



Tarea 1

Pregunta 4

a) Se dice que una función de Hash tiene Resistencia a Preimagen si no existe un algoritmo eficiente que, dado $x \in \mathcal{H}$, encuentra $m \in \mathcal{M}$ tal que $h(m) = x$. Se define el juego *Hash-PM*(n) como sigue:

- i) Verificador genera $s = \text{Gen}(1^n)$ y se lo entrega a Adversario.
- ii) Adversario elige mensaje $m \in \mathcal{M}$ y la codificación $x \in \mathcal{H}$.
- iii) Adversario gana si $h^s(m) = x$, en caso contrario pierde.

Una función de hash (Gen, h) se dice resistente a preimagen si para todo adversario que funciona como un algoritmo aleatorizado en tiempo polinomial, existe una función despreciable $f(n)$ tal que:

$$\Pr(\text{Adversario gana Hash-PM}(n)) \leq f(n)$$

b) Por demostrar, usando contrapositivo, que si (Gen, h) no es resistente a preimagen, entonces (Gen, h) no es resistente a colisiones.

Sea (Gen, h) un hash no resistente a preimagen, entonces existe un adversario que funciona como un algoritmo aleatorizado polinomial tal que su probabilidad de ganar *Hash-PM*(n) no es despreciable. Sea \mathcal{A} el algoritmo utilizó el Adversario para ganar *Hash-PM*(n) que eficientemente encuentra x y m tal que $h^s(m) = x$ para un s dado.

Así, se utilizará \mathcal{A} al jugar *Hash-Col*(n) para encontrar una colisión:

- i) Verificador genera $s = \text{Gen}(1^n)$ y se lo entrega a Adversario.
- ii) Adversario elige la codificación $x \in \mathcal{H}$ y utilizando \mathcal{A} calcula un m_1 tal que $h^s(m_1) = x$. Luego, ejecuta nuevamente \mathcal{A} hasta encontrar un m_2 distinto a m_1 tal que $h^s(m_2) = x$.
- iii) Adversario gana porque $h^s(m_1) = x = h^s(m_2)$.

La probabilidad de ganar no es despreciable. Además, el algoritmo del Adversario se basa en \mathcal{A} aleatorio y polinomial y en otras operaciones (como comparación) también polinomiales por lo que este es completamente polinomial. Por lo tanto, (Gen, h) no es resistente a colisiones.