

# Kryptographie II

## Asymmetrische Kryptographie

Christopher Wolf

Fakultät für Mathematik  
Ruhr-Universität Bochum

Sommersemester 2010

# Organisatorisches

- Vorlesung: **Mi 10:15–11:45** in NA 6/99 (2+2 SWS, 6 CP)
- Übung: **Mi 12:15–13:45** in NA 6/99
- Assistent: **Alexander Meurer**, Korrektor: **Florian Giesen**
- Übungsbetrieb: jeweils abwechselnd alle 2 Wochen
  - ▶ Präsenzübung, Start 21. April
  - ▶ Zentralübung, Start 28. April (Abgabe: 26. April)
- Übungsaufgaben werden korrigiert.
- Gruppenabgaben bis 3 Personen
- Bonussystem:  
1/3-Notenstufe für 50%, 2/3-Notenstufe für 75%  
Gilt nur, wenn man die Klausur besteht!
- Klausur: Mitte-Ende August (vermutlich)

# Literatur

Vorlesung richtet sich nach

- Jonathan Katz, Yehuda Lindell, “Introduction to Modern Cryptography”, Taylor & Francis, 2008

Weitere Literatur

- S. Goldwasser, M. Bellare, “Lecture Notes on Cryptography”, MIT, online, 1996–2008
- O. Goldreich, “Foundations of Cryptography – Volume 1 (Basic Tools)”, Cambridge University Press, 2001
- O. Goldreich, “Foundations of Cryptography – Volume 2 (Basic Applications)”, Cambridge University Press, 2004s
- A.J. Menezes, P.C. van Oorschot und S.A. Vanstone, “Handbook of Applied Cryptography”, CRC Press, 1996

# Erinnerung an Kryptographie I

## Symmetrische Kryptographie

- Parteien besitzen gemeinsamen geheimen Schlüssel.
- Erlaubt Verschlüsselung, Authentifikation, Hashen, Pseudozufallspermutationen.
- **Frage:** Wie tauschen die Parteien einen Schlüssel aus?

## Nachteile

- 1  $U$  Teilnehmer benötigen  $\binom{U}{2} = \Theta(U^2)$  viele Schlüssel.
- 2 Jeder Teilnehmer muss  $U - 1$  Schlüssel sicher speichern. Update erforderlich, falls Teilnehmer hinzukommen oder gelöscht werden.
- 3 Schlüsselaustausch funktioniert nicht in offenen Netzen.

# Schlüsselverteilungs-Center (KDC)

**Partielle Lösung:** Verwenden vertrauenswürdige Instanz

- IT-Manager eröffnet Key Distribution Center (KDC).
- Teilnehmer besitzen gemeinsamen, geheimen Schlüssel mit KDC.
- Alice schickt Nachricht “Kommunikation mit Bob” an KDC.
- Alice authentisiert Nachricht mit ihrem geheimen Schlüssel.
- KDC wählt einen *Session-Key*  $k$ , d.h. einen neuen Schlüssel.
- KDC schickt Verschlüsselung  $E_{Alice}(k)$  an Alice.
- KDC schickt Verschlüsselung  $E_{Bob}(k)$  an Bob.

*Alternativ im Needham Schröder Protokoll:*

KDC schickt  $E_{Bob}(k)$  an Alice und diese leitet an Bob weiter.

# Vor- und Nachteile von KDCs

## Vorteile

- Jeder Teilnehmer muss nur *einen* Schlüssel speichern.
- Hinzufügen/Entfernen eines Teilnehmers erfordert Update *eines* Schlüssels.

## Nachteile

- Kompromittierung von KDC gefährdet das gesamte System.
- Falls KDC ausfällt, ist sichere Kommunikation nicht möglich.

## Praktischer Einsatz von KDCs

- Kerberos (ab Windows 2000)

# Diffie Hellman Gedankenexperiment

## Szenario

- Alice will eine Kiste zu Bob schicken.
- Post ist nicht zu trauen, d.h. die Kiste muss verschlossen werden.
- Sowohl Alice als auch Bob besitzen ein Schloss.

## Algorithmus 3-Runden Diffie-Hellman Austausch

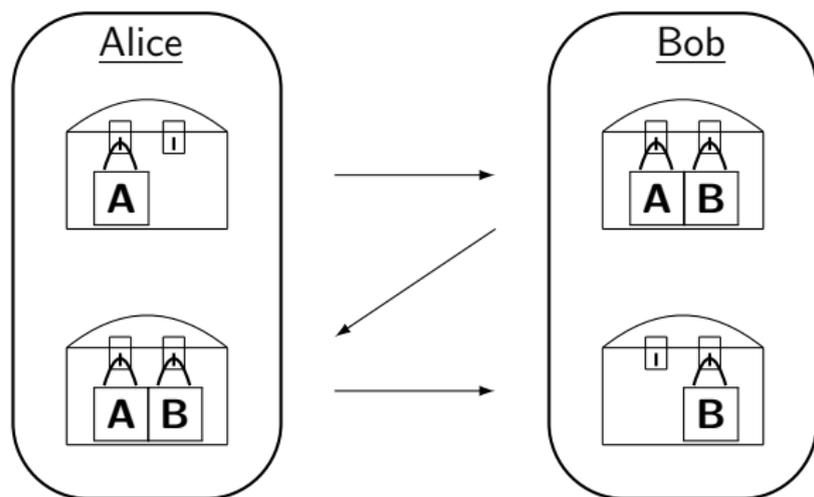
- 1 Alice sendet die Kiste an Bob, verschlossen mit ihrem Schlüssel.
- 2 Bob sendet die Kiste zurück, verschlossen mit seinem Schlüssel.
- 3 Alice entfernt ihr Schloss und sendet die Kiste an Bob.
- 4 Bob entfernt sein Schloss und öffnet die Kiste.

*(Nicht sicher gegen Man-in-the-middle-Angriff—aktiver Angreifer!)*

**Beobachtung:** Viele Funktionen sind inherent asymmetrisch.

- Zudrücken eines Schlosses ist leicht, Öffnen ist schwer.
- Multiplizieren von Zahlen ist leicht, Faktorisieren ist schwer.
- Exponentieren von Zahlen ist leicht,  $\text{dlog}$  ist (oft) schwer.

# Diffie Hellman Gedankenexperiment



# Diffie-Hellman Schlüsselaustausch (1976)

## Szenario:

- Alice und Bob verwenden öffentlichen Kanal.
- Beide wollen einen zufälligen Bitstring  $k$  austauschen.
- **Angreifer ist passiv**, d.h. kann nur lauschen, nicht manipulieren.

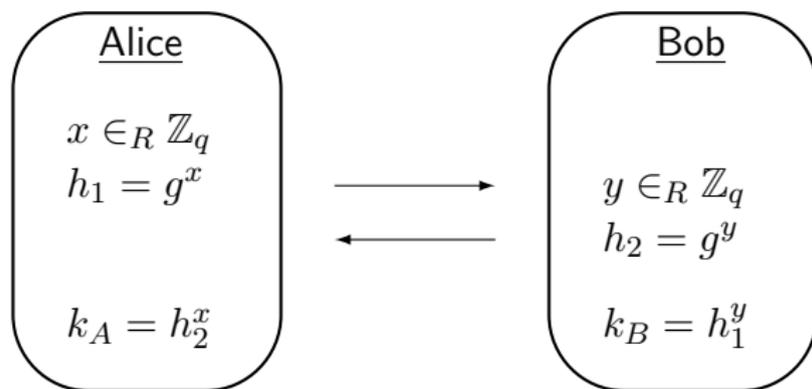
## Systemparameter:

- Sicherheitsparameter  $1^n$
- Schlüsselerzeugung  $(G, q, g) \leftarrow \mathcal{G}(1^n)$ 
  - ▶  $\mathcal{G}$  ist probabilistischer polynomial-Zeit (in  $n$ ) Algorithmus
  - ▶  $G$  ist multiplikative Gruppe mit Ordnung  $q$  und Generator  $g$ .

## 2-Runden Diffie-Hellman Schlüsselaustausch

### Protokoll 2-Runden Diffie-Hellman Schlüsselaustausch

- 1 Alice: Wähle  $x \in_R \mathbb{Z}_q$ . Sende  $h_1 = g^x$  an Bob.
- 2 Bob: Wähle  $y \in_R \mathbb{Z}_q$ . Sende  $h_2 = g^y$  an Alice.
- 3 Alice: Berechne  $k_A = h_2^x$ .
- 4 Bob: Berechne  $k_B = h_1^y$ .



# Korrektheit und Schlüsselerzeugung

**Korrektheit:**  $k_A = k_B$

- Alice berechnet Schlüssel  $k_A = h_2^x = (g^y)^x = g^{xy}$ .
- Bob berechnet Schlüssel  $k_B = h_1^y = (g^x)^y = g^{xy}$ .

**Schlüsselerzeugung:**

- Gemeinsamer Schlüssel  $k_A \in G$  ist Gruppenelement, kein Zufallsstring  $k \in \{0, 1\}^m$ .
- Konstruktion von Zufallsstring mittels sog. *Zufallsextraktoren*.
- Sei  $k_A$  ein zufälliges Gruppenelement aus  $G$ .
- Zufallsextraktor liefert bei Eingabe  $k_A$  einen Schlüssel  $k \in \{0, 1\}^m$ , ununterscheidbar von einem Zufallsstring derselben Länge.

**Übung:** Schlüssel  $k$  + sichere symmetrische Verschlüsselung liefert zusammen ein beweisbar sicheres Verfahren.

# Spiel zur Unterscheidung des Schlüssels

## Spiel Schlüsselaustausch $KE_{\mathcal{A},\Pi}(n)$

Sei  $\Pi$  ein Schlüsselaustausch-Protokoll für Gruppenelemente aus  $G$ .  
Sei  $\mathcal{A}$  ein Angreifer für  $\Pi$ .

- 1  $(k, \text{trans}) \leftarrow \Pi(n)$ , wobei  $k$  der gemeinsame Schlüssel und  $\text{trans}$  der Protokollablauf ist.
- 2 Wähle  $b \in_R \{0, 1\}$ . Falls  $b = \begin{cases} 1 & k' = k \\ 0 & k' \in_R G \end{cases}$ .
- 3  $b' \leftarrow \mathcal{A}(\text{trans}, k')$ . Ausgabe  $\begin{cases} 1 & \text{falls } b' = b \\ 0 & \text{sonst} \end{cases}$ .

- $\mathcal{A}$  gewinnt, falls  $KE_{\mathcal{A},\Pi}(n) = 1$ .
- D.h.  $\mathcal{A}$  gewinnt, falls er erkennt, welches der korrekte Schlüssel  $k$  des Protokolls  $\Pi$  und welches der zufällige Schlüssel  $k' \in_R G$  ist.
- $\mathcal{A}$  kann trivialerweise mit Ws  $\frac{1}{2}$  gewinnen. (Wie?)

# Spiel zur Unterscheidung des Schlüssels

