizatorilor autorizați să șteargă sau să actualizeze datele.

6.2 divizibilitate

6.2.1 definiția 1

Un întreg b este **divizibil** cu un întreg a , scris astfel $a \mid b$, dacă există un număr întreg x astfel încât $b = ax$. De asemenea, spunem că b este un **multiplu** al lui a și că a este un **divizor** al lui b .

Orice număr întreg n , diferit de 1 și -1, are cel puțin 4 divizori : 1, -1, n și $-n$. Acești divizori se numesc **divizorii improprii** ai numărului n . Un număr întreg care are numai divizori improprii se numește număr **prim**.

6.2.2 propoziția 1

Fie a , b și c numere întregi.

- (i) Dacă $a \mid b$ și $b \mid c$, atunci $a \mid c$.
- (ii) Dacă $a \mid b$, atunci $a \mid bc$.
- (iii) Dacă $a \mid b$ și $b \mid c$, atunci $a \mid c$.
- (iv) Dacă $c \mid a$ și $c \mid b$, atunci $c \mid (ax + by)$ pentru toate numerele întregi x și y .
- (v) Dacă $a \mid b$ și $b \mid a$, atunci $a = \pm b$.
- (vi) Să presupunem $c \neq 0$.

Atunci $a \mid b$ dacă și numai dacă $ac \mid bc$.

6.2.3 teorema 1 (algoritmul divizibilității)

Fie numerele întregi a și b , cu $a > 0$, există două numere întregi unice q și r , astfel încât $b = aq + r$ și $0 \leq r < a$. Numărul q se numește cât și r se numește (principalul) rest. Evident, $q = [b / a]$ (= cel mai mare întreg $\leq b / a$).

Algoritmul lui Euclid

Fie a și b numere întregi cu $a \geq b \geq 0$. Avem $a_0 = a$ și $b_0 = b$.

- (i) Dacă $b_0 = 0$, atunci $(a, b) = a_0$.
- (ii) În caz contrar, folosind algoritmul de divizibilitate se calculează q și r , astfel încât $a_0 = qb_0 + r$ cu $0 \leq r \leq b_0$.

(iii) Pentru $a_0 = b_0$ și $b_0 = r$ și mergeți la (i).

Algoritmul trebuie să se încheie, deoarece succesivele b_0 formează o secvență descrescătoare de numere întregi nenegative. În loc să folosim restul principal, ne putem folosi și de restul celei mai mici valori absolute la fiecare pas. În general, această procedură va necesita mai puține iterații.

Algoritmul lui Euclid cu metoda celor mai mici resturi absolute

Fie a și b numere întregi cu $a \geq b \geq 0$. Avem $a_0 = a$ și $b_0 = b$.

(i) Dacă $b_0 = 0$, atunci $(a, b) = a_0$.

(ii) În caz contrar, folosind algoritmul de divizibilitate se calculează q și r , astfel încât $a_0 = qb_0 + r$ cu $|r| \leq b_0/2$.

(iii) Pentru $a_0 = b_0$ și $b_0 = |r|$ și mergeți la (i).

La pasul (iii) ne folosim de faptul că $(a_0, b_0) = (a_0, -b_0)$, așa că nu contează dacă folosim $|r|$ pentru a obține un număr nenegativ b_0 . Din nou, algoritmul trebuie să se încheie la un moment dat, deoarece la fiecare pas noul b_0 este cel mult jumătate din vechiul b_0 .

6.3 numere prime

6.3.1 definiția 2

Un număr întreg $p > 1$ se numește număr **prim** dacă are numai divizori improprii. Un număr întreg $p > 1$ care nu este prim se numește **compus**.

Astfel, $p > 1$ este un număr prim dacă și numai dacă $1 < x < p \Rightarrow x \nmid p$.

6.4 congruență

6.4.1 definiția 3

Fie m un număr întreg pozitiv. Dacă $m \mid (a - b)$ atunci spunem că a este congruent cu b modulo m și scriem $a \equiv b \pmod{m}$. Dacă $m \nmid (a - b)$ atunci spunem că a nu este congruent cu b modulo m și scriem un $a \not\equiv b \pmod{m}$.

Evident, $a \equiv b \pmod{m}$ este echivalent cu $a = b + mq$ pentru un număr întreg q .

6.4.2 propoziția 2

Congruența modulo m este o relație de echivalență, adică:

(i) $a \equiv a \pmod{m}$ oricare ar fi a .

(ii) Dacă $a \equiv b \pmod{m}$, atunci $b \equiv a \pmod{m}$.

(iii) Dacă $a \equiv b \pmod{m}$ și $b \equiv c \pmod{m}$, atunci $a \equiv c \pmod{m}$.

6.4.3 definiția 4

Fie a un număr întreg. Setul $\bar{a} = \{x \in \mathbb{Z} \mid x \equiv a \pmod{m}\}$, format din toate numerele întregi care sunt congruente modulo m cu a , este numit clasă de resturi sau clasă de congruență, modulo m .

Din moment ce relația de congruență este o relație de echivalență, aceasta urmărește ca:

- toate numerele ce aparțin aceleiași clase de congruență să fie congruente una față de cealaltă;
- numerele ce aparțin unor clase diferite de congruență să fie necongruente;
- având două numere întregi a și b , fie $\bar{a} = \bar{b}$ sau $\bar{a} \cap \bar{b} = \emptyset$;
- $\bar{a} = \bar{b}$ are loc dacă și numai dacă $a \equiv b \pmod{m}$.

6.4.4 definiția 5

O clasă de resturi \bar{a} modulo m este primă față de m , dacă $(a, m) = 1$.

6.4.5 definiția 6

Fie $\varphi(m)$ numărul claselor de resturi modulo m care sunt prime cu acesta. Funcția φ se numește funcția E a lui Euler.

Orice set $\{r_1, r_2, \dots, r_{\varphi(m)}\}$ de numere întregi obținut prin alegerea unui întreg din fiecare dintre clasele de resturi care sunt prime cu m se numește un sistem redus de resturi modulo m .

6.4.6 observație

Următoarele două observații sunt consecințe imediate ale definiției:

- Numărul $\varphi(m)$ este egal cu numărul de numere întregi din intervalul $[0, m - 1]$ prime cu acesta.
- $\{y_1, y_2, \dots, y_{\varphi(m)}\}$ este un sistem redus de resturi modulo m dacă și numai dacă numerele sunt perechi incongruente modulo m și $(y_i, m) = 1$ pentru oricare i .

6.4.7 exemplul 1

Numerele întregi pozitive mai mici decât 8 care sunt prime cu 8 sunt 1, 3, 5 și 7. Rezultă că $\varphi(8) = 4$ și că $\{1, 3, 5, 7\}$ este un sistem de resturi reduse modulo 8.

6.4.8 exemplul 2

Dacă p este prim, atunci numerele 1, 2, ..., $p - 1$ sunt prime cu p . Rezultă că $\varphi(p) = p - 1$ și că $\{1, 2, \dots, p - 1\}$ este un sistem redus de resturi modulo p .

6.4.9 teorema 2 (teorema lui Euler)

Dacă $(a, m) = 1$, atunci $a^{\varphi(m)} \equiv 1 \pmod{m}$.

6.4.10 teorema 3 (teorema lui Fermat)

Dacă p este prim și $p \nmid a$, atunci $a^{p-1} \equiv 1 \pmod{p}$.

6.4.11 exemplul 3

Modulo 7 obținem $3^1 \equiv 3$, $3^2 \equiv 2$, $3^3 \equiv 6$, $3^4 \equiv 4$, $3^5 \equiv 5$, și în cele din urmă $3^6 \equiv 1$ în conformitate cu teorema lui Fermat. În mod similar, $2^1 \equiv 2$, $2^2 \equiv 4$, $2^3 \equiv 1$, respectiv $2^6 \equiv 1$.

6.5 teorema chineză a resturilor**6.5.1 teorema 4 (teorema chinezească a resturilor)**

Sistemul

$$\begin{cases} x \equiv a_1 \pmod{m_1} \\ x \equiv a_2 \pmod{m_2} \\ \dots \\ x \equiv a_r \pmod{m_r} \end{cases}$$

, unde m_1, m_2, \dots, m_r sunt întregi primi între ei doi câte doi, are o singură soluție modulo $m_1 m_2 \dots m_r$.

6.5.2 teorema 5

Dacă $m = m_1 m_2$, unde numerele întregi m_1 și m_2 sunt prime între ele, atunci $\varphi(m) = \varphi(m_1)\varphi(m_2)$.

6.5.3 teorema 6

Dacă p este prim și $k \geq 1$, atunci $\varphi(p^k) = p^{k-1}(p-1) = p^k(1 - \frac{1}{p})$.

6.5.4 corolarul 1

Dacă $n = p_1^{k_1} p_2^{k_2} \dots p_r^{k_r}$, unde p_1, p_2, \dots, p_r sunt numere prime diferite, atunci

$$\varphi(n) = n \left(1 - \frac{1}{p_1}\right) \left(1 - \frac{1}{p_2}\right) \dots \left(1 - \frac{1}{p_r}\right).$$

6.6 rădăcini primitive

6.6.1 definiția 7

Generatorul pozitiv h al lui a , adică cel mai mic întreg pozitiv astfel încât $h \equiv 1 \pmod{m}$, se numește ordinul unui modul m și se notează cu $\text{ord}(a)$.

Ordinul $\text{ord}(a)$ depinde desigur de modulul m , dar din moment ce modulul va fi întotdeauna fix în timpul unui calcul, acesta ambiguitatea în notație nu provoacă dificultăți.

Pentru orice modul m , $\text{ord } 1 = 1$.

6.6.2 definiția 8

Presupunem că $(g, m) = 1$. Dacă ordinul lui g modulo m este egal cu $\varphi(m)$, atunci g se numește rădăcina primitivă modulo m sau rădăcina primitivă a lui m .

6.6.3 exemplul 4

Nu orice număr întreg are o rădăcină primitivă. Dacă $m = 8$, atunci $a^2 \equiv 1$ pentru fiecare număr întreg impar și deci $\text{ord } a \leq 2 < 4 = \varphi(8)$ pentru fiecare număr prim cu 8, înseamnă că 8 nu are rădăcini primitive.

6.6.4 teorema 7

Dacă p este prim, atunci există exact $\varphi(p - 1)$ rădăcini primitive modulo p .

6.7 concluzie

Multe instrumente din teoria numerelor, cum ar fi numerele prime, divizorii, congruențele și funcția lui Euler φ joacă un rol important în criptografie, pentru scopuri de securitate. De exemplu, congruențele sunt folosite în cifrul lui Cezar pentru criptarea cheii și funcția φ a lui Euler pentru algoritmul RSA, pentru criptarea cheii publice.

chapter 7 algoritmul diffie-hellman: schimb de chei

7.1 istoria protocolului

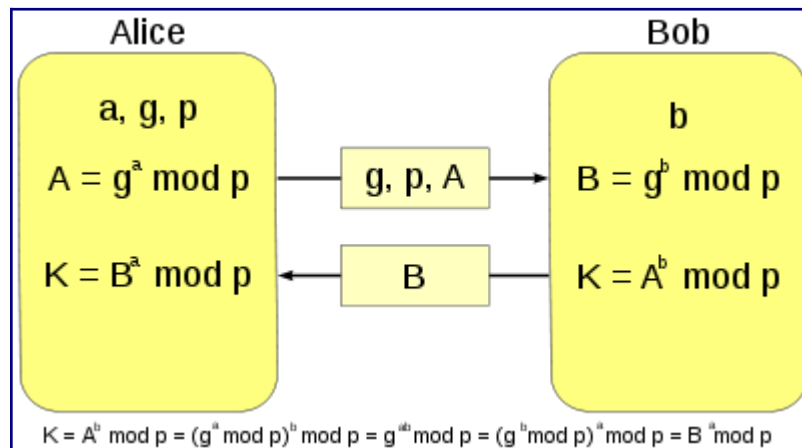
Algoritmul de schimb al cheilor Diffie-Hellman-Merkle a fost inventat în anul 1976 în timpul unei colaborări între Whitfield Diffie și Martin Hellman, aceasta fiind prima metodă practică pentru stabilirea unui secret comun peste un canal de comunicații neprotejat. Munca lui Ralph Merkle în distribuirea cheilor publice a fost o influență. John Gill a sugerat aplicarea problemei logaritmului discret. Prima dată a fost inventat de Malcolm Williamson de la GCHQ în Marea Britanie, cu câțiva ani înainte, dar GCHQ a ales să nu îl facă public până în anul 1997, dar atunci nu a avut nici o influență în domeniul academic de cercetare.

Metoda care a urmat în scurt timp a fost RSA, o altă implementare a criptografiei cu cheie publică ce folosește algoritmi asimetrice. Patentul U.S. 4,200,770, acum expirat, descrie algoritmul și îi acreditează pe Hellman, Diffie și Merkle ca inventatori

7.2 descriere

Diffie-Hellman stabilește un secret comun care poate fi folosit în comunicare secretă prin schimbul de date peste o rețea publică.

Exemplu care include elementele matematice folosite în această criptare:



Schimbul de chei Diffie-Hellman

Cea mai simplă și originală implementare a protocolului care folosește grupul multiplicativ al numerelor întregi modulo p , unde p este prim și g este o rădăcină primitivă mod p . Exemplu de schimb, cu valorile publice în verde și valorile secrete în roșu:

	ALICE			BOB		
Secret	Public	Calcul		Calcul	Public	Secret
	p, g				p, g	

chapter 7

a						b
		$g^a \pmod p$				
				$g^b \pmod p$		
	$(g^a)^b \pmod p$		→		$(g^b)^a \pmod p$	
			←			

1. Alice și Bob cad de acord să folosească numărul prim $p=23$ și baza $g=5$.
2. Alice alege un număr întreg secret $a=6$, iar apoi îl trimite lui Bob $A = g^a \pmod p$
 - $A = 5^6 \pmod{23} = 8$.
3. Bob alege un număr întreg secret $b=15$, iar apoi îl trimite lui Alice $B = g^b \pmod p$
 - $B = 5^{15} \pmod{23} = 19$.
4. Alice calculează $s = B^a \pmod p$
 - $19^6 \pmod{23} = 2$.
5. Bob calculează $s = A^b \pmod p$
 - $8^{15} \pmod{23} = 2$.

Afît Alice cît și Bob au ajuns la aceeași valoare, pentru că g^{ab} and g^{ba} sunt egale mod p . De remarcat că doar a , b și $g^{ab} = g^{ba} \pmod p$ sunt secrete. Toate celelalte valori – p , g , $g^a \pmod p$, și $g^b \pmod p$ – nu sunt secrete. Atunci când Alice și Bob calculează cheia secretă comună, ei o pot folosi ca și cheie de criptare, cunoscută doar de ei, pentru transmiterea de mesaje peste un canal de comunicații deschis. Desigur, trebuie folosite valori mult mai mari pentru a , b și p pentru ca acest exemplu să fie securizat, pentru că este ușor să se încerce toate valorile posibile $g^{ab} \pmod{23}$ (sunt doar 22 de valori, chiar dacă a și b sunt mari). Dacă p ar fi un număr prim de cel puțin 300 de cifre, iar a și b de cel puțin 100 cifre, atunci nici cei mai buni algoritmi cunoscuți în ziua de azi nu ar putea găsi a dacă se cunoaște doar g , p , și $g^a \pmod p$, chiar dacă se folosește toată puterea de calcul a întregii omeniri.

Problema este cunoscută ca problema logaritmului discret. Observați că nu este nevoie ca g să fie mare și în practică este 2 sau 5.

O descriere generală a protocolului:

1. Alice și Bob aleg în comun un grup ciclic finit G și un element generator g în G . (Acest lucru se face de obicei cu mult înaintea restului de pași ai protocolului; g se presupune a fi cunoscut de toți atacatorii). Noi vom scrie grupul G multiplicativ.
2. Alice alege un număr natural aleatoriu a și trimite g^a lui Bob.
3. Bob alege un număr natural aleatoriu b și trimite g^b lui Alice.
4. Alice calculează $(g^b)^a$.
5. Bob calculează $(g^a)^b$.

Ambii Alice și Bob sunt acum în posesia unui element al grupului, g^{ab} , care pot servi ca și cheie secretă comună. Valorile lui $(g^b)^a$ și $(g^a)^b$ sunt egale deoarece ridicarea la putere este asociativă.

7.3 diagramă

Exemplu de diagramă care ajută la prezentarea informațiilor a „cine știe ce”. (Eve este o persoană care „trage cu urechea” – ea urmărește ce este trimis între Alice și Bob, dar Eve nu poate altera conținutul informațiilor aflate pe parcursul acestei comunicări).

- Fie s = cheia secretă comună. $s = 2$
- Fie a = cheia privată a lui Alice. $a = 6$
- Fie A = cheia publică a lui Alice. $A = g^a \text{ mod } p = 8$
- Fie b = cheia privată a lui Bob. $b = 15$
- Fie B = cheia publică a lui Bob. $B = g^b \text{ mod } p = 19$
- Fie g = baza publică. $g=5$
- Fie p = număr prim public. $p = 23$

Alice		Eve		Bob	
cunoaște	nu cunoaște	cunoaște	nu cunoaște	cunoaște	nu cunoaște
$p = 23$	$b = 15$	$p = 23$	$a = 6$	$p = 23$	$a = 6$
base $g = 5$		base $g = 5$	$b = 15$	base $g = 5$	
$a = 6$			$s = 2$	$b = 15$	
$A = 5^6 \text{ mod } 23 =$		$A = 5^a \text{ mod } 23 = 8$		$B = 5^{15} \text{ mod } 23 =$	
8				19	
$B = 5^b \text{ mod } 23 =$		$B = 5^b \text{ mod } 23 =$		$A = 5^a \text{ mod } 23 = 8$	
19		19			
$s = 19^6 \text{ mod } 23 =$		$s = 19^a \text{ mod } 23$		$s = 8^{15} \text{ mod } 23 = 2$	
2					
$s = 8^b \text{ mod } 23 = 2$		$s = 8^b \text{ mod } 23$		$s = 19^a \text{ mod } 23 = 2$	
$s = 19^6 \text{ mod } 23 =$		$s = 19^a \text{ mod } 23 =$		$s = 8^{15} \text{ mod } 23 =$	
$8^b \text{ mod } 23$		$8^b \text{ mod } 23$		$19^a \text{ mod } 23$	
$s = 2$				$s = 2$	

Notă: Ar trebui să fie dificil pentru Alice să rezolve cheia privată a lui Bob sau pentru Bob să rezolve cheia privată a lui Alice. Dacă nu ar fi dificile cazurile acestea, Eve ar putea foarte ușor să substituie cu perechea de cheie să publică / privată, ea poate pune cheia publică a lui Bob în cheia sa privată, produce o cheie secretă comună falsă, și să rezolve cheia privată a lui Bob (și să o folosească pentru a rezolva cheia secretă comună. Eve ar putea încerca să aleagă o pereche de cheie publică / privată care îi va ușura calcularea cheii private a lui Bob).

7.4 securitate

Protocolul este considerat securizat / sigur împotriva celor care ar putea „asculta” dacă G și g sunt aleși cum se cuvine. Acești „ascultători” (Eve) ar trebui să rezolve problema Diffie-Hellman de a obține g^{ab} . Acest lucru este deocamdată considerat dificil. Un algoritm eficient de a rezolva problema logaritmului discret ar ușura calcularea a sau b și ar rezolva problema Diffie-Hellman, făcând acest și multe alte criptosisteme cu chei publice nesigure.

chapter 7

Ordinul lui G ar trebui să fie prim sau să aibă un factor prim larg pentru a preveni folosirea algoritmului Pohlig-Hellman pentru obținerea lui a sau b . Pentru acest motiv, un prim q de tip Sophie-Germain este câteodată folosit la calcularea lui $p=2q+1$, considerat a fi un prim sigur, deoarece ordinul lui G este atunci doar divizibil cu 2 și q . g este câteodată ales pentru a genera subgrupul de ordin q al lui G , mai degrabă decât G , astfel încât simbolul Legendre a lui g^a niciodată nu dezvăluie bit-ul de ordin mic a lui a .

Dacă Alice și Bob folosesc generatoare de numere aleatorii al căror output nu este complet aleatoriu și poate fi prezis într-o oarecare măsură, atunci munca lui Eve este mult mai ușoară.

Numerele întregi secrete a și b sunt înlăturate la sfârșitul sesiunii. Așadar schimbul de chei Diffie-Hellman realizează în mod trivial „secretul direcționat” perfect deoarece nici un material cu cheie privată de lungă durată nu există pentru a putea fi dezvăluit.

7.5 autentificare

În descrierea originală, schimbul Diffie-Hellman-Merkel propriu-zis nu oferă autentificarea pentru persoanele care comunică, ceea ce îl face vulnerabil la atacuri man-in-the-middle. O persoană în mijloc poate iniția două schimbări de chei Diffie-Hellman diferite, una cu Alice și alta cu Bob, mascându-se eficient în Alice sau Bob, și vice versa, permițând atacatorului să decripteze (și să citească sau să stocheze) și după să creeze din nou mesajele trimise între ei. O metodă pentru autentificarea comunicării dintre persoane este, în general, necesară pentru a preveni acest tip de atac

O varietate de soluții de autentificare criptografice includ un schimb Diffie-Hellman. Când Alice și Bob au o infrastructură pentru cheia publică, ei pot să semneze digital cheia la care au căzut de acord, sau g^a și g^b , precum în componentele MQV, STS și IKE din protocolul IPsec folosite pentru securizarea comunicațiilor din Protocolul de Internet (IP).

Când Alice și Bob împart o parolă, ei pot folosi un acord de cheie autentificată prin parolă din Diffie-Hellman, cum este cel descris în recomandarea ITU-T X.1035, care este folosită de către standardul de rețea de domiciliu G.hn (standard dezvoltat de ITU – International Telecommunication Union).

chapter 8 criptare asimetrică - RSA

În criptografie, RSA este un algoritm pentru criptografia cu chei publice. A fost primul algoritm cunoscut a fi potrivit pentru semnare și criptare și unul dintre primele mari progrese în criptografia cu chei publice. RSA este utilizat pe scară largă în protocoalele de comerț electronic și se crede că este sigur, dacă se utilizează chei suficient de lungi și utilizarea implementărilor actualizate.

Criptografia cu cheie publică, cunoscută și sub denumirea de criptografie asimetrică, este o formă de criptografie în care un utilizator are o pereche de chei criptografice - o cheie publică și o cheie privată. Cheia privată este păstrată secretă, în timp ce cheia publică poate fi distribuită pe scară largă. Cheile sunt legate matematic, dar cheia privată nu poate fi practic derivată din cheia publică. Un mesaj criptat cu cheia publică poate fi decriptat doar cu cheia privată corespunzătoare.

În schimb, criptografia cu chei secrete, cunoscută și sub denumirea de criptografie simetrică, folosește o singură cheie secretă atât pentru criptare cât și pentru decriptare.

Conținutul acestui capitol vine în mare parte din RSA Wikipedia: [RSA-W].

8.1 istoric

Algoritmul a fost descris public în 1977 de Ron Rivest, Adi Shamir și Leonard Adleman la MIT; literele RSA fiind inițialele numelor lor de familie.

Clifford Cocks, un matematician britanic care lucra pentru agenția de informații britanică GCHQ, a descris un sistem echivalent într-un document intern în 1973, dar având în vedere computerele relativ scumpe necesare implementării la acea vreme, a fost considerată în cea mai mare parte o curiozitate și, din câte se știe, nu a fost niciodată implementat. Cu toate acestea, descoperirea sa a fost dezvăluită abia în 1997 datorită clasificării sale top-secret și Rivest, Shamir și Adleman au conceput RSA independent de munca lui Cocks.

MIT a primit brevetul SUA 4405829 pentru un „sistem și metodă de comunicații criptografice” care a folosit algoritmul în 1983. Brevetul a expirat la 21 septembrie 2000. Deoarece o lucrare care descrie algoritmul fusese publicat în august 1977, înainte de data depunerii cererii de brevet din decembrie 1977, reglementările din mare parte din restul lumii excludeau brevetele în altă parte și numai brevetul SUA a fost acordat. Dacă munca lui Cocks ar fi fost cunoscută public, un brevet în SUA nu ar fi fost posibil.

8.2 operații

RSA implică o cheie publică și o cheie privată. Cheia publică poate fi cunoscută de toată lumea și este folosită pentru criptarea mesajelor. Mesajele criptate cu cheia publică pot fi decriptate numai folosind cheia privată. Cheile pentru algoritmul RSA sunt generate în felul următor:

- Alegeți două numere prime mari aleatorii distincte p și q
- Calculați $n = pq$
- n este utilizat ca modul atât pentru cheile publice, cât și pentru cele private
- Calculați indicatorul: $\phi(n) = (p - 1)(q - 1)$. (Indicatorul unui număr întreg pozitiv n este definit ca fiind numărul de numere întregi pozitive mai mici sau egale cu n care sunt și sunt coprime lui n . De exemplu, $\phi(9) = 6$ deoarece cele șase numere 1, 2, 4, 5, 7 și 8 sunt coprime la 9)

chapter 8

- Alegeți un număr întreg e astfel încât $1 < e < \varphi(n)$ și e și $\varphi(n)$ să nu aibă alți factori în afară de 1 (adică e și $\varphi(n)$ sunt coprime)
- e este lansat ca exponent al cheii publice
- Calculați d pentru a satisface relația de congruență $de \equiv 1 \pmod{\phi(n)}$; adică $de = 1 + k\varphi(n)$ pentru un întreg k .
- d este păstrat ca exponent al cheii private

Note cu privire la pașii de mai sus:

- Pasul 1: numerele pot fi testate probabilistic pentru primalitate.
- Pasul 3: modificat în PKCS # 1 v2.0 Standard de criptografie cu cheie publică unde lcm este cel mai mic multiplu comun, în loc de
$$\lambda(n) = \text{lcm}(p-1, q-1)$$
$$\phi(n) = (p-1)(q-1)$$
- Pasul 4: O alegere populară pentru exponentii publici este $e = 2^{16} + 1 = 65537$. Unele aplicații aleg valori mai mici, cum ar fi $e = 3, 5, 17$ sau 257 . Acest lucru se face pentru a realiza verificarea criptării și semnăturii mai rapidă pe dispozitivele mici, cum ar fi cardurile inteligente, dar exponentii publici mici pot duce la creșterea de riscuri de securitate.
- Pașii 4 și 5 pot fi realizați cu algoritmul Euclidian extins; vezi aritmetica modulară.

Algoritmul euclidian extins este o extensie a algoritmului euclidian pentru găsirea celui mai mare divizor comun (CMMDC) al numerelor întregi a și b : găsește și numerele întregi x și y în identitatea lui Bézout

$$ax + by = \text{gcd}(a, b).$$

(De obicei, x sau y este negativ).

Algoritmul euclidian extins este deosebit de util atunci când a și b sunt coprime, deoarece x este inversul multiplicativ modular al unui modul b .

Cheia publică constă din modulul n și exponentul public (sau de criptare) e .

Cheia privată constă din perechea (p, q) și exponentul privat (sau de decriptare) d , care trebuie păstrate secrete.

Pentru eficiență, o altă formă a cheii private poate fi stocată:

- p și q : numerele prime din generarea cheii.
- $d \pmod{p-1}$ și $d \pmod{q-1}$, denumite deseori d_{mp1} și d_{mq1} .
- $q^{-1} \pmod{p}$, denumit și iq_{mp} .

Toate părțile cheii private trebuie păstrate secrete sub această formă. p și q sunt sensibili, deoarece sunt factorii lui n și permit calcularea lui d dacă se cunoaște e . Dacă p și q nu sunt stocate în această formă a cheii private, atunci acestea sunt șterse în siguranță împreună cu alte valori intermediare din generarea cheii.

Deși această formă permite decriptarea și semnarea mai rapidă utilizând Teorema Chinezească a Restului, acesta este considerabil mai puțin sigur, deoarece permite atacuri pe canale laterale. Aceasta este o problemă specială dacă implementarea este pe pe carduri inteligente, care beneficiază cel mai mult de eficiența îmbunătățită. (Începeți cu $y = x^e \pmod{n}$ și lăsați cardul să decripteze asta. Deci calculează $y^d \pmod{p}$ sau $y^d \pmod{q}$ ale căror rezultate dau o anumită valoare z . Acum, induceți o eroare într-unul dintre calcule. Atunci $\text{gcd}(z - x, n)$ va dezvălui p sau q .)

În criptografie, un atac de canal lateral este orice atac bazat pe informații obținute din implementarea fizică unui cripto-sistem, mai degrabă decât pe slăbiciuni teoretice în algoritmi (comparați criptanaliza). De exemplu, informații de sincronizare, consum de energie, scurgeri electromagnetice sau chiar sunet, pot oferi o sursă suplimentară de informații care poate fi exploatată pentru a sparge sistemul. Atacurile pe multiple canale laterale necesită cunoștințe tehnice considerabile despre funcționarea internă a sistemului pe care se află implementata criptografia.

Încercările de a sparge un cripto-sistem, înșelând sau constrângând persoane cu acces legitim nu sunt denumite de obicei atacuri pe canale laterale: vezi ingineria socială și criptanaliza furtunurilor de cauciuc (*rubber-hose*). Pentru atacuri asupra sistemele informatice în sine (care sunt adesea utilizate pentru a efectua criptografie și, astfel, conțin chei criptografice sau texte simple), consultați securitatea computerului.

8.3 exemple

A *timing attack* watches data movement into and out of the CPU, or memory, on the hardware running the cryptosystem or algorithm. Simply by observing how long it takes to transfer key information, it is sometimes possible to determine how long the key is in this instance (or to rule out certain lengths which can also be cryptanalytically useful). Internal operational stages in many cipher implementations provide information (typically partial) about the plaintext, key values and so on, and some of this information can be inferred from observed timings. Alternatively, a timing attack may simply watch for the length of time a cryptographic algorithm requires -- this alone is sometimes enough information to be cryptanalytically useful.

A *power monitoring attack* can provide similar information by observing the power lines to the hardware, especially the CPU. As with a timing attack, considerable information is inferable for some algorithm implementations under some circumstances.

As a fundamental and inevitable fact of electrical life, fluctuations in current generate radio waves, making whatever is producing the currents subject -- at least in principle -- to a *van Eck* (aka, TEMPEST) attack. If the currents concerned are patterned in distinguishable ways, which is typically the case, the radiation can be recorded and used to infer information about the operation of the associated hardware. According to former MI5 officer Peter Wright, the British Security Service analysed emissions from French cipher equipment in the 1960s[1]. In the 1980s, Soviet eavesdroppers were known to plant bugs inside IBM Selectric typewriters to monitor the electrical noise generated as the type ball rotated and pitched to strike the paper; the characteristics of those signals could determine which key was pressed ^[citation needed].

If the relevant currents are those associated with a display device (ie, highly patterned and intended to produce human readable images), the task is greatly eased. CRT displays use substantial currents to steer their electron beams and they have been 'snooped' in real time with minimum cost hardware from considerable distances (hundreds of meters have been demonstrated). LCDs require, and use, smaller currents and are less vulnerable -- which is not to say they are invulnerable. Some LCDs have been proven that they are vulnerable too, see [2].

Also as an inescapable fact of electrical life in actual circuits, flowing currents heat the materials through which they flow. Those materials also continually lose heat to the environment due to other equally fundamental facts of thermodynamic existence, so there is a continually changing thermally induced mechanical stress as a result of these heating and cooling effects. That stress appears to be the most significant contributor to low level acoustic (i.e. *noise*) emissions from operating CPUs (about 10 kHz in some cases). Recent research by Shamir et al. has demonstrated that information about the operation of cryptosystems and algorithms can be obtained in this way as well. This is an acoustic attack; if the surface of the CPU chip, or in some cases the CPU package, can be observed, infrared images can also provide information about the code being executed on the CPU, known as a *thermal imaging attack*.

8.4 encrypting messages

Alice transmits her public key (n, e) to Bob and keeps the private key secret. Bob then wishes to send

chapter 8

message M to Alice.

He first turns M into a number $m < n$ by using an agreed-upon reversible protocol known as a padding scheme. He then computes the ciphertext c corresponding to:

$$c = m^e \pmod n$$

This can be done quickly using the method of exponentiation by squaring. Bob then transmits c to Alice.

8.5 decrypting messages

Alice can recover m from c by using her private key exponent d by the following computation:

$$m = c^d \pmod n.$$

Given c , she can recover the original message M .

The above decryption procedure works because first

$$c^d \equiv (m^e)^d \equiv m^{ed} \pmod n$$

Now, $ed \equiv 1 \pmod{(p-1)(q-1)}$, and hence

$$ed \equiv 1 \pmod{p-1} \quad \text{and}$$

$$ed \equiv 1 \pmod{q-1}$$

which can also be written as

$$ed = k(p-1) + 1 \quad \text{and}$$

$$ed = h(q-1) + 1$$

for proper values of k and h . If m is not a multiple of p then m and p are coprime because p is prime; so by Fermat's little theorem

$$m^{(p-1)} \equiv 1 \pmod p$$

and therefore, using the first expression for ed ,

$$m^{ed} = m^{k(p-1)+1} = (m^{p-1})^k m \equiv 1^k m = m \pmod p$$

If instead m is a multiple of p , then

$$m^{ed} \equiv 0^{ed} = 0 \equiv m \pmod p$$

Using the second expression for ed , we similarly conclude that

$$m^{ed} \equiv m \pmod q$$

Since p and q are distinct prime numbers, applying the Chinese remainder theorem to these two congruences yields

$$m^{ed} \equiv m \pmod{pq}$$

Thus,

$$c^d \equiv m \pmod{n}$$

8.6 a worked example

Here is an example of RSA encryption and decryption. The parameters used here are artificially small, but you can also use OpenSSL to generate and examine a real keypair.

- Choose two prime numbers

$$p = 61 \text{ and } q = 53$$

- Compute $n = pq$

$$n = 61 * 53 = 3233$$

- Compute the totient $\phi(n) = (p - 1)(q - 1)$

$$\phi(n) = (61 - 1)(53 - 1) = 3120$$

- Choose $e > 1$ coprime to 3120

$$e = 17$$

- Compute d such that $de \equiv 1 \pmod{\phi(n)}$ e.g., by computing the modular multiplicative inverse of e modulo $\phi(n)$:

$$d = 2753$$

$$17 * 2753 = 46801 = 1 + 15 * 3120.$$

The public key is $(n = 3233, e = 17)$. For a padded message m the encryption function is:

$$c = m^e \pmod{n} = m^{17} \pmod{3233}.$$

The private key is $(n = 3233, d = 2753)$. The decryption function is:

$$m = c^d \pmod{n} = c^{2753} \pmod{3233}.$$

For example, to encrypt $m = 123$, we calculate

$$c = 123^{17} \pmod{3233} = 855.$$

To decrypt $c = 855$, we calculate

$$m = 855^{2753} \pmod{3233} = 123$$

Both of these calculations can be computed efficiently using the square-and-multiply algorithm for modular exponentiation.

8.7 padding schemes

When used in practice, RSA is generally combined with some padding scheme. The goal of the padding scheme is to prevent a number of attacks that potentially work against RSA without padding (In cryptography,

chapter 8

padding refers to a number of distinct practices):

- When encrypting with low encryption exponents (e.g., $e = 3$) and small values of the m , (i.e. $m < n^{1/e}$) the result of m^e is strictly less than the modulus n . In this case, ciphertexts can be easily decrypted by taking the e th root of the ciphertext over the integers.
- If the same clear text message is sent to e or more recipients in an encrypted way, and the receiver's shares the same exponent e , but different p , q , and n , then it is easy to decrypt the original clear text message via the Chinese remainder theorem (Chinese remainder theorem refers to a result about congruences in number theory and its generalizations in abstract algebra). Johan Håstad noticed that this attack is possible even if the cleartexts are not equal, but the attacker knows a linear relation between them. This attack was later improved by Don Coppersmith.
- Because RSA encryption is a deterministic encryption algorithm – i.e., has no random component – an attacker can successfully launch a chosen plaintext attack against the cryptosystem, by encrypting likely plaintexts under the public key and test if they are equal to the ciphertext. A cryptosystem is called semantically secure if an attacker cannot distinguish two encryptions from each other even if the attacker knows (or has chosen) the corresponding plaintexts. As described above, RSA without padding is not semantically secure.
- RSA has the property that the product of two ciphertexts is equal to the encryption of the product of the respective plaintexts. That is $m_1^e m_2^e \equiv (m_1 m_2)^e \pmod{n}$. Because of this multiplicative property a chosen-ciphertext attack is possible. E.g. an attacker, who wants to know the decryption of a ciphertext $c = m^e \pmod{n}$ may ask the holder of the secret key to decrypt an unsuspecting-looking ciphertext $c' = cr^e \pmod{n}$ for some value r chosen by the attacker. Because of the multiplicative property c' is the encryption of $mr \pmod{n}$. Hence, if the attacker is successful with the attack, he will learn $mr \pmod{n}$ from which he can derive the message m by multiplying mr with the modular inverse of r modulo n .

To avoid these problems, practical RSA implementations typically embed some form of structured, randomized padding into the value m before encrypting it. This padding ensures that m does not fall into the range of insecure plaintexts, and that a given message, once padded, will encrypt to one of a large number of different possible ciphertexts.

Standards such as PKCS have been carefully designed to securely pad messages prior to RSA encryption. Because these schemes pad the plaintext m with some number of additional bits, the size of the un-padded message M must be somewhat smaller. RSA padding schemes must be carefully designed so as to prevent sophisticated attacks which may be facilitated by a predictable message structure. Early versions of the PKCS standard (i.e. PKCS #1 up to version 1.5) used a construction that turned RSA into a semantically secure encryption scheme. This version was later found vulnerable to a practical adaptive chosen ciphertext attack. Later versions of the standard include Optimal Asymmetric Encryption Padding (OAEP), which prevents these attacks. The PKCS standard also incorporates processing schemes designed to provide additional security for RSA signatures, e.g., the Probabilistic Signature Scheme for RSA (RSA-PSS).

8.8 practical considerations

8.8.1 key generation

Finding the large primes p and q is usually done by testing random numbers of the right size with probabilistic primality tests which quickly eliminate virtually all non-primes.

p and q should not be 'too close', lest the Fermat factorization for n be successful, if $p \approx q$, for instance is less than $2n^{1/4}$ (which for even small 1024-bit values of n is 3×10^{77}) solving for p and q is trivial. Furthermore, if either $p-1$ or $q-1$ has only small prime factors, n can be factored quickly by Pollard's $p-1$ algorithm, and these values of p or q should therefore be discarded as well.

It is important that the secret key d be large enough. Michael J. Wiener showed in 1990 that if p is

between q and $2q$ (which is quite typical) and $d < n^{1/4}/3$, then d can be computed efficiently from n and e . There is no known attack against small public exponents such as $e=3$, provided that proper padding is used. However, when no padding is used or when the padding is improperly implemented then small public exponents have a greater risk of leading to an attack, such as for example the unpadded plaintext vulnerability listed above. 65537 is a commonly used value for e . This value can be regarded as a compromise between avoiding potential small exponent attacks and still allowing efficient encryptions (or signature verification). The NIST Special Publication on Computer Security (SP 800-78 Rev 1 of August 2007) does not allow public exponents e smaller than 65537, but does not state a reason for this restriction.

8.8.2 speed

RSA is much slower than DES and other symmetric cryptosystems. In practice, Bob typically encrypts a secret message with a symmetric algorithm, encrypts the (comparatively short) symmetric key with RSA, and transmits both the RSA-encrypted symmetric key and the symmetrically-encrypted message to Alice.

Symmetric-key algorithms are a class of algorithms for cryptography that use trivially related, often identical, cryptographic keys for both decryption and encryption.

The encryption key is trivially related to the decryption key, in that they may be identical or there is a simple transform to go between the two keys. The keys, in practice, represent a shared secret between two or more parties that can be used to maintain a private information link.

Other terms for symmetric-key encryption are secret-key, single-key, one-key and eventually private-key encryption. Use of the latter term does conflict with the term *private key* in public key cryptography.

This procedure raises additional security issues. For instance, it is of utmost importance to use a strong random number generator for the symmetric key, because otherwise Eve (an eavesdropper wanting to see what was sent) could bypass RSA by guessing the symmetric key.

8.8.3 key distribution

As with all ciphers, how RSA public keys are distributed is important to security. Key distribution must be secured against a man-in-the-middle attack. Suppose Eve has some way to give Bob arbitrary keys and make him believe they belong to Alice. Suppose further that Eve can *intercept* transmissions between Alice and Bob. Eve sends Bob her own public key, which Bob believes to be Alice's. Eve can then intercept any ciphertext sent by Bob, decrypt it with her own secret key, keep a copy of the message, encrypt the message with Alice's public key, and send the new ciphertext to Alice. In principle, neither Alice nor Bob would be able to detect Eve's presence. Defenses against such attacks are often based on digital certificates or other components of a public key infrastructure.

In cryptography, a public key infrastructure (PKI) is an arrangement that binds public keys with respective user identities by means of a certificate authority (CA). The user identity must be unique for each CA. The binding is established through the registration and issuance process, which, depending on the level of assurance the binding has, may be carried out by software at a CA, or under human supervision. The PKI role that assures this binding is called the Registration Authority (RA). For each user, the user identity, the public key, their binding, validity conditions and other attributes are made unforgeable in public key certificates issued by the CA.

The term trusted third party (TTP) may also be used for certificate authority (CA). The term PKI is sometimes erroneously used to denote public key algorithms which, however, do not require the use of a CA.

8.9 security

The security of the RSA cryptosystem is based on two mathematical problems: the problem of [factoring](#).

chapter 8

[large numbers](#) and the RSA problem. Full decryption of an RSA ciphertext is thought to be infeasible on the assumption that both of these problems are hard, i.e., no efficient algorithm exists for solving them. Providing security against *partial* decryption may require the addition of a secure padding scheme.

The RSA problem is defined as the task of taking e th roots modulo a composite n : recovering a value m such that $c = m^e \pmod n$, where (n, e) is an RSA public key and c is an RSA ciphertext. Currently the most promising approach to solving the RSA problem is to factor the modulus n . With the ability to recover prime factors, an attacker can compute the secret exponent d from a public key (n, e) , then decrypt c using the standard procedure. To accomplish this, an attacker factors n into p and q , and computes $(p-1)(q-1)$ which allows the determination of d from e . No polynomial-time method for factoring large integers on a classical computer has yet been found, but it has not been proven that none exists. See integer factorization for a discussion of this problem.

As of 2005, the largest number factored by a general-purpose factoring algorithm was 663 bits long (see RSA-200), using a state-of-the-art distributed implementation. RSA keys are typically 1024–2048 bits long. Some experts believe that 1024-bit keys may become breakable in the near term (though this is disputed); few see any way that 4096-bit keys could be broken in the foreseeable future. Therefore, it is generally presumed that RSA is secure if n is sufficiently large. If n is 256 bits or shorter, it can be factored in a few hours on a personal computer, using software already freely available. Keys of 512 bits (or less) have been shown to be practically breakable in 1999 when RSA-155 was factored by using several hundred computers. A theoretical hardware device named TWIRL and described by Shamir and Tromer in 2003 called into question the security of 1024 bit keys. It is currently recommended that n be at least 2048 bits long.

In 1994, Peter Shor published Shor's algorithm, showing that a quantum computer could in principle perform the factorization in polynomial time. However, quantum computation is still in the early stages of development and may never prove to be practical.

8.9.1 adaptive chosen-ciphertext attack

An adaptive chosen-ciphertext attack (abbreviated as CCA2) is an interactive form of [chosen-ciphertext attack](#) in which an attacker sends a number of ciphertexts to be decrypted, then uses the results of these decryptions to select subsequent ciphertexts. It is to be distinguished from an indifferent chosen-ciphertext attack (CCA1).

The goal of this attack is to gradually reveal information about an encrypted message, or about the decryption key itself. For public-key systems, adaptive-chosen-ciphertexts are generally applicable only when they have the property of ciphertext malleability — that is, a ciphertext can be modified in specific ways that will have a predictable effect on the decryption of that message.

8.9.2 preventing the adaptive chosen-ciphertext attack

In order to prevent adaptive-chosen-ciphertext attacks, it is necessary to use an encryption or encoding scheme that limits ciphertext malleability. A number of encoding schemes have been proposed; the most common standard for RSA encryption is Optimal Asymmetric Encryption Padding (OAEP). Unlike ad-hoc schemes such as the padding used in PKCS #1 v1, OAEP has been proven secure under the random oracle model.

8.9.3 signing messages

Suppose Alice uses Bob's public key to send him an encrypted message. In the message, she can claim to be Alice but Bob has no way of verifying that the message was actually from Alice since anyone can use Bob's public key to send him encrypted messages. So, in order to verify the origin of a message, RSA can also be used to sign a message.

Suppose Alice wishes to send a signed message to Bob. She can use her own private key to do so. She produces a hash value of the message, raises it to the power of $d \bmod n$ (as she does when decrypting a message), and attaches it as a "signature" to the message. When Bob receives the signed message, he uses the same hash algorithm in conjunction with Alice's public key. He raises the signature to the power of $e \bmod n$ (as he does when encrypting a message), and compares the resulting hash value with the message's actual hash value. If the two agree, he knows that the author of the message was in possession of Alice's secret key, and that the message has not been tampered with since.

Note that secure padding schemes such as RSA-PSS are as essential for the security of message signing as they are for message encryption, and that the same key should never be used for both encryption and signing purposes

8.10 practical attacks

Adaptive-chosen-ciphertext attacks were largely considered to be a theoretical concern until 1998, when Daniel Bleichenbacher of Bell Laboratories demonstrated a practical attack against systems using RSA encryption in concert with the PKCS #1 v1 encoding function, including a version of the Secure Socket Layer (SSL) protocol used by thousands of web servers at the time.

The Bleichenbacher attacks took advantage of flaws within the PKCS #1 function to gradually reveal the content of an RSA encrypted message. Doing this requires sending several million test ciphertexts to the decryption device (eg, SSL-equipped web server.) In practical terms, this means that an SSL session key can be exposed in a reasonable amount of time, perhaps a day or less.

8.10.1 timing attacks

Kocher described a new attack on RSA in 1995: if the attacker *Eve* knows *Alice's* hardware in sufficient detail and is able to measure the decryption times for several known ciphertexts, she can deduce the decryption key d quickly. This attack can also be applied against the RSA signature scheme. In 2003, Boneh and Brumley demonstrated a more practical attack capable of recovering RSA factorizations over a network connection (e.g., from a Secure Socket Layer (SSL)-enabled webserver). This attack takes advantage of information leaked by the Chinese remainder theorem optimization used by many RSA implementations.

One way to thwart these attacks is to ensure that the decryption operation takes a constant amount of time for every ciphertext. However, this approach can significantly reduce performance. Instead, most RSA implementations use an alternate technique known as cryptographic blinding. RSA blinding makes use of the multiplicative property of RSA. Instead of computing $c^d \bmod n$, Alice first chooses a secret random value r and computes $(r^e c)^d \bmod n$. The result of this computation is $r m \bmod n$ and so the effect of r can be removed by multiplying by its inverse. A new value of r is chosen for each ciphertext. With blinding applied, the decryption time is no longer correlated to the value of the input ciphertext and so the timing attack fails.

8.10.2 adaptive chosen ciphertext attacks

In 1998, Daniel Bleichenbacher described the first practical adaptive chosen ciphertext attack, against RSA-encrypted messages using the PKCS #1 v1 padding scheme (a padding scheme randomizes and adds structure to an RSA-encrypted message, so it is possible to determine whether a decrypted message is valid.) Due to flaws with the PKCS #1 scheme, Bleichenbacher was able to mount a practical attack against RSA implementations of the Secure Socket Layer protocol, and to recover session keys. As a result of this work, cryptographers now recommend the use of provably secure padding schemes such as Optimal Asymmetric Encryption Padding, and RSA Laboratories has released new versions of PKCS #1 that are not vulnerable to these attacks.

8.10.3 branch prediction analysis (BPA) attacks

Many processors use a branch predictor to determine whether a conditional branch in the instruction flow of a program is likely to be taken or not. Usually these processors also implement simultaneous multithreading (SMT). Branch prediction analysis attacks use a spy process to discover (statistically) the private key when processed with these processors.

Simple Branch Prediction Analysis (SBPA) claims to improve BPA in a non-statistical way. In their paper, "On the Power of Simple Branch Prediction Analysis", the authors of SBPA (Onur Aciicmez and Cetin Kaya Koc) claim to have discovered 508 out of 512 bits of an RSA key in 10 iterations.

chapter 9 criptografia pe curbe eliptice

Criptografia asimetrică este necesară în foarte multe domenii care folosesc transmiterea datelor, printre acestea numărându-se armata și industria financiară. Avansul tehnologic rapid cere dezvoltarea de metode de criptare cât mai sigure.

Criptografia pe curbele eliptice este folosită și studiată ca înlocuitor al sistemului RSA, deoarece se pot genera chei de lungimi mai mici, cu același grad de securitate. Avantajul Criptografiei pe Curbe Eliptice (ECC) constă în metoda de implementare dificilă din punct de vedere matematic, iar reversul procedurii matematice nu are un algoritm, fiind foarte greu de calculat.

9.1 istoria curbelor eliptice

Curbele eliptice erau cunoscute de criptografi încă din anii 80 și au un potențial foarte mare în rezolvarea problemelor numerice complicate cât și în criptografie. În 1985 au fost propuse ca înlocuitor al algoritmilor RSA, în mod independent de către Neal Koblitz și Victor S. Miller, iar în 1994 Andrews Wiles și Richard Taylor au rezolvat una dintre faimoasele probleme ale matematicii – Marea Teorema a lui Fermat, folosind această metodă. În criptografie curbele eliptice au fost aplicate începând cu 2004.

Cu toate acestea, ele au apărut în practică doar după anii 2000. Dintre motivele întârzierii, cel puțin două par clare: faptul că sunt mai dificil de implementat și faptul că matematica pe care se bazează este complexă.

9.2 câmpuri/corpur finite

Câmpurile finite sau câmpurile Galois reprezintă un câmp/corp care conține un număr finit de elemente. În acest câmp, operațiile de bază - adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea, satisfac regulile de bază ale matematicii. Acestea se folosesc și în criptografie.

Cel mai simplu exemplu de câmp finit este \mathbb{Z}_p , corpul claselor de resturi modulo un număr prim p , corp notat cu $\text{GF}(p)$. În general, dacă un corp finit are ordinul q (numărul elementelor corpului), atunci q este o putere p^n a unui număr prim p .

Mai mult decât atât, toate corpurile de ordin q sunt izomorfe între ele, din acest motiv corpul de ordin q are o notație neambiguă: \mathbb{F}_q sau $\text{GF}(q)$.

Cea mai simplă descriere a lui \mathbb{F}_q , pentru $q = p^n$ este următoarea:

- se alege un polinom ireductibil $P(X)$ de grad p cu coeficienți în $\text{GF}(p)$ (adică $P(X)$ aparține lui $\text{GF}(p)[X]$)
- $\text{GF}(q)$ este atunci inelul cât $\text{GF}(p)/(P)$ (al claselor de resturi modulo polinomul $P(X)$)

Practic, $\text{GF}(q)$ consta din polinoamele de grad mai mic decât n cu coeficienți în \mathbb{Z}_p .

9.3 curbele eliptice peste câmpuri finite

În matematică, o curbă eliptică este definită ca o curbă netedă (non singulară), pe care există un punct specificat O , și în care o linie între două puncte va intersecta mereu un al treilea punct (proiectivă). Curba eliptică este simetrică vertical și o dreaptă care nu este verticală va intersecta curba în cel mult trei puncte.

Forma generală a curbei eliptice:

chapter 9

Ca să poată îndeplini condiția de non singularitate, curba nu poate avea auto intersecții, vârfuri sau

$$y^2 = x^3 + ax + b \quad (1)$$

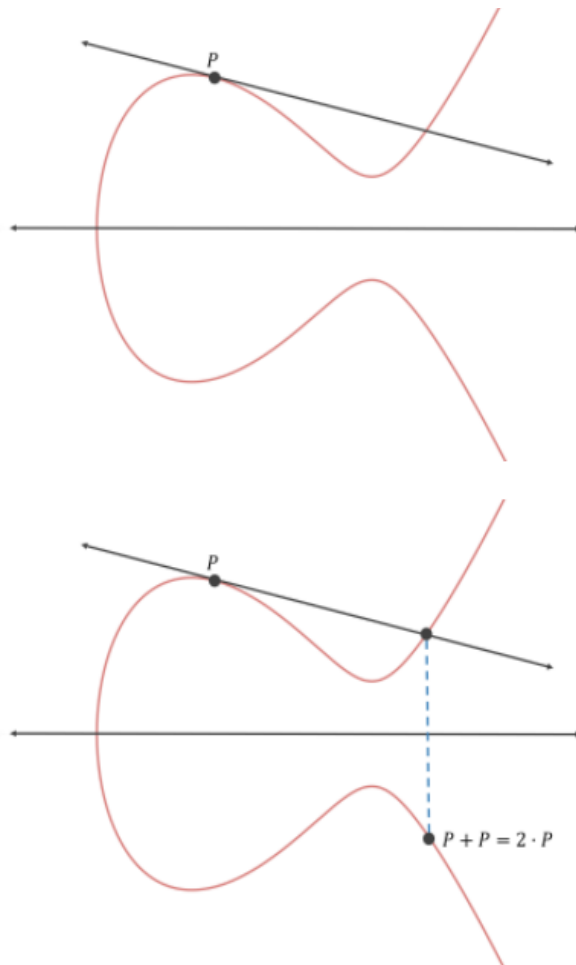
puncte singulare. Matematic, se scrie:

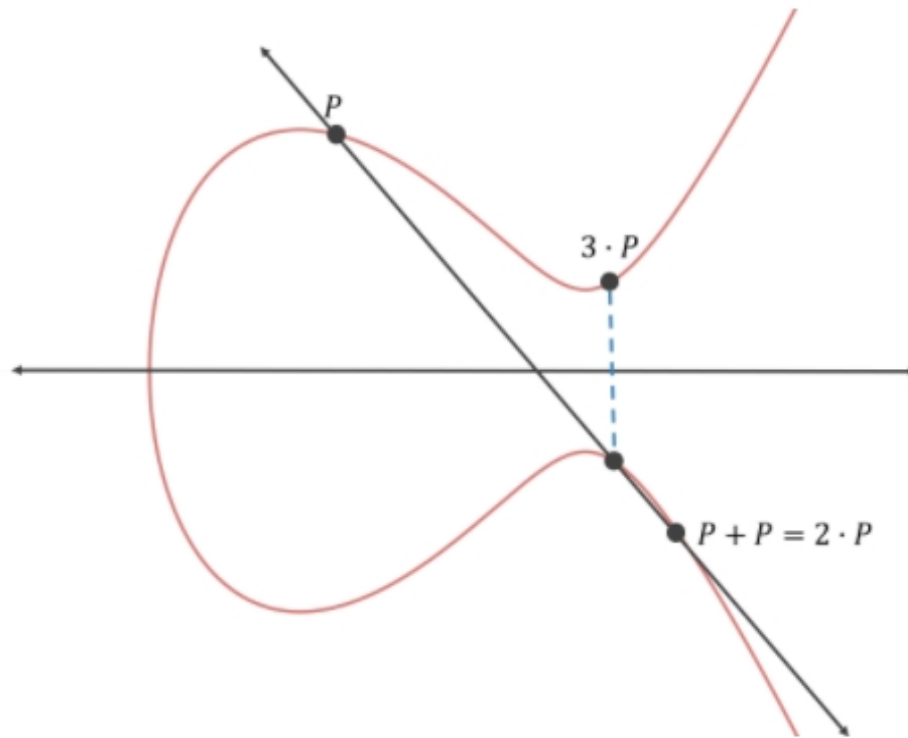
$$4a^3 + 27b^2 \neq 0 \quad (2)$$

Folosind proprietatea de proiectivitate a curbei eliptice cu două puncte de pe curbă se determină un al treilea punct.

Se trasează tangenta punctului P și se notează ca $1P$. Tangenta va intersecta curba eliptică într-un punct P' , echivalent cu $(2P)$. Se va reflecta punctul P' pe axa x (de exemplu prin multiplicarea coordonatei y cu -1) și se va trasa o nouă linie care va intersecta curba în punctul P'' , echivalent cu $(3P)$. Dacă punctul P'' este unit printr-o linie cu punctul P , curba va fi intersectată într-un nou punct $4P$. Dacă $4P$ se reflectă pe axa x este aflat punctul $5P$ de pe curba eliptică. Acest procedeu poate fi repetat la infinit, rezultatul fiind un punct Q pe curba eliptică, ce poate fi definit ca $Q = nP$, unde n este numărul de iterații al multiplicării punctului P .

Nu există un algoritm cunoscut care să ne poată determina valoarea lui n pe baza punctului de început P și a punctului final Q . Această procedură - determinarea lui n , trebuie calculată prin adăugarea lui P la P , până se ajunge la punctul cunoscut Q , ceea ce este o muncă prea laborioasă în cazul valorilor mari. În medie, n ar putea fi determinat în 2^{128} operații de calcul, ceea ce înseamnă că dacă un calculator care ar rula de la începuturile universului, care ar face un trilion de adunări de puncte pe secundă, ar ajunge la doar 2^{98} din calcule până acum. Așadar, deoarece n nu poate fi determinat pe baza lui N și Q , ar fi mai ușor ca n să fie alocat cheii private și Q cheii publice. Cheia privată ar fi un număr întreg aleator de 256 de biți, iar cheia publică ar fi coordonatele x și y ale unui punct de pe o curbă eliptică.





Una dintre problemele întâlnite cu acest model este că rezultatul lui nP ar putea rezulta în coordonate xy care nu pot fi stocate într-o cheie publică standard pe 512 biți, deoarece fie x fie y ar putea fi prea lungi. Soluția este definirea curbei eliptice pe un câmp finit, asigurând că există o limită pentru valoarea coordonatelor, acestea fiind numere întregi. În acest fel formula (2) se transformă în:

$$y^2 \text{ modulo } p = (x^3 + ax + b) \text{ modulo } p \quad (3) \text{ pentru } 0 \leq x < p$$

Unde p este un număr prim, pentru a asigura adunarea și multiplicarea operatorilor.

Constantele a și b sunt numere întregi mai mari ca 0, dar mai mici decât p și satisfac condiția:

9.4 definirea curbelor eliptice din punct de vedere matematic

Fie K un corp comutativ, cu $p > 3$ număr prim. Fie $a, b \in K$

$$y^2z = x^3 + axz^2 + bz^3 \quad (1^*)$$

Numim discriminant al ecuației (1*):

$$\Delta = -16(4a^3 + 27b^2) \in K \quad (2^*)$$

Observație: Dacă (x, y, z) este o soluție a ecuației (1*), atunci și $(\lambda x, \lambda y, \lambda z)$ este o soluție a ecuației (1*), oricare ar fi $\lambda \in K^*$.

Pe mulțimea soluțiilor nenule ale ecuației (1*) putem defini *relația de echivalență*:

Dacă $\Delta \neq 0$, mulțimea claselor de echivalență se numește *curbă eliptică*, și se notează $E(a, b)$.

chapter 9

$$(x, y, z) \sim (x', y', z') \Leftrightarrow \exists \lambda \in K^*, (x', y', z') = (\lambda x, \lambda y, \lambda z)$$

Clasa de echivalență a soluției (x, y, z) se notează $(x : y : z)$ și se numește *punct* al curbei eliptice.

Dacă $K = \mathbb{Z}_p$, o curbă eliptică $E(a, b)$ are număr infinit de puncte.

Fie $(x_0 : y_0 : z_0)$ un punct al curbei eliptice $E(a, b)$, atunci proprietatea $z_0 \neq 0$ nu depinde de reprezentantul ales (2^*) în clasa de echivalență corespunzătoare.

În alte cuvinte, dacă $(x, y, z) \sim (x', y', z')$ atunci:

$$z \neq 0 \Leftrightarrow z' \neq 0.$$

Dacă împărțim mulțimea $E(a, b)$ în două submulțimi disjuncte rezultă:

$$E(a, b) = \{(x : y : z) \mid z \neq 0\} \cup \{(x : y : 0)\} = U \cup H$$

Mulțimea H : dacă $z = 0$ atunci ecuația (1^*) devine $x^3 = 0$, deci $x = 0$. Rezultă:

$$H = \{(0 : y : 0) \mid y \neq 0\} = \{(0 : 1 : 0)\}$$

H are un singur punct - „punct la infinit” O .

Mulțimea U : dacă $(x : y : z) \in U$, atunci $z \neq 0$ și $(x, y, z) \sim (x/z, y/x, 1)$

Pe de altă parte,

$$(x, y, 1) \sim (x', y', 1) \Leftrightarrow x = x', y = y'$$

Asta înseamnă că în fiecare clasă de echivalență din U există un unic reprezentant de forma $(x : y : 1)$.

Acest reprezentant verifică ecuația:

$$y^2 = x^3 + ax + b \quad (1)$$

Reciproc, dacă $(x, y) \in K^2$ verifică ecuația (1), atunci $(x, y, 1)$ verifică ecuația (1^*) . Rezultă:

$$U = \{(x, y) \in K^2 \mid y^2 = x^3 + ax + b\}$$

Unde, U este o curbă în plan. Obținem:

$$E(a, b) = \{(x, y) \in K^2 \mid y^2 = x^3 + ax + b\} \cup \{O = (0 : 1 : 0)\}$$

9.5 structuri de grup și adunarea peste grupurile eliptice

Fie $P = (x_1, y_1)$ și $Q = (x_2, y_2)$ aparținând grupului eliptic $E(a, b)$, cu O punct la infinit. Regulile adunării peste grupul eliptic sunt:

1. $P + O = O + P = P$ pentru orice $P \in E(a, b)$ cu O punct neutru
2. Dacă $x_2 = x_1$ și $y_2 = -y_1$, atunci $P + Q = O$
3. Dacă $P = (x, y) \neq O$, atunci:

1. $-P := (x, -y)$; $P + (-P) = O$

4. Dacă $P = (x_1, y_1)$ și $Q = (x_2, y_2)$ sunt puncte diferite de O , $P \neq -Q$, și $P + Q = R$ de coordonate (x_3, y_3) se calculează astfel:

1. $x_3 = \lambda^2 - x_1 - x_2 \text{ modulo } p$
2. $y_3 = \lambda(x_1 - x_3) - y_1 \text{ modulo } p$

Unde λ se calculează:

$$\lambda = \left\{ \frac{y_2 - y_1}{x_2 - x_1} \text{ dacă } P \neq Q \right\} \text{ și } \left\{ \frac{3x_1^2 + a}{2y_1} \text{ dacă } P = Q \right\}$$

λ reprezintă panta dreptei care trece prin P și Q

9.6 condițiile în care grupul poate fi ciclic

În teoria grupurilor, o ramură a algebrei abstracte, un grup ciclic este un grup care este generat de un singur element.

Fie E o curbă eliptică peste Z_p cu $p > 3$ număr prim. Atunci există două numere întregi n_1, n_2 astfel încât:

$$E(Z_p) \approx Z_{n_1} \times Z_{n_2}, \text{ unde } n_2 \mid n_1 \text{ și } n_2 \mid (p-1)$$

Astfel, dacă $n_2 = 1$ atunci $E(Z_p)$ este ciclic.

În practică sunt căutate acele curbe eliptice pentru care ordinul grupului ciclului generat este prim.

O curbă eliptică definită peste Z_p are aproximativ p puncte, mai precis:

$$p + 1 - 2\sqrt{p} \leq \text{card}(E(Z_p)) \leq p + 1 + 2\sqrt{p} - \text{Teorema lui Hasse}$$

Dacă $K = \mathbf{Q}$, atunci grupul $E(a, b)$ este finit generat - Teorema Mordell-Weil.

9.7 criptosisteme bazate pe curbe eliptice

9.7.1 generarea cheilor

Fie curba eliptică $E(a, b)$, cu coeficienți în Z_p . Un set de parametri ai curbei eliptice (SPCE) conține valorile $(p, a, b, x_p, y_p, r, h)$, unde:

- p este un număr prim
- $a, b \in Z_p$ definesc tipul curbei eliptice (echivalent, perechea a, b poate fi înlocuită cu ecuația curbei $E(a, b)$)
- (x_p, y_p) coordonatele unui punct P de pe curba eliptică
- r este ordinul punctului P , cel mai mic număr natural cu proprietatea că $r \cdot P = 0$
- Cofactorul $h = \frac{|E(Z_p)|}{r}$

După cum s-a amintit mai sus, pentru ECC, setul de parametri ai curbei este făcut public (este alocat cheii publice). Pentru a oferi o siguranță comparabilă cu cea a RSA pe 1024 de biți, trebuie utilizate curbe cu

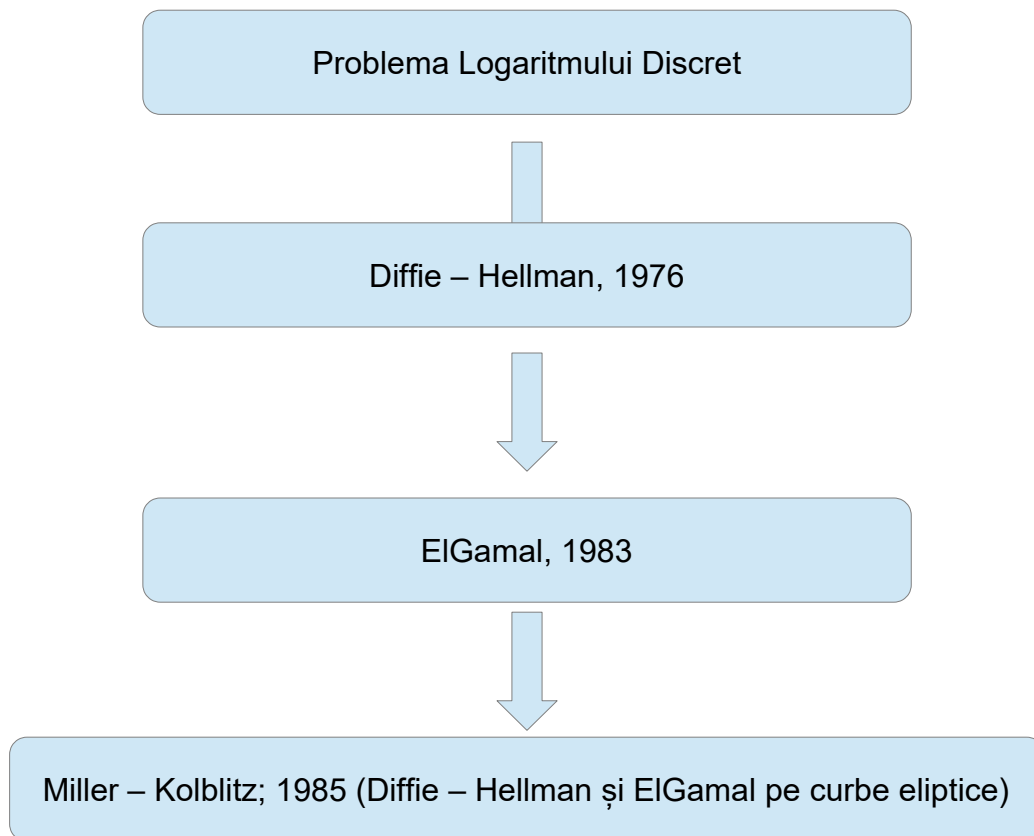
chapter 9

aproximativ $p=2^{163}$. Curbele super-singulare și anormale nu oferă un suport bun pentru aplicații în criptografie, iar dacă nu au un factor prim $q \geq 2^{160}$ sunt respinse și sunt generate altele.

9.7.2 etapele generării de chei

Se selectează aleator un număr natural d din intervalul $[2, r - 2]$. Se determină punctul $Q \in E(\mathbb{Z}_p)$, $Q = (x_Q, y_Q) := d \cdot P$. Coordonatele punctului Q sunt alocate cheii publice, iar d cheii private. Pentru ca ECC să fie rezistent la atacuri, se recomandă ca r să fie un număr prim mai mare decât 2^{160} , h să fie un număr mic, curba eliptică să fie diferită de p , iar r să nu dividă $p^k - 1$, pentru toți $k \in \{1, 2, 3, \dots, C\}$, unde C este o constantă (pentru $r > 2^{160}$, C poate fi ales 20).

9.8 sisteme de criptare cu curbe eliptice



Conceptul de criptosistem cu cheie publică și utilitatea lui în atingerea acestor obiective a fost publicat de Diffie și Hellman în 1976.

În 1983 ElGamal descoperă că inclusiv logaritmi discreți pe a căror dificultate se baza securitatea schimbului de cheie propus de Diffie și Hellman pot fi utilizați pentru construcția unei scheme de semnături digitale.

În 1985 Miller și Koblitz propun utilizarea curbelor eliptice în criptosistemele lui Diffie-Hellman și ElGamal, practic problema logaritmului discret peste grupuri de întregi este transpusă în problema logaritmului discret peste curbe eliptice – principiul criptosistemelor rămânând însă același.

9.8.1 problema logaritmului discret pe curbe eliptice (ECDLP)

ECDLP = Elliptic Curve Discrete Logarithm Problem

Problema logaritmului discret stă la baza securității multor criptosisteme inclusiv Criptosistemul Curbei Eliptice și se definește astfel:

Fie $E(a,b)$ o curbă eliptică peste un corp finit Z_p , un punct $P \in E(Z_p)$ de ordin n și un punct $Q \in \{P\}$ din subgrupul ciclic generat de P , cu d un întreg pentru care $Q = dP$. Numărul întreg d poartă numele de logaritmul discret al lui Q de baza P și este notat $d = \log_P Q$.

9.8.2 curba Eliptica Diffie-Hellman

Algoritmul Diffie-Hellman este baza majorității metodelor moderne de schimb automat al cheilor și este unul dintre cele mai comune protocoale folosite în rețelistică și se bazează pe dificultatea calculului algoritmilor discreți.

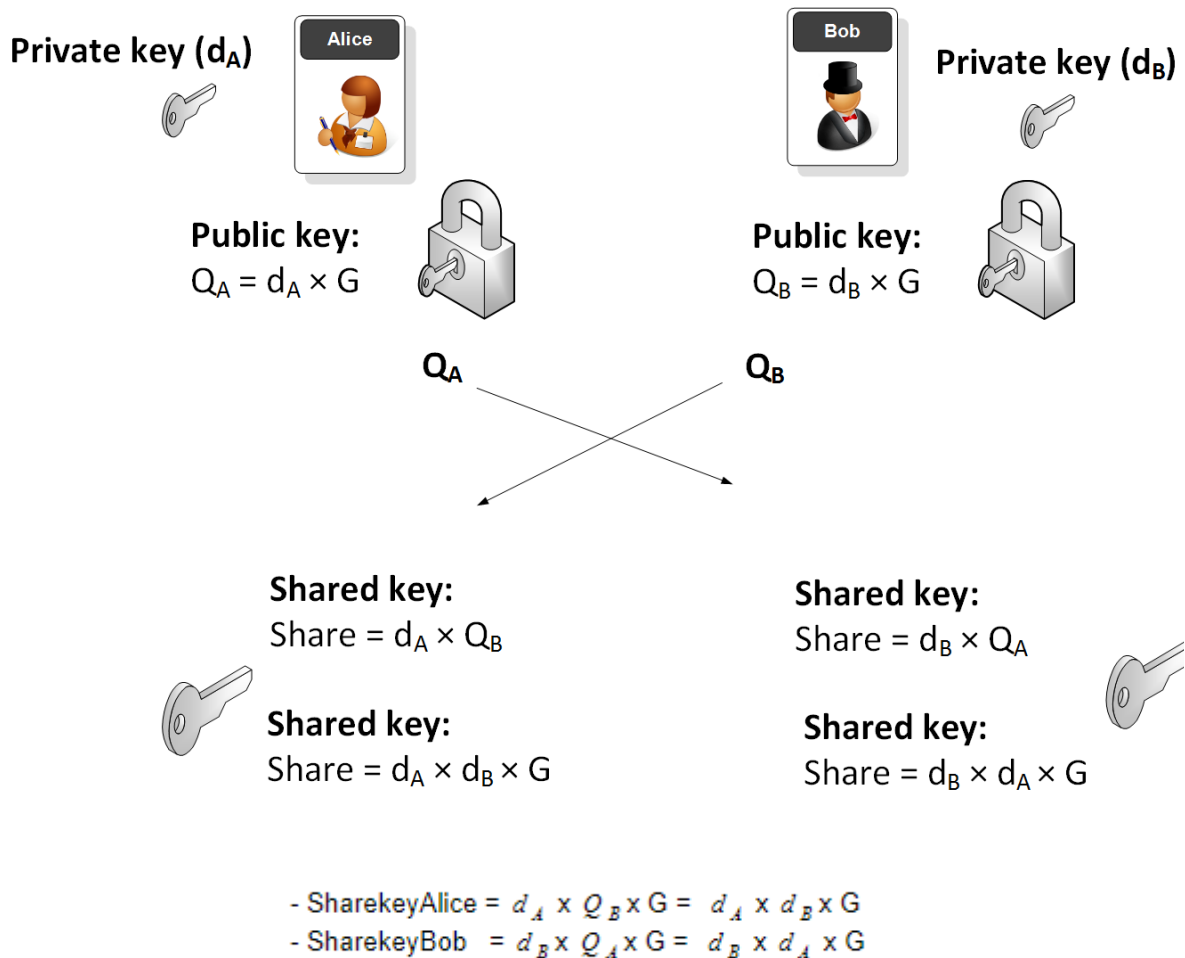
Acesta este folosit pentru a crea chei care vor fi utilizate de către algoritmi de criptare simetrici ca DES, 3DES sau AES.

Algoritmul nu este un mecanism de criptare ci o metodă pentru schimbul securizat al cheilor care criptează datele și anume scopul algoritmilor este ca doi utilizatori să poată schimba o cheie secretă în siguranță.

9.8.3 criptosistemul Diffie-Hellman bazat pe curbe eliptice (ECDH)

Utilizatorii Alice și Bob stabilesc de comun acord $SPCE = (p, a, b, x_p, y_p, r, h)$, setul de parametri ai unei curbe eliptice E definite peste corpul Z_p , astfel încât problema logaritmului discret să fie dificilă.

- Alice alege un întreg a între 2 și r , calculează $P_a = aP$ și trimite Pa lui Bob, păstrând a secret.
- Bob alege un întreg b între 2 și r , calculează $P_b = bP$ și trimite Pb lui Alice, păstrând b secret.
- Alice calculează $aP_b = abP$;
- Bob calculează $bP_a = baP$;
- Alice și Bob stabilesc o metodă de extragere a cheii comune din abP ;



9.8.4 algoritmul ElGamal

Schema ElGamal este folosită atât pentru cifrare cât și pentru semnătură electronică. Securitatea sa se bazează pe dificultatea rezolvării problemei logaritmului discret într-un corp finit. Pentru a genera o pereche de chei vom alege pentru început un număr prim p și două numere g și x ambele mai mici decât p .

Vom calcula:

$$y \equiv g^x \pmod{p}$$

Cheia publică este y, g, p iar cheia privată este x . Ambele numere g și p pot fi comune unui grup de utilizatori. Pentru a cifra un mesaj M vom alege mai întâi un număr aleatoriu k relativ prim cu $p - 1$. Vom calcula apoi:

$$\begin{aligned} a &\equiv g^k \pmod{p} \\ b &\equiv y^k M \pmod{p} \end{aligned}$$

Perechea (a, b) constituie textul cifrat (acesta este de două ori mai mare decât textul clar).

Pentru a descifra (a, b) calculăm:

$$M \equiv ba^{-x} \pmod{p}$$

Deoarece

$$a^x \equiv g^{xk} \pmod{p} \text{ si } ba^{-x} \equiv y^k M a^{-x} \pmod{p} \equiv g^{xk} M g^{-xk} \pmod{p} \equiv M \pmod{p}$$

9.8.5 criptosistemul El Gamal bazat pe curbe eliptice

Utilizatorul Alice vrea să îi trimită un mesaj lui Bob. Bob are cheia publică $SPCE = (p, a, b, x_p, y_p, r, h)$ și punctul $B \in E(\mathbb{Z}_p)$, (unde $B = sP$), iar s este cheia privată. (În cazul criptosistemului El Gamal, este suficientă cheia publică să conțină ecuația curbei E și punctele $P(x_p, y_p)$ și B).

Criptare: Utilizatorul Alice:

- Preia cheia publică a lui Bob și transformă mesajul într-un punct $M \in E(\mathbb{Z}_p)$
- Alege un număr secret k și calculează $M_1 = kP$
- Calculează $M_2 = M + kB$
- Trimite (M_1, M_2) lui Bob

Decriptare: Pentru a obține mesajul M , Bob calculează:

$$M_2 - sM_1 = (M + kB) - k(sP) = M + k(sP) - k(sP) = M$$

Un adversar poate afla mesajul lui Alice rezolvând problema logaritmului discret fie pentru s știind P și B , fie pentru k știind M_1 și P . Din această cauză este esențial modul de alegere a setului de parametri pentru curba eliptică E . De remarcat este faptul ca Alice ar trebui sa utilizeze de fiecare data un alt întreg k pentru a trimite un mesaj lui Bob. În caz contrar, un adversar își va da seama imediat de aceasta căci Alice, pentru mesajele M și M' diferite, va trimite $M_1 = M'_1 = kP$. Știind M_2 și M'_2 , adversarul va deduce diferența:

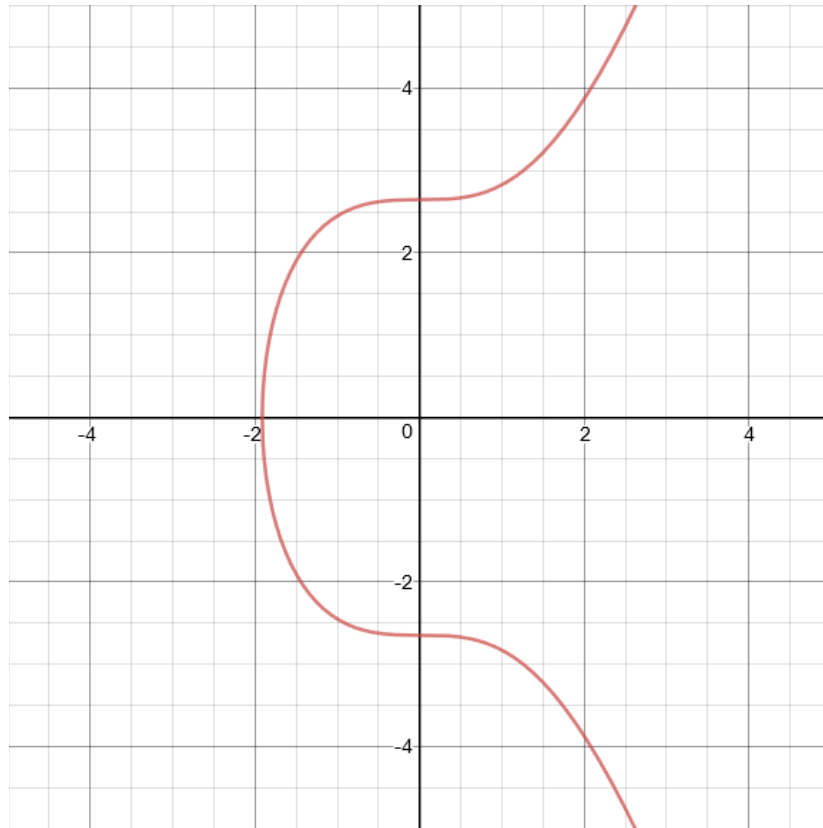
$$M' - M = M'_2 - sM'_1 - (M_2 - sM_1) = M'_2 - M_2$$

Așadar, odată aflat unul dintre mesaje, celălalt va fi dedus imediat.

9.9 aplicații

Criptografia pe curbe eliptice este acum folosită într-o arie variată de aplicații:

- guvernul Statelor Unite o folosește pentru a proteja comunicarea internă;
- proiectul Tor (The Onion Router) o folosește pentru a asigura caracterul anonim al utilizatorilor;
- este mecanismul folosit pentru a dovedi dreptul de proprietate asupra bitcoins și curba eliptică este definită de ecuația : $y^2 = x^3+ax+b$ (curba eliptică Secp256k1);
- oferă semnături în serviciul iMessage al Apple;



- este folosită pentru a cripta informații DNS prin DNSCurve;
- este metoda preferată de autentificare pentru navigarea securizată pe Internet prin SSL/ TLS.
 - aplicații software cum ar fi programul de protecție al poștei electronice PGP (Pretty Good Privacy), în special la partea de generare a cheilor publice/ private;
 - anveloparea cheii de sesiune (cu ajutorul cheii publice a destinatarului) și a semnării mesajului (cu ajutorul cheii private a emitentului);
 - smart-carduri folosite în sistemul de plăți electronice;
 - tokenuri utilizate pentru autentificarea utilizatorului și/ sau a mesajelor;
 - aplicația de generare a cheilor publice/ private dintr-o structură de tip PKI (Public Key Infrastructure) cum ar fi, de exemplu, implementarea funcției de generare a cheilor din OpenSSL (Secure Socket Layer).

9.10 concluzii

- Avantajul criptării cu ajutorul curbelor eliptice constă în dificultatea întâmpinată de criptanalist în determinarea numărului secret și aleator k din kP și P însuși. Cea mai rapidă metodă de a rezolva aceasta problema (cunoscută drept problema logaritmului discret) este metoda de factorizare Pollard.
 - Securitate crescută: tăria criptografică per bit este mult mai mare decât a oricărui alt sistem de criptare cu chei publice cunoscut la ora actuală.
 - Lungimea de bandă redusă, datorită semnăturilor și certificatelor de dimensiune mică.
 - Viteza mare de criptare și semnare, atât în implementările software cât și cele hardware.
 - Economii substanțiale față de alte sisteme la calcule, lățimea de bandă și necesitățile de memorare.
 - Ideal pentru implementările pe hardware de dimensiuni reduse (exemplu: smart cards).

criptografia pe curbe eliptice

- Criptografia cu curbă eliptică are unele avantaje față de criptografia RSA - care se bazează pe dificultatea factorizării numerelor mari - deoarece sunt necesare mai puține cifre pentru a crea o problemă de dificultate egală. Prin urmare, datele pot fi codificate mai eficient (și, prin urmare, mai rapid) decât folosind criptarea RSA.

- Agențiile guvernamentale de spionaj digital precum NSA și GCHQ sunt foarte interesate de astfel de tehnici de criptare. Dacă ar exista o metodă de rezolvare rapidă a acestei probleme, atunci peste noapte vor fi accesibile cantități mari de date criptate - de exemplu, schimbul valutar Bitcoin nu ar mai fi sigur.

- Avantajele ECC asupra tradiționalului RSA sunt larg acceptate. Mulți experți sunt îngrijorați de faptul că algoritmi matematici din spatele RSA și Diffie-Hellman ar putea fi sparti în următorii 5 ani iar ECC ar putea deveni singura alternativă rezonabilă.

- Comparatie între ECC, criptografia simetrică și asimetrică:

Chei criptografia simetrică	Chei RSA	Chei ECC
80	1024	160
112	2048	224
128	3072	256
192	7680	384
256	15360	521

chapter 10 standardul de semnătură digitală – DSS

10.1 ce este standardul de semnătură digitală?

DSS este un acronim pentru Digital Signature Standard, un standard al guvernului federal SUA, dezvoltat de către NSA (Național security Agency), standard care precizează modalitatea de generare a semnăturilor digitale pentru autentificarea documentelor electronice.

Specificația algoritmului de semnătură digitală (DSA) este conținută în FIPS (Federal Information Processing Standard) 186. Ultima versiune (pentru nov. 2019) a acestei specificații este FIPS 186-4 și a apărut în iulie 2013 - <https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/FIPS/NIST.FIPS.186-4.pdf>.

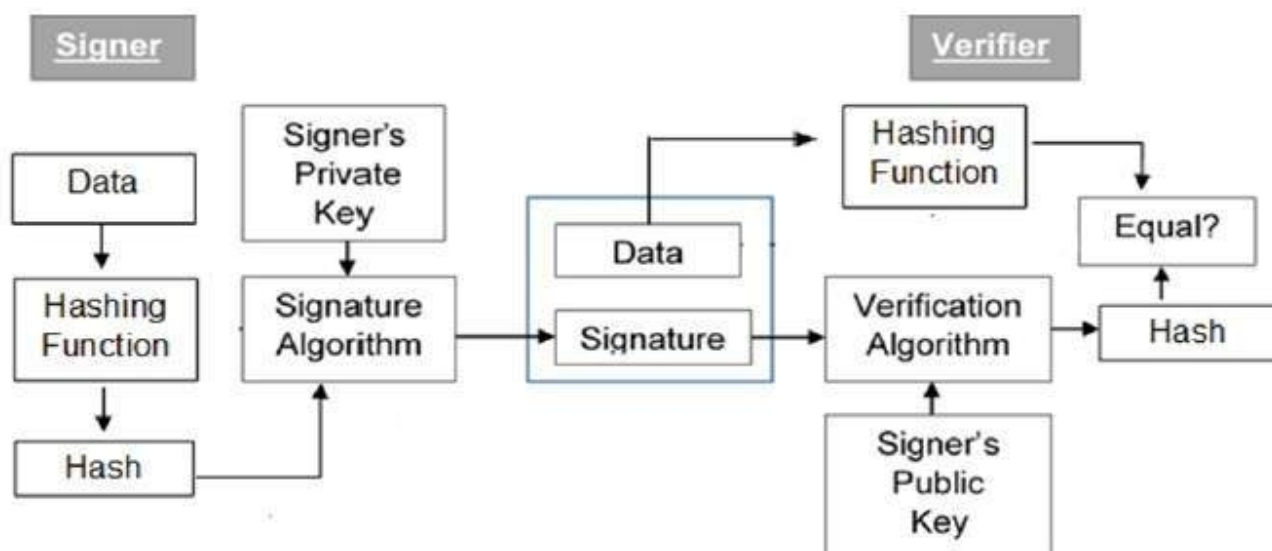


Fig. 10.1 Schema creării și verificării semnăturii digitale (poză de la tutorialspoint.com)

10.2 DSA – algoritmul de semnătură digitală

DSA (Digital Signature Algorithm) este unul din principalii trei algoritmi pentru semnătura digitală. Ceilalți doi sunt RSA și ECDSA (Elliptic Curve DSA).

Este un standard al guvernului Statelor Unite ale Americii pentru semnăturile digitale. A fost propus de *National Institute of Standards and Technology (NIST)* în august 1991 pentru utilizare în cadrul standardului *Digital Signature Standard (DSS)*, specificat în FIPS 186 și adoptat în 1993.

Algoritmul este format din trei proceduri: generarea și repartiția cheii, semnarea, verificarea semnăturii.

O semnătură digitală DSA se calculează utilizând un set de parametri de domeniu, o cheie privată x , un număr secret k specific fiecărui mesaj, datele care urmează a fi semnate precum și o funcție de hash.

Semnătura digitală este verificată utilizând aceiași parametri de domeniu, cheia publică y asociată cheii private x , datele ce urmează a fi verificate precum și funcția hash utilizată la generare.

Semnătura digitală (în cazul algoritmului DSA) este generată astfel:

1. se aplică o funcție de hash (precum SHA1, SHA256, MD5) asupra datelor/mesajului/fișierului care

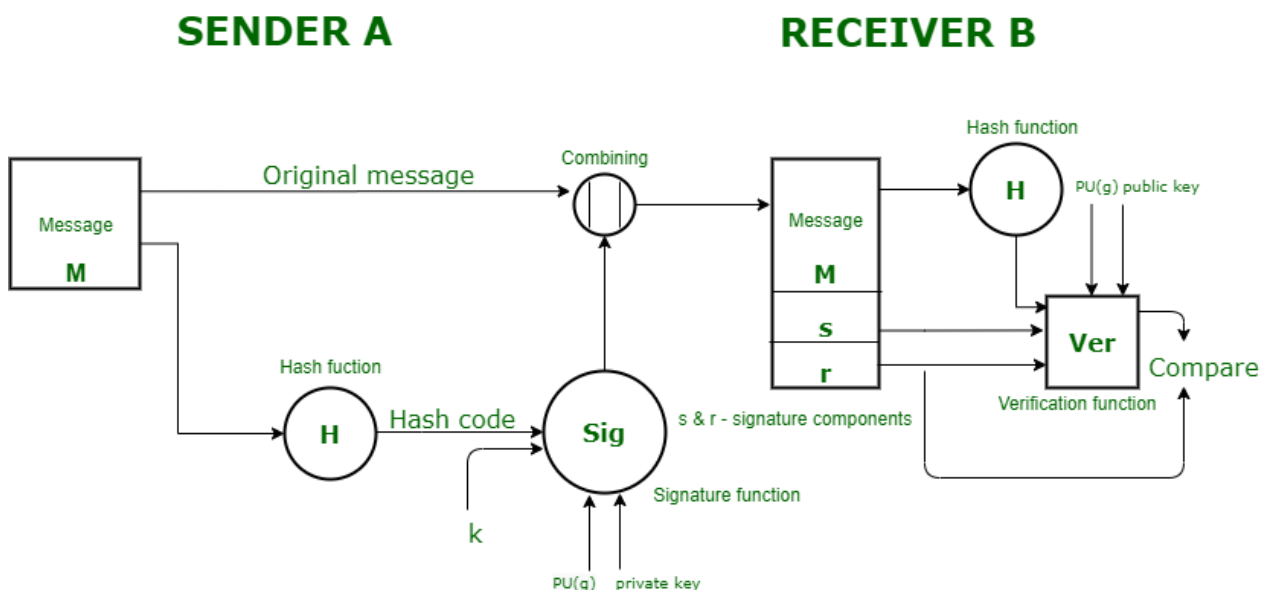
urmează a fi semnat.

2. se generează un număr aleator K
3. se utilizează cheia privată a semnatarului

Rezultatul aplicării algoritmului de semnătură digitală e o pereche de numere întregi $r+s$ de lungime (în general) de 40-64 de bytes.

Verificarea semnăturii digitale se face aplicând același algoritm (partea de verificare):

1. se aplică aceeași funcție de hash pentru datele/mesajul/fișierul primit
2. se utilizează semnătura digitală ($r+s$) primită
3. se utilizează cheia publică a semnatarului



10.3 generarea și repartitia cheii DSA

Generarea cheii este impartita in doua faze. Prima data se face alegerea de parametri care vor circula intre diferiti utilizatori ai sistemului, urmand ca in faza a doua sa se calculeze o singura pereche de chei pentru un singur utilizator.

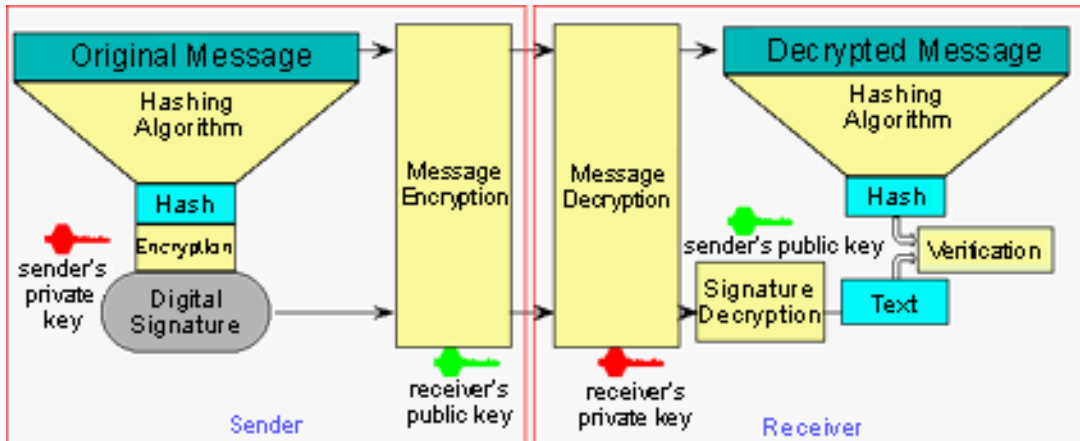
DSA utilizează următorii parametri:

1. p = un număr prim, cu $2^{(L-1)} < p < 2^L$, unde $1024 \leq L \leq 3072$, L e multiplu de 64
2. q = un divizor prim al lui $p-1$, cu $2^{(N-1)} < q < 2^N$, valorile lui N sunt 160, 224 sau 256
3. $g = h(p-1)/q \text{ mod } p$, unde h este orice întreg cu $1 < h < p - 1$ astfel încât $h(p-1)/q \text{ mod } p > 1$ (g are ordinul $q \text{ mod } p$)
4. x = un întreg random (aleatoriu) sau pseudorandom (pseudo-aleatoriu) generat, cu $0 < x < q$
5. $y = g^x \text{ mod } p$
6. k = un întreg random (aleatoriu) sau pseudorandom (pseudo-aleatoriu) generat, cu $0 < k < q$

chapter 10

Numerele p , q , și pot fi publice și pot fi comune pentru un grup de utilizatori. Cheile private și publice ale unui utilizator sunt x și y , respectiv. În mod normal, sunt fixate pentru o perioadă de timp. Parametrii x și k sunt folosiți numai pentru generarea de semnături și trebuie păstrați în secret. Parametrul k trebuie regenerat pentru fiecare semnătură.

Parametrii p și q sunt generați după cum se specifică în anexa 2 sau folosind alte metode de securitate aprobate de FIPS. Parametrii x și k sunt generați în conformitate cu specificațiile din anexa 3 sau folosind alte metode de securitate aprobate de FIPS.



Repartitia cheii este reprezentata de faptul ca cel care semneaza ar trebui sa declare cheia publica y si sa tina ascunsa cheia privata x . Acesta trebuie sa trimita cheia care receiver printr-un mecanism sigur si de incredere.

10.4 generarea semnăturii DSA

Semnătura unui mesaj M este perechea de numere r și s calculate după ecuațiile de mai jos:

$$r = (gk \bmod p) \bmod q$$

$$s = (k^{-1}(\text{SHA-1}(M) + xr)) \bmod q.$$

În cele de mai sus, k^{-1} este inversul multiplicativ al lui k , mod q ; adică, $(k^{-1}k) \bmod q = 1$ și $0 < k^{-1} < q$. Valoarea $\text{SHA-1}(M)$ este o ieșire de 160 biți din algoritmul Secure Hash specificat în FIPS 180-1.

Pentru utilizare în calcularea lui s , acest șir trebuie convertit într-un număr întreg. Regula de conversie este prezentată în anexa 2.2.

Ca opțiune, se poate verifica dacă $r = 0$ sau $s = 0$. Dacă $r = 0$ sau $s = 0$, ar trebui să se genereze o nouă valoare a lui k , iar semnătura să fie recalculată (este extrem de puțin probabil ca $r = 0$ sau $s = 0$ dacă semnăturile sunt generate corect).

Semnătura este transmisă împreună cu mesajul către verficator.

10.5 verificarea semnăturii DSA

Înainte de a verifica semnătura într-un mesaj semnat, p , q și g precum și cheia publică și identitatea expeditorului sunt puse la dispoziția verficatorului într-o manieră autentificată.

Fie M' , r' și s' versiunile primite ale lui M , r și s , respectiv, și fie y cheia publică a semnatarului. Pentru a

verifica semnătura, verificatorul verifică mai întâi faptul că $0 < r' < q$ și $0 < s' < q$; în cazul în care oricare dintre condiții este încălcată, semnătura va fi respinsă. Dacă aceste două condiții sunt îndeplinite, verificatorul calculează:

$$w = (s')^{-1} \text{ mod } q$$

$$u_1 = ((\text{SHA-1}(M'))w) \text{ mod } q$$

$$u_2 = ((r')w) \text{ mod } q$$

$$v = (((g)^{u_1} (y)^{u_2}) \text{ mod } p) \text{ mod } q.$$

Dacă $v = r'$, atunci semnătura este verificată și verificatorul poate avea încredere mare că mesajul primit a fost trimis de partea celui care deține cheia secretă x corespunzătoare lui y . Pentru o dovadă că $v = r'$ când $M' = M$, $r' = r$ și $s' = s$, a se vedea anexa 1.

Dacă v nu este egal cu r' , atunci este posibil ca mesajul să fi fost modificat, mesajul să fi fost semnat incorect de către semnatar sau este posibil să fi fost semnat de un impostor. Mesajul trebuie considerat nevalid.

10.6 avantaje si dezavantaje ale DSA

Avantaje:

- Pe lângă faptul că are nivele foarte ridicate de rezistență, lungimea semnăturii este mai mică în comparație cu alți algoritmi de SD (Semnătură Digitală).
- Calcularea și evaluarea semnăturii se desfășoară într-un timp mult mai scurt.
- Necesită mai puțin spațiu de stocare în comparație cu alți algoritmi de SD.
- Poate fi folosit fără costuri, fiind „patent free”.

Dezavantaje:

- Necesită mult timp pentru a certifica deoarece procesul de verificare include operatori complexi.
- Data din DSA nu este criptată.
- DSA calculează prima oară cu hash-ul SHA-1 apoi semnează, așadar orice dezavantaj al SHA-1 se resimte și în DSA deoarece este dependent direct de acesta.

10.7 considerente de securitate

Acest algoritm este considerat imposibil de spart, datorită siguranței mari asigurate de câteva puncte, cum ar fi generarea aleatoare a lui p , q , x și k . Pentru a se afla k , de exemplu, ar trebui rezolvată o problemă de tipul logaritmilor discreți, care este o problemă "dificilă", în sensul că ajungerea la o soluție poate dura câteva luni sau chiar ani.

chapter 11 infrastructura cheilor publice

11.1 ce este?

Infrastructura Cheilor Publice (PKI – Public Key infrastructure) este un sistem pentru crearea, distribuirea, identificarea și revocarea cheilor publice (cunoscute sub numele de certificate digitale). [PKIS]

Sistemul constă dintr-un sistem de încredere care definește:

- roluri
- politici
- proceduri
- elemente hardware
- elemente software

11.2 componentele infrastructurii

O implementare PKI constă, în condiții normale, din următoarele 4 elemente:

- o autoritate de certificare (CA – Certificate Authority), care acționează ca rădăcină a arborelui de încredere. Aceste autorități eliberează certificate digitale care specifică proprietarul unei chei publice
- o autoritate de înregistrare (RA – Registration Authority) care validează înregistrarea unui certificat digital cu o cheie publică. Orice verificare a unui certificat digital ajunge la RA, care decide dacă să autentifice datele conținute în acesta
- o bază de date de certificate, care eliberează și revocă certificate digitale
- un depozit (store) în care sunt stocate certificatele cu cheile private asociate

11.3 chei publice

O cheie publică este un element care permite identificarea unei entități în spațiul electronic public.

- Protocol dezvoltat de Netscape pentru transmiterea de documente private prin internet.
- Folosește un sistem criptografic care utilizează două chei pentru criptarea datelor: o cheie publică cunoscută de toată lumea și o cheie privată (secretă) cunoscută doar de către proprietarul cheii

11.4 certificat digital

Structura unui certificat digital este specificată în standardul X.509. În versiunea 3 a acestui standard, structura este următoarea:

- versiune – versiunea standardului X.509 utilizată pentru crearea certificatului
- serie – identificator generat de către autoritatea care a emis certificatul

- identificator pentru algoritmul certificatului – combinația de funcție de hash și a algoritmului utilizat de emitent pentru semnarea certificatului
- numele emitentului – numele autorității de certificare (CA) care a emis certificatul
- perioada de validitate – data de start și de expirare a certificatului
- numele proprietarului certificatului
- informații despre cheia publică a proprietarului certificatului
- identificatorul unic al emitentului
- extensii (opționale)
- semnătura digitală creată de emitent (CA), utilizând algoritmul specificat mai sus

lață mai jos un exemplu – certificatul digital al uvt.ro

- versiune – v3
- serie – 03 2e f6 9c a0 65 75 89 d9 59 5b 9e da 22 07 c1 c8 d6
- identificator pentru algoritmul certificatului – sha256RSA
- numele emitentului – CN = Let's Encrypt Authority X3, O = Let's Encrypt, C = US
- perioada de validitate – start: Saturday, September 28, 2019 6:53:27 AM, end: Friday, December 27, 2019 6:53:27 AM
- numele proprietarului certificatului – uvt.ro
- informații despre cheia publică a proprietarului certificatului – 30 82 01 0a 02 82 01 01 00 db 7a 0d 3e 33 b0 64 0d aa 5c 93 27 bb c9 09 65 7b de 53 f2 c8 4f 53 be b2 c4 c1 ee 2a 85 94 aa 78 c4 03 fe ad 3c 71 1d 14 78 5e c7 62 7b d5 c4 1b d8 93 53 b1 86 c4 3c 3c 5d 1f 34 af 38 bd e0 af d6 dc 60 bf 31 35 27 f9 49 09 4f 89 bc 3f bd 3a a4 85 79 62 0d 3d 5e 98 76 28 19 6a 03 1b 36 0e 8b c8 2f 39 37 52 20 89 95 99 56 22 8e 6c dd 6a 4a df 1b d2 4a 00 53 ee 79 0a 87 f3 ce db a6 e7 a3 8f 6e 44 65 46 cf 67 db 48 3b 69 12 b2 fb d9 01 97 d6 d0 f6 74 af ba 67 78 cb 85 a1 28 cc f5 7c 62 5d fa 56 93 d0 4f 53 80 0d dd 2c 68 32 11 e0 cc 7b 24 b6 cd 2f 42 5a 79 ea 58 cc 30 36 68 8b 61 db 34 fa 18 51 b1 b6 45 a2 70 a1 2b 86 8e df 5b fe 83 48 33 97 ff 97 f6 df c1 04 25 f5 1a 7f 58 d6 5a 5f c7 c9 53 28 6b ed 7d 11 f1 46 41 d5 42 12 ab 39 5f 10 49 e4 8e 0a 0c 08 87 c3 02 03 01 00 01
- identificatorul unic al emitentului – 64 3c 2a 7f 0a 5d 97 c8 7e 5e 4d 94 eb af 5f f6 e0 82 d5 8a
- extensii (opționale)
- semnătura digitală creată de emitent (CA), utilizând algoritmul specificat mai sus – cd cc de 94 da 53 f4 02 bc 33 3a a4 f0 10 b1 7f b7 82 ac cc

11.5 autorități de certificare

11.5.1 ce este o autoritate de certificare?

O autoritate de certificare (CA) este o entitate (un furnizor de servicii de încredere, sau un furnizor de servicii de certificare) care emite certificate cu cheie publică, mai cunoscute sub numele de certificate

chapter 11

electronice sau digitale. CA este, de asemenea, o parte crucială a infrastructurii cheilor publice (PKI), deoarece folosește un PKI pentru a emite sau revoca certificate de cheie publică și pentru a furniza declarații verificabile cu privire la starea lor.

Un certificat digital este un document digital care poate conține informații legate de identitatea proprietarului său, cea a emitentului și certificatul în sine. A avea atribute de identitate reale într-un certificat digital este opțional; în mod alternativ, poate cuprinde doar un pseudonim.

Certificatul permite utilizatorului să autentifice și să acceseze diverse servicii online sensibile (cum ar fi accesarea aplicațiilor de web banking, platformelor de servicii publice etc.). Certificatele digitale servesc, de asemenea, companiilor și furnizorilor de servicii care le garantează că persoana care accesează serviciile lor este cea potrivită. [CA]

11.5.2 ce face o autoritate de certificare?

O autoritate de certificare este responsabilă pentru întreg ciclul de viață al unui certificat digital, și anume:

- Activarea unui certificat. Un certificat poate fi activat la eliberare. În general, înainte de a emite un certificat calificat, trebuie verificată identitatea utilizatorului pentru a ne asigura că persoana este cea care pretinde că este.
- Reactivarea unui certificat (în cazul în care este suspendat)
- Re-tastare. CA se poate ocupa și de re-introducerea certificatului. Certificatele au o perioadă de valabilitate limitată, în funcție de tipurile lor și de politicile PKI. De exemplu, certificatele LuxTrust sunt valabile pentru o perioadă de 3 ani.
- Revocarea unui certificat: CA este, de asemenea, autorizată să revoce un certificat care îl face ireversibil inutilizabil. Acest lucru se poate întâmpla dacă există suspiciuni că certificatul a fost compromis sau la cererea autorităților. Un certificat poate fi, de asemenea, revocat în cazul în care CA descoperă că o informație din certificat devine învechită sau inexactă.

11.5.3 cum se poate deveni autoritate de certificare?

Dacă o companie dorește să devină o autoritate de certificare, atunci trebuie să procure un PKI certificat, să definească procesele corespunzătoare și să creeze o politică de certificat (CP) și o declarație de practică (CPS) corespunzătoare. Apoi, acesta trebuie să fie recunoscut și certificat cu succes de către autoritățile competente. Atunci când sunteți o autoritate de certificare, respectarea reglementărilor este esențială. De fapt, autoritățile competente sunt auditate și supravegheate în mod regulat de către autorități pentru a se asigura că respectă legislația actuală. În caz de infracțiune, autoritățile competente sunt supuse unor consecințe grave care pot ajunge la suspendarea serviciilor lor.

11.6 tipuri de certificate

Nu toate autoritățile de certificare oferă același tip de certificat. Diferența provine din setul de măsuri de verificare efectuat. Astfel, avem mai multe tipuri de certificate:

- Validare domeniu (Domain validation – DV) – doar domeniul este verificat pentru legitimare
- Wildcard – domeniul de bază și toate subdomeniile sale sunt incluse într-un singur certificat
- Validare extinsă (Extended validation – EV)
- Comunicații unificate (Unified communications – UC) – pentru criptarea email-urilor sau altor tipuri de comunicații. Poate include domenii multiple.

- Numele alternativ al subiectului (proprietarului) (Subject Alternative Name – SAN) – domeniul rădăcină și domenii asociate acestuia pot fi incluse într-un singur certificat
- Validare organizație (Organization validation – OV)

11.7 autorități de înregistrare

O autoritate de înregistrare poate fi definită ca entitate secundară de încredere. Aceasta poate fi bancă, o instituție educațională, o companie, etc. [RA]

Autoritățile de înregistrare au rolul de a identifica clar viitorul proprietar al certificatului și de a administra datele ce implică această identificare.

Ce face o Autoritate de Înregistrare? Enumerăm principalele atribute:

- identifică solicitantul de certificat printr-o procedură care implică verificarea unui document oficial de identitate
- se asigură de concordanța datelor personale cu cele ce vor apărea în certificat
- administrează ciclul de viață al certificatului în cazul unei cereri de revocare sau reînnoire

11.8 infrastructura cheilor publice în România

În România, Ministerul Comunicațiilor și Societății Informaționale (MCSI) exercită atribuțiile de organism de supraveghere pentru prestatorii de servicii de încredere calificați, stabiliți pe teritoriul României, precum și luarea măsurilor, după caz, în legătură cu prestatorii de servicii de încredere necalificați stabiliți pe teritoriul României, în conformitate cu Regulamentul (UE) nr. 910/2014 al Parlamentului European și al Consiliului din 23 iulie 2014 privind identificarea electronică și serviciile de încredere pentru tranzacțiile electronice pe piața internă și de abrogare a Directivei 1999/93/CE.

Statutul de prestator de servicii de încredere calificat se acordă de către Organismul de Supraveghere, conform Regulamentului (UE) nr. 910/2014 și a [OMCSI nr. 449/2017](#).

Semnăturile electronice emise de entitățile înscrise în Trusted List (lista de încredere) publicată la nivel UE sunt valabile în toate statele membre UE.

În România, autoritățile de certificare (acreditate de guvern) sunt:

- Trans Sped SRL
- Digisign SA
- Certsign SA
- Alfatrust Certification SA
- Centrul de Calcul SA
- SRI – Institutul pentru tehnologii avansate (?)

Pentru o listă la zi la nivelul Uniunii Europene, utilizați link-ul:- <https://webgate.ec.europa.eu/tl-browser/>

11.9 exemple din restul lumii

La nivelul **Uniunii Europene**, lista autorităților de certificare de încredere este Trusted List, link-ul fiind cel din paragraful anterior. La nivel de țară, numărul autorităților de certificare de încredere variază între 1

chapter 11

(Cipru și Danemarca, de exemplu) și 34 (Spania). Spania e mai degrabă excepția, următoarele țări cu un număr mare de autorități de certificare de încredere fiind Franța și Italia (cîte 22), dar media este de 5-6.

În **Statele Unite** rețeaua de autorități de certificare constă din autorități rădăcină (root), intermediare (intermediate) și de emitere (issuing). [USPKI]

Activitatea acestora este guvernată de un set de reguli, cunoscut sub numele de Federal Common Policy Certification Authority (FCPCA), care servește ca root (rădăcină) și trust anchor (ancoră de încredere) pentru autoritățile intermediare și de înscriere operate de Agențiile ramurii executive ale guvernului federal.

Totodată, autoritățile de certificare sunt împărțite (la nivel orizontal) în mai multe categorii, și anume:

- PKI Shared Service Provider (SSP) – o entitate subordonată FCPCA
- Autorități de certificare din domeniul privat – acestea pot oferi servicii și guvernului federal
- Alte autorități de certificare guvernamentale – administrate de administrații la nivel de stat, local, tribal, teritorial sau internațional
- Autorități de certificare de legătură (Bridge CAs)
- Agenții Federale remanente (Legacy) – agenții care au investit și desfășurat propriile PKIs și Cas înainte de 2004

Asigurarea coerenței politicilor în domeniul autorităților de certificare se realizează prin intermediul unei autorități numite Federal BridgeCertification Authority (FBCA).

În China, agenția responsabilă pentru domeniile .cn (CNNIC – China Internet Network Information Center) oferă servicii în calitate de Autoritate de certificare, deși cota de piață a acestei autorități este sub 0.1%. (conform [SSLMS])

11.10 principalele autorități de certificare la nivel mondial

Top five (conform [TOP5])

- Let's Encrypt – dacă e gratis cu plăcere. Oferă criptare RSA 2048-bit și are suportul unor companii precum Automatic, Mozilla, Sucuri, Facebook, Chrome. Suport pentru ECDSA în curs de implementare. Certificate gratis, instant, reînnoire gratis, nivel ridicat de compatibilitate. Certificate de tip DV, SAN, UC.
- Comodo
- Symantec
- DigiCert
- Geotrust

În materie de cotă de piață pentru certificate SSL utilizate de site-uri web, lucrurile arată un pic diferit, conform [SSL-MS]:

- IdenTrust – 52.2%
- DigiCert Group – 19.3%
- Sectigo – 17.3%
- GoDaddy Group – 6.8%
- GlobalSign – 2.9%

chapter 12 secure socket layer – SSL, TLS

12.1 TLS/SSL (Transport Layer Security)/(Secure Sockets Layer)

TLS (Transport Layer Security) precum și predecesorul său SSL (Secure Socket Layer) sunt protocoale criptografice create pentru a oferi comunicare securizată în rețelele de calculatoare. Implementări ale acestor protocoale sunt utilizate pe scară largă în aplicații precum navigare web, mesagerie instantă, VoIP (Voice over IP).

Totodată, site-urile web pot utiliza TLS pentru a securiza comunicațiile dintre serverele pe care sunt distribuite și browserele web.

Principalul scop al acestui protocol este de a garanta **caracterul secret** al comunicării, **autentificarea** partenerilor precum și **integritatea datelor** care constituie obiectul acestei comunicări.

- conexiunile TLS sunt securizate deoarece datele care sunt transmise sunt criptate utilizând algoritmi de criptare simetrică în care partenerii de comunicare folosesc o cheie comună secretă. Această cheie este unică pentru o sesiune de comunicare și este creată (negociată) pe durata fazei de strângere de mână (handshake) care precede comunicarea propriu-zisă
- identitatea celor două părți poate fi autentificată utilizând certificate digitale bazate pe criptografia asimetrică. În practică, autentificarea este cerută doar pentru server.
- conexiunea asigură integritatea datelor transmise prin utilizarea unui cod de autentificare a mesajului (message authentication cod) (MAC), cod ce permite detectarea pierderilor de date sau alterarea acestora

12.2 specificații TLS/SSL

TLS este o continuare a protocolului SSL. Vă prezentăm acum lista cu specificațiile oficiale pentru protocoalele TLS / SSL, așa cum este prezentată în [TLS-SP].

- SSL 1.0 - creat de Netscape, nu a devenit niciodată public, din cauza unor deficiențe de securitate
- SSL 2.0 - lansat de Netscape Communications în februarie 1995, depreciaț în 2011 de RFC 6176
- SSL 3.0 - publicat în 1996 sub denumirea de RFC 6101
- TLS 1.0 - prima dată în RFC 2246 în ianuarie 1999, ca o actualizare a SSL 3.0
- TLS 1.1 - apare ca RFC 4346 în aprilie 2006
- TLS 1.2 - cea mai utilizată versiune. Apare ca RFC 5246 în august 2008
- TLS 1.3 - cea mai recentă versiune. A apărut în august 2018 sub numele de RFC 8446

În general, versiunile majore ale protocolului sunt îmbunătățiri ale versiunii anterioare.

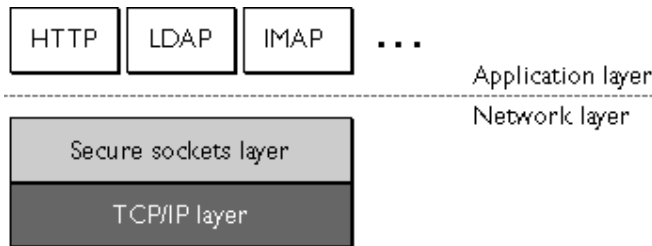
Merită menționate câteva dintre noutățile aduse de TLS 1.3 versus TLS 1.2:

- nu mai acceptă vechile funcții hash MD5 și SHA-224
- a renunțat la suport pentru articole nesigure sau învechite, cum ar fi compresia, renegocierea, cifruri care nu sunt AEAD (Authenticated Encryption with Associated Data), etc.
- au adăugat algoritmi de semnătură digitală Ed25519 și Ed448
- criptează toate mesajele de strângere de mână după Hello-ul serverului

12.3 descriere protocol

Protocolul TLS constă din două (sub)protocoale:

- strângere de mână (handshake)
- articol (record)



Protocolul /TLSSL rulează peste TCP / IP și sub protocoale de nivel superior, cum ar fi HTTP sau IMAP. Utilizează TCP / IP în numele protocoalelor de nivel superior și, în acest proces, permite unui server capabil de SSL să se autentifice la un client compatibil SSL, permite clientului să se autentifice pe server și permite ambelor mașini să stabilească o conexiune criptată.

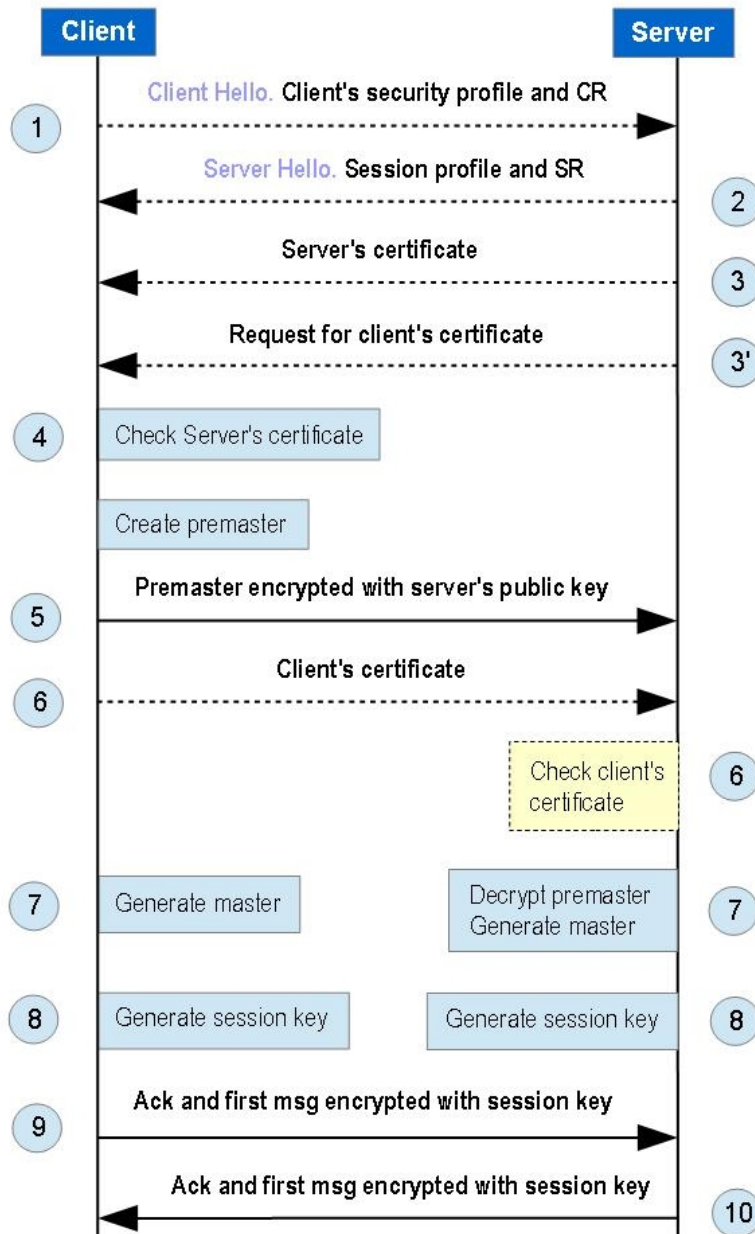
- **Autentificarea serverului SSL** permite utilizatorului să confirme identitatea serverului
- **Autentificarea clientului SSL** permite unui server să confirme identitatea utilizatorului
- O **conexiune SSL criptată** necesită ca toate informațiile trimise între un client și un server să fie criptate de software-ul care trimite și decriptate de software-ul primitor, oferind astfel un grad ridicat de confidențialitate

12.4 strângerea de mână (handshake) TLS/SSL

Strângerea de mână TLS/SSL poate fi vizualizată în figura de mai jos. Pașii sunt următorii:

1. Clientul trimite serverului numărul de versiune SSL al clientului, setările de cifrare (Cipher suites), datele aleatorii generate (Client Random) și alte informații de care serverul are nevoie ca să comunice cu clientul folosind SSL. Mesajul e cunoscut sub denumirea de Client Hello.
2. Serverul trimite clientului numărul de versiune SSL al serverului, setările de cifrare, datele aleatorii generate și alte informații de care clientul are nevoie pentru a comunica cu serverul prin SSL. Serverul trimite, de asemenea, propriul său certificat și, dacă clientul solicită o resursă server care necesită autentificarea clientului, solicită certificatul clientului. Mesajul este cunoscut sub denumirea de Server Hello.
3. Clientul folosește o parte din informațiile trimise de server pentru a autentifica serverul (consultați autentificarea serverului pentru detalii). Dacă serverul nu poate fi autentificat, utilizatorul este avertizat despre problemă și este informat că nu poate fi stabilită o conexiune criptată și autentificată. Dacă serverul poate fi autentificat cu succes, clientul trece la Pasul 4.
4. Folosind toate datele generate în strângerea de mână până acum, clientul (cu cooperarea serverului, în funcție de cifrul folosit) creează secretul premaster pentru sesiune, îl criptează cu cheia publică a serverului (obținut din certificatul serverului, trimis la pasul 2) și trimite secretul premaster criptat către server.
5. Dacă serverul a solicitat autentificarea clientului (un pas opțional în strângerea de mână), clientul

semnează, de asemenea, un pachet de date care este unic pentru această strângere de mână și cunoscută atât de client cât și de server. În acest caz, clientul trimite atât datele semnate, cât și propriul certificat al clientului către server împreună cu secretul premaster criptat.



6. Dacă serverul a solicitat autentificarea clientului, serverul încearcă să autentifice clientul (consultați Autentificarea client pentru detalii). Dacă clientul nu poate fi autentificat, sesiunea este încheiată. Dacă clientul poate fi autentificat cu succes, serverul folosește cheia sa privată pentru a decripta secretul premaster, apoi efectuează o serie de pași (pe care clientul îi realizează pornind de la același secret premaster) pentru a genera secretul master.
7. Atât clientul cât și serverul folosesc secretul master pentru a genera cheile de sesiune, care sunt chei simetrice utilizate pentru criptarea și decriptarea informațiilor schimbate în timpul sesiunii SSL și

chapter 12

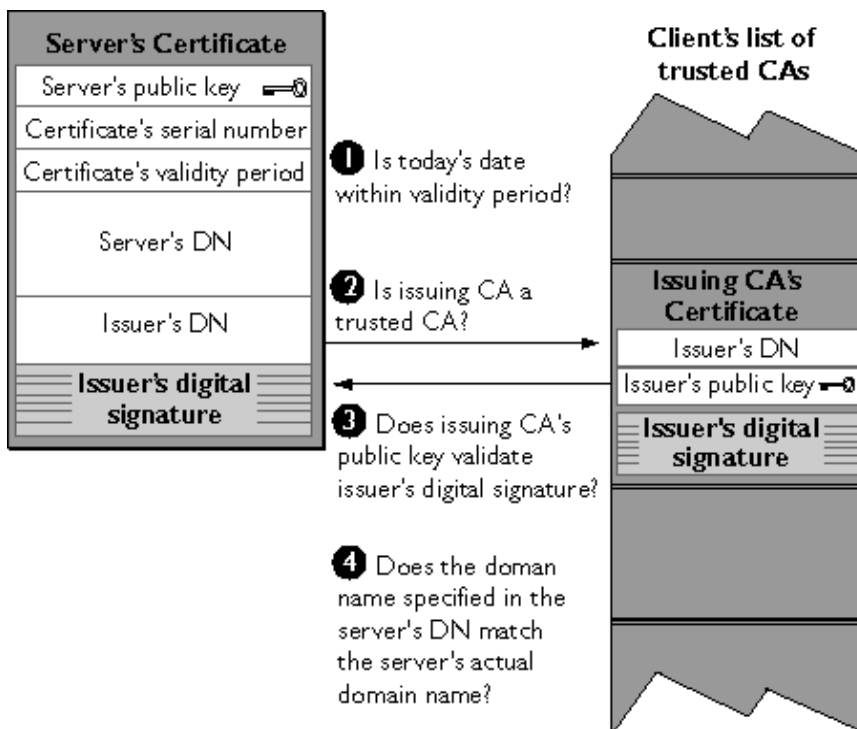
pentru a verifica integritatea acestuia - adică pentru a detecta orice modificare a datelor între momentul în care a fost trimis și momentul în care este primit prin conexiunea SSL.

8. Clientul trimite un mesaj către server prin care îl informează că mesajele viitoare de la client vor fi criptate cu cheia de sesiune. Apoi trimite un mesaj separat (criptat) care indică faptul că porțiunea client a strângerii de mână a fost terminată.
9. Serverul trimite un mesaj către client informându-l că mesajele viitoare de la server vor fi criptate cu cheia de sesiune. Apoi trimite un mesaj separat (criptat) care indică faptul că porțiunea de server a strângerii de mână este terminată.
10. Strângerea de mână SSL este acum completă și sesiunea SSL a început. Clientul și serverul folosesc cheile de sesiune pentru a cripta și decripta datele pe care le transmit reciproc și pentru a-i valida integritatea.

12.5 autentificarea serverului

În cazul autentificării serverului, clientul criptează secretul premaster cu cheia publică a serverului. Doar cheia privată corespunzătoare poate decripta corect secretul, astfel încât clientul are o anumită certitudine că identitatea asociată cu cheia publică este de fapt serverul cu care este conectat clientul. În caz contrar, serverul nu poate decripta secretul premaster și nu poate genera cheile simetrice necesare sesiunii, iar sesiunea va fi încheiată.

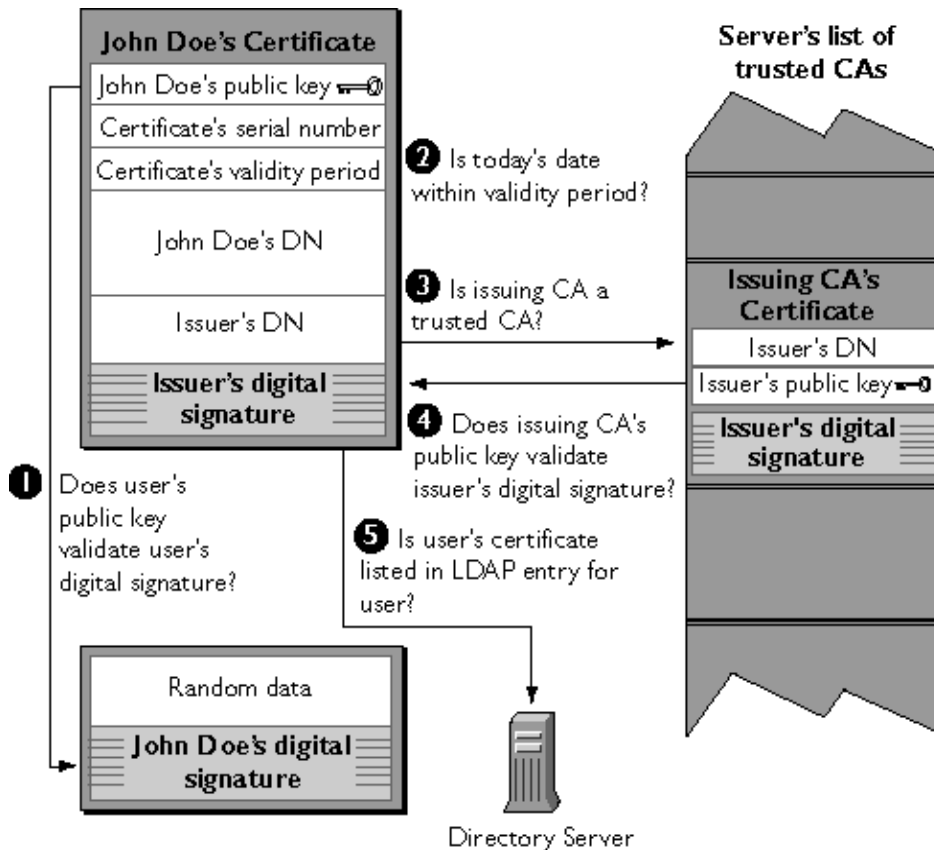
Exemplu: Cum autentifică un client Netscape un certificat de server



12.6 autentificarea clientului

În cazul autentificării clientului, clientul criptează unele date aleatorii cu cheia privată a clientului - adică creează o semnătură digitală. Cheia publică din certificatul clientului poate valida corect semnătura digitală numai dacă a fost utilizată cheia privată corespunzătoare. În caz contrar, serverul nu poate valida semnătura digitală și sesiunea este încheiată.

Exemplu: Cum autentifică un client Netscape un certificat de server



12.7 sub-protocolul Record pentru TLS/SSL

(Sub)protocolul de înregistrare (Record) al Transport Layer Security (TLS) securizează datele aplicației folosind cheile create în timpul Handshake-ului. Protocolul de înregistrare este responsabil pentru securizarea datelor aplicației și verificarea integrității și originii acestora. Administrează următoarele:

- Împărțirea mesajelor de ieșire în blocuri gestionabile și reasamblarea mesajelor primite.
- Comprimarea blocurilor de ieșire și decompimarea blocurilor de intrare (opțional).
- Aplicarea unui cod de autentificare a mesajelor (MAC) la mesajele trimise și verificarea mesajelor primite utilizând MAC.
- Criptarea mesajelor de ieșire și decriptarea mesajelor primite.

chapter 12

Când protocolul de înregistrare este complet, datele criptate de ieșire sunt transmise la stratul TCP (Transmission Control Protocol) pentru transport.

12.8 algoritmi de criptare (cifruri) utilizate cu SSL

- **DES**. Data Encryption Standard, un algoritm de criptare utilizat de guvernul S.U.A.
- **AES**. Advanced Encryption Standard – algoritmul folosit curent pentru încipatre simetrică
- **DSA**. Algoritmul de semnătură digitală, parte a standardului de autentificare digitală utilizat de guvernul S.U.A.
- **KEA**. Algoritmul de schimb de chei, un algoritm utilizat pentru schimbul de chei de către guvernul Statelor Unite.
- **MD5**. Algoritmul Message Digest dezvoltat de Rivest.
- **RC2** și **RC4**. Algoritmul lui Rivest de criptare dezvoltat pentru RSA Data Security.
- **RSA**. Un algoritm cu cheie publică atât pentru criptare cât și pentru autentificare. Dezvoltat de Rivest, Shamir și Adleman.
- Schimb de chei **RSA**. Un algoritm de schimb de chei pentru SSL bazat pe algoritmul RSA.
- **SHA-1**. Algoritmul Secure Hash 1, o funcție de hash folosită de guvernul SUA.
- **SKIPJACK**. Un algoritm secretizat cu cheie simetrică implementat într-un hardware compatibil FORTEZZA utilizat de guvernul SUA.
- **TRIPLE DES**. DES aplicat de trei ori

12.9 implementări TLS/SSL

O listă cu produse software care implementează protocolul TLS/SSL poate fi găsită la link-ul: https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_TLS_implementations .

Menționăm din această listă doar pe cele mai importante precum și creatorii / companiile din spatele lor:

- cryptlib – Peter Ghutmann
- GnuTLS – GnuTLS project
- Java secure Socket Extensions (JSSE) - Oracle
- LibreSSL – OpenBSD project
- Network Security Services (NSS) – Mozilla, AOL, RedHat, Sun, Oracle, Google
- OpenSSL – OpenSSL project
- RSA BSAFE – Dell / RSA security
- SCHannel - Microsoft
- Secure Transport – Apple Inc.
- Erlang/OTP SSL – Ericsson

Cea mai răspândită implementare este OpenSSL, este scrisă în C și Assembler, peste 40000 de linii de cod. Cod C de modă veche, foarte greu de citit sau înțeles.

chapter 13 secure shell

13.1 istoric și dezvoltare

13.1.1 versiunea 1.0

În 1995, Tatu Ylönen, un cercetător la Universitatea de Tehnologie din Helsinki, Finlanda, a proiectat prima versiune a protocolului (acum numită SSH-1), determinată de un atac de furt de parole din rețeaua sa universitară. Scopul SSH a fost înlocuirea protoacoalelor anterioare rlogin, TELNET și rsh, care nu ofereau o autentificare puternică sau nu garantau confidențialitatea. Ylönen a lansat implementarea ca freeware în iulie 1995, iar instrumentul a câștigat rapid în popularitate. Spre sfârșitul anului 1995, baza de utilizatori SSH a crescut la 20.000 de utilizatori în cincizeci de țări.

În decembrie 1995, Ylönen a fondat SSH Communications Security pentru a comercializa și dezvolta SSH. Versiunea originală a software-ului SSH a folosit diverse părți de software gratuite, cum ar fi GNU libgmp, dar versiunile ulterioare lansate de SSH Secure Communications au evoluat spre software tot mai proprietar.

13.1.2 versiunea 2.0

„Secsh” a fost numele oficial al grupului de lucru IETF (Internet Engineering Task Force) responsabil pentru versiunea 2 a protocolului SSH. În 1996, o versiune revizuită a protocolului, SSH-2, a fost adoptată ca standard. Această versiune este incompatibilă cu SSH-1. SSH-2 prezintă atât îmbunătățiri de securitate, cât și ale funcționalității față de SSH-1. O mai bună securitate, de exemplu, vine prin schimbul de chei Diffie-Hellman și verificarea puternică a integrității prin intermediul codurilor de autentificare a mesajelor. Noile caracteristici ale SSH-2 includ posibilitatea de a rula orice număr de sesiuni shell pe o singură conexiune SSH.

13.2 OpenSSH

În 1999, dezvoltatorii care doreau să aibă disponibilă o versiune de software gratuită au revenit la versiunea anterioară 1.2.12 a programului SSH inițial, care a fost ultima lansată sub licență open source. OSSH-ul lui Björn Grönvall a fost ulterior dezvoltat din această bază de cod. La scurt timp după aceea, dezvoltatorii OpenBSD au creat o nouă ramură a codului lui Grönvall și au lucrat pe larg la acesta, creând OpenSSH, care a fost livrat cu versiunea 2.6 a OpenBSD. Din această versiune, s-a format o ramură de „portabilitate” pentru a porta OpenSSH către alte sisteme de operare.

Se estimează că, începând cu anul 2000, existau 2.000.000 de utilizatori de SSH.

Începând cu 2005, OpenSSH este cea mai populară implementare SSH, venită implicit într-un număr mare de sisteme de operare. Între timp, OSSH a devenit învechită.

13.3 standardul de internet SSH-2

13.3.1 publicare originală

În 2006, protocolul SSH-2 menționat mai sus a devenit un standard de internet propus, cu publicarea de către grupul de lucru RFC de la IETF „secsh”. A fost publicat pentru prima dată în ianuarie 2006.

- [RFC 4250](#), The Secure Shell (SSH) Protocol Assigned Numbers
- [RFC 4251](#), The Secure Shell (SSH) Protocol Architecture
- [RFC 4252](#), The Secure Shell (SSH) Authentication Protocol
- [RFC 4253](#), The Secure Shell (SSH) Transport Layer Protocol
- [RFC 4254](#), The Secure Shell (SSH) Connection Protocol
- [RFC 4255](#), Using DNS to Securely Publish Secure Shell (SSH) Key Fingerprints
- [RFC 4256](#), Generic Message Exchange Authentication for the Secure Shell Protocol (SSH)
- [RFC 4335](#), The Secure Shell (SSH) Session Channel Break Extension
- [RFC 4344](#), The Secure Shell (SSH) Transport Layer Encryption Modes
- [RFC 4345](#), Improved Arcfour Modes for the Secure Shell (SSH) Transport Layer Protocol

13.3.2 modificări ulterioare

Ulterior a fost modificat și extins de următoarele publicații.

- [RFC 4419](#), Diffie-Hellman Group Exchange for the Secure Shell (SSH) Transport Layer Protocol (March 2006)
- [RFC 4432](#), RSA Key Exchange for the Secure Shell (SSH) Transport Layer Protocol (March 2006)
- [RFC 4716](#), The Secure Shell (SSH) Public Key File Format (Nov 2006)

13.4 utilizări

Exemplu de tunelare a unei aplicații X11 peste SSH: utilizatorul „josh” utilizează SSH de la mașina locală „foofighter” la mașina de la distanță „tengwar” pentru a rula xeyes.

Conectarea la OpenWrt prin SSH folosind PuTTY care rulează pe Windows.

SSH este un protocol care poate fi utilizat pentru multe aplicații pe mai multe platforme, inclusiv UNIX, Microsoft Windows, Apple Mac și Linux. Unele dintre aplicațiile de mai jos pot necesita funcții care sunt disponibile sau compatibile doar cu clienți sau servere SSH specifice. De exemplu, utilizarea protocolului SSH pentru a implementa un VPN este posibilă, dar în prezent doar cu serverul OpenSSH și implementarea clientului.

- Pentru conectare la un shell pe o gazdă de la distanță (înlocuirea Telnet și rlogin)
- Pentru executarea unei singure comenzi pe o gazdă la distanță (înlocuirea rsh)
- Pentru copierea fișierelor de pe un server local pe o gazdă la distanță. Consultați SCP, ca o alternativă pentru rcp

- În combinație cu SFTP, ca o alternativă sigură la transferul de fișiere FTP
- În combinație cu rsync to backup, copiați fișierele în mod eficient și sigur
- Pentru redirectionarea portului sau tunelarea unui port (nu trebuie confundat cu o VPN care rutează pachetele între diferite rețele sau poduri două domenii de difuzare într-unul singur).
- Pentru utilizarea ca VPN criptat cu drepturi depline. Rețineți că numai serverul și clientul OpenSSH acceptă această caracteristică.
- Pentru redirectionarea X11 prin mai multe gazde
- Pentru navigarea pe web printr-o conexiune proxy criptată cu clienții SSH care acceptă protocolul SOCKS.
- Pentru montarea sigură a unui director pe un server la distanță ca sistem de fișiere pe un computer local folosind [SSHFS](#).
- Pentru monitorizarea și gestionarea automată de la distanță a serverelor prin unul sau mai multe dintre mecanismele descrise mai sus.
- Pentru colaborarea sigură a mai multor utilizatori de canale SSH, unde este posibilă transferul, schimbul, schimbul și recuperarea sesiunilor deconectate.

13.5 arhitectură

Diagrama pachetului binar SSH-2.

Protocolul SSH-2 are o arhitectură internă (definită în RFC 4251) cu straturi bine separate. Acestea sunt:

- **Stratul de transport (RFC 4253).** Acest strat gestionează schimbul inițial de chei și autentificarea serverului și stabilește criptarea, compresia și verificarea integrității. Acesta expune stratului superior o interfață pentru trimiterea și primirea pachetelor sub formă de text de până la 32.768 de octeți fiecare (mai multe pot fi permise de implementare). Stratul de transport prevede, de asemenea, schimbul de chei, de obicei după ce 1 GB de date au fost transferate sau după ce a trecut 1 oră, oricare dintre acestea este mai devreme.
- **Stratul de autentificare a utilizatorului (RFC 4252).** Acest strat gestionează autentificarea clientului și oferă o serie de metode de autentificare. Autentificarea este bazată pe client: atunci când se solicită o parolă, poate fi solicitat clientul SSH, nu serverul. Serverul nu răspunde decât la solicitările de autentificare ale clientului. Metodele de autentificare utilizate pe scară largă includ următoarele:
 - **parolă:** o metodă de autentificare simplă a parolei, inclusiv o facilitate care permite schimbarea unei parole. Această metodă nu este implementată de toate programele.
 - **publickey:** o metodă pentru autentificarea bazată pe cheie publică, care acceptă, de regulă, cel puțin pachetele de chei DSA sau RSA, alte implementări acceptând și certificatele X.509.
 - **Tastatură interactivă (RFC 4256):** o metodă versatilă în care serverul trimite una sau mai multe solicitări de introducere a informațiilor, iar clientul le afișează și trimite răspunsuri introduse de utilizator. Folosit pentru a furniza o singură dată autentificare cu parolă, cum ar fi S / Key sau SecurID. Folosit de unele configurații OpenSSH atunci când PAM este furnizorul de autentificare gazdă de bază pentru a furniza în mod eficient autentificarea cu parolă, uneori ducând la imposibilitatea de a vă autentifica cu un client care acceptă doar metoda de autentificare simplă a parolei.
 - **Metodele de autentificare GSSAPI** care oferă o schemă extensibilă pentru a efectua autentificarea SSH folosind mecanisme externe precum Kerberos 5 sau NTLM, oferind un singur semn pe capacitatea sesiunilor SSH. Aceste metode sunt de obicei implementate prin implementări comerciale SSH pentru utilizare în organizații, deși OpenSSH are o implementare GSSAPI funcțională.
- **Stratul de conexiune (RFC 4254).** Acest nivel definește conceptul de canale, solicitări de canale și solicitări globale folosind serviciile SSH care sunt furnizate. O singură conexiune SSH poate găzdui

chapter 13

mai multe canale simultan, fiecare transferând date în ambele direcții. Solicitățile de canal sunt utilizate pentru a transmite date specifice canalului în afara bandei, cum ar fi dimensiunea modificată a unei ferestre a terminalului sau codul de ieșire al unui proces din partea serverului. Clientul SSH solicită să fie redirecționat un port din partea serverului folosind o solicitare globală. Tipurile de canale standard includ:

- shell pentru shell-uri terminale, solicitări SFTP și exec (inclusiv transferuri SCP)
- direct-tcpip pentru conexiunile transmise client-server
- redirecționat-tcpip pentru conexiunile transmise de la server la client
- Înregistrarea SSHFP DNS (RFC 4255) oferă amprentele cheie ale gazdelor publice pentru a ajuta la verificarea autenticității gazdei.

Această arhitectură deschisă oferă o flexibilitate considerabilă, permițând SSH-ului să fie utilizat într-o varietate de scopuri dincolo de shell-ul securizat. Funcționalitatea singurului strat de transport este comparabilă cu TLS; stratul de autentificare a utilizatorului este extrem de extensibil cu metode de autentificare personalizate; iar stratul de conexiune oferă posibilitatea de a multiplexa multe sesiuni secundare într-o singură conexiune SSH, o caracteristică comparabilă cu BEEP și care nu este disponibilă în TLS.

13.6 probleme de securitate

Deoarece SSH-1 are defecte de proiectare inerente care îl fac vulnerabil (de exemplu, atacuri om-în-mijloc), acum este în general învechit și ar trebui evitat prin dezactivarea explicită a recesiunii la SSH-1. În timp ce majoritatea serverelor și clienților moderni acceptă SSH-2, unele organizații utilizează în continuare software fără suport pentru SSH-2 și astfel SSH-1 nu poate fi întotdeauna evitat.

În toate versiunile SSH, este important să verificați cheile publice necunoscute înainte de a le accepta ca valide. Acceptarea cheii publice a unui atacator ca cheie publică validă are ca efect dezvăluirea parolei transmise și permite atacuri de tipul omului în mijloc.

chapter 14 VPN – virtual private network

14.1 tipuri

Există trei mari categorii de VPN-uri, și anume acces la distanță, intranet de la un site la altul și extranet de la un site la altul. În timp ce utilizatorii individuali interacționează cel mai frecvent cu VPN-urile cu acces la distanță, companiile folosesc VPN-urile de la site la site mai des.

Rețelele de date timpurii permiteau conexiuni în stil VPN la site-uri la distanță prin modem dial-up sau prin conexiuni cu linie închiriată utilizând circuite virtuale X.25, Frame Relay și Asynchronous Transfer Mode (ATM) furnizate prin rețele deținute și operate de operatorii de telecomunicații. Aceste rețele nu sunt considerate adevărate VPN-uri, deoarece securizează pasiv datele transmise prin crearea de fluxuri de date logice. Au fost înlocuite de VPN-uri bazate pe rețele IP și IP / Multi-protocol Label Switching (MPLS), datorită reducerii semnificative a costurilor și a lățimii de bandă crescute oferite de noile tehnologii, cum ar fi linia de abonat digital (DSL) și rețele de fibră optică.

VPN-urile pot fi caracterizate ca acces de la gazdă la rețea sau de la distanță prin conectarea unui singur computer la o rețea sau ca de la un site la altul pentru conectarea a două rețele. Într-un cadru corporativ, VPN-urile de acces la distanță permit angajaților să acceseze intranet-ul companiei din afara biroului. VPN-urile site-to-site permit colaboratorilor din birouri disparate din punct de vedere geografic să partajeze aceeași rețea virtuală. Un VPN poate fi, de asemenea, utilizat pentru a interconecta două rețele similare pe o rețea intermediară diferită, cum ar fi două rețele IPv6 conectate printr-o rețea IPv4.

Sistemele VPN pot fi clasificate după:

- protocolul de tunelare utilizat pentru tunelarea traficului
- locația punctului de terminare a tunelului, de exemplu, pe marginea clientului sau a furnizorului de rețea
- tipul topologiei conexiunilor, cum ar fi de la un site la altul sau de la o rețea la alta
- nivelurile de securitate oferite
- stratul OSI pe care îl prezintă rețelei de conectare, cum ar fi circuitele de nivel 2 sau conectivitatea de rețea de nivel 3
- numărul de conexiuni simultane

14.2 concepte

14.2.1 protocol VPN

Aceasta este tehnologia utilizată de un VPN pentru a trimite și primi date, împiedicând în același timp pe oricine să știe care sunt datele. Fiecare protocol folosește reguli și operațiuni diferite pentru a comunica între computerul dvs. și un server VPN. Unele protocoale sunt mai sigure, în timp ce altele sunt mai rapide și mai bune pentru un anumit scop. Protocoalele populare precum IKEv2 și OpenVPN sunt exemple bune de protocoale care oferă o combinație de viteză, securitate și fiabilitate.

14.2.2 server VPN

Un server VPN este un computer puternic într-o locație la distanță la care computerul dvs. se conectează prin VPN. Alți utilizatori sunt, de asemenea, conectați la acest computer în același timp. Când vizitați o pagină web de pe computerul dvs., VPN trimite cererea către serverul VPN. Site-ul web vede apoi solicitarea ca și cum ar proveni de la server în loc de la dvs.

Acesta este modul în care vă puteți preface că vă aflați într-o altă țară sau locație. Un furnizor de servicii VPN cu mai multe servere și mai multe locații de servere, ajută VPN-ul să funcționeze mai rapid, deoarece partajați computerul puternic cu mai puțini alți utilizatori. De asemenea, vă poate crește viteza de internet atunci când puteți selecta un server care este geografic aproape de locația dvs. reală.

14.2.3 adresă IP

Adresa online a dispozitivului dvs. pe care site-urile web și serviciile o utilizează pentru a trimite datele înapoi. Adresa dvs. IP poate include informații despre locația dvs. fizică, tipul de dispozitiv pe care îl utilizați și chiar detalii, cum ar fi browserul pe care îl utilizați.

IP static / dedicat: un IP static sau dedicat este ca și cum ai avea o anumită adresă IP de fiecare dată când te conectezi prin VPN. Fără aceasta, adresa dvs. IP se poate schimba de fiecare dată când ajungeți online. A avea un IP dedicat previne problemele legate de adresele IP partajate, cum ar fi atunci când o adresă partajată este blocată din cauza comportamentului incorect al altui utilizator.

14.2.4 caracteristici

Funcționalitate P2P

Aceasta înseamnă că un VPN vă permite să utilizați aplicații peer-to-peer (P2P), cum ar fi o aplicație torrent, pentru a partaja fișiere cu alți utilizatori. Exemple de situații în care P2P este util includ atunci când doriți să descărcați software open-source sau să vă actualizați jocul online multiplayer.

Kill Switch

Această caracteristică vă verifică în mod constant conexiunea VPN și, dacă conexiunea eșuează, comutatorul vă blochează conexiunea la internet, astfel încât să nu fie trimis nimic fără VPN-ul în loc. Când VPN-ul se reactivează, comutatorul kill se oprește automat și navigarea dvs. poate fi reluată.

Jurnal de date (Data Logging)

Un jurnal de date VPN poate ține evidența istoricului de navigare, a adresei IP și a altor informații. Politicile de înregistrare variază de la un furnizor de servicii VPN la altul, deci este important să verificați politica de confidențialitate a companiei dvs. Cu cât sunt mai puține informații stocate, cu atât mai bine pentru confidențialitatea dvs.

14.2.5 autentificare

Punctele finale ale tunelului trebuie autentificate înainte de a putea fi create tuneluri VPN sigure. VPN-urile de acces la distanță create de utilizator pot utiliza parole, date biometrice, autentificare în doi factori sau alte metode criptografice. Tunelele de la rețea la rețea utilizează adesea parole sau certificate digitale. Acestea stochează permanent cheia pentru a permite tunelului să se stabilească automat, fără intervenția administratorului.

14.3 mecanisme de securitate

VPN-urile nu pot face conexiunile online complet anonime, dar de obicei pot crește confidențialitatea și securitatea. Pentru a preveni divulgarea informațiilor private, VPN-urile permit de obicei doar acces la distanță autentificat utilizând protocoale de tunelare și tehnici de criptare.

Modelul de securitate VPN oferă:

- confidențialitate astfel încât, chiar dacă traficul de rețea este adulmecat la nivel de pachet (a se vedea detectarea rețelei și inspecția profundă a pachetelor), un atacator ar vedea doar date criptate
- autentificare expeditor pentru a preveni accesul utilizatorilor neautorizați la VPN
- integritatea mesajului pentru a detecta orice cazuri de manipulare a mesajelor transmise.

Protocoalele VPN securizate includ următoarele:

- Internet Protocol Security (IPsec) a fost inițial dezvoltat de Internet Engineering Task Force (IETF) pentru IPv6, care era necesar în toate implementările IPv6 conforme cu standardele înainte ca RFC 6434 să o facă doar o recomandare. [9] Acest protocol de securitate bazat pe standarde este, de asemenea, utilizat pe scară largă cu IPv4 și Protocolul de tunelare Layer 2. Designul său îndeplinește majoritatea obiectivelor de securitate: disponibilitate, integritate și confidențialitate. IPsec folosește criptarea, încapsulând un pachet IP în interiorul unui pachet IPsec. Decapsularea are loc la capătul tunelului, unde pachetul IP original este decriptat și redirecționat către destinația dorită.
- Transport Layer Security (SSL / TLS) poate tunela traficul întregii rețele (așa cum se întâmplă în proiectul OpenVPN și proiectul SoftEther VPN [10]) sau poate asigura o conexiune individuală. Un număr de furnizori oferă capabilități VPN de acces la distanță prin SSL. Un VPN SSL se poate conecta din locații în care IPsec are probleme cu traducerea adreselor de rețea și regulile firewall.
- Datagram Transport Layer Security (DTLS) - utilizat în Cisco AnyConnect VPN și în OpenConnect VPN pentru a rezolva problemele pe care SSL / TLS le are cu tunelarea peste TCP (tunelarea TCP peste TCP poate duce la întârzieri mari și întreruperea conexiunii).
- Criptarea Microsoft Point-to-Point (MPPE) funcționează cu Protocolul de tunelare Point-to-Point și în mai multe implementări compatibile pe alte platforme.
- Microsoft Secure Socket Tunneling Protocol (SSTP) tunează Protocol Point-to-Point Protocol (PPP) sau Layer 2 Tunneling Protocol trafic printr-un canal SSL / TLS (SSTP a fost introdus în Windows Server 2008 și în Windows Vista Service Pack 1).
- Rețea privată virtuală cu mai multe căi (MPVPN). Ragula Systems Development Company deține marca înregistrată „MPVPN”.
- Secure Shell (SSH) VPN - OpenSSH oferă tunelare VPN (diferită de redirecționarea porturilor) pentru securizarea conexiunilor de la distanță la o rețea sau la legături inter-rețea. Serverul OpenSSH oferă un număr limitat de tuneluri simultane. Funcția VPN în sine nu acceptă autentificarea personală.
- WireGuard este un protocol. În 2020, suportul WireGuard a fost adăugat atât la nucleeele Linux, cât și la cele Android, deschizându-l spre adoptare de către furnizorii VPN. În mod implicit, WireGuard utilizează Curve25519 pentru schimbul de chei și ChaCha20 pentru criptare, dar include și posibilitatea de a partaja în prealabil o cheie simetrică între client și server.

14.4 rutare

Protocoalele de tunelare pot funcționa într-o topologie de rețea punct-la-punct care teoretic nu ar fi considerată VPN, deoarece se așteaptă ca o rețea VPN să accepte seturi arbitrare și schimbătoare de noduri de rețea. Dar, deoarece majoritatea implementărilor de router acceptă o interfață de tunel definită de software, VPN-urile furnizate de clienți sunt adesea tuneluri definite simplu care rulează protocoale de rutare convenționale.

14.4.1 blocuri de bază VPN (furnizate de furnizor)

În funcție de faptul dacă un VPN furnizat de furnizor (PPVPN) funcționează în stratul 2 sau stratul 3, elementele de bază descrise mai jos pot fi numai L2, numai L3 sau o combinație a ambelor. Funcționalitatea de comutare a etichetelor multi-protocol (MPLS) estompează identitatea L2-L3.

RFC 4026 a generalizat următorii termeni pentru a acoperi VPN-urile L2 MPLS și VPN-urile L3 (BGP), dar au fost introduse în RFC 2547.

Dispozitivele clientului (C)

Un dispozitiv care se află în rețeaua unui client și nu este conectat direct la rețeaua furnizorului de servicii. Dispozitivele C nu sunt conștiente de VPN.

Dispozitiv Customer Edge (CE)

Un dispozitiv aflat la marginea rețelei clientului care oferă acces la PPVPN. Uneori este doar un punct de demarcare între responsabilitatea furnizorului și a clientului. Alți furnizori permit clienților să-l configureze.

Dispozitiv de margine al furnizorului (PE)

Un dispozitiv sau un set de dispozitive, aflat la marginea rețelei furnizorului, care se conectează la rețelele clienților prin dispozitive CE și prezintă viziunea furnizorului asupra site-ului clientului. PE-urile sunt conștiente de VPN-urile care se conectează prin ele și mențin starea VPN.

Dispozitiv furnizor (P)

Un dispozitiv care funcționează în rețeaua principală a furnizorului și nu interfață direct cu niciun punct final al clientului. Ar putea, de exemplu, să ofere rutare pentru multe tunele operate de furnizori, care aparțin PPVPN-urilor diferiților clienți. În timp ce dispozitivul P este o parte esențială a implementării PPVPN-urilor, nu este el însuși conștient de VPN și nu menține starea VPN. Rolul său principal este de a permite furnizorului de servicii să își extindă ofertele PPVPN, de exemplu, acționând ca un punct de agregare pentru mai multe PE. Conexiunile P-P, într-un astfel de rol, sunt adesea legături optice de mare capacitate între locațiile majore ale furnizorilor.

14.5 servicii PPVPN vizibile utilizatorului

14.5.1 servicii OSI Layer 2

Virtual LAN

Virtual LAN (VLAN) este o tehnică de nivel 2 care permite coexistența mai multor domenii de difuzare a rețelei locale (LAN) interconectate prin trunchiuri utilizând protocolul de trunking IEEE 802.1Q. Au fost utilizate alte protocole de trunking, dar au devenit depășite, inclusiv Inter-Switch Link (ISL), IEEE 802.10 (inițial un protocol de securitate, dar a fost introdus un subset pentru trunking) și ATM LAN Emulation (LANE).

Serviciu LAN privat virtual (VPLS)

Dezvoltat de Institutul de ingineri electrici și electronici, rețelele virtuale virtuale (VLAN) permit mai multor rețele LAN etichetate să partajeze canalele comune. VLAN-urile conțin frecvent numai facilități deținute de clienți. În timp ce VPLS așa cum este descris în secțiunea de mai sus (serviciile OSI Layer 1) acceptă emularea topologiilor punct-la-punct și punct-la-multipunct, metoda discutată aici extinde tehnologiile de nivel 2, cum ar fi 802.1d și 802.1q LAN trunking pentru a rula pe transporturi precum Metro Ethernet.

Așa cum este utilizat în acest context, un VPLS este un Layer 2 PPVPN, care emulează funcționalitatea completă a unei rețele LAN tradiționale. Din punct de vedere al utilizatorului, un VPLS face posibilă interconectarea mai multor segmente LAN pe un nucleu furnizor cu comutare de pachete sau optic, un nucleu transparent pentru utilizator, făcând segmentele LAN la distanță să se comporte ca o singură rețea LAN. Într-un VPLS, rețeaua furnizorului emulează o punte de învățare, care opțional poate include serviciul VLAN.

Pseudo fir (PW)

PW este similar cu VPLS, dar poate oferi protocoale L2 diferite la ambele capete. De obicei, interfața sa este un protocol WAN, cum ar fi modul de transfer asincron sau Frame Relay. În schimb, atunci când intenționați să oferiți aspectul unei rețele LAN învecinate între două sau mai multe locații, serviciul de rețea virtuală sau IPLS ar fi adecvat.

Tunelare Ethernet peste IP

EtherIP (RFC 3378) este o specificație a protocolului de tunelare Ethernet peste IP. EtherIP are doar mecanism de încapsulare a pachetelor. Nu are confidențialitate și nici protecție a integrității mesajelor. EtherIP a fost introdus în stiva de rețea FreeBSD și în programul server SoftEther VPN.

Serviciu IP-like LAN (IPLS)

Un subset de VPLS, dispozitivele CE trebuie să aibă capacități de nivel 3; IPLS prezintă mai degrabă pachete decât cadre. Poate accepta IPv4 sau IPv6.

14.5.2 arhitecturi OSI Layer 3 PPVPN

Această secțiune discută principalele arhitecturi pentru PPVPN-uri, una în care PE dezambiguizează adrese duplicate într-o singură instanță de rutare și cealaltă, router virtual, în care PE conține o instanță de router virtual per VPN. Fosta abordare și variantele sale au câștigat cea mai mare atenție.

Una dintre provocările PPVPN implică clienți diferiți care utilizează același spațiu de adrese, în special spațiul de adrese private IPv4. Furnizorul trebuie să poată dezambiguiza adresele care se suprapun în PPVPN-urile mai multor clienți.

BGP / MPLS PPVPN

În metoda definită de RFC 2547, extensiile BGP promovează rutele din familia de adrese IPv4 VPN, care sunt sub formă de șiruri de 12 octeți, începând cu un distinctiv de rută de 8 octeți (RD) și terminând cu o adresă IPv4 de 4 octeți. RD-urile dezambiguizează altfel adresele duplicate în același PE.

PE-urile înțeleg topologia fiecărui VPN, care sunt interconectate cu tunelurile MPLS fie direct, fie prin intermediul routerelor P. În terminologia MPLS, ruterele P sunt ruterele de comutare a etichetei fără a cunoaște VPN-urile.

Router virtual PPVPN

Arhitectura routerului virtual, spre deosebire de tehnicile BGP / MPLS, nu necesită nicio modificare a protocoalelor de rutare existente, cum ar fi BGP. Prin furnizarea de domenii de rutare logice independente, clientul care operează un VPN este complet responsabil pentru spațiul de adrese. În diversele tuneluri MPLS, diferitele PPVPN sunt dezambiguate de eticheta lor, dar nu au nevoie de distincții de rutare.

14.5.3 tunele necriptate

Unele rețele virtuale utilizează protocoale de tunelare fără criptare pentru a proteja confidențialitatea datelor. În timp ce rețelele VPN oferă adesea securitate, o rețea suprapusă necriptată nu se încadrează în mod categoric în clasificarea sigură sau de încredere. De exemplu, un tunel configurat între două gazde cu Encapsulare de rutare generică (GRE) este o rețea privată virtuală, dar nu este nici sigură, nici de încredere.

Protocoalele native de tunelare în text clar includ Layer 2 Tunneling Protocol (L2TP) atunci când este configurat fără IPsec și Point-to-Point Tunneling Protocol (PPTP) sau Microsoft Point-to-Point Encryption (MPPE)

14.6 rețele de livrare de încredere

VPN-urile de încredere nu utilizează tuneluri criptografice; în schimb, se bazează pe securitatea rețelei unui singur furnizor pentru a proteja traficul.

- Comutarea etichetelor multi-protocol (MPLS) suprapune adesea VPN-urile, adesea cu control al calității serviciului pe o rețea de livrare de încredere.
- L2TP, care este un înlocuitor bazat pe standarde și un compromis care preia caracteristicile bune de la fiecare, pentru două protocoale VPN proprietare: Cisco Layer 2 Forwarding (L2F) (învechit din 2009) și Microsoft Point-to- Protocol de tunelare punctuală (PPTP).

Din punct de vedere al securității, VPN-urile fie au încredere în rețeaua de livrare subiacentă, fie trebuie să impună securitatea cu mecanisme din VPN-ul în sine. Cu excepția cazului în care rețeaua de livrare de încredere rulează numai între site-uri sigure fizic, atât modelele sigure, cât și cele sigure au nevoie de un mecanism de autentificare pentru ca utilizatorii să aibă acces la VPN.

14.7 tipuri de implementare

14.7.1 VPN-uri în medii mobile

Utilizatorii utilizează rețele private virtuale mobile în setări în care un punct final al VPN-ului nu este fixat la o singură adresă IP, ci roaming în diferite rețele, cum ar fi rețelele de date de la operatorii de telefonie mobilă sau între mai multe puncte de acces Wi-Fi fără a renunța la sesiunea VPN securizată sau pierderea sesiunilor de aplicație.

VPN-urile mobile sunt utilizate pe scară largă în siguranța publică, unde oferă ofițerilor de aplicare a legii acces la aplicații precum expediere asistată de computer și baze de date penale, și în alte organizații cu cerințe similare, cum ar fi gestionarea serviciilor de teren și asistența medicală.

14.7.2 VPN pe routere

Odată cu creșterea utilizării VPN-urilor, mulți au început să implementeze conectivitate VPN pe routere pentru securitate suplimentară și criptarea transmisiei de date prin utilizarea diferitelor tehnici criptografice. Utilizatorii casnici implementează de obicei VPN-uri pe routerele lor pentru a proteja dispozitive precum televizoare inteligente sau console de jocuri, care nu sunt acceptate de clienții VPN nativi. Dispozitivele acceptate nu sunt limitate la cele capabile să ruleze un client VPN.

Mulți producători de rute furnizează ruterele cu clienți VPN încorporați. Unii folosesc firmware open-source, cum ar fi DD-WRT, OpenWRT și Tomato, pentru a sprijini protocoale suplimentare, cum ar fi OpenVPN.

Configurarea serviciilor VPN pe un router necesită o cunoaștere profundă a securității rețelei și o instalare atentă. Configurarea greșită minoră a conexiunilor VPN poate lăsa rețeaua vulnerabilă. Performanța va varia în funcție de furnizorul de servicii Internet (ISP).

14.8 limitări de rețea

O limitare a VPN-urilor tradiționale este că acestea sunt conexiuni punct-la-punct și nu tind să accepte domeniile de difuzare. Prin urmare, comunicațiile, software-ul și rețeaua, care se bazează pe pachetul de

nivel 2 și difuzează, cum ar fi NetBIOS utilizat în rețeaua Windows, este posibil să nu fie pe deplin acceptate ca într-o rețea locală. Variantele de pe VPN, cum ar fi Virtual Private LAN Service (VPLS) și protocoalele de tunelare de nivel 2 sunt concepute pentru a depăși această limitare.

14.8.1 Tor

Este imposibil să ascunzi utilizarea Tor de la furnizorii de servicii de internet (ISP) prin utilizarea unui VPN, deoarece analizele tehnice au demonstrat că acest obiectiv este prea dificil pentru a fi practic. VPN-urile sunt vulnerabile la un atac numit amprentarea traficului pe site.

Atât ISP-ul, cât și un administrator de rețea locală pot verifica cu ușurință dacă conexiunile sunt făcute la un releu Tor și nu la un server web normal. Serverul de destinație contactat prin Tor poate afla dacă comunicația provine dintr-un releu de ieșire Tor consultând lista publică a releelor de ieșire cunoscute. De exemplu, instrumentul Tor Project Bulk Exit List ar putea fi utilizat în acest scop.

14.9 servicii VPN

O mare varietate de entități (de obicei comerciale) furnizează „VPN-uri” pentru toate tipurile de scopuri, dar în funcție de furnizor și aplicație, adesea nu creează o adevărată „rețea privată” cu nimic semnificativ în rețeaua locală. Cu toate acestea, termenul este din ce în ce mai răspândit. Publicul larg a ajuns să utilizeze în principal termenul de serviciu VPN sau doar VPN în mod specific pentru un produs sau serviciu comercializat care utilizează un protocol VPN pentru a tunela traficul de internet al utilizatorului, astfel încât o adresă IP a serverului furnizorului de servicii apare publicului ca fiind Adresa IP a utilizatorului.

În funcție de caracteristicile implementate în mod corespunzător, traficul, locația și / sau IP-ul real al utilizatorului pot fi ascunse publicului, oferind astfel caracteristicile de acces la internet dorite, cum ar fi eludarea cenzurii Internetului, anonimizarea traficului și deblocarea geografică. Acestea tunelează traficul de internet al utilizatorului în siguranță numai între internetul public și dispozitivul utilizatorului și, de obicei, nu există nicio modalitate ca dispozitivele unui utilizator conectate la același „VPN” să se vadă. Aceste VPN pot fi bazate pe protocoale VPN tipice sau implementări VPN mai camuflăte, cum ar fi SoftEther VPN, dar sunt utilizate și protocoale proxy precum Shadowsocks. Aceste VPN-uri sunt de obicei comercializate ca servicii de protecție a confidențialității.

Din partea clientului, o configurare VPN obișnuită nu este, prin proiectare, o VPN convențională, dar folosește de obicei interfețele VPN ale sistemului de operare pentru a capta datele unui utilizator pe care să le trimită. Aceasta include adaptoare de rețea virtuală pe sisteme de operare pentru computer și interfețe specializate „VPN” pe sisteme de operare mobile. O alternativă mai puțin obișnuită este furnizarea unei interfețe proxy SOCKS.

Utilizatorii trebuie să ia în considerare faptul că, atunci când conținutul transmis nu este criptat înainte de a introduce o rețea VPN, aceste date sunt vizibile la punctul final de recepție (de obicei, site-ul furnizorului VPN public), indiferent dacă învelișul tunel VPN este criptat pentru transportul inter-nod. Singurul VPN securizat este locul în care participanții au supraveghere la ambele capete ale întregii căi de date sau conținutul este criptat înainte de a intra în furnizorul tunelului.

14.10 legalitatea

China

VPN-urile neaprobată sunt ilegale în China, deoarece pot fi folosite de cetățeni pentru a ocoli Marele Firewall. (VPN se referă la orice protocol care tunelează traficul în altă parte, ca mai sus.). Au fost aplicate sentințe de închisoare și amenzi persoanelor care vând serviciu VPN neautorizat. Persoanele au fost, de asemenea, amendate pentru accesarea site-urilor web folosind VPN.

chapter 14

Interdicția nu se aplică companiilor străine și instituțiilor și companiilor guvernamentale naționale. Purtătorii de cuvânt ai guvernului chinez, precum Zhao Lijian și Hua Chunying, și editorul Hu Xijin de la Global Times, legat de stat, au conturi de socializare oficiale pe Twitter, un serviciu care este interzis în China continentală.

chapter 15 securitatea datelor

Securitatea datelor este modalitatea de a asigura protejarea datelor împotriva modificărilor nedorite și că accesul la acestea este controlat în mod adecvat. Astfel, securitatea datelor ajută la asigurarea confidențialității. De asemenea, ajută la protejarea datelor cu caracter personal.

În Marea Britanie, Legea privind protecția datelor este utilizată pentru a se asigura că datele personale sunt accesibile celor pe care-l privește și oferă despăgubiri persoanelor fizice în cazul în care există inexactități. Acest lucru este deosebit de important pentru a se asigura că persoanele sunt tratate în mod echitabil, de exemplu în scopul verificării creditului. Legea privind protecția datelor prevede că numai persoanele fizice și companiile cu motive legitime și legale pot prelucra informații personale și că acestea nu pot fi partajate.

Standardul internațional ISO / IEC 17799 acoperă securitatea datelor sub subiectul securității informațiilor, iar unul dintre principiile sale cardinale este că toate informațiile stocate, adică datele, ar trebui să fie deținute astfel încât să fie clar a cui este responsabilitatea de a proteja și controla accesul la aceste date. [DATS]

15.1 coruperea datelor

Coruperea (modificările nedorite) datelor se referă la erorile din datele computerului care apar în timpul transmiterii sau recuperării, introducând modificări neintenționate la datele originale. Sistemele de stocare și transmisie a computerelor utilizează o serie de măsuri pentru a asigura integritatea datelor, lipsa erorilor.

Coruperea datelor în timpul transmisiei are o varietate de cauze. Întreruperea transmiterii datelor provoacă pierderi de informații. Condițiile de mediu pot interfera cu transmisia de date, în special atunci când avem de-a face cu metode de transmisie wireless. Norii puternici pot bloca transmisiile prin satelit. Rețelele wireless sunt susceptibile la interferențe de la dispozitive precum cuptoare cu microunde.

Pierderea datelor în timpul stocării are două mari cauze: eșecul hardware și software. Defecțiunea hard-disk-ului se încadrează în prima categorie, în timp ce eșecul software apare de obicei din cauza erorilor din cod.

Când coruperea datelor se comportă ca un proces Poisson, în care fiecare bit de date are o probabilitate independentă de modificare, coruperea datelor poate fi în general detectată prin utilizarea sumelor de verificare și poate fi adesea corectată prin utilizarea codurilor de corectare a erorilor.

Dacă este detectată o corupere necorectată a datelor, se pot aplica proceduri precum retransmisie automată sau restaurare din copii de rezervă. Matricele de discuri RAID, stochează și evaluează biți de paritate pentru datele dintr-un set de hard disk-uri și pot reconstrui datele corupte în urma eșecului unui singur disc.

Dacă sunt folosite mecanisme adecvate pentru detectarea și remedierea corupției datelor, integritatea datelor poate fi menținută. Acest lucru este deosebit de important în sectorul bancar, în cazul în care o eroare nedetectată poate afecta drastic un sold al contului, cât și în utilizarea datelor criptate sau comprimate, în cazul în care o mică eroare poate face un set de date extinse inutilizabil.

15.2 confidențialitatea datelor

Confidențialitatea datelor este relația dintre colectarea și diseminarea datelor, tehnologiile implicate, așteptările publicului în ce privește ocrotirea vieții private și problemele legale din domeniu.

Problemele de confidențialitate există oriunde sunt colectate și stocate informații de identificare personală - în formă digitală sau în alt mod. Controlul necorespunzător sau inexistent al divulgării poate fi

chapter 15

cauza principală a problemelor de confidențialitate. Probleme de confidențialitate a datelor pot apărea ca răspuns la informații dintr-o gamă largă de surse, cum ar fi:

- registre medicale
- investigații și proceduri de justiție penală
- instituții și tranzacții financiare
- trăsături biologice, cum ar fi materialul genetic
- înregistrări privind rezidența și locația
- etnie

Provocarea confidențialității datelor constă în partajarea datelor, protejând în același timp informațiile de identificare personală. Domeniul securității datelor și al securității informațiilor are rolul de a proiecta și utiliza software, hardware și resurse umane pentru a rezolva această problemă.

15.3 remanența datelor

Remanența (persistența) datelor este reprezentarea reziduală a datelor care au fost, într-un fel, șterse sau eliminate în mod nominal. Acest reziduu se poate datora datelor rămase intacte printr-o operație de ștergere nominală sau prin proprietățile fizice ale mediului de stocare. Remanența datelor poate face posibilă dezvăluirea accidentală a informațiilor sensibile, în cazul în care suportul de stocare este eliberat într-un mediu necontrolat (de exemplu, aruncat în coșul de gunoi sau dat unui terț).

De-a lungul timpului, s-au dezvoltat diverse tehnici pentru combaterea remanenței datelor. În funcție de eficacitatea și intenția, acestea sunt adesea clasificate ca fiind fie de compensare sau de purjare / sanitizare. Metodele specifice includ suprascierea, demagnetizarea, criptarea și distrugerea fizică.

15.4 scurgerea de date

Scurgerile de date pot include incidente, cum ar fi furtul sau pierderea de mass-media digitale, cum ar fi hard disk-uri sau laptop-uri care conțin astfel de suporturi pe care aceste informații sunt stocate necriptat, postarea de astfel de informații pe web la nivel mondial sau de pe un calculator accesibil la Internet fără precauții adecvate de securitate a informațiilor, transferul acestor informații către un sistem care nu este complet deschis, dar nu este acreditat în mod corespunzător sau formal pentru securitate la nivelul aprobat, cum ar fi e-mailul necriptat sau transferul acestor informații către sistemele de informații ale unei agenții eventual ostilă, cum ar fi o corporație concurentă sau o națiune străină, unde poate fi expusă la tehnici de decriptare mai intense.

15.5 furtul datelor

Furtul de date este o problemă în creștere comisă în primul rând de angajații din birouri cu acces la tehnologie, cum ar fi computere desktop și dispozitive portabile capabile să stocheze informații digitale, precum unități flash, iPod-uri și chiar camere digitale. Întrucât angajații petrec adesea o cantitate considerabilă de timp dezvoltând contacte și informații confidențiale și protejate de drepturi de autor pentru compania pentru care lucrează, ei simt adesea că au un anumit drept la informații și sunt înclinați să copieze și / sau să ștergă o parte din aceasta atunci când părăsesc compania, sau să le folosească greșit în timp ce sunt încă la muncă.

În timp ce majoritatea organizațiilor au implementat firewall-uri și sisteme de detectare a intruziunilor, foarte puțini iau în considerare amenințarea venită din partea angajatului mediu care copiază datele proprii pentru câștig sau utilizare personală de către o altă companie. Un scenariu obișnuit este acela în care o persoană de vânzări face o copie a bazei de date de contact pentru a fi utilizată în următoarea lor slujbă. De obicei, aceasta este o încălcare clară a condițiilor lor de angajare.

Daunele cauzate de furtul de date pot fi considerabile, având capacitatea de a transmite fișiere foarte mari prin e-mail, pagini web, dispozitive USB, stocare DVD și alte dispozitive portabile. Dispozitivele media amovibile sunt din ce în ce mai mici, cu o capacitate crescută de stocare, iar activități precum podslurping sunt din ce în ce mai frecvente. Acum este posibil să stocați 1 TB de date pe un dispozitiv care să încapă în buzunarul unui angajat, date care ar putea contribui la căderea unei afaceri.

15.6 separarea protecției și securității

În informatică, separarea protecției și securității este o alegere de proiectare. Se poate defini **protecția** ca mecanism și **securitatea** ca politică, făcând astfel distincția protecție-securitate ca un caz particular al principiului distincției mecanism-politică.

Adoptarea acestei distincții într-o arhitectură de calculator, de obicei, înseamnă că protecția este asigurată ca un mecanism de toleranță la erori de hardware / firmware și kernel, susținerea sistemului de operare și aplicațiile care rulează pe partea de sus în punerea în aplicare a politicilor lor de securitate. În acest proiect, politicile de securitate se bazează, prin urmare, pe mecanismele de protecție și pe tehnici suplimentare de criptografie.

Cele două abordări hardware majore pentru securitate și / sau protecție sunt domeniile de protecție ierarhice (arhitecturi cu inel cu „modul supraveghetor” și „mod utilizator”) și adresare bazată pe capacitate.

Prima abordare adoptă o politică deja la nivelurile de arhitectură inferioare (hw / firmware / kernel), restricționând restul sistemului să se bazeze pe ea; prin urmare, alegerea de a distinge între protecție și securitate în proiectarea arhitecturii generale duce la respingerea demersului ierarhic în favoarea abordării bazate pe capacitate.

Modelul Bell-LaPadula este un exemplu de model în care protecția și securitatea nu sunt separate. În Landwehr 1981 există un tabel care arată care modele pentru securitatea computerului separă mecanismul de protecție și politica de securitate. Cele cu separare sunt: matricea de acces, UCLA Data Secure Unix, preluarea și filtrarea; iar dintre cele fără separare menționăm: high-water mark, Bell și LaPadula (original și revizuit), fluxul de informații, dependență puternică și constrângeri.

chapter 16 controlul accesului

16.1 access control lists

16.2 file system ACLs

For file systems, the access control lists are operating system specific data structures which specify individual or group rights to certain objects, like files, directories or processes.

16.2.1 the NTFS example

NTFS – New Technology File System is the standard file system for MS based operating systems, starting with Windows NT. Besides support for ACLs, NTFS offers file system journaling, as well.

16.3 network ACLs

16.4 passwords

16.5 password efficiency

16.6 password storing

16.7 passwords over the network

16.8 password breaking

chapter 17 securitatea rețelelor

Securitatea rețelelor de calculatoare este o parte integrantă a domeniului rețelelor de calculatoare și ea implică protocoale, tehnologii, sisteme, instrumente și tehnici pentru a securiza și opri atacurile cibernetice rau intentionate.

17.1 atacuri interne

Multe atacuri privind securitatea rețelei provin din interiorul ei. Atacurile interne se referă la furt de parole (care pot fi utilizate sau vândute), spionaj industrial, angajați nemulțumiți care tind de a cauza daune angajatorului, sau simpla utilizare necorespunzătoare. Majoritatea acestor încălcări pot fi soluționate cu ajutorul ofițerului de securitate a companiei, care monitorizează activitatea utilizatorilor rețelei.

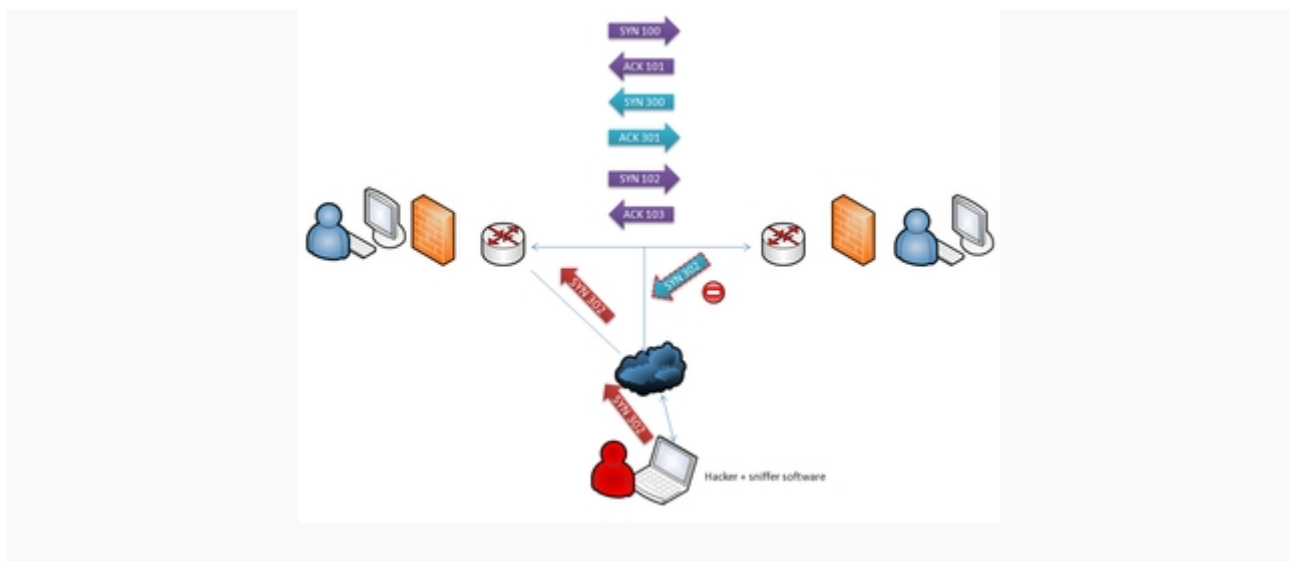
17.2 puncte de acces nesecurizate

Aceste puncte de acces nesecurizate fără fir sunt foarte slabe împotriva atacurilor din exterior. Ele des sunt prezentate pe comunitățile locale ale hackerilor. Punctul slab este că orice persoană poate conecta un ruter fără fir ceea ce ar putea da acces neautorizat la o rețea protejată.

17.3 back doors

Comenzi rapide administrative, erori de configurare, parole ușor descifrabile pot fi utilizate de către hackeri pentru a avea acces. Cu ajutorul căutătorilor computerizați (bots), hackerii pot găsi punctul slab al rețelei.

17.4 denial of service (DoS și DDoS)



Un atac cibernetic de tip DoS (*Denial of Service*) sau DDoS (*Distributed Denial of service*) este o încercare de a face ca resursele unui calculator să devină indisponibile utilizatorilor. Deși mijloacele și obiectivele de a efectua acest atac sunt variabile, în general el constă în eforturile concentrate ale unei, sau ale mai multor persoane de a împiedica un site sau serviciu Internet să funcționeze eficient, temporar sau nelimitat. Inițiatorii acestor atacuri țintesc de obicei la site-uri sau servicii găzduite pe servere de nivel înalt, cum ar fi băncile, *gateway*-uri pentru plăți prin carduri de credite, și chiar servere întregi.

17.5 hackers, crackers, script kiddies

Hackerii – Cuvântul hacker în sine are mai multe interpretări. Pentru mulți, ei reprezintă programatori și utilizatori cu cunoștințe avansate de calculator care încearcă prin diferite mijloace să obțină controlul sistemelor din internet, fie ele simple PC-uri sau servere. Se referă de asemeni la persoanele care rulează diferite programe pentru a bloca sau încetini accesul unui mare număr de utilizatori, distrug sau șterg datele de pe servere. Termenul "Hacker" are și o interpretare pozitivă, descriind profesionistul în rețele de calculatoare care-și utilizează aptitudinile în programarea calculatoarelor pentru a descoperi rețele vulnerabile la atacuri de securitate. Acțiunea în sine, aceea de hacking e privită ca cea care impulsionează cercetarea în acest domeniu.

Crackerii sunt niște persoane care au un hobby de a sparge parole și de a dezvolta programe și virusuri de tip cal troian (**en**: Trojan Horse), numite Warez. De obicei ei folosesc programele pentru uz propriu sau pentru a le relizează pentru profit.

Script kiddies sunt persoane care nu au cunoștințe sau aptitudini despre penetrarea unui sistem ei doar descarcă programe de tip Warez pe care apoi le lansează cu scopul de a produce pagube imense. Aceste persoane sunt angajați nemulțumiți, teroriști, cooperativele politice.

17.6 viruși și viermi

Virușii și viermii reprezintă programe care au proprietatea de a se automultiplica, sau fragmente de cod care se atașează de alte programe (viruși) sau calculatoare (viermii). Virușii de obicei stau în calculatoarele gazdă, pe când viermii tind să se multiplice și să se extindă prin intermediul rețelei.

17.7 cal troian

Calul Troian (Trojan Horse) se atașează de alte programe. Când se descarcă un fișier care este infectat cu acest virus, el va urma să infecteze sistemul, unde oferă hackerilor acces de la distanță și puterea de a manipula sistemul.

17.8 botnet

Îndată ce un calculator (sau probabil mai multe calculatoare) au fost compromise de un Troian, hackerul are acces la aceste calculatoare infectate, unde de aici el poate lansa atacuri cum ar fi DDoS (Distributed Denial of Service).

Grupa de calculatoare care sunt sub controlul hackerului se numesc botnets. Cuvântul botnet provine de la robot, aceasta însemnând că calculatoarele îndeplinesc comenzile proprietarului lor și rețea însemnând mai multe calculatoare coordonate.

17.9 Sniffing/Spoofing

Sniffing se referă la actul de interceptare a pachetelor TCP (Transmission Control Protocol). Spoofing se referă la actul de trimitere nelegitimă a unui pachet de așteptare ACK.

chapter 18 amenințări specifice internetului

18.1 generalități

Virusii, atacurile hackerilor și alte amenințări cibernetice sunt acum o parte din viața de zi cu zi. Malware este răspândit pe tot internetul, hackerii fura date confidențiale și casuțe de email invadate de spam sunt prețul pe care oamenii îl plătesc pentru comoditatea de calcul. Orice calculator sau rețea neprotejată sunt vulnerabile.

Utilizatorii de acasă pot pierde date personale valoroase cu un singur click pe un site greșit. Jocurile pentru copii schimbă virusii fără ca cineva să știe. Primești un mail care solicita o actualizare a detaliilor de plată și un hacker obține accesul la contul vostru bancar. Pe calculator se instalează o pagină ascunsă și computerul dumneavoastră devine un zombi.

Internetul a devenit o resursă critică pe care oamenii se bazează pe el pentru a-și face munca sau pentru divertisment. Ei folosesc internetul pentru a efectua cercetări și pentru a aduna informații. Oamenii folosesc email-ul sau rețelele de socializare populare care să-i ajute să păstreze legătura cu colegii și clienții. Încărcarea, descărcarea, partajarea fișierelor și alte produse de lucru sunt acum activități de zi cu zi.

Din păcate, atunci când oamenii îndeplinesc aceste sarcini zilnic, expun companiile pentru care lucrează la riscuri grave de securitate. Angajații trebuie să fie preocupați mai mult decât să prevină pur și simplu oamenii care fac lucruri la serviciu pe care aceștia nu ar trebui să le facă – navigarea pe site-uri restricționate sau necorespunzătoare, de exemplu. Acum oamenii sunt expuși la amenințări nocive, distructive în timp ce își fac pur și simplu meseria. Companiile ar trebui să examineze măsurile IT de securitate a acestora și să determine dacă sunt suficiente pentru protecția împotriva acestor amenințări transmise prin web.

Firewall-urile Gateway și antivirusul nu pot proteja împotriva complexului și multitudinea de programe daunatoare care amenința infrastructurile IT. Firewall-urile pot detecta traficul web, dar majoritatea nu au nici un mijloc de monitorizare a informațiilor specifice care sunt transferate. Soluțiile antivirusului sunt reactive, nu preventive; sunt eficiente numai împotriva amenințărilor foarte specifice și oferă o protecție limitată numai după ce un atac a avut deja loc. Organizațiile trebuie să își completeze sistemele de securitate existente cu o soluție care să completeze aceste măsuri de protecție la nivel de conținut,

18.2 expunerea la amenințări

Amenințările la care oameni sunt expuși zilnic, variază în funcție de ceea ce fac aceștia pe internet.

În paragrafele următoare prezentăm unele dintre aceste amenințări pe baza activității principale în care sunt angajați oamenii.

18.2.1 accesul la internet

În timp ce navighează pe web, oamenii pot vizita în mod inconștient site-uri web dăunătoare – site-uri web care au fost deja atacate sau proiectate special pentru a distribui un software dăunător. Când un utilizator vizitează unul dintre aceste site-uri, hackerii pot exercita control asupra calculatorului, fișierelor descărcate, instalarea keylogger-urilor sau a altor coduri dăunătoare.

18.2.2 partajarea fișierelor

Atunci când oamenii partajează fișierele folosind rețelele peer-to-peer, aceștia descarcă adesea spyware și coduri de mobil dăunătoare împreună cu produsul de lucru prevăzut. Spyware adună informații despre utilizator – adesea înregistrarea tastelor apasate, obiceiurile de navigare web, parole, adrese de email și transferă informațiile respective înapoi în site-ul sursa prin portul 80 de comunicații back-channel.

Codul dăunător poate fi transmis prin web – virusuri, cai troieni, viermi sau cod de internet malițios.

Codurile de mobil dăunătoare achiziționate se distribuie folosind pagini web sau cod HTML, incluzând ActiveX sau cod Javascript și este încorporat în paginile web.

18.2.3 mesagerie instant

Folosind aplicațiile de mesagerie, oamenii pot „vorbi” și partaja fișiere fără nici un efort. Aplicațiile de mesagerie pot ajuta la promovarea comunicării între membrii echipei și de a reduce numărul de întâlniri față în față necesare. Acesta poate fi, de asemenea, un instrument de e-commerce de neprețuit, cu reprezentanți de servicii pentru clienți care sprijină clienții noi prin răspunderea la întrebările despre produs, ajutând la finalizarea tranzacțiilor etc.

Din păcate, poate fi și utilizat pentru a transmite informații proprietarilor companiei în format necriptat și pentru a transfera fișierele atașate care ocolesc complet infrastructura de securitate existentă.

În plus, multe descărcări instant sunt infestate de viruși, cai troieni și viermi. De fapt, mai mulți viermi au vizat clienți IM specifici, trimitând utilizatorilor email-uri de înșelătorie și folosind liste de prieteni IM pentru răspândire.

18.2.4 e-mail

Chiar și trimiterea și răspunderea la email-uri poate fi o activitate riscantă. Email-ul oferă hackerilor o modalitate ușoară de distribuire a conținutului dăunător. Mesajele prin email pot include atașamente de fișiere infectate cu viruși, viermi, cai troieni sau alte programe care daunează. Hackerii trimit fișierele infectate și speră ca destinatarul să le deschidă. Se folosesc alte email-uri cu intenții rele care acționează asupra vulnerabilității browserului pentru a se răspândi. Un exemplu este viermele Nimda, care a rulat automat pe calculatoare cu o versiune vulnerabilă

18.3 phishing

Activitatea care constă în obținerea datelor confidențiale (phishing) este o altă amenințare care valorifică popularitatea email-ului ca instrument de comunicare. În multe comploturi, hoții trimit email-uri cu aspect oficial, dar fals pentru a-i păcăli pe destinatari să dezvăluie un cont confidențial sau informații despre utilizator. Destinatarii sunt încurajați să facă click pe linkurile din email-uri, ducându-i la ceea ce par a fi pagini de servicii pentru clienți, completate cu link-uri, logo-uri, limba și toate aspectele familiare a site-ului web autentic. De fapt, unele site-uri web frauduloase sunt atât de convingătoare încât bara de adrese a utilizatorului arată ca sunt conectați la un site bancar sau site e-commerce.

Hoții sunt considerați hackeri, deoarece folosesc ingineria socială pentru a-și păcăli și înșela țintele. De exemplu, un hoț poate trimite un email folosind fatadele unui bănci majore, a unui card de credit sau a unui serviciu E-money ca PayPal. Email-ul nu va arata doar oficial, ci va avea și un nume de domeniu de rețea cu aspect oficial și adresa de retur. Conținutul va avea un mesaj inofensiv, cum ar fi: „Informațiile contului tău necesită actualizare”.

Presupunerea hoților este ca oamenii vor deschide emailul, îl vor citi și vor crede conținutul. Ei speră ca

cititorul va face click pe linkul furnizat, deoarece pare oficial și va fi direcționat către un site care arată exact ca cel real (PayPal etc.). În realitate, utilizatorul a fost direcționat către un site fals și urmează să scrie informații confidențiale ale contului care vor fi înregistrate și trimise înapoi către atacator. Impactul înșelătoriei este asupra întreprinderilor cât și asupra consumatorilor. Sunt bine cunoscute băncile de încredere și alți furnizori de servicii online care sunt îngrijorate de faptul că temerile de a identifica furtul și spargerea conturilor vor opri consumatorii să facă cumpărături și prelucrare online a altor tranzacții financiare. Visa Internațional a intrat în prima agregare la nivel mondial, serviciul în efortul de a combate înșelătoria.

Phishing-ul poate viza și informații confidențiale ale companiei. Prin persoanele țintă (trimiterea unui email tuturor persoanelor de la o anumită companie presupusă de la departamentul IT, de exemplu), hoții au obținut cu succes accesul la nume de utilizatori și parole corporative. Folosind aceste informații, hackerii ar putea să se infiltreze și să acceseze rețeaua corporativă și, la rândul lor, informații confidențiale despre clienți sau utilizatori, care poate prezenta nu numai probleme de răspundere juridică, ci și probleme de conformitate cu reglementările.

18.4 pharming

Programul automat dăunător care se află în așteptare până când un utilizator se conectează la un site web țintă (în principal bănci, alte instituții financiare și site-uri de e-commerce) utilizează o nouă schemă numită „pharming”. Ca phishing-ul, acești hoți își propun să fure informații confidențiale despre cont. Spre deosebire de phishing, această metodă nu se bazează pe email-uri false pentru a ademini victimele nesatisfăcute, de fapt, este aproape nedetectabil. Pharming folosește viruși de tip cal troian care modifică comportamentul browserelor web. Utilizatorul încearcă să acceseze un site bancar online sau unul dintre celelalte site-uri țintă care declanșează de fapt browserul către un site fraudulos. Odată ce o mașină este infectată, utilizatorul poate tasta adresa URL corectă și poate ajunge în continuare tot pe site-ul fraudulos.

18.5 site-uri web atacate

Hackerii pot transforma un site web într-unul malițios. Când site-urile web sunt atacate, site-urile, în sine, devin vectori de atac și sunt folosiți pentru distribuirea codului malițios. Când serverul web a unei companii este compromis, clienții (sau potențiali clienți) sunt infectați în mod involuntar cu codul malițios atunci când pur și simplu vizitează site-ul, aceste infecții apar fără ca clientul să fie nevoit să ruleze programe sau să deschidă vreun atașament.

18.6 site-uri web defrișate (spoofed)

Infraactorii cibernetici valorifică încrederea consumatorilor în anumite produse și marci și folosesc această încredere pentru a păcălii utilizatorii în divulgarea informațiilor confidențiale despre cont. Un scenariu tipic implică trimiterea utilizatorilor a unui site înșelător, rugându-i să facă click pe un link pentru a-și actualiza informațiile despre cont. HTML-ul din email-uri arată convingător și familiar. Mulți utilizatori respectă cu ușurință „cererea băncii lor” oferind informațiile contului de pe site-urile concetate – site-uri care par valide, dar sunt, de fapt, frauduloase.

Indiferent dacă utilizatorii cad sau nu victime ale acestor planuri, aceștia devin precauți și suspectează comunicațiile de pe site-uri de e-commerce sau site-uri bancare, și acum sunt mai puțin susceptibile să se angajeze în tranzacții online. Aceste temeri – deși justificate pot avea un impact asupra comerțului global.

chapter 19 viruși

19.1 definiție

O primă definiție dată în 1983 de Fred Cohen în teza sa de doctorat, spune că un virus de calculator este "un program ce poate afecta alte programe de calculator, modificându-le într-un mod care presupune abordarea unor copii evolute ale lor."

Virusul informatic este un program malware de dimensiuni mici, care în general, se instalează singur fără voia utilizatorului și provoacă pagube atât în sistemul de operare cât și în elementele hardware ale computerului.

Scopul principal al unui virus de calculator este coruperea sistemului de operare și/sau distrugerea datelor. Ei pot infecta fișierele de date sau chiar sectorul de boot al unității hard disk.

Câteva dintre efectele pe care le generează virușii sunt:

- Distrugerea unor fișiere
- Modificarea dimensiunii fișierelor prin inserarea în acestea a întregului cod sau numai a unei părți speciale din codul său (modificările pot fi provocate nu numai programelor, ci și unor grupuri de programe).
- Poate să recunoască dacă un program a fost deja infectat pentru a interzice o nouă modificare a acestuia
- Ștergerea totală a informațiilor de pe disc, inclusiv formatarea acestuia
- Distrugerea tabelii de alocare a fișierelor, care duce la imposibilitatea citirii informației de pe disc
- Diverse efecte grafice/sonore, inofensive sau și dăunătoare
- Încetinirea vitezei de lucru (utilă) a calculatorului, până la blocarea acestuia
- Înmulțirea fișierelor până la umplerea memoriei
- Ascunderea fișierelor și blocarea anumitor spații.

19.2 clasificare

Virușii informatici pot fi clasificați în mai multe categorii:

Viruși software

Afectează fișierele și programele aflate în memorie sau pe disc, inclusiv sistemul de operare sau componente ale acestuia. Virușii de fișiere se fixează de regulă pe fișierele cu extensia .BIN, .COM, .EXE, .OVL, .DRV, .SYS. Cei mai mulți dintre virușii de fișiere actuali sunt poliformi. Ei sunt codificați, conținând doar o mică parte - modulul de decodificare - necodificată. În momentul activării virusului, modulul de decodificare intră în acțiune și decodifică restul virusului. Folosind un generator de numere pseudoaleatoare acest modul își schimbă algoritmul de codificare la fiecare infectare a unui fișier, modificând modulul de decodificare.

La rândul lor, virușii de software pot fi:

- Viruși de boot- sunt printre cei mai vechi viruși de calculator. Se încarcă în memorie înaintea sistemului de operare, transferă conținutul de *boot* în alt sector, amestecă datele. Poate infecta orice partiție a hard discului. Nu sunt foarte frecvenți în prezent, afectând PC-uri vechi, cu floppy.

- Viruși de legătură - sau viruși de fișiere sunt cel mai frecvent tip de virus. Ei infectează fișiere executabile sau biblioteci de programe de pe un sistem de operare. Virușii de legătură nu modifică conținutul însuși al fișierelor executabile, însă alterează structura de directoare.
- Virus cu infecție multiplă - este un virus care infectează atât sectorul de boot, cât și fișierele executabile. Acest tip de virus se atașează la fișierele executabile, dar își plasează codul și în sistemul de operare, de obicei în MBR (Master Boot Record) sau în sectoarele ascunse. Un virus cu infecție multiplă devine activ dacă un fișier infectat este executat sau dacă PC-ul este încărcat de pe un disc infectat.
- Viruși de atac binar - sunt viruși care operează în sistemul "cal troian", conținând doar câțiva biți pentru a se putea lega de sistem, restul fiind de regulă mascat ca un "program neexecutabil".
- Viruși de macro - infectează documente, nu programe. Ei pot infecta numai documentele create cu programe care folosesc limbaje macro (WORD, EXCEL).
- Virus companion - este un virus care infectează fișiere de tip .EXE prin crearea unui fișier .COM având același nume și conținând codul viral. El speculează o anumită caracteristică a sistemului DOS prin care, dacă două programe, unul de tip .EXE și celălalt de tip .COM, au același nume, atunci se execută mai întâi fișierul de tip .COM.
- Virus polimorf – este un virus care se poate reconfigura în mod automat, pentru a ocoli sistemele de protecție. Virusurile polimorfe utilizează o metodă specială de codare sau criptare de fiecare dată când infectează un sistem.
- Virus detașabil - este un virus care se desprinde de fișierul infectat exact înaintea deschiderii sau execuției acestuia și se reatașează atunci când programul este închis sau se termină. Această tehnică numită *stealth* este foarte eficientă împotriva multor programe de scanare, deoarece programul de scanare va vedea un fișier infectat ca fiind unul „curat”.
- Virus morfic – este un virus care își schimbă constant codul de programare și configurare în scopul evitării unei structuri stabile care ar putea fi ușor identificată și eliminată.
- Virus parazit - este un virus informatic, care se atașează fie la începutul programului, fie la sfârșitul său, ori poate chiar să suprascrie o parte din codul programului. Virușii parazitiți pot fi rezidenți și nerezidenți.
- Virus rezident - este un virus care se autoinstalează în memorie, astfel încât, chiar mult timp după ce un program infectat a fost executat, el poate încă să infecteze un fișier, să invoce o rutină de declanșare a unei anumite acțiuni sau să monitorizeze activitatea sistemului. Aproape toți virușii care infectează MBR-ul sunt viruși rezidenți.
- Virus nerezident - este opusul virusului rezident. Virușii nerezidenți în memorie nu rămân activi după ce programul infectat a fost executat. Ei operează după un mecanism simplu și infectează doar executabilele atunci când un program infectat se execută. Acțiunea tipică a unui astfel de virus este de a căuta un fișier gazdă atunci când fișierul infectat se execută, să-l infecteze și apoi să redea controlul programului gazdă.
- Virus criptografic - un virus care se infiltrează în memoria sistemului și permite folosirea absolut normală a intrărilor și transmițitorilor de date, având proprietatea că, la o anumită dată, se autodistrug, distrugând în același timp toate datele din sistem și făcându-l inutilizabil. Un astfel de atac poate fi activat sau anihilat de la distanță chiar de către emițător.

Viruși hardware

Produc un atac strict orientat spre hardware cum ar fi routere, module de memorie, placă grafică, și placă de bază, hard disk.

Exemple de atacuri hardware:

- upgrade de firmware la o versiune greșită sau nevalidă în mod intenționat, ducând astfel la blocarea dispozitivului
- limitarea memoriei flash

chapter 19

- overclocking prin intermediul software-ului la placa grafică și placa de bază, care poate suprasolicita componentele
- reducerea vitezei ventilatorului pentru a cauza supraîncălzirea componentelor.

19.3 istoric

În 1981 au fost descoperiți primii viruși în sistemul de operare Apple II, și anume virușii Apple 1, 2, 3 fiind considerați primii viruși „in the wild”(un virus ce se răspândește ca urmare a operațiunilor normale de zi cu zi pe și între computerele utilizatorilor care nu bănuiesc).

În 1987 apare unul dintre cei mai cunoscuți viruși: Jerusalem. Acesta este activat în fiecare vineri 13, virusul afectând fișierele .exe și .com ștergând toate programele rulate în cursul acelei zile.

În 1991 apare primul virus polimorf, Tequila, cu răspândire pe scară largă găsit „in the wild”. Detectarea acestor viruși polimorfi de către scanerile de viruși este dificilă, deoarece acești viruși își schimbă modul de acțiune cu fiecare nouă infecție.

În 1998 virusul Cenobal se răspândește rapid prin intermediul fișierelor „.exe”, atacând nu numai fișierele dar și un anumit cip din interiorul computerelor infectate.

În 2000 se răspândește "Love Bug", cunoscut și sub numele de ILOVEYOU prin Outlook. Acesta folosește un macro Word pentru a infecta Outlook ul și pentru a se răspândi. Este primit ca un atașament de tip .vbs iar la deschiderea lui șterge fișiere, inclusiv MP3, MP2 și JPG, și trimite username-uri și parole găsite în sistemul infectat autorului virusului.

19.4 surse de infectare

Cele mai multe dintre calculatoare se contaminează la citirea flash drive-urilor, CD-urilor purtătoare de viruși, care provin de la un alt calculator. Acestea pot conține orice tip de fișier sau program deja infectat; virusul poate fi localizat într-o zonă specială, numită sectorul de sistem. La rândul lui modemul a devenit un instrument camuflat de transmitere a virușilor. Deoarece serviciile de asigurare a comunicațiilor se dezvoltă, oamenii pot utiliza în comun fișierele prin intermediul liniilor telefonice.

19.5 protecție antivirus

O infecție cu virus poate fi prevenită prin instalarea unui program antivirus, de scanare a conținutului de pe hard disk, care ar trebui actualizat în mod regulat cu semnăturile noilor viruși.

Programele antivirus sunt create special pentru a detecta virușii, prin verificarea conținutului fișierelor și a semnala prezența semnăturii unui virus cunoscut sau a unor secvențe suspecte în interiorul fișierelor. De asemenea, dezinfectează sau șterg fișierele infectate, și previne infectarea prin supravegherea acțiunilor din memorie.

Unele dintre cele mai cunoscute programe antivirus sunt: Bitdefender, Norton, McAfee sau Kaspersky.

chapter 20 troieni

20.1 definiție

Un cal troian (uneori prescurtat ca troian), este un malware care nu se auto-reproduce, care pare să îndeplinească o funcție de dorit pentru utilizator, dar în schimb facilitează accesul neautorizat la sistemul informatic al utilizatorului. Termenul este derivat din povestea Calului troian în mitologia greacă.

Un program aparent inocent conceput pentru a eluda caracteristicile de securitate ale unui sistem. Metoda obișnuită de introducere a unui cal troian este prin donarea unui program sau a unei părți dintr-un program unui utilizator al sistemului a cărui securitate trebuie încălcată. Codul donat va îndeplini în mod evident o funcție utilă; destinatarul nu va ști că codul are alte efecte, cum ar fi scrierea unei copii a numelui său de utilizator și a parolei într-un fișier a cărui existență este cunoscută doar donatorului și din care donatorul va colecta ulterior orice date au fost scrise

20.2 purpose and operation

Trojan horses are designed to allow a hacker remote access to a target computer system. Once a Trojan horse has been installed on a target computer system, it is possible for a hacker to access it remotely and perform various operations. The operations that a hacker can perform are limited by user privileges on the target computer system and the design of the Trojan horse.

Operations that could be performed by a hacker on a target computer system include:

- Use of the machine as part of a botnet (i.e. to perform spamming or to - perform Distributed Denial-of-service (DDoS) attacks)
- Data theft (e.g. passwords, credit card information, etc.)
- Installation of software (including other malware)
- Downloading or uploading of files
- Modification or deletion of files
- Keystroke logging
- Viewing the user's screen
- Wasting computer storage space

Trojan horses require interaction with a hacker to fulfill their purpose, though the hacker need not be the individual responsible for distributing the Trojan horse. In fact, it is possible for hackers to scan computers on a network using a port scanner in the hope of finding one with a Trojan horse installed, that the hacker can then use to control the target computer.

20.3 installation and distribution

Trojan horses can be installed through the following methods:

1. **Software downloads** (i.e., a Trojan horse included as part of a software application downloaded from a file sharing network)

chapter 20

2. **Websites containing executable content** (i.e., a Trojan horse in the form of an ActiveX control)
3. **Email attachments**
4. **Application exploits** (i.e., flaws in a web browser, media player, messaging client, or other software that can be exploited to allow installation of a Trojan horse). Also, there have been reports of compilers that are themselves Trojan horses. While compiling code to executable form, they include code that causes the output executable to become a Trojan horse.

Users can be tricked into installing Trojan horses by being enticed or frightened. For example, a Trojan horse might arrive in email described as a computer game. When the user receives the mail, they may be enticed by the description of the game to install it. Although it may in fact be a game, it may also be taking other action that is not readily apparent to the user, such as deleting files or mailing sensitive information to the attacker. As another example, an intruder may forge an advisory from a security organization, such as the CERT Coordination Center, that instructs system administrators to obtain and install a patch.

Other forms of "*social engineering*" can be used to trick users into installing or running Trojan horses. For example, an intruder might telephone a system administrator and pose as a legitimate user of the system who needs assistance of some kind. The system administrator might then be tricked into running a program of the intruder's design.

Software distribution sites can be compromised by intruders who replace legitimate versions of software with Trojan horse versions. If the distribution site is a central distribution site whose contents are mirrored by other distribution sites, the Trojan horse may be downloaded by many sites and spread quickly throughout the Internet community.

Because the Domain Name System (DNS) does not provide strong authentication, users may be tricked into connecting to sites different than the ones they intend to connect to. This could be exploited by an intruder to cause users to download a Trojan horse, or to cause users to expose confidential information.

Intruders may install Trojan horse versions of system utilities after they have compromised a system. Often, collections of Trojan horses are distributed in toolkits that an intruder can use to compromise a system and conceal their activity after the compromise, e.g., a toolkit might include a Trojan horse version of ls which does not list files owned by the intruder. Once an intruder has gained administrative access to your systems, it is very difficult to establish trust in it again without rebuilding the system from known-good software. A Trojan horse may be inserted into a program by a compiler that is itself a Trojan horse.

Finally, a Trojan horse may simply be placed on a web site to which the intruder entices victims. The Trojan horse may be in the form of a Java applet, JavaScript, ActiveX control, or other form of executable content.

20.4 removal

Antivirus software is designed to detect and delete Trojan horses, as well as preventing them from ever being installed. Although it is possible to remove a Trojan horse manually, it requires a full understanding of how that particular Trojan horse operates. In addition, if a Trojan horse has possibly been used by a hacker to access a computer system, it will be difficult to know what damage has been done and what other problems have been introduced. In situations where the security of the computer system is critical, it is advisable to simply erase all data from the hard disk and reinstall the operating system and required software.

20.5 current use

Due to the growing popularity of botnets among hackers, Trojan horses are becoming more common. According to a survey conducted by BitDefender from January to June 2009, "Trojan-type malware is on the rise, accounting for 83-percent of the global malware detected in the wild".

Trojan horses can be particularly effective when offered to systems staff who can run code in highly privileged modes. Two remedies are effective: no code should be run unless its provenance is absolutely certain; no code should be run with a higher level of privilege than is absolutely essential.

20.6 solutions

The best advice with respect to Trojan horses is to **avoid them** in the first place. System administrators (including the users of single-user systems) should take care to verify that every piece of software that is installed is from a trusted source and has not been modified in transit. When digital signatures are provided, users are encouraged to validate the signature (as well as validating the public key of the signer). When digital signatures are not available, you may wish to acquire software on tangible media such as CDs, which bear the manufacturer's logo. Of course, this is not foolproof either. Without a way to authenticate software, you may not be able to tell if a given piece of software is legitimate, regardless of the distribution media. Software developers and software distributors are strongly encouraged to use cryptographically strong validation for all software they produce or distribute. Any popular technique based on algorithms that are widely believed to be strong will provide users a strong tool to defeat Trojan horses. Anyone who invests trust in digital signatures must also take care to validate any public keys that may be associated with the signature. It is not enough for code merely to be signed -- it must be signed by a trusted source. Do not execute anything sent to you via unsolicited electronic mail. Use caution when executing content such as Java applets, JavaScript, or Active X controls from web pages. You may wish to configure your browser to disable the automatic execution of web page content. Apply the principle of least privilege in daily activity: do not retain or employ privileges that are not needed to accomplish a given task. For example, do not run with enhanced privilege, such as "root" or "administrator," ordinary tasks such as reading email. Install and configure a tool such as Tripwire® that will allow you to detect changes to system files in a cryptographically strong way.

Educate your users regarding the danger of Trojan horses. Use firewalls and virus products that are aware of popular Trojan horses. Although it is impossible to detect all possible Trojan horses using a firewall or virus product (because a Trojan horse can be arbitrary code), they may aid you in preventing many popular Trojan horses from affecting your systems.

Review the source code to any open source products you choose to install. Open source software has an advantage compared to proprietary software because the source code can be widely reviewed and any obvious Trojan horses will probably be discovered very quickly. However, open source software also tends to be developed by a wide variety of people with little or no central control. This makes it difficult to establish trust in a single entity. Keep in mind that reviewing source code may be impractical at best, and that some Trojan horses may not be evident.

Adopt the use of cryptographically strong mutual authentication systems, such as ssh, for terminal emulation, X.509 public key certificates in web servers, S/MIME or PGP for electronic mail, and kerberos for a variety of services. Avoid the use of systems that trust the domain name system for authentication, such as telnet, ordinary http (as opposed to https), ftp, or smtp, unless your network is specifically designed to support that trust. Do not rely on timestamps, file sizes, or other file attributes when trying to determine if a file contains a Trojan horse.

Exercise caution when downloading unauthenticated software. If you choose to install software that has not been signed by a trusted source, you may wish to wait for a period of time before installing it in order to see if a Trojan horse is discovered.

chapter 21 exploituri software

21.1 definiție

„Un **exploit** este o componentă de software, o bucată de date sau o secvență de comenzi care profită de un bug, glitch sau vulnerabilitate pentru a provoca un comportament neintenționat sau neanticipat pe software, hardware sau ceva electronic (de obicei computerizat)“.

Aceasta include lucruri precum obținerea forțată a controlului asupra unui sistem informatic sau care permite escaladarea privilegiilor sau un atac DoS.

21.2 clasificare

Există mai multe metode de clasificare a exploiturilor.

1. Cel mai obișnuit este modul în care exploitul contactează software vulnerabil.

- Un **exploit de la distanță** funcționează printr-o rețea și exploatează vulnerabilitatea securității fără a avea acces prealabil la sistemul vulnerabil.
- Un **exploit local** necesită un acces prealabil la sistemul vulnerabil și, de obicei, crește privilegiile persoanei care execută exploitul față de cele acordate de administratorul de sistem.

2. O altă clasificare este prin acțiunea împotriva sistemului vulnerabil

- acces la date neautorizate
- executarea codului arbitrar
- DoS

Multe exploituri sunt concepute pentru a oferi acces la nivel de super-user la un sistem de calcul. Cu toate acestea, este posibil să folosiți mai multe exploituri, mai întâi pentru a obține acces la nivelul de jos, apoi pentru a escalada privilegiile în mod repetat până când ajunge la acces total.

În mod normal, un singur exploit poate profita doar de o vulnerabilitate specifică a software-ului. Adesea, când este publicat un exploit, vulnerabilitatea este rezolvată printr-un patch și exploitul devine învechit pentru versiunile mai noi ale software-ului. Acesta este motivul pentru care unii hackeri de nu își publică exploiturile, ci le păstrează private pentru a le folosi ei sau alți hackeri.

21.3 tipuri

Exploiturile sunt clasificate și numite după aceste criterii:

1. Tipul de vulnerabilitate folosită
2. Indiferent dacă trebuie să fie rulate pe aceeași mașină cu programul care are vulnerabilitatea (locală) sau pot fi rulate pe o mașină pentru a ataca un program care rulează pe o altă mașină (de la distanță).

3. Efectele folosirii exploiturilor

Exploiturile de software sunt aproape mereu făcute pentru a face pagube, dar pot fi și inofensive.

Exemple de pagube:

1. Ștergerea sau suprascrierea datelor
2. Reinstalarea după ce este șters
3. Criptarea fișierelor pentru a șantaja
4. Coruperea fișierelor într-un mod subtil
5. Încărcarea sau descărcarea de fișiere
6. Copierea de linkuri false, care duc la site-uri false, chat-uri, sau alte site-uri web cu conturi, aratarea de conturi false
7. Falsificarea istoricului de descărcări, de filme și orice altceva avea computerul care nu au fost accesate de proprietar
8. Posibilitatea de a accesa dispozitivul de la distanță. Se numește RAT (Troian pentru acces la distanță)
9. Descărcarea de alți virusi și malware
10. Configurarea rețelelor de calculatoare zombie pentru a lansa atacuri DDoS sau a trimite spam.
11. Spionarea utilizatorului unui computer și raportarea ascunsă a datelor precum obiceiurile de navigare către alte persoane (a se vedea articolul despre spyware)
12. Screenshot-uri
13. Înregistrarea apăsărilor de taste pentru a fura informații precum parole și numere de carduri de credit
14. Phishing pentru domeniul bancar sau alte detalii ale contului, care pot fi utilizate pentru activități infracționale
15. Instalarea unui „backdoor” pe un sistem informatic
16. Deschiderea și închiderea CD-ROM
17. Redarea de sunete, videoclipuri sau afișarea de imagini
18. Apelarea folosind modemul la numere costisitoare, provocând astfel facturi uriase de telefon
19. Recoltarea adreselor de e-mail și utilizarea lor pentru spam
20. Reporniți computerul ori de câte ori este pornit programul infectat
21. Dezactivarea sau interferarea cu programele antivirus și firewall
22. Dezactivarea sau interferarea cu alte forme concurente de malware
23. Oprirea aleatorie a computerului
24. Instalarea de virusi
25. Încetinirea computerului

21.4 atacarea dependențelor software

Aplicațiile se bazează foarte mult pe mediul lor pentru a funcționa corect. Depind de sistemul de operare

chapter 21

pentru a oferi resurse precum memoria și spațiul pe disc; se bazează pe sistemul de fișiere pentru a citi și scrie date; utilizează structuri precum Registrul Windows pentru a stoca și recupera informații; iar lista continuă. Toate aceste resurse oferă o intrare în software, nu la fel de mult ca și utilizatorul uman. Ca orice intrare, dacă software-ul primește o valoare în afara intervalului preconizat, acesta poate eșua. Inducerea scenariilor de eșec ne poate permite să urmărim o aplicație în mediul său neintenționat și să expunem vulnerabilitățile critice.

21.4.1 blocarea accesului către librăriile de date

Software-ul depinde de bibliotecile din sistemul de operare, furnizorii și componentele incluse în aplicație. Tipurile de bibliotecă țintite depind de aplicație. Uneori, DLL-urile au nume obscure care oferă puține indicii cu privire la ceea ce fac. Altele vă pot oferi indicii cu privire la serviciile pe care le prestează pentru aplicație. Acest atac este conceput pentru a se asigura că aplicația testată nu se comportă nesigur dacă bibliotecile de software nu se pot încărca.

Atunci când apar defecțiuni, gestionarea de erori a aplicației este executată. Totuși, uneori, aceste situații nu sunt luate în considerare în timpul proiectării aplicației, iar rezultatul este temuta excepție neîndoelnică. Chiar dacă există cod pentru gestionarea acestor tipuri de erori, acest cod este numai bun pentru erori, deoarece este probabil că a fost supus unor teste mult mai puțin decât restul aplicației.

21.4.2 manipularea valorilor registrului aplicației

Registrul Windows conține informații cruciale pentru funcționarea normală a sistemului de operare și a aplicațiilor instalate. Pentru sistemul de operare, registrul ține evidența informațiilor, cum ar fi locațiile fișierelor cheie, structura directorului, căile de execuție și numerele de versiune ale bibliotecii. Aplicațiile se bazează pe această informație și pe alte informații stocate în registru pentru a funcționa corect. Cu toate acestea, nu toate informațiile stocate în registru sunt securizate nici de utilizatori, nici de alte aplicații instalate. Acest atac testează că aplicațiile nu stochează informații sensibile în registru sau au încredere în registru pentru a se comporta întotdeauna în modul cum a fost prevăzut.

21.4.3 forțarea aplicației pentru a folosi fișiere corupte

Software-ul poate face un număr limitat de acțiuni înainte de a avea nevoie să stocheze sau să citească date permanente. Datele sunt combustibilul care conduce o aplicație, deci mai devreme sau mai târziu toate aplicațiile vor trebui să interacționeze cu sistemul de fișiere. Fișierele corupte sunt ca și cum ai pune zahăr în rezervorul de benzină al mașinii tale; dacă nu relizezi înainte de a porni mașina, dauna poate fi inevitabilă. Acest atac determină dacă aplicațiile pot gestiona date corupte cu brio, fără a expune informații sensibile sau a permite un comportament nesigur.

O aplicație mare poate citi și scrie în sute de fișiere în procesul de îndeplinire a sarcinilor prescrise. Fiecare fișier pe care îl citește o aplicație furnizează date de intrare; oricare dintre aceste fișiere poate fi un potențial punct de eșec și deci o bună ocazie pentru un atac. Fișierele deosebit de interesante de verificat sunt cele care sunt utilizate exclusiv de aplicație și care nu sunt destinate utilizatorului să le citească sau să le modifice; sunt fișiere în care este cel mai probabil să fie implementate verificări adecvate privind integritatea datelor.

21.4.4 manipularea și înlocuirea fișierelor accesate de aplicație

Acest atac implică, de asemenea, dependențe de sistem de fișiere. În atacurile anterioare, încercam să facem ca aplicația să proceseze date corupte. În aceasta, manipulăm date, executabile sau biblioteci în moduri care obligă aplicația să se comporte nesigur. Acest atac poate fi aplicat oricând o aplicație citește sau

scrie în sistemul de fișiere, lansează un alt executabil sau accesează funcționalitatea dintr-o bibliotecă. Scopul acestui atac este de a testa dacă aplicația ne permite să facem ceva ce nu ar trebui să putem face.

21.4.5 forțarea aplicației să funcționeze cu resurse diminuate

O aplicație este un set de instrucțiuni pentru executarea hardware-ului computerului. În primul rând, computerul va încărca aplicația în memorie și apoi va oferi aplicației memorie suplimentară în care să stocheze și să manipuleze datele sale interne. Memoria este numai temporară; pentru a fi cu adevărat utilă, o aplicație trebuie să stocheze date permanente. Acolo vine sistemul de fișiere și, odată cu acesta, nevoia de spațiu pe disc. Fără suficient spațiu de memorie, majoritatea aplicațiilor nu vor putea să își îndeplinească funcția prevăzută.

Obiectivul acestui atac este să privezi aplicația de oricare dintre aceste resurse, astfel încât testerii să înțeleagă cât de robustă și sigură este aplicarea lor sub stres. Decizia cu privire la ce scenarii de eșec să încerce (și când) poate fi determinată numai de la caz la caz. O regulă generală este de a bloca o resursă atunci când o aplicație pare cea mai mare nevoie de ea.

21.5 atacul asupra interfeței utilizatorului

Interfața utilizatorului este de obicei cel mai confortabil „loc de vânătoare” pentru buguri, pentru testarea securității. Este modul în care suntem obișnuiți să interacționăm cu aplicațiile noastre și modul în care se așteaptă dezvoltorii de aplicații să o facem. Atacurile discutate aici se concentrează asupra intrărilor aplicate software-ului prin interfața sa de utilizator. Majoritatea erorilor de securitate rezultă dintr-un comportament suplimentar, neintenționat și nedocumentat al utilizatorului. Din interfața de utilizator, acest lucru se referă la gestionarea intrărilor neașteptate de la utilizator într-un mod care compromite aplicația, sistemul pe care este rulată sau datele sale. Rezultatul ar putea fi creșterea privilegiilor (un utilizator normal care dobândește drepturi administrative) sau care permite vizualizarea informațiilor secrete de către un utilizator neautorizat.

21.5.1 anomalii de tip „buffer overflow” (rescrierea unor fișiere adiacente)

Acestea sunt de departe cele mai notorii probleme de securitate din software. Ele apar atunci când aplicațiile nu reușesc să restricționeze corect durata de intrare. Unele dintre acestea nu prezintă o mare amenințare la adresa securității. Altele, însă, pot permite hackerilor să preia controlul asupra unui sistem trimițând un cod bine elaborat către aplicație. Acest al doilea tip este denumit de industrie drept „exploatabil”, deoarece părți din șir pot fi executate dacă sunt interpretate ca cod. Ceea ce se întâmplă uneori este că o cantitate fixă de memorie este alocată pentru a deține intrarea utilizatorului. Dacă atunci dezvoltorii nu reușesc să restricționeze lungimea șirurilor de intrare introduse de utilizator, datele pot suprascrie instrucțiunile de aplicare, permițând utilizatorului să execute un cod arbitrar și să aibă acces la mașină.

21.5.2 examinarea comutatoarelor și opțiunile comune

Unele aplicații sunt tolerante la variația intrării utilizatorului în cadrul unei configurații implicite. Majoritatea configurațiilor implicite sunt alese de dezvoltorii de aplicații, iar majoritatea testelor sunt executate în aceste condiții, mai ales dacă opțiunile sunt obscure sau sunt introduse folosind comutatoarele(- sau /) din linia de comandă. Când aceste configurații sunt schimbate, software-ul este adesea obligat să utilizeze căi de cod care pot fi grav sub-testate și astfel rezultatele pot fi imprevizibile. Evident, testarea unei game largi de intrări sub fiecare set posibil de configurații este imposibil pentru aplicații mari. Acest atac se concentrează asupra unor configurații mai obscure, cum ar fi cele în care comutatoarele sunt setate prin linia de comandă la

21.5.3 exploatarea caracterelor de „evadare”, a seturilor de caractere și comenzilor

Unele aplicații pot trata anumite caractere ca fiind echivalente atunci când fac parte dintr-un șir. În cele mai multe cazuri, un șir cu litera „a” într-o anumită poziție este probabil să nu fie procesat diferit de un șir similar cu litera „z” în aceeași poziție. În acest sens, urmează în mod natural întrebarea „Ce caractere sau combinații de caractere sunt tratate diferit?”. Aceasta este întrebarea din spatele acestui atac. Forțând aplicația să proceseze caractere și comenzi speciale, uneori o putem forța să se comporte în moduri în care designerii săi nu au intenționat. Factorii care afectează care caracterele și comenzi pot fi interpretate diferit includ limbajul de programare în care a fost scrisă aplicația, bibliotecile prin care datele utilizatorului sunt transmise, dar și cuvinte și șiruri specifice care sunt rezervate de sistemul de operare de bază.

chapter 22 carduri inteligente

22.1 definiție

Un card inteligent, sau smart card este denumirea generică a unui mic circuit electronic integrat într-un obiect de dimensiuni reduse, fabricat din plastic, metal sau alte materiale care arata ca și un card bancar, el este utilizat în general cu scopul de a controla accesul unei persoane la anumite resurse.

Acest card conține de obicei informații care identifica o persoana, date de autentificare, date generice sau comenzi specifice pentru unele aplicații.

Este folosit de obicei cu un cititor de carduri precum cele POS și ATM pentru plăți electronice și retrageri de numerar dacă vorbim despre carduri bancare, sau telefon/tableta dacă vorbim despre o cartela SIM.

22.2 clasificare

În ultimele trei decenii au apărut în lume mai multe tipuri de carduri inteligente:

- Carduri bancare inteligente care ajuta oamenii să tranzacționeze trilioane de dolari zilnic.
 - Carduri SIM facilitează miliarde de conversații și apeluri dar și asigura intrarea în lumea de social media.
 - Badge-urile companiilor/universităților de identificare a identității. Pentru persoanele care au acces la aceste companii sau instituții în scopul securității.
 - Cardurile naționale de sănătate, permisul de ședere sau pașaportul electronic, carduri care oferă mai multe detalii legate de identificarea și autentificare pentru autorități cât și pentru cetățeni.
- Piața de carduri inteligente
 - Carduri SIM cu o valoare de piața de 52%
 - Cardurile bancare și de plăți cu o valoare de piața de 32%
 - Carduri guvernamentale și medicale cu o valoare de piața de 6%
 - Producători de dispozitive: telefoane mobile, tablete, dispozitive de navigație cu o valoare de piața de 5%
 - Carduri emise de operatori de telefonie mobila, carduri pentru transportul în comun și parcare, carduri pentru abonarea la un program TV cu o valoare de piața de 5%
- Tipuri de carduri
 - Memorie sau microprocesor
 - Contact sau fără contact

22.3 istoria cardurilor inteligente

Cardul de memoria a fost patentat de către Roland Moreno în 1974. Din 1977, Bull CP8, SGS Thomson și Schlumberger au fost primii trei producători care au început să creeze carduri.

În martie 1979, Michel Hugon de la Bull CP8 a fost primul care a proiectat și creat un card care avea la

chapter 22

baza un microprocesor care combină procesorul și memoria locala. El a inventat cardul inteligent computerizat.

- ◆ 1979 – evoluția timpurie pentru sectorul bancar
- ◆ 1995 – primul card SIM
- ◆ 1999 – primul card național ID (Finlanda)
- ◆ 1999 – primul card inteligent pentru transport
- ◆ 2001 – Department of Defence din SUA creează primul card militar (Military CAC) care conține credențialele pentru controlul fizic de control și de autentificare securizata.
- ◆ 2003 – lansarea Micro-SIM
- ◆ 2005 – primul pașaport electronic (Norvegia)
- ◆ 2012 – introducerea Micro-SIM
- ◆ 2018 – primul card de plată biometric fără contact (contactless). ESIM (care avea grosimea sub un 1mm sau 0.039inch)
- ◆ 2019 – primul SIM 5G

22.4 construcție tehnică

Cardurile Smart pot avea următoarele caracteristici:

- Dimensiuni similare cu cele ale unui card bancar obișnuit care urmează de regula formatul ID-1 al standardului ISO/IEC 7810 care precizează dimensiunea de 85.60×53.98mm sau ID-000 (25x15mm) care este folosit pentru carduri SIM .
- Sistem de securitate integrat pentru a rezista modificării datelor care se afla pe acesta.
- Este administrat de către un sistem care, într-un mod sigur schimba informații unul cu altul și poate actualiza datele de pe card.
- Comunica în exterior cu ajutorul cititoarelor cum ar fi cele pentru tichete, ATM-urile, cititoare DIP, etc.
- În general sunt construite din plastic dar exista și variante de metal.

Aceste carduri au doua modalități de a comunica cu cititoarele: cu contact sau fără (contactless); cardurile cu contact au de obicei o zona de aproximativ 1cm² cu care interacționează cu cititorul, iar cele contactless se folosesc de o antena pentru a realiza transferul de informații cu o rata de transfer de 106–848 kbit/s.

Nici unul dintre aceste tipuri nu conțin o sursa de putere interna, ele bazându-se pe cititor pentru a oferi acest lucru.

Pe lângă aceste doua tipuri mai este unul hibrid care implementează amândouă tehnologiile pentru a oferi o diversitate și redundanta mai mare.

chapter 23 biometria

23.1 definiție

Biometria reprezintă caracteristici fizice sau comportamentale umane care pot fi utilizate pentru a identifica digital o persoană sau pentru a acorda acces la sisteme, dispozitive sau date.

Exemple ale acestor identificatori biometrici sunt amprentele digitale, modelele faciale, vocea sau cadența de tastare. Fiecare dintre acești identificatori este considerat unic pentru individ și pot fi folosiți în combinație pentru a asigura o mai mare acuratețe a identificării.

23.2 clasificare

Un identificator biometric este unul care este legat de caracteristicile umane intrinseci. Acestea se încadrează aproximativ în două categorii: identificatori fizici și identificatori comportamentali.

Identificatorii fizici

- *Amprente digitale* : scanerile de amprente digitale au devenit omniprezente în ultimii ani datorită implementării lor pe scară largă pe smartphone-uri. Orice dispozitiv care poate fi atins, cum ar fi ecranul telefonului, mouse-ul computerului sau touchpad-ul sau panoul ușii, are potențialul de a deveni un scanner de amprentă ușor și convenabil. Potrivit Spiceworks, scanarea amprentelor digitale este cel mai comun tip de autentificare biometrică în întreprindere, utilizată de 57% dintre companii.

- *Fotografiere și Filmare*: dacă un dispozitiv este echipat cu o cameră, acesta poate fi utilizat cu ușurință pentru autentificare. Recunoașterea facială și scanările retiniene sunt două abordări comune.

- *Recunoașterea fiziologică*: recunoașterea facială este al doilea tip de autentificare cel mai des întâlnit, potrivit Spiceworks, la 14% dintre companii. Alte metode de autentificare bazate pe imagini includ recunoașterea geometriei mâinilor, utilizată de 5% din companii, scanarea irisului sau a retinei, recunoașterea venelor palmei și recunoașterea urechii.

- *Vocea*: asistenții digitali și portalurile de servicii bazate pe telefon folosesc deja recunoașterea vocală pentru a identifica utilizatorii și a autentifica clienții. Potrivit Spiceworks, 2% dintre companii utilizează recunoașterea vocală pentru autentificare în cadrul întreprinderii.

Identificatorii comportamentali sunt o abordare mai nouă și sunt de obicei folosiți împreună cu o altă metodă din cauza fiabilității mai mici. Cu toate acestea, pe măsură ce tehnologia se îmbunătățește, acești identificatori comportamentali pot crește în importanță. Spre deosebire de identificatorii fizici, care sunt limitați la un anumit set fix de caracteristici umane, singurele limite ale identificatorilor comportamentali sunt imaginația umană.

Astăzi, această abordare este adesea utilizată pentru a distinge între un om și un robot. Acest lucru poate ajuta o companie să filtreze spam-ul sau să detecteze încercările de a forța brutal o autentificare și o parolă. Pe măsură ce tehnologia se îmbunătățește, este posibil ca sistemele să devină mai bune la identificarea corectă a indivizilor, dar mai puțin eficiente la distincția dintre oameni și roboți.

Identificatorii comportamentali:

- *Modele de tastare*: Toată lumea are un stil de tastare diferit. Viteza la care tastează, durata de timp

chapter 23

necesară pentru a trece de la o literă la alta, gradul de impact asupra tastaturii.

- *Mișcări fizice*: modul în care merge cineva este unic pentru o persoană și poate fi utilizat pentru autentificarea angajaților într-o clădire sau ca un strat secundar de autentificare pentru locații deosebit de sensibile.

- *Modele de navigare*: mișcările mouse-ului și mișcările degetelor pe trackpad-uri sau pe ecranele sensibile la atingere sunt unice pentru persoane și relativ ușor de detectat cu software-ul, nu este necesar hardware suplimentar.

- *Modele de implicare*: Toți interacționăm cu tehnologia în moduri diferite. Modul în care deschidem și folosim aplicațiile, cât de redus ne permite să obținem bateria, locațiile și orele zilei pe care suntem cel mai probabil să ne folosim dispozitivele, modul în care navigăm pe site-uri web, cum ne înclinăm telefoanele când le ținem sau chiar cât de des verificăm conturile noastre din rețelele de socializare sunt toate caracteristici comportamentale potențial unice. Aceste modele de comportament pot fi folosite pentru a distinge oamenii de roboți, până când roboții devin mai buni la imitarea oamenilor. Și pot fi, de asemenea, utilizate în combinație cu alte metode de autentificare sau, dacă tehnologia se îmbunătățește suficient, ca măsuri de securitate independente.

23.3 cât de fiabilă este autentificarea biometrică

Datele de autentificare, cum ar fi scanarea amprentelor digitale sau înregistrările vocale, se pot scurge de pe dispozitive, de pe serverele companiei sau din software-ul folosit pentru a le analiza. Există, de asemenea, un potențial ridicat de fals pozitiv și fals negativ. Este posibil ca un sistem de recunoaștere facială să nu recunoască un utilizator care poartă machiaj sau ochelari sau unul bolnav sau obosit. Vocile variază, de asemenea.

Oamenii sună diferit atunci când se trezesc pentru prima dată sau când încearcă să își folosească telefonul într-un cadru public aglomerat sau când sunt supărați sau nerăbdători. Sistemele de recunoaștere pot fi păcălite cu măști, fotografii și înregistrări vocale, cu copii ale amprentelor digitale sau păcălite de membri de familie de încredere sau colegi de casă atunci când utilizatorul legitim este adormit.

Experții recomandă companiilor să utilizeze mai multe tipuri de autentificare simultan și să escaladeze rapid dacă văd semne de avertizare. De exemplu, dacă amprenta este potrivită, dar fața nu este sau contul este accesat dintr-o locație neobișnuită la o oră neobișnuită, ar putea fi timpul să treceți la o metodă de autentificare de rezervă sau la un al doilea canal de comunicare. Acest lucru este deosebit de important pentru tranzacțiile financiare sau modificările parolei.

23.4 riscurile de confidențialitate ale autentificării biometrice

Este posibil ca unii utilizatori să nu dorească ca companiile să colecteze date despre, să zicem, ora din zi și locațiile în care își folosesc de obicei telefoanele. Dacă aceste informații vor fi dezvăluite, ar putea fi utilizate de către stalkers sau, în cazul vedetelor, de jurnaliștii tabloizi. Este posibil ca unii utilizatori să nu dorească ca membrii familiei sau soții lor să știe tot timpul unde se află.

Informația ar putea fi abuzată și de regimurile guvernamentale represive sau de procurorii criminali care depășesc limitele. Puterile străine ar putea folosi informațiile pentru a influența opinia publică. Specialiștii în marketing și agenții de publicitate neetici ar putea face același lucru. În anul 2019, s-a descoperit că o aplicație de fitness colectează informații despre locațiile utilizatorilor și le expune într-un mod care a dezvăluit locația bazelor militare secrete americane și a rutelor de patrulare.

23.5 tokenizarea sau ciptarea

O altă abordare pentru a permite dispozitivelor noi să recunoască utilizatorii autorizați existenți este tokenizarea, criptarea unidirecțională sau funcțiile de hash. Putem spune, de exemplu, că identificarea retinei, vocii sau a amprentelor digitale este utilizată pentru a recunoaște și autentifica angajații oriunde ar putea merge în cadrul unei companii, dar compania nu dorește să aibă imagini sau fișiere audio stocate pe servere în care hackerii sau angajații rău intenționați ar putea avea acces.

În schimb, compania ar folosi un dispozitiv care scanează fața sau amprenta unei persoane, transformă imaginea respectivă într-un cod unic, apoi trimite codul respectiv la serverul central pentru autentificare. Orice dispozitiv care utilizează aceeași metodă de conversie ar putea apoi să recunoască angajatul, iar datele brute de identificare nu sunt niciodată disponibile pe niciun sistem. Dezavantajul acestei abordări este că apoi compania este blocată într-un singur mecanism de autentificare proprietar.

chapter 24 criptomonedede

24.1 definiție

Criptomonedă sau din engleza **CryptoCurrency** este un tip de moneda digitala, virtuala , o *moneda surogat*, nebanară, folosită ca mijloc de plata ex: Bitcoin, Ethereum, Ripple, Litecoin, Anacoin etc...

Denumirea de criptomoneda indica faptul ca acest mijloc de plata utilizeaza criptografia si este descentralizat pentru a controla tranzactiile si preveni dubla cheltuiala, o problema curenta pentru valutele digitale.

Criptomonedele folosesc protocolul proof-of-work pe baza de algoritmi de hashing. Cele mai utilizate se bazează pe algoritmul SHA-256, introdus de Bitcoin, și scrypt, cel mai utilizat, având cel puțin 480 de implementări confirmate. Alți algoritmi care sunt folosiți pentru proof-of-work includ CryptoNight, Blake, X11, și combinații.

24.2 scurtă istorie

În categoria criptomonedelor sunt introduse bitcoin, ethereum, ripple, litecoin și altele. Bitcoinul a fost creat în anul 2009 de Satoshi Nakamoto, astfel de 10 ani această criptomoneda este din ce în ce mai mediatizată, devenind o monedă digitală uzuală.

Prima tranzacție realizată a fost pentru a cumpăra un bun fizic de 10000 de BTC, și anume două pizza de la Papa John's.

Între criptomonedede și monedele tradiționale nu putem realiza un registru al asemănărilor, ci doar al deosebirilor, în principal în cazul criptomonedelor nu putem vorbi despre încredere și anume încredere într-un emitent central, pe când în latura opusă se poate deschide un subiect amplu bazat pe monedă fiduciară.

Continuând cu deosebirile dintre cele două categorii de monede și criptomonedede, apelăm la întregul proces de funcționare al bitcoinului unde se dezvoltă ideea de rețea peer-to peer (de la egal la egal) prezentată pe larg în lucrarea scrisă de însăși cel care a creat bitcoinul, intitulată "A Peer-to-Peer Electronic Cash System" în cadrul acesteia s-au dezvoltat idei despre tranzacții, serverul de timp, rețea, stimulente, recuperarea spațiului de disc, verificarea simplificată a plății, combinarea și divizarea valorii, confidențialitate și calcule, în această lucrare nu există nici cea mai mică sugestie a existenței unui emitent central, așa cum este în cazul monedelor electronice.

Bitcoin pe lângă avantajele sale, conform unor studii a deținut și un dezavantaj numit singurul defect major, un defect ce ține de securitate. Acesta reprezenta vulnerabilitatea majoră deoarece tranzacțiile nu erau verificate într-un mod adecvat. De-a lungul timpului s-a lucrat la această vulnerabilitate fiind exploatată, ajungându-se până în punctul de a se actualiza o nouă versiune a protocolului pentru a nu mai exista acest defect.

24.3 caracteristici

Portofel

Un portofel digital este aproximativ echivalentul unui portofel fizic în rețeaua Bitcoin. Portofelul deține, de fapt cheia privată ce permite cheltuirea monedelor alocate acestuia în blockchain. Fiecare portofel digital își poate arăta soldul și permite plata unei sume către o anumită persoană.

Tranzacții

Tranzacțiile în criptomonedele sunt securizate cu ajutorul criptografiei între portofele virtuale. Fiecare portofel virtual va primi o „cheie privată” care rezultă în urma criptografiei. Această cheie privată împiedică alterarea, modificarea tranzacției de către o altă persoană, acest lucru făcând ca tranzacțiile să fie extrem de sigure.

Tranzacțiile se fac pe baza unei adrese alfanumerice sub forma unui string de genul `1FfmbHfnpaZjKFvyi1okTjJJusN455paPH` derivat din porțiunea publică a unei sau a mai multor perechi de chei criptografice, generate gratuit. O cheie criptografică reprezintă un algoritm ce necesită două chei individuale, una secretă și una publică legate prin algoritm. Pentru a beneficia de criptomonedele trimise către o adresă, utilizatorul trimite un mesaj, semnat digital, cu plata împreună cu cheia privată asociată.

Semnatura

O semnatura criptografică este un mecanism matematic ce permite cuiva să dovedească posesia. Când software-ul semnează o tranzacție cu cheia privată potrivită, întreaga rețea poate vedea faptul că semnatura se potrivește cu monedele ce sunt cheltuite. Pe de altă parte, nu există absolut nici o cale ca cineva să ghicească cheia privată și să fure monedele.

Minerit

Criptomoneda poate fi cumpărată, dar și creată. Procesul de creare a monedei se numește „minerit”. Participanții în rețea sunt cunoscuți sub numele de mineri. Aceștia verifică, datează tranzacțiile și le partajează într-o bază de date publică, numită blockchain (*lanț de blocuri*). Există noduri specializate care validează tranzacțiile și blocurile și le conectează între punctele tranzacției.

Operațiunea de minerit este deosebit de complexă și este foarte dificil de realizat pe cont propriu, de un singur utilizator. Astfel, s-au dezvoltat grupuri de mineri, numite *mining pools*. Un grup de mineri combină puterea lor de procesare pentru rezolvarea algoritmilor producători de criptomonedele. *Mineritul* reprezintă o afacere pentru unii, dar asta depinde de regiunea geografică în care este situată respectiva unitate de minerit. Randamentul și profitul unei astfel de afaceri se calculează, în principal, în funcție de legile regiunii și costul electricității.

24.4 avantaje și dezavantaje

Avantaje

- Libertatea platilor

este posibilă trimiterea și primirea oricărui sume de bani instant oriunde în lume la orice ora. Fără zile în care bancile sunt închise și fără limite impuse.

- Taxe mici sau inexistente

Platile sunt în momentul de față procesate fără taxe sau cu taxe extrem de mici. Utilizatorii pot include opțional o taxă pentru a beneficia de prioritate în procesarea tranzacției, ce rezultă într-o confirmare mai rapidă a tranzacțiilor de către rețea. Pot exista procesatori comerciali ce asistă comercianții în procesarea tranzacțiilor, schimbând bitcoin în monede și depozitând fondurile direct în contul bancar al comerciantului.

- Riscuri reduse pentru comercianti

Tranzacțiile sunt sigure, ireversibile și nu conțin informații personale ale clientului. Acest lucru protejează comercianții de pagube cauzate de fraudă sau chargeback-uri fraudulente și nu este necesară conformarea PCI. Comercianții pot să se extindă cu ușurință către noi piețe unde ori nu sunt disponibile cardurile de credit

chapter 24

ori ratele de fraudă sunt inacceptabil de înalte. Rezultatele nete sunt taxe mai mici, piețe mai extinse și costuri administrative mai mici.

- **Securitate**

Utilizatorii au un control total asupra tranzacțiilor; este imposibil pentru comercianți să forțeze taxe sau plăți nedorite sau ascunse așa cum se poate întâmpla prin alte metode de plată. Plățile Bitcoin pot fi făcute fără ca informații personale să fie legate de tranzacție. Acest lucru oferă protecție crescută împotriva furtului de identitate.

- **Transparența și Neutralitate**

Toate informațiile despre masa monetară sunt disponibile oricând în lanțul de blocuri putând fi verificate de oricine și folosite în timp real.

Dezavantaje

- volatilitatea: volatilitatea datorită faptului că moneda este în cantitate limitată, iar valoarea ei este dată de cerere și ofertă

- utilizare redusă

- ireversibilitatea tranzacțiilor, anularea fiind imposibilă

- interdicția utilizării anumitor criptomonede în unele țări

- distribuția neuniformă a criptomonedei între primii utilizatori și cei actuali

- necesită un înalt nivel de Securitate

- nu toți comercianții acceptă criptomoneda ca metodă de plată

24.5 criptomonede

Există mai mult de 4000 de criptomonede disponibile pentru comerțul pe piețele online, dar numai aproximativ 20 dintre acestea au avut capitalizări de piață de peste 10 milioane dolari. Dar nu toate criptomonedele sunt la fel. Există *tokeni digitali*, care se folosesc precum jetoanele, ca un mijloc pentru a intermediar achiziționarea unui serviciu, sau înlesnirea acestuia, și *monede digitale*, care sunt menite să înlocuiască banii pe care îi folosim cu toții, precum USD, Euro.

Monedă	Cod	Data înființării	Fondator	Funcție hash	Pagină web
Bitcoin	BTC	2009	Satoshi Nakamoto	SHA256	bitcoin.org
Ethereum	ETH	2013	Vitalik Buterin	Dagger Hashimoto	ethereum.org
Bytecoin	BCN	2012	Bytecoin Core Team	CryptoNight	bytecoin.org
Ripple	XRP	2012	Chris Larsen / Jed McCaleb	ECDSA	ripple.com
Litecoin	LTC	2011	Charles Lee	Scrypt	litecoin.org
Monero	XMR	2014	Monero Core Team	CryptoNight	getmonero.org
Ethereum Classic	ETC	2015	Vitalik Buterin	Dagger-Hashimoto	ethereum.org
Dash	DASH	2014	Evan Duffield / Kyle Hagan	X11	dash.org
MaidSafeCoin	MAID	2014	David Irvine		maidsafe.net
Nano	Nano	2015	Colin LeMahieu		https://nano.org
Augur	REP	2014	augurproject	Smart contract	augur.net
Steemit	STEEM	2016	steemit	SHA-256	steemit.com
NEM	XEM	2015	NemProject	blockchain	nem.io
Iconomi	ICN	2015		Smart contract	iconomi.net
Factom	FCT	2014	Paul Snow		factom.org
Waves	WAVES	2016		blockchain	wavesplatform.com
Golem	GNT				https://golem.network/
Dogecoin	DOGE	2013	Jackson Palmer / Billy Markus	Scrypt	dogecoin.com
Zcash	ZEC	2016	Zooko Wilcox	Equihash	https://z.cash
DigixDAO	DGD	2015		Smart contract	https://digix.io
Ardor	ARDR				ardorplatform.org
Stellar Lumens	XLM	2014	Jed McCaleb		stellar.org
Lisk	LSK	2016	Max Kordek	DPOS	lisk.io
Tether	USDT	2014		blockchain	tether.to
ShadowCash	SDC	2014	sdcoin	Scrypt	shadowproject.io
GameCredits	GAME	2014	Sergey Sholom	Scrypt	gamecredits.com
Pirate Chain	ARRR	2018	Pirate Team	Equihash	https://pirate.black

chapter 25 comerțul electronic

25.1 definiție

Comerțul electronic, CE, e-commerce, eCom sau ICommerce poate fi definit ca și tranzacții comerciale și financiare efectuate prin sistemele de calcul electronic între partenerii care participă la afaceri, furnizorii și clienții. Acesta poate să cuprindă multe alte activități, cum ar fi: schimburi și negocieri efectuate între companii, procese interne ale companiilor pe care acestea le desfășoară ca suport pentru activitățile de cumpărare/aprovizionare, vânzare, angajări, planificare. De asemenea comerțului electronic implică transferul de documente - de la contracte sau comenzi, până la imagini sau înregistrări vocale.

În cadrul comerțului electronic pot fi tranzacționate bunuri și servicii digitale (sunt excluse fazele logistice), iar locul în care sunt tranzacționate aceste bunuri digitale poartă denumirea de piață electronică (în limba engleză *e-marketspace*) – contextul virtual în care cumpărătorii și vânzătorii se găsesc unii pe alții și tranzacționează afaceri electronice.

25.2 clasificare

Business-to-Business (B2B) cuprinde toate tranzacțiile ce se efectuează între doi sau mai mulți parteneri de afaceri. Aceste tranzacții se bazează, de obicei, pe sisteme extranet, ceea ce înseamnă că partenerii de afaceri acționează pe Internet prin utilizarea de nume și parole pentru paginile de web proprii. În termeni practici, în această categorie de comerț electronic poate fi orice firmă care utilizează Internetul pentru a comanda de la furnizori, pentru a primi facturi și a efectua plăți.

Business-to-Consumer (B2C) se referă la relațiile dintre comerciant și consumatorul final, fiind considerat comerț electronic cu amanuntul. Această categorie s-a extins foarte mult datorită World Wide Web: există acum mall-uri pe tot Internetul care oferă toate tipurile de bunuri de consum, de la prăjituri sau vinuri, la calculatoare și automobile.

Consumer-to-Business (C2B) este un model de comerț electronic care se referă la persoanele fizice (consumatori) care utilizează Internetul pentru a-și vinde produsele sau serviciile firmelor și pentru a căuta vânzătorii care să liciteze pentru produsele sau serviciile de care au nevoie.

Consumer-to-Consumer (C2C) se referă la consumatorii care vând direct la alți consumatori. Un exemplu din acest domeniu care are un succes enorm în întreaga lume este sistemul eBay.

Business-to-Administration sau Business-to-Government (B2A sau B2G) acoperă toate tranzacțiile dintre firme și autorități administrative locale sau centrale. Spre exemplu, în Statele Unite ale Americii, licitațiile publice lansate de guvern sunt publicate pe Internet iar firmele pot răspunde pe cale electronică. În momentul de față, această categorie de comerț electronic este într-o fază de dezvoltare primară, dar se așteaptă o extindere rapidă, mai ales în contextul în care guvernele și alte autorități folosesc propriile metode de promovare a comerțului electronic. Această categorie de e-commerce ar putea, în viitor, să fie utilizată și pentru plata TVA sau a impozitelor firmelor.

Consumer-to-Administration sau Consumer-to-Government (C2A sau C2G) este o categorie care, deși nu a apărut încă, este de așteptat ca guvernele să o lanseze, mai ales în domeniul plăților ajutoarelor sociale sau a compensațiilor în urma calculațiilor de venit global.

Administration-to-Business sau Government-to-Business (A2B sau G2B) este un model de comerț electronic în care o instituție guvernamentală cumpără sau vinde bunuri, servicii sau informații de la persoanele juridice.

Administration-to-Consumer sau Government-to-Consumer (G2C) acoperă relațiile guvern-cetățeni la un nivel de informare și prestare servicii publice (exemplu: plata taxelor online).

Business-to-Employee (B2E) se referă la tranzacțiile din interiorul unei firme, destinate personalului

angajat al firmei și efectuate prin sistemul intranet propriu.

25.3 avantaje și dezavantaje ale comerțului electronic

Avantaje:

Avantajele pentru vânzător sunt următoarele:

- dispariția limitelor geografice de vânzare, extinderea se poate face cu ușurință și pe piețele internaționale;
- asigurarea unei deschideri totale în privința relațiilor cu clienții: aceștia pot căpăta o imagine aproape completă asupra tuturor angajaților, ofertanților și partenerilor lor.
- scăderea costului de creare, procesare, distribuire, păstrare și regăsire a informației, până acum bazată pe hârtie, prin crearea unui sit web atractiv cu funcția unui magazin virtual.
- creează posibilitatea modelării produselor și serviciilor după nevoile cumpărătorilor și simplificarea procedurilor;
- costuri de comunicare mai mici.
- creșterea competitivității și raționalizarea proceselor de afaceri, prin restructurări interne și prin tehnologiile ale informației.
- publicitatea online poate atinge publicul țintă mai ușor;
- reducerea erorilor prin automatizarea proceselor de plată;

Avantajele pentru cumpărător sunt:

- posibilitatea consumatorilor să cumpere sau să facă tranzacții la orice oră din zi, în tot timpul anului, din aproape orice locație;
- acordă consumatorilor mai multe posibilități de alegere a produselor și prețurilor;
- Consumatorilor li se dă siguranță asupra valorii. Vânzătorii pot realiza acest lucru oferind un produs sau o linie de produse care atrage potențialii clienți prin prețuri competitive, la fel ca și în comerțul ne-electronic;
- permite o livrare rapidă a produselor și/sau serviciilor (în anumite cazuri);
- consumatorii pot să primească informații relevante în decursul câtorva secunde, și nu zile sau săptămâni;
- asigurarea motivației consumatorilor de a cumpăra și, la nevoie, de a și returna. Vânzările promoționale pot implica cupoane, oferte speciale sau reduceri. Linkurile de pe alte situri web și programele afiliate de reclame pot fi de asemenea de ajutor;
- face posibilă participarea oricui în licitațiile virtuale;
- indemnarea consumatorilor la consum. Comercianții din Internet pot asigura acest tip de ajutor printr-o amplă informare comparativă și prin facilități bune de căutare;
- permite consumatorilor să interacționeze cu alți cumpărători în comunități electronice și să compare experiențele;
- facilitează competiția, ceea ce rezultă în scăderea prețurilor.
- familiarizează consumatorii cu tehnologia și îi ține pe aceștia în pas cu ultimele noutăți.

Dezavantaje:

- greutatea de a realiza cu succes transferuri online a unor produse și servicii (exemplu: produse alimentare perisabile, bijuterii unicat, alte produse imposibil de inspectat la distanță);
- imposibilitatea succesului unei tranzacții fără o legătură stabilă la internet

chapter 25

- posibilitatea de non-profit a comercianților în cazul anumitor produse;
- credibilitate scăzută în cazul vânzătorilor noi aparuti pe piața online;
- integrarea greoaie a bazelor de date și a software-ului de procesare a tranzacțiilor tradiționale cu software pentru comerț electronic (aceste servicii de integrare pot fi costisitoare).
- probleme legate de securitatea comerțului electronic;
- incertitudini legate de confidențialitatea datelor
- aspecte lingvistice și culturale: comerțul electronic s-a dezvoltat în principal în țările avansate tehnologic (de exemplu: SUA, Canada, Anglia, Franța, Germania). Ca urmare, accesul la ele este condiționat de cunoașterea limbilor în care website-urile au fost create. Publicarea unui website în mai multe limbi necesită un efort financiar și tehnic sporit, de aceea, în general, numărul acestora nu depășește două sau trei limbi.

25.4 forme de organizare ale comerțului electronic

- Magazinul electronic (E-shop)

Magazinul electronic este în esență un website cu un catalog al produselor oferite. Firmele mici și medii oferă spre vânzare propriile produse sau prestarea diferitelor servicii. Sunt prezentate cataloage cu descrieri tehnice, fotografii, prețuri și condiții de livrare.

E-shop este folosit mai ales în domeniul B2C și oferă o gamă largă de produse/servicii, cu preponderență laptop-uri, desktop-uri PC, monitoare LCD, software, autoturisme noi, diferite produse de mâna a doua, cărți, echipamente electronice, software, etc. Site-ul care implementează un e-shop poate fi plasat în diferite locuri, cum ar fi pe un server consacrat, respectiv un computer deținut de o firmă e-shop; pe un sever virtual (spațiul de pe hard deținut de o companie eshop pe un computer furnizor de spații web); sau în interiorul unui mall (e-mall).

- Magazinul universal electronic (e-mall)

Ca și în magazinele universale tradiționale, un număr de magazine electronice pot fi integrate într-un mare centru comercial virtual. Magazinele componente pot folosi în mod colectiv infrastructura (publicitate, proceduri de plată, etc.), ca și în magazinul universal tradițional. Magazinul universal electronic poate fi compus dintr-un site, care are conexiuni cu mai multe site-uri comerciale sau magazine electronice; si un intermediar, care pune la dispoziție mijloacele tehnice și software specific pentru producători sau cumpărători în schimbul unei taxe care poate fi procent din câștig sau o taxă constantă.

- Licitații electronice (e-auctions)

Licitațiile electronice au devenit din ce în ce mai folosite, asigurând încheierea de contracte de aprovizionare sau pentru a achiziționa imediat și a dispune de produse/bunuri și servicii la preț de piață. Aproape toate tipurile de produse (hardware, tichete de avion, bunuri de consum, obiecte de artă etc.) pot fi achiziționate în acest mod. Se pot folosi ca unelte în mecanismele comerțului electronic B2B și B2C și pot fi integrate în e-shop-uri. Produsele vândute la licitație pot fi noi, surplusuri sau obiecte de colecție, materiale metalice sau din domeniul agriculturii, obiecte de artă, unicate, obiecte ale unor personalități artistice, politice, militare, etc. Licitațiile electronice nu presupune tranzacționarea produselor și serviciilor numai între firme, ci și între firme și clienți individuali sau între persoane fizice.

- Aprovizionare electronică (E-procurement)

Prin achiziții electronice se înțelege achiziționarea de bunuri și servicii de pe Internet de către companii (B2B). Ofertanții tipici variază de la servicii de construcții și bunuri pentru investiții până la studii și materiale pentru birouri în cantități mai mari. E-procurement poate include, de exemplu, negociere electronică, contractări și oferte de colaborare. Modelul asigură automatizarea procedurilor de actualizare a cataloagelor, gestionarea plăților etc.

- Brokerajul informațional (Price Investigation Agencies)

Price Investigation Agencies sunt motoare de căutare pentru găsirea celui mai mic preț disponibil. De

multe ori rezultatele căutării sunt însoțite de o evaluare a produsului făcută de precedenții cumpărători. De asemenea în comerțul electronic sunt necesare informații de calitate. Acestea nu pot fi furnizate de către motoarele de căutare sau prin intermediul cataloagelor, astfel că s-a recurs la crearea unor baze de date profesionale pe web, care oferă informațiile dorite din orice domeniu.

- Comunitățile virtuale (virtual communities)

Comunitatea virtuală poate fi definită ca un grup de entități, persoane sau organizații care interacționează, fie temporar, fie permanent, prin intermediul unui mijloc electronic pentru o activitate comună sau domeniu de interes comun. Valoarea cea mai importantă a unei comunități virtuale este dată de către membrii săi (clienți sau parteneri), care adaugă informații proprii peste un mediu de bază furnizat de companie.

- Piața unui terț (3rd party marketplace)

La fel ca și în cazul e-Mall-ului se apelează la o interfață utilizator pentru catalogul de produse al companiei, interfață ce aparține unui terț (în general, furnizor de servicii Internet sau o bancă). Această metodă are avantajul că interfața este unică pentru mai mulți producători, utilizatorii fiind familiarizați cu utilizarea ei.

25.5 metode de plată

Cele mai utilizate sisteme de plăți electronice pot fi grupate în următoarele categorii:

- Carduri bancare bazate pe SET(Secure Electronic Transaction)

Cardul este o inovație deosebită care a putut fi aplicată datorită progreselor deosebite în domeniile informatic și electronic, și este în măsură să faciliteze schimbul de fonduri prin tehnici electronice între partenerii de tranzacții prin intermediul băncilor. Cardul a intrat definitiv în familia instrumentelor de plată atunci când aplicarea tuturor inovațiilor componente s-a dovedit eficientă, adică prețurile echipamentelor și rețelei au devenit accesibile, atât băncilor cât mai ales populației, principalul beneficiar, care putea efectua plăți fără a mai folosi numerarul.

Cardul bancar este definit ca un instrument de plată electronică, respectiv un suport de informație standardizat, securizat și individualizat, care permite deținătorului său să utilizeze disponibilitățile bănești proprii dintr-un cont deschis pe numele sau la emitentul cardului ori să utilizeze o linie de credit, în limita unui plafon stabilit în prealabil, deschisă de emitent în favoarea destinatarului cardului, în vederea efectuării, cumulativ sau nu, a următoarelor operațiuni:

(a) retragerea de numerar, respectiv încărcarea și descărcarea unităților valorice în cazul unui instrument de plată de tip monedă electronică, de la terminale precum distribuitorii de numerar și ATM, de la ghișeele emitentului/băncii acceptante sau de la sediul unei instituții obligată prin contract să accepte instrumentul de plată electronică;

(b) plata bunurilor sau a serviciilor achiziționate de la comercianții acceptanți și plata obligațiilor către autoritățile administrației publice, reprezentând impozite, taxe, amenzi, penalități etc., prin intermediul terminalelor POS sau prin alte medii electronice;

(c) transferurile de fonduri între conturi, altele decât cele ordonate și executate de instituțiile financiare, efectuate prin intermediul instrumentului de plată electronică.

- Procesator de plăți online

Un procesator de plăți online este un serviciu care autorizează și procesează plățile în cadrul magazinelor. Acesta este ca un portal care facilitează fluxul de tranzacții între clienți și comercianți și utilizează protocoale de securitate și criptare pentru ca datele tranzacției să fie în siguranță. Datele sunt transferate de la site-uri web, aplicații, dispozitive mobile la bănci și înapoi. Un procesator de plăți online găzduit acționează ca o terță parte, deoarece le solicită clienților să părăsească site-ul tău pentru a finaliza achiziția. Exemple: PayU, MobilPay, EuPlatesc, PayPal, Amazon Payments, 2Checkout.

- Sisteme de micro-plați

Microplatale reprezintă o tranzacție electronică constând în transferul unei sume medii de bani prin

chapter 25

intermediul uneltei SMS.

Pentru sistemul de microplati este folosit serviciul de premium SMS. Exemple de aplicatii folosind microplati: Abonamente la site-uri (coduri de acces), Achizitionari produse (tricouri, CD-uri, programe, etc), Abonamente ziare/revista, Obtinere credite pentru jocuri online, Plati pentru spatiu publicitar online sau in orice alte canale media.

Microplatile au avantajul oferirii unui mod comod consumatorului de a beneficia de anumite programe care nu sunt gratuite ci reprezinta o tranzactie cu valori scazute, prin utilizarea telefonului mobil pe care il are la indemana, fara a se deplasa la un oficiu bancar sau la un punct de achizitie produse.

- Cecuri electronice

Cecul electronic (eCheck) este un instrument care se prezintă sub forma unui mesaj electronic semnat electronic și are aceleași funcții ca și cecul pe suport hârtie. Cecul electronic a apărut după legiferarea semnăturii electronice (1998-2000) și este folosit în special în SUA în relațiile cu Trezoreria Statului. Circuitul cecului electronic este similar cu circuitul tradițional al cecului pe suport hârtie. Un cec electronic, eCec, este un document electronic care conține aceleași câmpuri ca un cec pe hârtie, la care este posibilă (dar nu obligatorie) adăugarea unei semnături digitale a plătitorului și, la momentul încasării, eventual și a semnăturii digitale a destinatarului. eCecurile sunt folosite în special în plățile din comerțul electronic pentru cumpărarea de produse și servicii dar și pentru transferul de fonduri între persoane.

chapter 26 protocoale de securitate a rețelelor

În acest capitol acoprim câteva protocoale de securitate a rețelelor care sunt mai puțin vizibile utilizatorilor obișnuiți. Aceste protocoale sunt:

- IPsec
- DNSSEC
- IPv6

26.1 IPsec

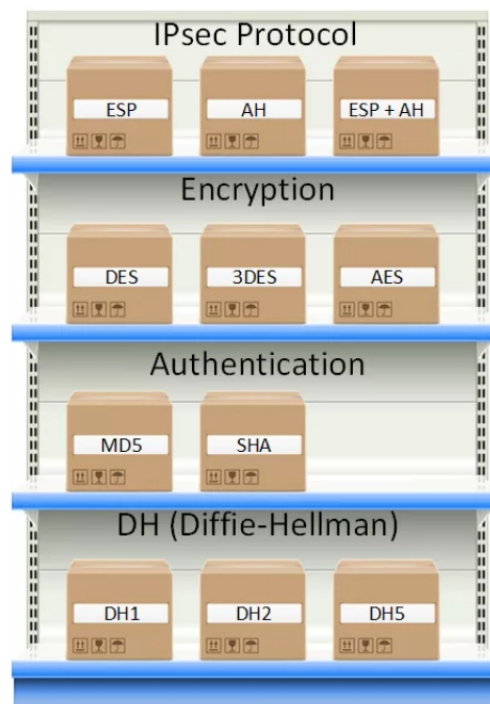
IPsec este un grup de protocoale de rețea utilizate pentru incryptarea și autentificarea pachetelor de date între două sisteme de calcul care comunică prin intermediul internetului pentru a oferi o comunicare sigură între acestea. IPsec este folosit deoarece protocolul IP nu oferă nici un grad de securitate și este folosit de către VPN-uri. IPsec poate fi utilizat de către dispozitive diferite cum ar fi routere, firewall-uri, gazde și servere. Iată câteva exemple de utilizare:

1. Între două routere pentru a crea un VPN de la un capăt la altul care „leagă” două rețele LAN împreună.
2. Între un firewall și gazda Windows pentru acces VPN de la distanță.
3. Între două servere pentru a proteja un protocol nesigur precum telnet.

26.1.1 caracteristici IPsec

IPsec are următoarele caracteristici:

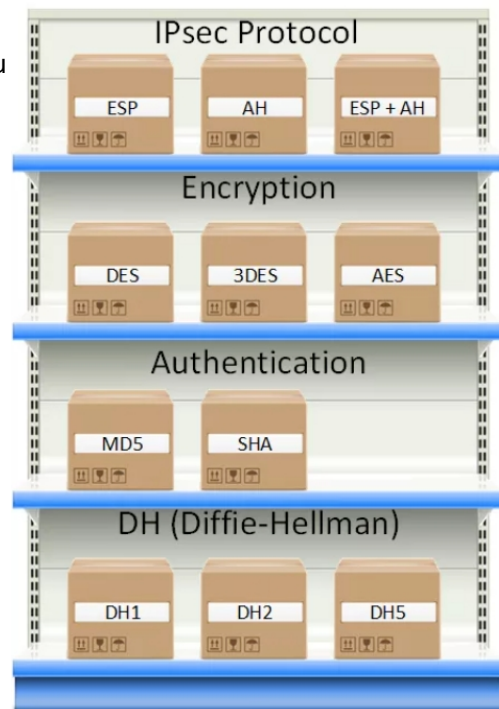
1. Confidențialitate: prin criptarea datelor noastre, nimeni, cu excepția expeditorului și destinatarului, nu vor putea să citească datele noastre.



chapter 26

2. Integritate: vrem să ne asigurăm că nimeni nu schimbă datele din pachetele noastre. Prin calcularea unei valori hash, expeditorul și receptorul vor putea verifica dacă au fost aduse modificări pachetului.
3. Autentificare: expeditorul și receptorul se vor autentifica reciproc pentru a se asigura că se comunica cu dispozitivul cu care intenționăm.
4. Anti-replay: chiar dacă un pachet este criptat și autentificat, un atacator ar putea încerca să captureze aceste pachete și să le trimită din nou. Prin utilizarea unei secvențe de numere atașat pachetelor și folosirea protocolului ferestrei glisante, IPsec nu va transmite niciun pachet duplicat.

Cum putem observa în aceasta fotografie, IPsec folosește o varietate de protocoale care implementează caracteristicile descrise mai sus. Ca să oferim un exemplu: pentru criptare, putem să utilizăm: DES, 3DES sau AES; iar pentru autentificare putem alege între MD5 sau SHA.



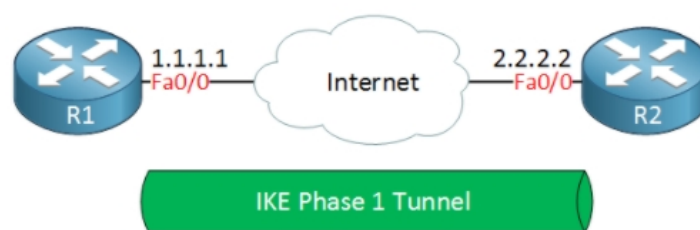
IPsec este destul de complex și există o mulțime de moduri diferite de a-l implementa. Înainte de a putea proteja orice pachete IP, avem nevoie de cele două părți care construiesc tunelul IPsec. Pentru a stabili un tunel IPsec, folosim un protocol numit IKE (Internet Key Exchange).

Există două faze pentru a construi un tunel IPsec:

- IKE faza 1
- IKE faza 2

În faza 1 IKE, cele două părți vor negocia asupra criptării, autentificării, hash-ului folosit și alte protocoale pe care doresc să le folosească împreună cu alți parametri care pot fi necesari. În această fază, este stabilită o sesiune ISAKMP (Internet Security Association and Key Management Protocol). Aceasta se mai numește și tunel ISAKMP sau tunel IKE faza 1. Colecția de parametri pe care o vor folosi cele două dispozitive se numește SA (Security Association).

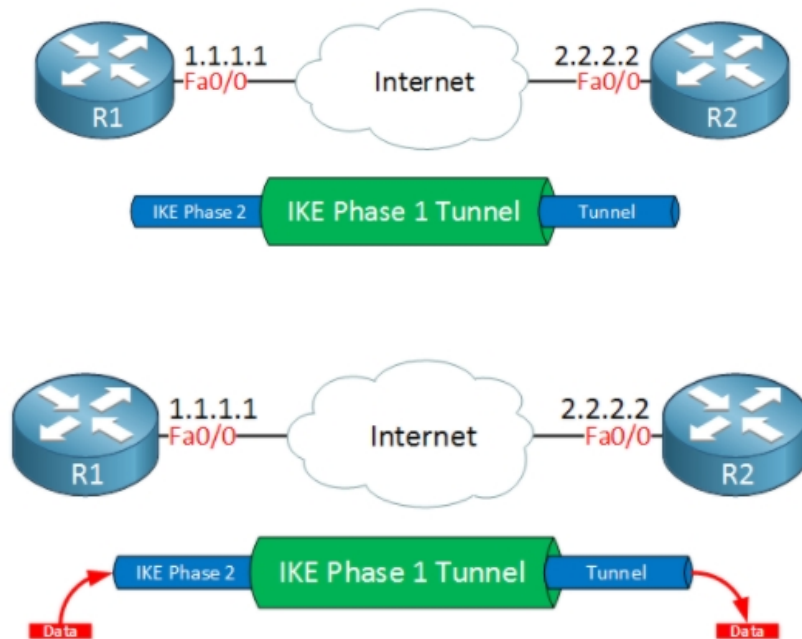
Iată un exemplu de două routere care au stabilit tunelul IKE faza 1:



Tunelul IKE faza 1 este utilizat numai pentru gestionarea traficului. Folosim acest tunel ca metodă sigură pentru a stabili cel de-al doilea tunel numit tunelul IKE fază 2 sau tunel IPsec și pentru gestionarea traficului, cum ar fi cel pentru a verifica dacă conexiunea mai există (keep-alives).

Iată un exemplu de două routere care au stabilit tunelul IKE faza 2:

Odată ce faza 2 IKE este finalizată, avem un tunel IKE faza 2 (sau tunel IPsec) pe care îl putem folosi pentru a ne proteja datele dintre cele două părți. Aceste date vor fi trimise doar prin tunelul IKE faza 2:



IKE construiește tuneluri pentru noi, dar nu autentifică și nu criptează datele utilizatorului. Pentru aceasta folosim alte două protocoale:

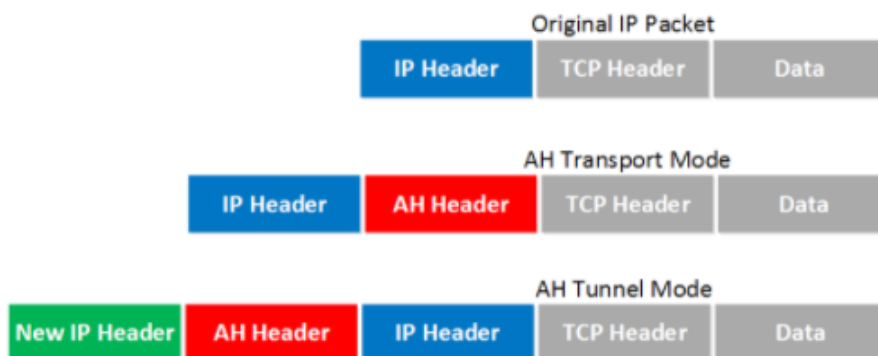
- AH - Authentication Header (Antet de Autentificare)
- ESP - Encapsulating Security Payload (Încapsularea Sarcinii Utile de Securitate)

AH și ESP oferă ambele autentificare și integritate, dar numai ESP acceptă criptarea. Din această cauză, ESP este cea mai populară alegere, în zilele noastre.

Ambele protocoale acceptă două moduri diferite:

- Mod de transport
- Mod tunel

Principala diferență dintre cele două este că modul de transport, va folosi antetul IP original, în timp ce în modul tunel, se va folosi un nou antet IP.



Modul de transport este adesea între două dispozitive care doresc să protejeze un trafic nesigur (exemplu: trafic telnet). Modul de tunel este de obicei utilizat pentru VPN-urile site-to-site unde trebuie să încapsulăm pachetul IP original, deoarece acestea sunt în mare parte adrese IP private și nu pot fi direcționate pe Internet.

Întregul proces al IPsec constă din cinci pași:

1. Inițierea: ceva trebuie să declanșeze crearea tunelurilor noastre. De exemplu, atunci când configurați

chapter 26

IPsec pe un router, utilizați o listă de acces pentru a spune routerului ce date trebuie protejate. Când routerul primește ceva care se potrivește cu lista de acces, acesta va începe procesul IKE. De asemenea, este posibil să inițiați manual tunelul.

2. Faza 1 IKE: putem negocia o asociere de securitate pentru a construi tunelul IKE faza 1 (tunelul ISAKMP).
3. Faza 2 IKE: prin tunelul IKE faza 1, construim tunelul IKE faza 2 (tunel IPsec).
4. Transfer de date: protejăm datele utilizatorului prin trimiterea lor prin tunelul IKE faza 2.
5. Terminare: atunci când nu mai există date de utilizator care să fie protejate, tunelul IPsec va fi închis după o vreme.

26.1.2 IKE (Internet Key Exchange)

IKE (Internet Key Exchange) este unul dintre protocoalele principale pentru IPsec, deoarece stabilește asocierea de securitate între două părți. Există două versiuni ale IKE:

- IKEv1
- IKEv2

IKEv1 a fost introdus în jurul anului 1998 și înlocuit de IKEv2 în 2005. Există câteva diferențe între cele două versiuni:

- IKEv2 necesită o lățime de bandă mai mică decât IKEv1.
- IKEv2 acceptă autentificarea EAP (lângă cheile pre-partajate și certificate digitale).
- IKEv2 are suport încorporat pentru traversarea NAT (necesar atunci când IPsec se află în spatele unui router NAT).
- IKEv2 are un mecanism built-in keep-alive pentru tuneluri.

După cum s-a explicat anterior, IKE utilizează două faze:

- IKE Faza 1
- IKE Faza 2

26.1.2.1 IKE Faza 1

Scopul principal al fazei 1 IKE este de a stabili un tunel sigur pe care îl putem folosi pentru faza 2 IKE.

Putem descompune faza 1 în trei pași simpli:

1. Pasul 1: negociere

Partea care dorește să comunice va inițializa o negociere în scopul creării unui tunel IKE faza 1 și vor decide următoarele lucruri:

- Hashing: folosesc un algoritm de hash pentru a verifica integritatea, se folosește MD5 sau SHA pentru aceasta.
- Autentificare: fiecare parte trebuie să demonstreze cine este. Două opțiuni utilizate în mod obișnuit sunt o cheie pre-partajată sau certificate digitale.
- Grupul DH (Diffie Hellman): grupul DH determină puterea cheii care este utilizată în procesul de schimb de chei. Numerele de grup mai mari sunt mai sigure, dar durează mai mult timp pentru a se calcula.

DH este utilizat pentru a genera o cheie privată partajată într-o rețea nesigură (cum ar fi Internetul). Iată un exemplu al diferitelor grupuri DH:

Diffie-Hellman group 1 - 768 bit modulus
Diffie-Hellman group 2 - 1024 bit modulus

Diffie-Hellman group 5 - 1536 bit modulus
Diffie-Hellman group 14 - 2048 bit modulus
Diffie-Hellman group 19 - 256 bit elliptic curve
Diffie-Hellman group 20 - 384 bit elliptic curve
Diffie-Hellman group 21 - 521 bit elliptic curve

Cu cât numărul grupului DH este mai mare, cu atât schimbul va fi mai sigur.

- Durata de viață: cât durează tunelul IKE faza 1? cu cât durata de viață este mai scurtă, cu atât este mai sigură, deoarece reconstruirea acestuia înseamnă că vom folosi, de asemenea, un nou tip de chei. Fiecare furnizor folosește o durată de viață diferită, o valoare implicită comună este de 86400 de secunde (1 zi).
- Criptare: ce algoritm folosim pentru criptare? De exemplu: DES, 3DES sau AES.

2. Pasul 2: schimb de chei DH

Odată ce negocierea a reușit, cele două părți vor ști ce politică să utilizeze. Acum vor folosi grupul DH pe care l-au negociat pentru a schimba cheile de incryptare a comunicației. Rezultatul final va fi că ambele părți vor avea o cheie comună.

3. Pasul 3: Autentificare

Ultimul pas este acela că cele două părți se vor autentifica reciproc folosind metoda de autentificare pe care au convenit-o în cadrul negocierii. Când autentificarea are succes, sa finalizat faza IKE 1. Rezultatul final este un tunel IKE faza 1 (cunoscut și sub denumirea de tunel ISAKMP) care este bidirecțional. Aceasta înseamnă că ambele părți pot trimite și primi semnale prin acest tunel.

Cei trei pași de mai sus pot fi parcurși utilizând două moduri diferite:

1. Modul principal
2. Mod agresiv

Modul principal protejează identitatea părților și hashul folosit pentru cheie încriptându-le în timp ce modul agresiv nu face acest lucru. Modul principal este considerat mai sigur.

26.1.2.2 IKE Faza 2

Tunelul IKE fază 2 (tunel IPsec) va fi de fapt folosit pentru a proteja datele utilizatorului în tranzit. Există un singur mod pentru a construi tunelul IKE faza 2, care se numește modul rapid.

La fel ca în faza 1 IKE, părțile vor negocia o serie de elemente:

- Protocol IPsec: folosim AH sau ESP?
- Mod de încapsulare: modul de transport sau tunel?
- Criptare: ce algoritm de criptare folosim? DES, 3DES sau AES?
- Autentificare: ce algoritm de autentificare folosim? MD5 sau SHA?
- Durata de viață: cât timp este valabil tunelul IKE faza 2? Când tunelul este pe cale să expire, vom reîmprospăta materialul de keying.
- (Opțional) Schimbul DH: utilizat pentru PFS (Perfect Forward Secrecy).

26.1.3 IPsec protocols

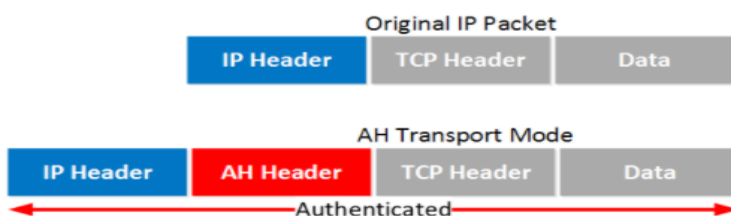
AH și/sau ESP sunt cele două protocoale pe care le folosim pentru a proteja efectiv datele utilizatorilor. Ambele pot fi utilizate în modul de transport sau tunel, să trecem prin toate opțiunile posibile.

26.1.3.1 Authentication Header Protocol

AH oferă autentificare și integritate, dar nu oferă criptare. Protejează pachetul IP calculând o valoare hash la aproape toate câmpurile din antetul IP. Câmpurile pe care le exclude sunt cele care pot fi schimbate în tranzit (TTL și suma de verificare a antetului).

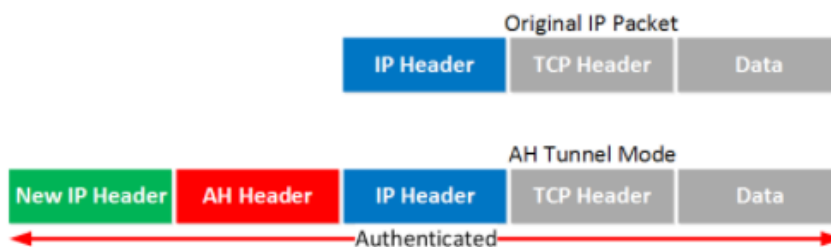
Modul de transport

Modul de transport este simplu, este doar adăugat un antet AH după antetul IP. Iată un exemplu de pachet IP care transportă un anumit trafic TCP:



Modul de tunelare

Cu modul de tunel putem să adăugăm un nou antet IP deasupra pachetului IP original. Acest lucru ar putea fi util atunci când utilizați adrese IP private și trebuie să vă tunelați traficul pe Internet. Este posibil cu AH, dar nu oferă criptare:



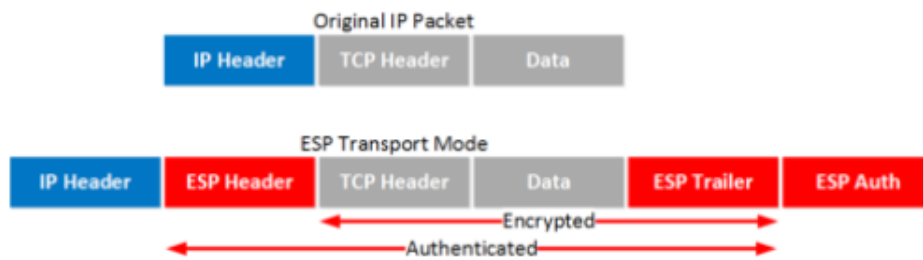
26.1.3.2 Protocolul ESP (Encapsulating Security Payload Protocol)

ESP este cea mai populară alegere dintre cele două, deoarece vă permite să criptați traficul IP. Îl putem folosi în modul de transport sau tunel.

Modul de Transport

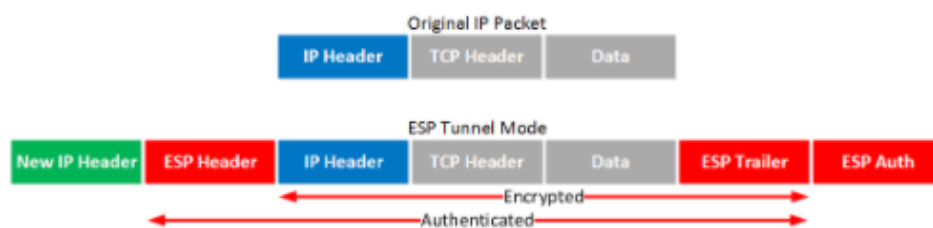
Când folosim modul de transport, folosim antetul IP original și introducem un antet ESP. Iată cum arată acesta:

Mai sus puteți vedea că adăugăm un header IP și un header ESP. Stratul nostru de transport (TCP de exemplu) și payload-ul vor fi criptate. De asemenea, oferă autentificare, dar spre deosebire de AH, nu este pentru întregul pachet IP.



Modul de tunelare

Aici folosim un nou antet IP care este util pentru VPN-urile site-to-site:



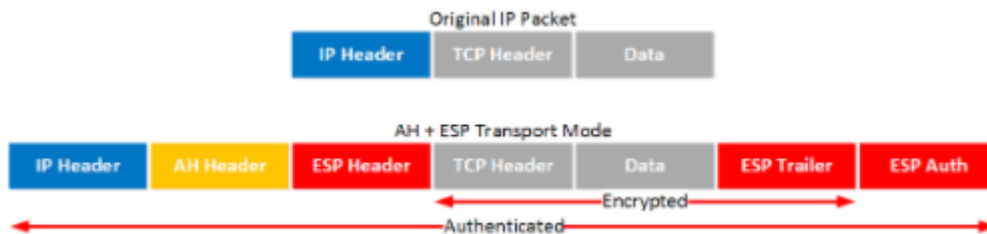
Este similar modului de transport, dar adăugăm un nou antet. Antetul IP original este acum și el criptat.

26.1.3.3 AH și ESP

Acesta încurcă mulți oameni, este posibil să utilizați AH și ESP în același timp.

Modul de transport

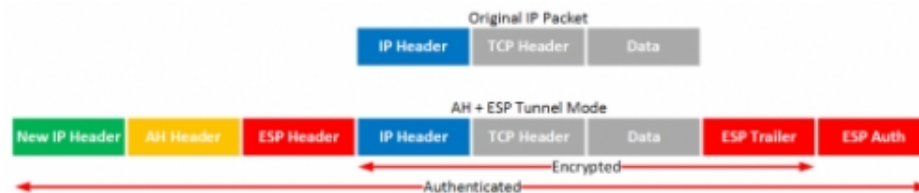
Să începem cu modul de transport, iată cum va arăta pachetul IP:



Cu modul de transport vom folosi antetul IP original, urmat de un antet AH și ESP. Stratul de transport, payload și „ESP trailer” vor fi criptate.

Modul de tunelare

Modul tunel va adăuga un nou antet IP:



Mai întâi vom avea un nou antet IP urmat de antetul AH și ESP. Pachetul IP original va fi complet criptat și totul va fi autentificat datorită AH.

26.2 DNSSEC (Domain Name System Security Extensions)

DNSSEC este un acronim pentru DNS (Domain Name System) Security Extensions.

Domain Name System Security Extensions (DNSSEC) a fost creat pentru a face DNS-ul clasic mai sigur prin incryptarea traficului de la utilizator către serverul DNS și înapoi folosind semnături digitale și chei publice de incryptare. DNS este un element fundamental în arhitectura internetului și care (printre altele) asigură translatarea numelor de domenii în adrese de IP. Transmiterea oricărei cereri adresată unui serviciu specificat (parțial) prin nume de domeniu este precedată de o interogare a unui server DNS care returnează adresa IP asociată domeniului (/serviciului); aceasta adresă este necesară pentru a determina destinația destinația finală a cereri data de către utilizator și este folosită de către routere, (posibil) switch-uri sau a altor elemente din rețea.

26.2.1 istoria DNS

DNS a fost proiectat în 1980, dar securitatea nu a fost punctul forte pe care s-au focusat cei ce l-au creat. Atacatorii pot să compromită mesajele DNS și să direcționeze mesajele către alta locație din internet în locul celei în care sa intenționat a fi trimise. În 1990, comunitatea tehnică DNS a creat o soluție definitivă la aceasta problema: DNSSEC. DNSSEC întărește autentificarea în DNS utilizând semnături digitale bazate pe chei publice criptografie.

26.2.2 cum funcționează DNS-ul?

Resolver-ul DNS este prima oprire în procesul DNS lookup și este responsabil de a se ocupa de clientul care a făcut cererea inițială. Resolver-ul începe secvența de interogări care duce în cele din urmă la traducerea unei adrese URL în adresa IP necesară.

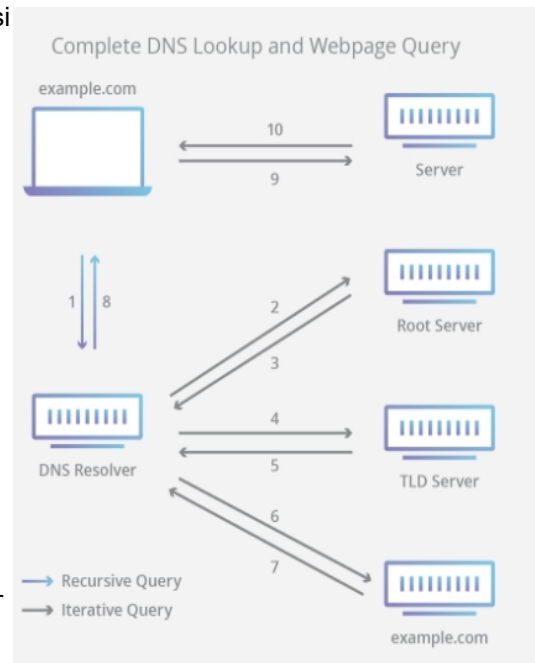
Exemplificăm modul de operare al DNS-ului cu un exemplu simplu. Atunci când tastăm o adresă de domeniu în câmpul de adresă al unui browser, acesta utilizează un **stub resolver**, care este parte a sistemului de operare, pentru inițierea procesului de aflare a adresei IP a serviciului cerut.

Stub resolver-ul este un client DNS simplu care trimite mai departe cererea către un client DNS mai complex, denumit **recursive solver**. Aceștia sunt, în general, administrați de către operatorii de rețea (ISP-uri, etc.). Un recursive solver trimite cererea către unul sau mai mulți **authoritative name servers**.

Datele DNS pentru orice domeniu sunt stocate pe un astfel de server, undeva, pe internet. Datele DNS pentru un anume domeniu constituie o **zonă**. Unele organizații operează propriile servere de numire (name servers) pentru a-și publica zonele, dar de obicei, acest task este delegat către furnizori (third parties) specializați. Există diferite tipuri de organizații care fac acest lucru, precum registras, registries, companii de găzduire web (web hostings), network servers providers.

Pentru ca DNSSEC sa funcționeze trebuie îndeplinite 2 condiții:

1. Solicitanții de înregistrare, care sunt responsabili pentru publicarea informațiilor DNS, trebuie să se



asigure că datele DNS sunt semnate DNSSEC.

2. Operatorii de rețele trebuie să activeze validarea DNSSEC în rezolverul lor, care gestionează căutările DNS ale utilizatorilor.

Pe măsură ce implementarea DNSSEC crește, DNS poate deveni o bază pentru alte protocoale care necesită o modalitate de stocare a datelor în siguranță. Au fost dezvoltate noi protocoale care se bazează pe DNSSEC și astfel funcționează numai în anumite zone. De exemplu, autentificarea bazată pe DNS al Authentication of Named Entities (DANE) permite publicarea cheilor de securitate a stratului de transport (TLS) în zone pentru aplicații precum transportul de poștă. DANE oferă o modalitate de a verifica autenticitatea cheilor publice care nu se bazează pe autoritățile de certificare. Noile modalități de a adăuga confidențialitate la interogările DNS vor putea folosi DANE și în viitor.

26.2.3 context

Sistemul DNS nu este sigur. Fiind proiectat în anii 1980, atunci când internetul era mul mai puțin extins, securitatea sa nu era o prioritate. Din acest motiv, atunci când un recursive solver trimite o interogare către un authoritative name server, resolver-ul nu are ici o modalitate de verificare a autenticității răspunsului. Resolver-ul doar verifică doar IP-ul sursei răspunsului, adresă care poate fi cu ușurință falsificată (sau spoofed). Astfel, un atacator poate redirecționa utilizatorul către un site malițios, fără ca utilizatorul să realizeze acest lucru. [DNSI]

În 2018, ICANN a schimbat pentru prima dată ancora de încredere (trust anchor) pentru rădăcina DNS. Au fost învățate multe lecții despre DNSSEC în timpul acestui proces. Mai mult, mulți operatori de resolver au devenit mai conștienți de DNSSEC și au activat validarea, iar lumea a ajuns să vadă mai clar cum funcționează întregul sistem DNSSEC. În următorii ani, ICANN speră să vadă o adoptare mai mare a DNSSEC, atât de către operatorii de resolver, cât și de către proprietarii de zone. Acest lucru ar însemna că mai mulți utilizatori de pretutindeni ar putea beneficia de asigurarea criptografică puternică DNSSEC și desigur că primesc răspunsuri autentice DNS, la interogatoriile efectuate.

26.2.4 beneficiile implementării DNSSEC-ului

1. Ajută la protejarea internetului, utilizatorilor, companii, organizații și a guvernelor.
2. Scade vulnerabilitate la atacuri.
3. Favorizează inovația. DNSSEC verifică și protejează datele DNS, ceea ce permite oferă aplicațiilor încrederea în date dincolo de DNS.

26.3 elemente de securitate în IPv6

IPv6 este următoarea generație a standardului de adresă Internet Protocol (IP) care va completa și înlocui în cele din urmă IPv4, protocolul pe care îl folosesc încă multe servicii de internet astăzi.

IPv6 a fost dezvoltat de Internet Engineering Task Force (IETF) pentru a înlocui IPv4. Lansat în 1998, principala și cea mai evidentă caracteristică a IPv6 este extinderea adreselor IP de la 32 de biți la 128 de biți, permițând o creștere mai mare în viitor și o reducere a numărului de adrese disponibile din rețea.

Există costuri - atât financiare, cât și în ceea ce privește forța de muncă și efortul - pentru trecerea la IPv6. Dacă este făcut incorect, poate lăsa găuri de securitate deschise în sistemele dumneavoastră de rețea. Fără o planificare atentă, ați putea rula accidental atât IPv4, cât și IPv6, anulând securitatea pe care ați configurat-o în jurul oricărui protocol.

Internet Society este foarte implicat în toate aspectele IPv6, de la activitatea sa tehnică de desfășurare în cadrul Internet Engineering Task Force (IETF) până la creșterea implementării sale în lumea reală cu

ajutorul programului Deploy360. Deploy360 oferă informații tehnice practice de implementare ale operatorilor de rețea responsabili pentru implementarea noilor tehnologii și standarde în propriile rețele.

26.3.1 probleme cu IPv4 și IPv6

Ipv4

- În 1981, cele patru miliarde de adrese pe care le-ar putut furniza IPv4, păreau ample, având în vedere numărul relativ limitat de computere de atunci. Trei decenii și jumătate mai târziu, computerele și o mare varietate de alte dispozitive folosesc, de asemenea, conexiuni de rețea, de la smartphone-uri, tablete și console de jocuri, la televizoare și chiar mașini și frigidere. Dintr-o dată, cele patru miliarde de adrese din grupul de adrese disponibile sunt insuficiente, așa cum ilustrează lipsa actuală.

Ipv6

- Am văzut deja programe malware răspândite pe scară largă, cu funcții de comandă și control bazate pe IPv6. Deci, dacă serverul dvs. activează IPv6 în mod implicit, dar Firewall-ul, nu, ceea ce poate fi cazul pentru mulți, vom vedea inevitabil cu toții mai multe abuzuri în scopuri dăunătoare.
- Implementarea și configurarea corespunzătoare sunt o problemă serioasă. Încercarea de a implementa IPv6 în același mod în care a fost făcut IPv4 ne va aduce probleme. Administratorii IT trebuie să învețe o nouă abordare a rețelei, de la depanarea simplă a rețelei până la configurarea firewall-urilor și monitorizarea jurnalelor de securitate. Există multe oportunități pentru confuzie și greșeli.
- Nu există nicio schimbare instantanee pentru a trece de la IPv4 la IPv6, deci adoptarea parțială înseamnă utilizarea tehnologiilor de tunelare pentru a transporta IPv6 deasupra IPv4. Acest tip de soluție este o altă sursă potențială de confuzie: configurare greșită și lacune de securitate.
- Pe măsură ce adoptarea IPv6 devine popular și criminalii cibernetici își petrec mai mult timp și depun mai mult efort pentru a analiza modul de subminare a securității built-in, este probabil ca și noi să vedem mai multe probleme. Deoarece sunt descoperite noi probleme, vom avea nevoie de noi metode și instrumente pentru a le depăși.

26.3.2 avantajele IPv6

- IPv6 oferă un grup de adrese semnificativ mai mare utilizând adrese pe 128 de biți: 340 undecilioane ($3,4 \times 10^{38}$), comparativ cu cele 4,3 miliarde de adrese disponibile în IPv4 pe 32 de biți. Acest grup extins oferă scalabilitate, dar introduce și o securitate suplimentară, făcând scanarea și identificarea gazdei mai dificilă pentru atacatori. Împreună cu adrese noi, IPv6 oferă, de asemenea, o serie de avantaje pentru securitate, integritate și performanță.

26.3.3 Caracteristici și beneficii IPv6

Principalul motiv pentru a începe să utilizați IPv6 este că avem nevoie de mai multe adrese, dar oferă și câteva caracteristici noi:

- Fără trafic de difuzare: așa este, nu mai folosim difuzările. Folosim în schimb multicast. Aceasta înseamnă că unele protocoale precum ARP sunt înlocuite cu alte soluții.
- Autoconfigurare fără stat: aceasta este ca un „mini server DHCP”. Ruter-ele care rulează IPv6 pot face publicitate prefixului IPv6 și adresa gateway-ului către gazde, astfel încât să se poată configura automat și să obțină acces în afara propriei rețele.
- Renumerotarea adreselor: renumerotarea adreselor IPv4 statice în rețeaua dvs. este dificilă. Dacă utilizați autoconfigurarea fără stat pentru IPv6, puteți schimba cu ușurință prefixul curent cu altul.

- **Mobilitate:** IPv6 are suport încorporat pentru dispozitive mobile. Gazdele se vor putea muta de la o rețea la alta și își vor păstra adresa IPv6 curentă.
- **Fără NAT / PAT:** avem atât de multe adrese IPv6 încât nu mai avem nevoie de NAT sau PAT, fiecare dispozitiv din rețeaua dvs. poate avea o adresă IPv6 publică.
- **IPsec:** IPv6 are suport nativ pentru IPsec, nu trebuie să-l utilizați, dar este încorporat în protocol.
- **Antet îmbunătățit:** antetul IPv6 este mai simplu și nu necesită sume de verificare. De asemenea, are o etichetă de flux care este utilizată pentru a vedea rapid dacă anumite pachete aparțin sau nu aceluiași flux.
- **Instrumente de migrare:** IPv4 și IPv6 nu sunt compatibile, deci avem nevoie de instrumente de migrare. Există mai multe tehnici de tunelare pe care le putem folosi pentru a transporta IPv6 prin rețele IPv4 (sau invers). Rularea simultană a IPv4 și IPv6 se numește „dual stack”.

Când vine vorba despre beneficii aici avem câteva, și anume:

1. IPv6 poate rula criptarea end-to-end. În timp ce această tehnologie a fost modernizată în IPv4, rămâne un supliment opțional care nu este utilizat universal. Criptarea și verificarea integrității utilizate în VPN-urile actuale sunt o componentă standard în IPv6, disponibilă pentru toate conexiunile și acceptată de toate dispozitivele și sistemele compatibile. Adoptarea pe scară largă a IPv6 va face, prin urmare, mult mai dificile atacurile man-in-the-middle (om-în-mijloc).
2. IPv6 acceptă, de asemenea, rezoluția mai sigură a numelor. Protocolul Secure Neighbor Discovery (SEND) este capabil să permită confirmarea criptografică a faptului că o gazdă este cine pretinde că este la momentul conectării. Acest lucru îngreunează otrăvirea (poisoning) Address Resolution Protocol (ARP) și alte atacuri mai complicate. Și, deși nu este un înlocuitor pentru verificarea layer-ului de aplicație sau de serviciu, oferă totuși un nivel îmbunătățit de încredere în conexiune. Cu IPv4 este destul de ușor pentru un atacator să redirecționeze traficul între două gazde și să manipuleze conversația sau cel puțin să o observe. IPv6 face acest lucru foarte greu de făcut.
3. Această securitate suplimentară depinde în totalitate de proiectare și implementare adecvată, iar infrastructura mai complexă și flexibilă al IPv6 aduce mai multă muncă. Cu toate acestea, cu o configurarea corectă, rețeaua IPv6 va fi mult mai sigură decât predecesorul său, IPv4.

Bibliografie

- [CA] – Certification Authority - <https://www.luxtrust.com/what-is-a-certification-authority-ca/>
- [DAT-S] – Data security Wikipedia - https://en.wikipedia.org/wiki/Data_security
- [DES-W] – DES Wikipedia - https://en.wikipedia.org/wiki/Data_Encryption_Standard
- [DNSEC-H] DNSSec help - <https://www.icann.org/en/system/files/files/dnssec-help-secure-info-10jun20-en.pdf>
- [DNSSEC-I] – DNSSec - what is it and why is it important - <https://www.icann.org/resources/pages/dnssec-what-is-it-why-important-2019-03-05-en>
- [DNSSEC-W] Ce este DNSSec - <https://www.cloudflare.com/learning/dns/what-is-dns/>
- [IPv6] – IP versiunea 6 - <https://www.internetsociety.org/issues/ipv6/>
- [Ipv6-SW] – Migrare spre Ipv6 - <https://www.sophos.com/en-us/security-news-trends/security-trends/why-switch-to-ipv6.aspx>
- [IPSEC] – IPsec - <https://networklessons.com/cisco/ccie-routing-switching/ipsec-internet-protocol-security>
- [KSF] – Funcția familiei de burete Keccak - http://keccak.noekeon.org/specs_summary.html
- [PKIS] – Totul despre PKI - <https://www.ssl2buy.com/wiki/public-key-infrastructure>
- [RA] – Registration Authority - <https://www.luxtrust.com/what-is-a-registration-authority-ra/>
- [RSA-W] – RSA Wiki - https://simple.wikipedia.org/wiki/RSA_algorithm
- [SC] – Carduri inteligente: definitie - <https://despretot.info/smart-card-definitie/>
- [SHA1C] – Coliziune SHA - <https://phys.org/news/2017-02-cwi-google-collision-industry-standard.html>
- [SSLMS] – Statistic of SSL CAs for web sites - https://w3techs.com/technologies/overview/ssl_certificate
- [TLS-IMP] – Implementări TLS - https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_TLS_implementations
- [TLS-SP] – TLS Wiki - https://en.wikipedia.org/wiki/Transport_Layer_Security
- [TOP5] – Most popular SSL Certificate Authorities - <https://premium.wpmudev.org/blog/ssl-certificate-authorities-reviewed/>
- [USPKI] – Ghid pentru PKI - <https://fpki.idmanagement.gov/ca/>