

En esta pregunta usted va a analizar la complejidad de este protocolo, para lo cual va a considerar las operaciones entre bits (suma, resta, comparación, etc.) como las operaciones básicas en los algoritmos, las cuales tienen costo 1. Por ejemplo, verificar si  $u = v$  para dos palabras  $u, v \in \{0, 1\}^n$  toma tiempo  $n$  ya que se deben realizar  $n$  operaciones de comparación entre bits. En el análisis a realizar a continuación debe suponer que  $h^n(u||v)$  se calcula en tiempo  $O(n)$ , lo cual es cierto para las funciones de hash usuales.

- (a) La llamada **EstablecerClave**( $1^n$ ) falla tanto si no se tiene un par  $(i, j)$  tal que  $a_i = b_j$  como si  $x_k \neq y_\ell$  (las claves secretas establecidas por  $A$  y  $B$  son distintas). Demuestre que existe una función despreciable  $f(n)$  tal que:

$$\Pr(\text{EstablecerClave}(1^n) \text{ falle}) \leq f(n).$$

- (b) Suponga que **EstablecerClave** no falla. Demuestre que  $A$  y  $B$  establecen una clave compartida en tiempo  $O(n^2 \cdot \log^2 n)$ .
- (c) Suponga que **EstablecerClave** no falla, y que un atacante trata de descubrir la clave compartida entre  $A$  y  $B$ . Suponga que el atacante es exitoso en el sentido de que logra construir un algoritmo (no aleatorizado)  $\mathcal{A}$  que dado  $s, u_1, u_2, v \in \{0, 1\}^n$  tal que  $|\{u \in \{0, 1\}^n \mid u_1 \leq u \leq u_2\}| = n^2$ , genera  $u \in \{0, 1\}^n$  que satisface  $h(s||u) = v$  y  $u_1 \leq u \leq u_2$  siempre que dicho  $u$  exista, y retorna  $\perp$  si dicho  $u$  no existe. Para la construcción anterior  $\mathcal{A}$  realiza  $o(n^3)$  operaciones, donde  $\leq$  es el orden lexicográfico sobre  $\{0, 1\}^n$  definido por  $0 < 1$ . Demuestre que esto lleva a una contradicción puesto que implicaría que la familia de funciones  $\{h^n\}_{n \in \mathbb{N}}$  no es puzzle friendly.
2. Sea  $(Gen, h)$  una función de hash tal que  $Gen(1^n) = n$  y  $h^n : \{0, 1\}^* \rightarrow \{0, 1\}^n$ . El siguiente juego es utilizado para definir la propiedad de que  $(Gen, h)$  es resistente a modificaciones en la pre-imagen.

#### **PreImageModification**( $1^n$ )

- El atacante define un algoritmo de tiempo polinomial  $\mathcal{A} : \{0, 1\}^* \rightarrow \{0, 1\}^*$  tal que para todo  $x \in \{0, 1\}^*$ :  $x$  es un prefijo de  $\mathcal{A}(x)$  y el largo de  $\mathcal{A}(x)$  es mayor al largo de  $x$ .
- El atacante envía  $\mathcal{A}$  al verificador.
- El verificador selecciona  $x \in \{0, 1\}^n$  y envía  $h^n(x)$  al adversario.
- El verificador selecciona al azar  $b \in \{0, 1\}$ .
  - Si  $b = 0$ , el verificador computa  $y = h^n(\mathcal{A}(x))$ .
  - Si  $b = 1$ , el verificador elige al azar  $y \in \{0, 1\}^n$ .
- El verificador envía  $y$  al adversario.
- El adversario elige  $b' \in \{0, 1\}$ , y gana si  $b = b'$ .

Decimos que una función de hash es resistente a modificaciones de pre-imagen si es que no existe un adversario que funcione en tiempo polinomial (en  $n$ ) y que gane el juego **PreImageModification**( $1^n$ ) con una probabilidad no despreciable.<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Al igual que para los juegos vistos en clases, esto significa que el adversario no puede ganar **PreImageModification**( $1^n$ ) con una probabilidad  $\frac{1}{2} + f(n)$ , donde  $f(n)$  es una función no despreciable.

- (a) Demuestre que las funciones de hash basadas en la construcción de Merkle-Damgård vista en clases no son seguras frente a modificaciones de pre-imagen. En particular, para esta construcción considere la función de padding vista en clases, la cual es definida de la siguiente forma. Dado un mensaje  $m$ , sea  $\ell = |m| \bmod n$ , y sea  $m_1 \in \{0, 1\}^n$  la representación como string binario del número  $|m| \bmod 2^n$ . Si  $\ell = 0$ , entonces  $Pad(m) = m \| m_1$ . Y si  $\ell > 0$ , entonces  $Pad(m) = m \| 10^{n-\ell-1} \| m_1$ .
- (b) Programe en Python un adversario que gane este juego para la función **SHA256**. Específicamente, deberá entregar un archivo `pregunta2.b.py` que contenga dos funciones:
- `alg(bytes) -> bytes`. Esta función representa el algoritmo  $\mathcal{A}$  que utilizará el adversario para ganar el juego definido más arriba para el caso de **SHA256**.
  - `adv(z: bytes, y: bytes) -> bool`. Esta función representa a su adversario que, habiendo recibido  $z = h(x)$  e  $y$  (teniendo  $x, y, z \in \{0, 1\}^{256}$ ), deberá retornar verdadero si y sólo si  $y = \text{SHA256}(\text{alg}(x))$ .