

# Защита информации

## Тема 10. Управление ключами

# Управление ключами

Под **ключевой информацией** понимается совокупность всех действующих в ИС ключей.

Управление ключами - информационный процесс, включающий в себя три элемента:

- 1) **генерацию ключей;**
- 2) **накопление ключей;**
- 3) **распределение ключей.**

# Генерация случайных чисел и ключей

Генерируемые числа должны быть *случайны* или, по крайней мере, *непредсказуемы*.

Генерируемая последовательность чисел должна удовлетворять 2-ум критериям:

1. **Однородное распределение** чисел в последовательности; это означает, что частота появления каждого числа должна быть приблизительно одинаковой.

2. **Независимость**. Ни одно значение не должно статистически зависеть от других, что должны показать многочисленные статистические тесты, определяющие зависимость.

Не стоит использовать неслучайные ключи с целью легкости их запоминания. В серьезных ИС используются специальные аппаратные и программные методы генерации случайных ключей.

Чтобы получить линейные последовательности элементов гаммы, длина которых превышает размер шифруемых данных, используются **датчики ПСЧ**. На основе теории групп было разработано несколько типов таких датчиков.

# Конгруэнтные датчики

В настоящее время наиболее доступными и эффективными являются конгруэнтные генераторы ПСЧ, впервые предложенные американским математиком **Лэмером**. Для этого класса генераторов можно сделать математически строгое заключение о том, какими свойствами обладают выходные сигналы этих генераторов с точки зрения периодичности и случайности.

Одним из хороших конгруэнтных генераторов является **линейный конгруэнтный датчик ПСЧ**. Он вырабатывает

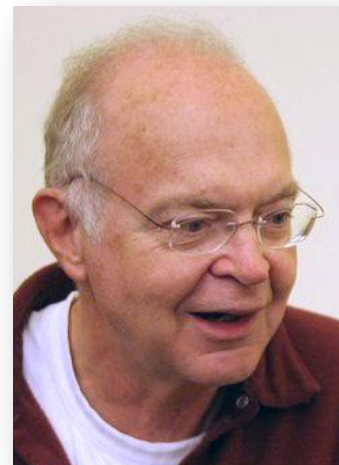
$$T_{i+1} = (a T_i + c) \bmod m,$$

где  $a$  и  $c$  - константы,  $T_0$  - исходная величина, выбранная в качестве порождающего числа. Такой датчик ПСЧ генерирует псевдослучайные числа с определенным периодом повторения, зависящим от выбранных значений  $a$  и  $c$ . Значение  $m$  часто устанавливается равным  $2^n$ , где  $n$  - длина машинного слова в битах. Как показано американским программистом **Дональдом Кнутом**, линейный конгруэнтный датчик ПСЧ имеет максимальную длину  $M$  тогда и только тогда, когда:

- 1)  $\gcd(c, m) = 1$ , то есть  $c$  и  $m$  взаимно просты.
- 2)  $b = a - 1$  кратно  $p$  для всех простых  $p$  - делителей  $m$ .
- 3)  $b$  кратно 4, если  $m$  кратно 4.



Деррик Лэмер  
(Derrick Lehmer)



Дональд Кнут  
(Donald Knuth)

# Конгруэнтные датчики. Примеры

Например. В семействе компьютеров IBM 360 использовался датчик:

$$T_{i+1} = (7^5 \cdot T_i) \bmod (2^{31}-1)$$

$$m = 2^{31}-1 = 2\,147\,483\,648 - 1 = 2\,147\,483\,647 =$$

$$111\,1111\,1111\,1111\,1111\,1111\,1111\,1111\,1111\,1111_2$$

1)  $\gcd(c, m) = \gcd(0, 2147483647) = 1$

2)  $b = a - 1 = 7^5 - 1 = 16807 - 1 = 16806$

3)  $m$  не кратно 4.

Еще один рекомендуемый датчик:

$$T_{i+1} = (1664525 \cdot T_i + 1013904223) \bmod 2^{32}$$

$$m = 2^{32} = 4294967296 = 1\,0000\,0000\,0000\,0000\,0000\,0000\,0000_2$$

1)  $\gcd(c, m) = \gcd(1013904223, 4294967296) = 1$

2)  $b = a - 1 = 7^5 - 1 = 1664525 - 1 = 1664524$

3)  $b \bmod 4 = 0$

# Циклическое шифрование

Для генерации гаммы шифра часто используют шифрование случайных чисел, полученных с помощью генераторов. Например, режим Stream Mode алгоритма DES.

$$X_{i+1} = E_K(T_{i+1})$$

Иногда в качестве генератора используется просто счетчик.

$$X_{i+1} = E_K(Cnt++)$$

# Генератор псевдослучайных чисел ANSI

## X9.17

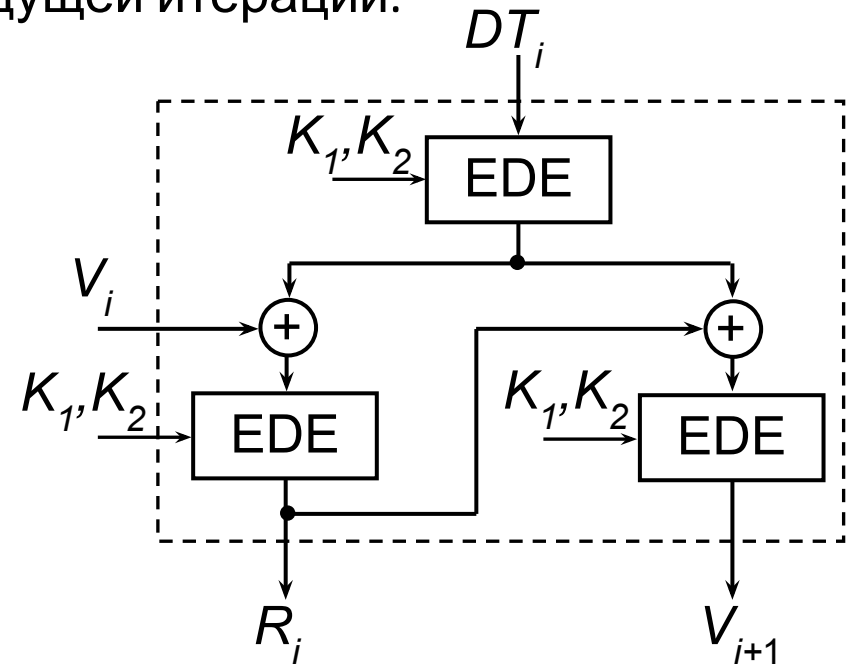
Этим генератором пользуются приложения финансовой безопасности и *PGP*.

Алгоритмом шифрования является тройной *DES* (*EDE*) с 2-мя 56-битными ключами  $K_1$  и  $K_2$ .

На входе алгоритма два 64-битных числа. Одно из них это текущее значение даты и времени на момент  $i$ -ой итерации ( $DT_i$ ), а второе – начальное значение ( $V_i$ ), которое сначала берется произвольное, а затем берется вычисленное на предыдущей итерации.

$$R_i = EDE_{K_1, K_2} ( EDE_{K_1, K_2} ( DT_i ) \oplus V_i )$$

$$V_{i+1} = EDE_{K_1, K_2} ( EDE_{K_1, K_2} ( DT_i ) \oplus R_i )$$



# Датчики M-последовательностей

**M-последовательности** популярны, благодаря относительной легкости их реализации. Они представляют собой **линейные рекуррентные последовательности максимального периода**, формируемые k-разрядными генераторами на основе **регистров сдвига**.

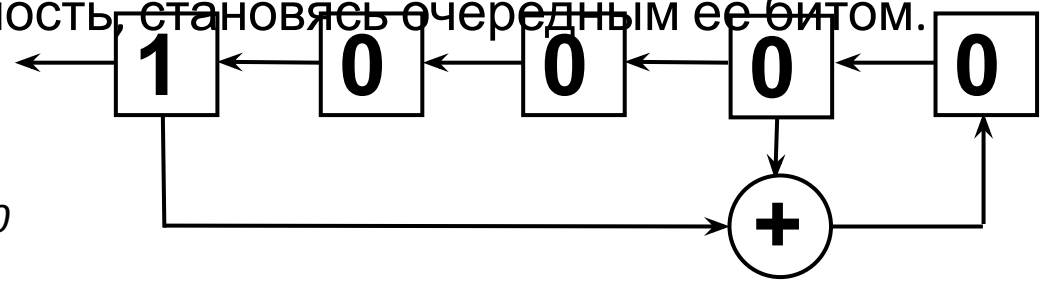
Из текущего набора бит выбираются значения определенных разрядов и складываются по XOR между собой. Все разряды сдвигаются на 1 бит, а только что полученное значение ("0" или "1") помещается в освободившийся самый младший разряд. Значение, находившееся в самом старшем разряде до сдвига, добавляется в кодирующую последовательность, становясь очередным ее битом.

$$x_i = r_{k-1}$$

$$r := a_0 r_0 \oplus a_1 r_1 \oplus \dots \oplus a_{k-1} r_{k-1}$$

$$r_{k-1} := r_{k-2} \quad \dots \quad r_2 := r_1 \quad r_1 := r_0$$

$$r_0 := r$$



Здесь  $r_0 r_1 \dots r_{k-1}$  - k однобитных регистров,  $a_0 a_1 \dots a_{k-1}$  - коэффициенты неприводимо-го двоичного полинома степени k-1.  $x_i$  - i-е значение выходной битовой гаммы.

Для представленной схемы  $a_0=0, a_1=1, a_2=0, a_3=0, a_4=1$ . Для:  $r_0=0, r_1=0, r_2=0, r_3=0, r_4=1$ , получим последовательность



# Примеры

Для генератора М-последовательности любой разрядности  $k$  всегда существует такой выбор охватываемых обратной связью разрядов, что генерируемая ими последовательность бит будет иметь период, равный  $2^k - 1$  битам. Так, например, в 8-битном скремблере, при охвате 0-го, 1-го, 6-го и 7-го разрядов действительно за время генерации 255 бит последовательно проходят все числа от 1 до 255, не повторяясь ни разу.

М-последовательности неразрывно связаны с математической теорией **неприводимых полиномов**. Достаточно чтобы полином степени  $k$  не был представим по модулю 2 в виде произведения никаких других полиномов, для того, чтобы генератор, построенный на его основе, создавал **ПНД**. Например, единственным неприводимым полиномом степени 3 является  $x^3 + x + 1$ , в двоичном виде он записывается как  $1011_2$ . Скремблеры на основе неприводимых полиномов образуются отбрасыванием самого старшего разряда (он всегда присутствует, а следовательно, несет информацию только о степени полинома), так на основе указанного полинома, мы можем создать скремблер  $011_2$  с периодом зацикливания  $7 (= 2^3 - 1)$ . Естественно, что на практике применяются полиномы значительно более высоких порядков. А таблицы неприводимых полиномов любых порядков можно всегда найти в специализированных математических справочниках.

# Пример

Например, для 32-битового сдвигового регистра имеется последовательность 32, 7, 5, 3, 2, 1. Это означает, что для генерации нового бита необходимо с помощью функции XOR просуммировать 32-й, 7-й, 5-й, 3-й, 2-й и 1-й биты.

Код для такого генератора на языке Си следующий:

```
int LFSR (void){
    static unsigned long SR = 1;
    SR = (((SR >> 31)
        ^ (SR >> 6)
        ^ (SR >> 4)
        ^ (SR >> 2)
        ^ (SR >> 1)
        ^ SR) & 0x00000001) << 31)
        | (SR >> 1);
    return SR & 0x00000001;
}
```

Программные реализации таких генераторов медленно работают. Одним из решений является использование параллельно **32-х генераторов**.

В такой схеме используется массив слов, размер которого равен  $k$ , а каждый бит слова массива относится к своему генератору. При условии, что используются одинаковые номера отводных последовательностей, то это может дать заметный выигрыш в производительности.

# Идеальные генераторы

Идеальными генераторами являются устройства на основе «натураль-ных» случайных процессов. Например, появились образцы генерации ключей на основе **белого радиошума**, на основе газоразрядных трубок, на основе **детекторов событий ионизирующей радиации** и др. генераторов шумов. Другим случайным математическим объектом являются **десятичные знаки иррациональных чисел**, например  **$\pi$** , которые вычисляются с помощью стандартных математических методов.

В ИС со средними требованиями защищенности вполне приемлемы программные генераторы ключей, которые вычисляют **ПСЧ** как сложную функцию от **текущего времени** и (или) числа, введенного пользователем.

# Накопление ключей

Под накоплением ключей понимается организация их хранения, учета и удаления.

Секретные ключи никогда не должны записываться в явном виде на носителе, который может быть считан или скопирован.

В достаточно сложной ИС один пользователь может работать с большим объемом ключевой информации, и иногда даже возникает необходимость организации мини-баз данных по ключевой информации. Такие базы данных отвечают за принятие, хранение, учет и удаление используемых ключей.

Итак, каждая информация об используемых ключах должна храниться в зашифрованном виде. Ключи, зашифровывающие ключевую информацию называются **мастер-ключами**. Мастер-ключи каждый пользователь должен помнить, и не хранить их на каких-либо материальных носителях.

Очень важным условием безопасности информации является периодическое обновление ключевой информации в ИС. При этом переназначаться должны как обычные ключи, так и мастер-ключи. В особо ответственных ИС ключи обновляются ежедневно.

Защита информации. 10-й уровень защиты информации

Вопрос обновления ключевой информации связан с распределением ключей 12С

# Распределение ключей

Распределение ключей - самый ответственный процесс в управлении ключами. К нему предъявляются требования: оперативности, точности и скрытности.

В последнее время заметен сдвиг в сторону использования криптосистем с открытым ключом, в которых проблема распределения ключей отпадает.

Распределение ключей между пользователями реализуются двумя разными подходами:

1. Путем создания одного ли нескольких **центров распределения ключей**. Недостаток такого подхода состоит в том, что в центре распределения известно, кому и какие ключи назначены и это позволяет читать все сообщения, циркулирующие в ИС.

2. Прямой **обмен ключами между пользователями** информационной системы. В этом случае проблема состоит в том, чтобы надежно удостоверить подлинность субъектов.

# Гарантия подлинности сеанса

В обоих случаях должна быть гарантирована подлинность сеанса связи. Это можно обеспечить двумя способами:

1. *Механизм **запроса-ответа***. Если пользователь **A** желает быть уверенным, что сообщения которые он получает от **B**, не являются ложными, он включает в посылаемое для **B** сообщение непредсказуемый элемент (запрос). При ответе пользователь **B** должен выполнить некоторую операцию над этим элементом (например, добавить 1). Это невозможно осуществить заранее, так как неизвестно, какое случайное число придет в запросе. После получения ответа с результатами действий пользователь **A** может быть уверен, что сеанс является подлинным. Недостатком этого метода является возможность установления закономерности между запросом и ответом.

2. *Механизм **отметки времени** («временной штемпель»)*. Он подразумевает фиксацию времени для каждого сообщения. В этом случае каждый пользователь ИС может знать, насколько «старым» является пришедшее сообщение.

В обоих случаях следует использовать шифрование, чтобы быть уверенным, что ответ послан не злоумышленником и штемпель **отметки времени не изменен**.

# Допустимое запаздывание «штемпеля»

При использовании отметок времени встает проблема допустимого временного интервала задержки для подтверждения подлинности сеанса. Ведь сообщение с «временным штемпелем» не может быть передано мгновенно. Кроме этого компьютерные часы получателя и отправителя не могут быть абсолютно синхронизированы.

В системах оплаты кредитных карточек используется механизм **отметки времени** для установления подлинности и защиты от подделок. Используемый интервал составляет от одной до нескольких минут. Большое число известных способов кражи электронных денег, основано на «вклинивании» в этот промежуток подложных запросов на снятие денег.

Для обмена ключами можно использовать криптосистемы с открытым ключом, используя тот же алгоритм RSA.

Но весьма эффективным оказался алгоритм **Диффи-Хеллмана**, позволяющий двум пользователям без посредников обменяться ключом, который может быть использован затем для симметричного шифрования.

# Алгоритм обмена ключами Диффи-Хеллмана

Алгоритм предложили в 1976 году американцы Уитфилд Диффи и Мартин Хеллман.

Обоим абонентам известны некоторые два числа  $v$  и  $n$ , причем  $n$  – простое.

1. A:  $Xa$
2. B:  $Xb$
3. A  $\rightarrow$  B:  $(v^{Xa}) \bmod n$ ,
4. B  $\rightarrow$  A:  $(v^{Xb}) \bmod n$ ,
5. A:  $k_{ab} = ((v^{Xb}) \bmod n)^{Xa} \bmod n$ ,
6. B:  $k_{ba} = ((v^{Xa}) \bmod n)^{Xb} \bmod n$ .

## Пример.

$$v = 17; n = 23;$$

$$Xa = 3;$$

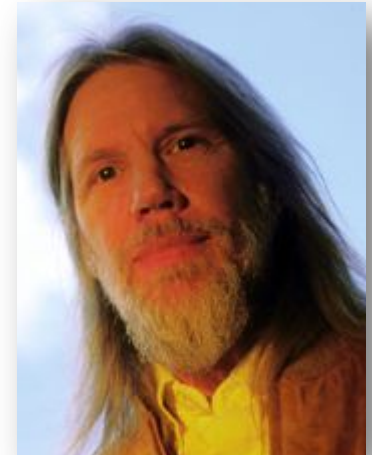
$$v^{Xa} = 17^3 \bmod 23 = 4913 \bmod 23 = 14;$$

$$Xb = 5;$$

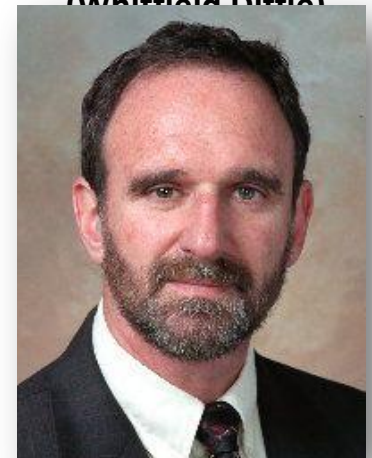
$$v^{Xb} = 17^5 \bmod 23 = 1419857 \bmod 23 = 21;$$

$$k_{ab} = (v^{Xb})^{Xa} = 21^3 \bmod 23 = 9261 \bmod 23 = 15;$$

$$k_{ba} = (v^{Xa})^{Xb} = 14^5 \bmod 23 = 537824 \bmod 23 = 15.$$



Уитфилд  
Диффи  
(Whitfield Diffie)



Мартин  
Хеллман  
(Martin Hellman)



# Аналог алгоритма Диффи-Хеллмана с использованием эллиптических кривых

Сначала выбираются параметры эллиптической кривой  $E_p(a,b)$  ( $p \approx 2^{180}$ ) и генерирующая точка  $G$ , принадлежащая этой кривой. При выборе  $G$  важно, чтобы наименьшее значение  $q$ , при котором  $[q]G=O$ , оказалось очень большим простым числом. Эти параметры известны всем абонентам системы. Используется операция композиции.

1. A: выбирает целое число  $n_A < q$ ; вычисляет точку  $P_A = [n_A]G$ ;
2. B: выбирает целое число  $n_B < q$ ; вычисляет точку  $P_B = [n_B]G$ ;
3. A  $\rightarrow$  B:  $P_A$ ;
4. B  $\rightarrow$  A:  $P_B$ ;
5. A:  $K = [n_A]P_B = [n_A \cdot n_B]G$ ;
6. B:  $K = [n_B]P_A = [n_B \cdot n_A]G$ .

# Алгоритм Шамира

Данный алгоритм для передачи коротких сообщений (например, ключей) предложил израильский криптоаналитик Ади Шамир.

Пусть абонент **A** хочет передать сообщение **m** абоненту **B** в зашифрованном виде.

1. A → B: случайное большое число  $p = 11$
3. A: выбирает два числа  $C_a$  и  $D_a$ , такие что  
 $C_a \cdot D_a \bmod (p-1) = 1$ .  $3 \cdot 7 = 1 \pmod{10}$
4. B: выбирает два числа  $C_b$  и  $D_b$ , такие что  
 $C_b \cdot D_b \bmod (p-1) = 1$ .  $9 \cdot 9 = 1 \pmod{10}$
5. A → B:  $x_1 = m^{C_a} \bmod p$ .  $5^3 = 4 \pmod{11}$
6. B → A:  $x_2 = x_1^{C_b} \bmod p$ .  $4^9 = 3 \pmod{11}$
7. A → B:  $x_3 = x_2^{D_a} \bmod p$ .  $3^7 = 9 \pmod{11}$
8. B:  $m = x_3^{D_b} \bmod p$ .  $9^9 = 5 \pmod{11}$



Ади Шамир  
(Adi Shamir)