**23** Kryptografie, šifrování, kódování. Vysvětli pojmy kryptografie, šifrování, kódování, steganografie, kryptoanalýza, symetrické šifrování, asymetrické šifrování, klíč, hash... a jejich praktické použití.

## Kódování

- převod informace se známým zpětným postupem
- neslouží primárně k utajení dat, jen k jejich lepšímu zápisu (morseovka)

## Šifrování

- převod informace, je třeba znát tajný klíč
- slouží k utajení informace

# Kryptologie

- věda zabývající se tvorbou a prolomováním šifer
- studium kódů, z pohledu utajení i prolomení

# Kryptografie

- věda zabývající se vytvářením šifer i zabezpečováním zprávy

# Kryptoanalýza

- věda zabývající se pronikáním do šifer, hledá slabiny
- získává zašifrovaná data bez toho, aby měla klíč

# Steganografie

- věda zabývající se utajením komunikace
- skrývání samotné existence zprávy

## **Ciphertext**

- zašifrovaný text

## **Plaintext**

- prostý, jednoduchý text

#### Key

- v kryptografii - řetězec čísel nebo písmen sloužící ke kódování, dekódování

## Keyspace

- kompletní množina všech možných klíčů

# Základní principy bezpečnosti informací Confidentiality (důvěryhodnost)

- pouze oprávněné osoby mají přístup k datům

## **Integrity (celistvost)**

- chrání před jakoukoliv neoprávněnou změnou informací
- to zaručuje přesnost a správnost dat, jestli nebyli změněny při přenosu
- musíme kontrolovat přístup na daných úrovních v systému, ale i aby lidi měli přístup k datům, která můžou

## **Autenticity**

- slouží k zjištění o tom, že komunikujeme s tím, s kým chceme

# Symetrické šifrování

- má 1 klíč stejný pro zašifrování i rozšifrování
- dobrá k zašifrování vlastních dat
- nevhodný pro šifrovanou komunikaci problém, když šifra unikne
- dělení Proudová, Bloková

#### Proudová

- šifrujeme postupně bit po bitu
- streamy
- RC4 protokoly SSL, VEP, VPA
- CHACHA20

#### Bloková

- data rozsekáme na bloky stejné velikosti
- šifrujeme celé bloky najednou
- pokud nemají bloky stejnou velikost, tak se udělá padding dopočtení

## **DES - Data Encryption Standard**

- starší šifra, 64bitové bloky
- klíč 56 bitů zbylých 8 = parita
- dnes není doporučený dnes se lehce prolomí
- odvádí se 16 kol šifrování

## **AES - Advanced Encryption Standard**

- 128bitové bloky, velikost klíče 128, 192, 256 bitů
- podle velikosti klíče se odvádí kola šifrování 10, 12, 14
- bezpečnější, náročnější na výpočty, čas
- efektivní na HW i SW

#### 3DES

- zpětně kompatibilní s DES
- pomalejší než AES
- 56bitové klíče
- zůstává v aplikacích, kde by bylo složité přejít na AES

## **Blowfish**

- rychlá a efektivní v SW implementacích
- 64bitové bloky
- variabilní délka klíče 32-448 bitů

#### **Twofish**

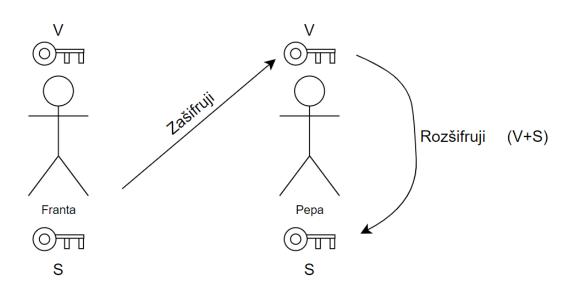
- 128bitové bloky
- klíče až do 256 bitů

## Serpent

## Kuznyechik

- ruský, 2015

# Asymetrické šifrování



- každý má 2 klíče Veřejný a Soukromý
- zašifrujeme cizím veřejným klíčem (Franta zašifruje Pepovo veřejným klíčem)
- Pepa rozšifruje pomocí svého veřejného a soukromého klíče (jsou matematicky propojeni)
- já už zpátky nerozšifruji, protože nemám jeho soukromý klíč
- veřejný klíč můžeme klidně dát na internet dokud nemají soukromý klíč, tak jim je samotný veřejný k ničemu

#### **RSA - Rivesta Shamir Adelman**

- první algoritmus, který byl vhodný jak pro šifrování, tak pro podepisování
- nejvíce rozšířený algoritmus
- délka klíče 2048 bitů nejmenší velikost, běžné používání
  - 3072 bitů
  - 4096 bitů nejbezpečnější pomalejší

## **DSA - Digital Signature Algoritm**

- ideální pro elektronické podpisy

#### **ElGamal**

- používaný v PGP Pretty Good Privacy
- pro elektronické podpisy, v e-mailech

#### Hash

- matematická funkce převádí zprávu na kód
- pro stejný vstup je vždy stejný hash
- nezáleží na velikost dat hash bude mít stejnou velikost
- skoro nemožné získat data zpět
- malé změny ve vstupních datech vedou k velkým změnám v hash hodnotě
- využití ukládání hesel, digitální podpisy, kontrola integrity dat, rainbow tables, ...

# **CRC kód - Cyclic Redundancy Check**

- vychází z hashe
- jednoduchý způsob kontrolního součtu
- zkontroluje hash na začátku a na konci
- používá se k detekci chyb během přenosu, či k ukládání dat