Protección y Seguridad

Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación
Universidad Nacional del Sur

Protección

Objetivos de la Protección

- El SO consiste de una colección de objetos, hardware o software
- Cada objeto tiene un único nombre y puede ser accedido por un conjunto de operaciones bien definidas.
- El problema de protección – asegura que cada objeto es accedido correctamente y solo por aquellos procesos que les está permitido hacerlo

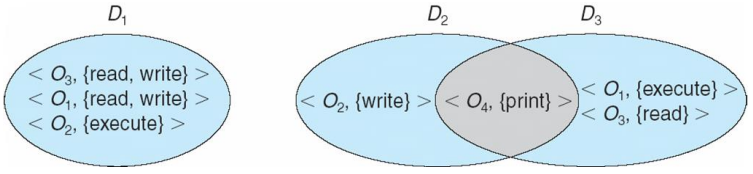
Principios de Protección

- **Principio guía** – principio del menor privilegio
  - Programas, usuarios y sistemas debería obtener suficientes privilegios para realizar sus tareas

Estructura de Dominios

- Derecho de Acceso = <*nombre del objeto, conjunto de derechos*>
  donde el *conjunto de derechos* es un subconjunto de todas las operaciones válidas que pueden ser realizadas por el objeto.

- Dominio = conjunto de derechos de acceso



Implementación de Dominios (UNIX)

- El sistema consiste de dos dominios:
  - Usuarios
  - Supervisor

- UNIX
  - Dominio = identificación de usuario
  - Conmutación de dominios realizado vía sistema de archivos
    - Cada archivo está asociado a un bit de dominio (setuid bit)
    - Cuando el archivo está ejecutando y el setuid = on, entonces la identificación de usuario es pasada al dueño del archivo en ejecución. Cuando se completa la ejecución la identificación de usuario es retornada a su original.

Matriz de Acceso

- Vista de la protección como una matriz (*matriz de acceso*)
- Las filas representan dominios
- Las columnas representan objetos
- *Acceso(i, j)* es el conjunto de operaciones que un proceso ejecutando en Dominio$_i$ puede invocar sobre un Objeto$_j$

domain \ object	F_1	F_2	F_3	printer
D_1	read		read	
D_2				print
D_3		read	execute	
D_4	read write		read write	

Uso de la Matriz de Acceso

- Si un proceso en Dominio D_i trata de hacer "op" sobre el objeto O_j, entonces "op" debe estar en la matriz de acceso
- Puede ser expandido a protección dinámica
  - Agregar operaciones, borrar derechos de acceso
  - Derechos de acceso especiales:
    - *dueño de O_i*
    - *copiar op desde O_i a O_j*
    - *control – D_i puede modificar los derechos de acceso de D_j*
    - *transferencia – conmutar del D_i a D_j*

domain \ object	F_1	F_2	F_3	laser printer	D_1	D_2	D_3	D_4
D_1	read		read			switch		
D_2				print			switch	switch
D_3		read	execute					
D_4	read write		read write		switch			

Uso de Matriz de Acceso

- La Matriz de Acceso: su diseño separa mecanismos de políticas
  - Mecanismo
    - El SO provee matriz de acceso + reglas
    - La matriz es manipulada solamente por agentes autorizados y las reglas son estrictamente forzadas
  - Políticas
    - El usuario dicta la política
    - Quién puede acceder a que objeto y de que modo

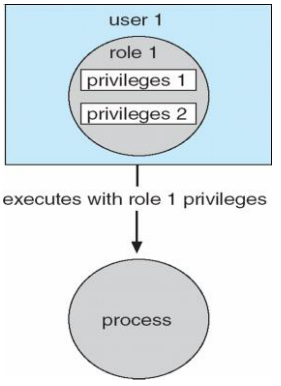
Implementación de la Matriz de Acceso

- TABLA GLOBAL. Consite de un conjunto de triples <dominio, objeto, derechos>.
- Cada columna = **LISTA DE CONTROL DE ACCESO** por un objeto
  Define quien puede realizar que operación.
  Dominio 1 = Read, Write
  Dominio 2 = Read
  Dominio 3 = Read
  ⋮
- Cada fila = **LISTA DE CAPACIDADES** (como una clave)
  Para cada dominio que operaciones están permitidas sobre que objetos.
  Objeto 1 – Read
  Objeto 4 – Read, Write, Execute
  Objeto 5 – Read, Write, Delete, Copy

Control de Accesos

- La protección puede ser aplicada a recursos físicos
- Solaris 10 provee control de accesos basado en roles (RBAC) para implementar privilegios
  - Un privilegio es un derecho a ejecutar llamadas a sistema o usar una opción dentro de una llamada a sistema
  - Puede ser asignado a procesos
  - Los roles asignados a usuarios garantizan accesos a privilegios y programas

- Solaris 10



Revocación de Derechos de Acceso

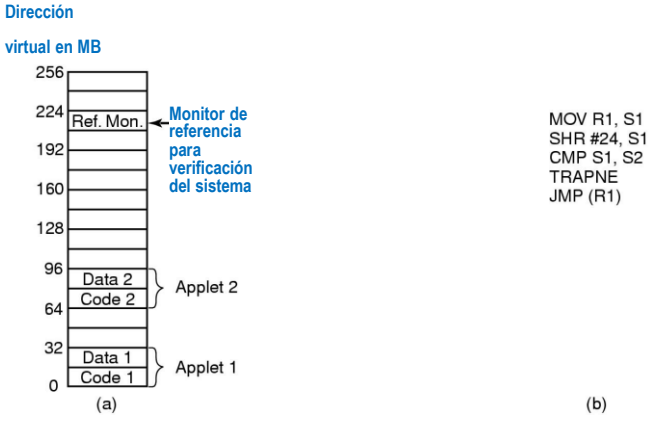
- Lista de Accesos – Borra derechos de acceso de la lista de accesos
  - Simple
  - Inmediato

- Lista de Capacidades – Requiere un esquema para localizar capacidades antes que puedan ser revocadas
  - Readquisición
  - Punteros hacia atrás
  - Indirección
  - Claves

Protección Basada en Lenguajes

- La especificación de protección en lenguajes de programación permite una descripción en alto nivel de políticas para la alocación y uso de recursos.
- La implementación del lenguaje puede forzar software para protección cuando la verificación automática soportada por hardware no está disponible.
- Especificación de protección interpretada para generar llamadas donde sea que la protección era llevada a cabo por el hardware y el SO.

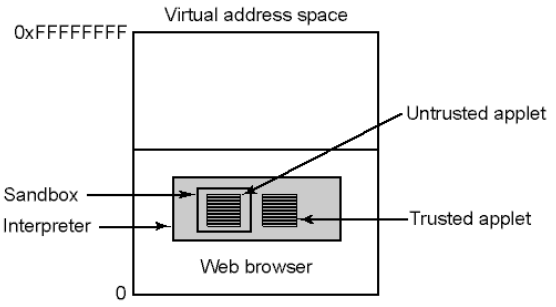
Código Móvil - "Cajas de Arena"



(a) Memoria dividida en cajas de arena de 1-MB

(b) Una forma de verificar la validez de una instrucción

Código Móvil



Los applets pueden ser interpretados por el browser de Web

Seguridad

Objetivos

- Discutir amenazas y ataques a la seguridad.
- Explicar los fundamentos de la encripción, autenticación, y hashing.
- Examinar los usos de la criptografía en computación.
- Describir varias contramedidas a ataques a la seguridad.

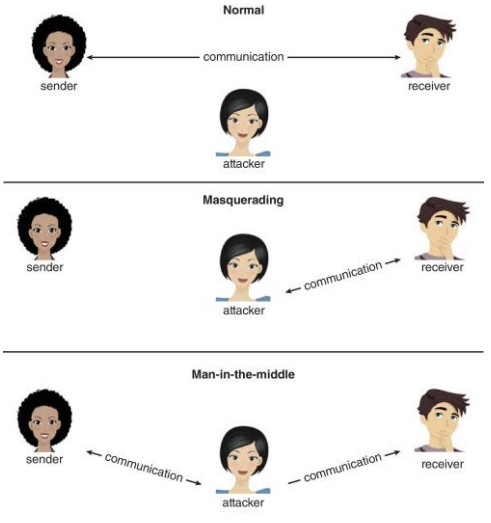
El Problema de Seguridad

- La seguridad debe considerar el ambiente externo del sistema y proteger los recursos del sistema
- Los intrusos (crackers) intentan romper la seguridad
- Una amenaza es potencialmente una violación a la seguridad
- **Un Ataque** es un intento de romper la seguridad
- Un ataque puede ser accidental o malicioso
- Es más fácil proteger contra un uso accidental que contra uno malicioso

Violaciones de Seguridad

- Categorías
  - Fallo de confidencialidad
  - Fallo de integridad
  - Fallo de disponibilidad
  - Robo de servicio
  - Negación de Servicio (Denial of service)
- Métodos
  - Mascarada (brecha de autenticación)
  - Ataque Replay
    - **Modificación de Mensajes**
  - Ataque Hombre-en-el-Medio
  - Sesión de toma de control

Ataques Comunes a la Seguridad



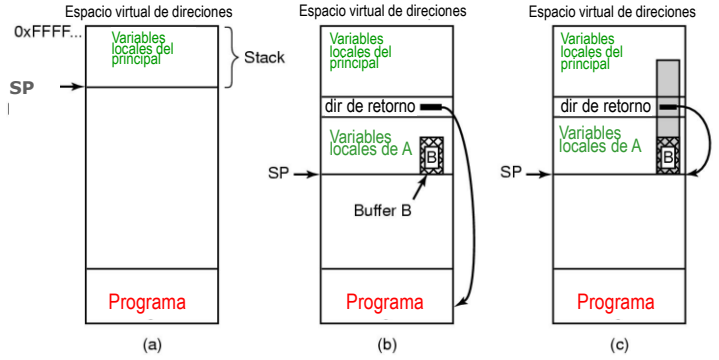
Niveles de Medidas de Seguridad

- La seguridad debe existir en cuatro niveles para ser efectiva:
  - **Física**
  - **Humana**
    - Evite ingeniería social, phishing, dumpster diving
  - **Sistema Operativo**
  - **Red**
- La seguridad es tan débil como el eslabón más débil de la cadena

Programas Peligrosos

- **Caballo de Troya**
  - Segmento de código que se usa dentro de su ambiente
- **Puerta Trampa**
  - Identificador de usuario específico y contraseña que saltea los procedimientos de seguridad normales
- **Bomba Lógica**
  - Programa que inicia un incidente bajo ciertas cicunstancias
- **Rebalse de Stack** y **Buffer**
  - Explota un “bug” en un programa (rebalse en el stack o buffers de memoria)

Rebalse de Buffer



(a) Situación cuando el programa principal esta corriendo

(b) Luego del llamado al programa *A*

(c) El rebalse de buffer mostrado en gris

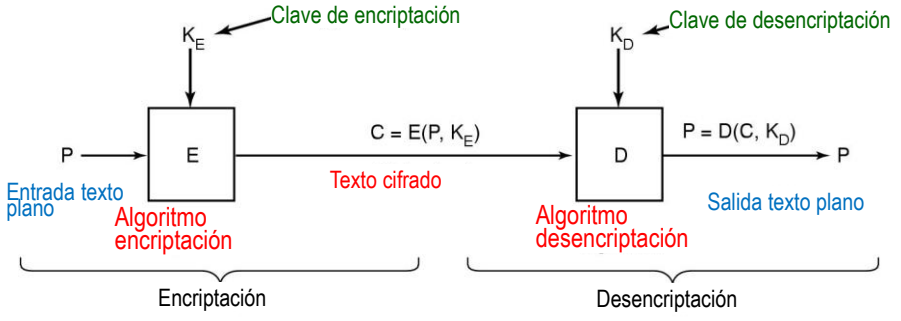
Amenazas al Sistema y Red

- **Gusanos (Worms)** – usa mecanismos de spawn; es un programa standalone
- **Worm Internet**
  - Explota características de red de UNIX (acceso remoto) y bugs en los programas *finger* y *sendmail*
  - Programa Grappling hook levanta el programa principal del gusano
- **Barrido de Pórticos**
  - Intento automatizado de conectar un rango de pórticos con una o un rango de direcciones IP
- **Negación de Servicio**
  - Sobrecarga la computadora blanco evitando que haga algún trabajo útil

Criptografía como Herramienta de Seguridad

- Herramienta de seguridad ampliamente disponible
  - La fuente y el destino de los mensajes no puede ser confiable sin la criptografía
  - Medio para limitar potenciales emisores (*sources*) y/o receptores (*destinations*) de los *mensajes*
- Basada en el secreto (keys)

Bases de la Criptografía



Relación entre el texto plano y el texto cifrado

Criptografía con Clave Secreta

- Sustitución Monoalfabética
  - cada letra es reemplazada por otra letra diferente
- Clave de encriptación dada,
  - fácil de obtener la clave de desencriptación
- Clave criptográfica secreta llamada clave criptográfica simétrica

Criptografía con clave Pública

- Todos los usuarios toman un par de claves: una clave pública y una clave privada
  - publica la clave pública
  - no publica la privada
- La clave pública es la clave de encriptación (depende……)
  - La clave privada es la clave de desencriptación

Autenticación de Usuario

- Es crucial para identificar correctamente al usuario, dado que el sistema de protección depende del user ID
- La identidad del usuario es frecuentemente establecida por contraseñas, pueden ser consideradas casos especiales de claves o capacidades
  - También puede incluirse algo útil y/o algún atributo del usuario
- Las contraseñas deben permanecer secretas
  - Cambios frecuentes de contraseñas
  - Uso de contraseñas no adivinables
  - Registro de todos los intentos de acceso inválidos
- Las contraseñas pueden ser encriptadas o permitir que se usen una sola vez

Autenticación Usando Contraseñas

Bobbie, 4238, e(Dog4238)
Tony, 2918, e(6%%TaeFF2918)
Laura, 6902, e(Shakespeare6902)
Mark, 1694, e(XaB@Bwcz1694)
Deborah, 1092, e(LordByron,1092)

Salt Contraseña

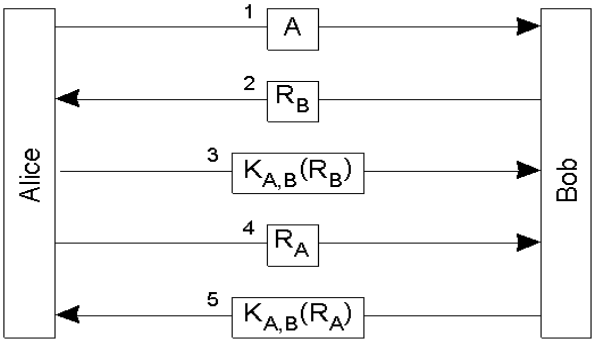
El uso del salt para derrotar la precomputación de las contraseñas encriptadas.

Autenticación Emisores

- Componentes del Algoritmo
  - Un conjunto *K* de claves
  - Un conjunto *M* de mensajes
  - Un conjunto *A* de autenticadores
  - Una función S : $K \rightarrow (M \rightarrow A)$
    - Donde, para cada $k \in K$, $S(k)$ es una función para generar autenticadores desde los mensajes
    - *S* y $S(k)$ para cualquier *k* deben ser funciones eficientemente computables
  - Una función $V : K \rightarrow (M \times A \rightarrow \{\text{true, false}\})$. Donde, para cada $k \in K$, $V(k)$ es una función de verificación de autenticadores en mensajes
    - *V* y $V(k)$ para cualquier *k* deben ser funciones eficientemente computables

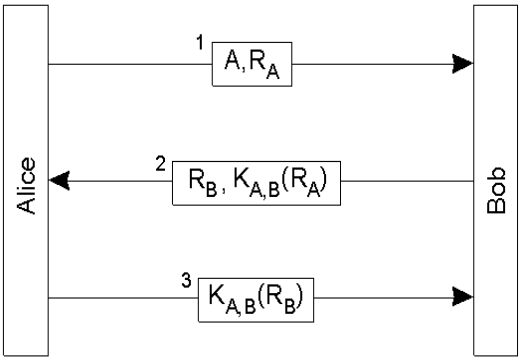
Autenticación Emisores basada en clave secreta compartida

Protocolo de Cinco Mensajes



Autenticación Emisores basada en clave secreta compartida

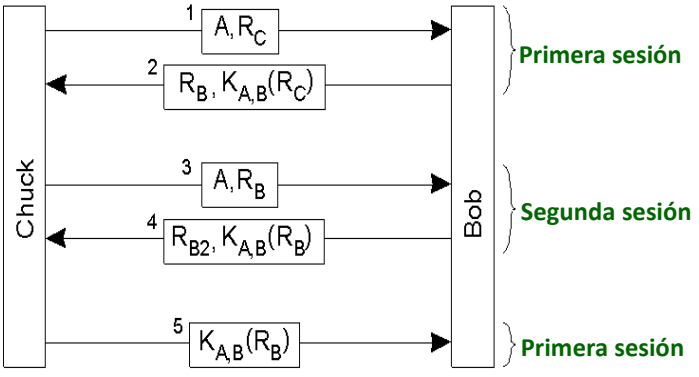
Protocolo de Tres Mensajes



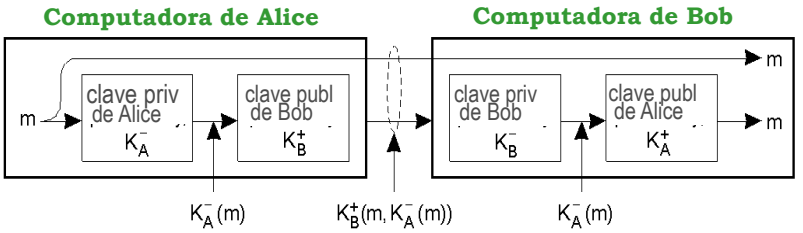
Autenticación Emisores basada en clave secreta compartida

Protocolo de Tres Mensajes

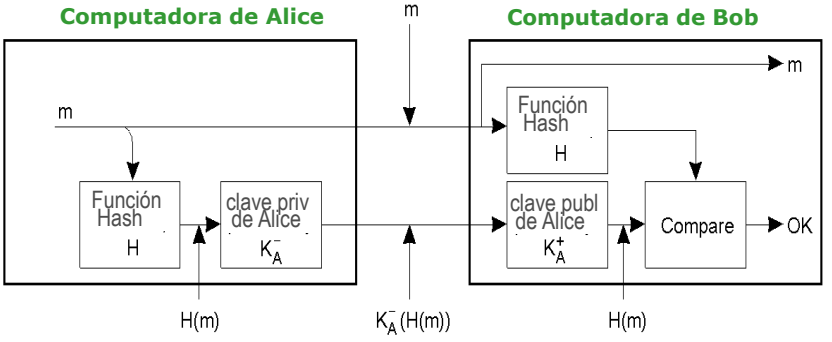
Problema: ataque por reflejo.



Firma Digital – Criptografía con clave pública



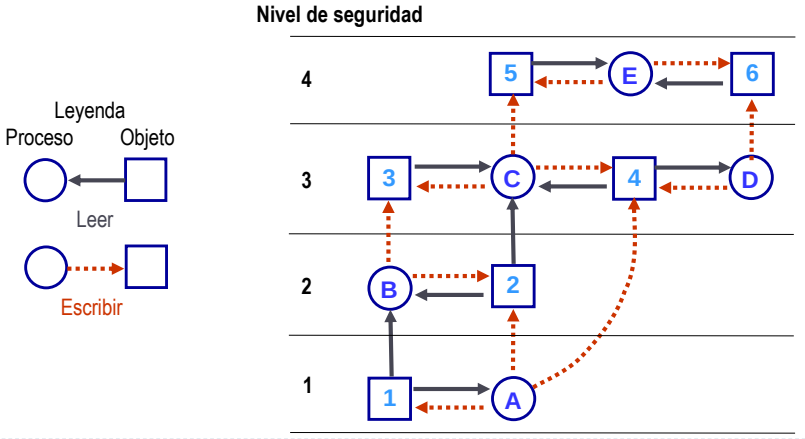
Firma Digital – Utilización de digesto



Seguridad Multinivel – Bell-La Padula

Modelo de Confidencialidad

Un proceso puede leer para abajo y escribir para arriba



Seguridad Multinivel

El Modelo Biba

Principios para garantizar la integridad de los datos

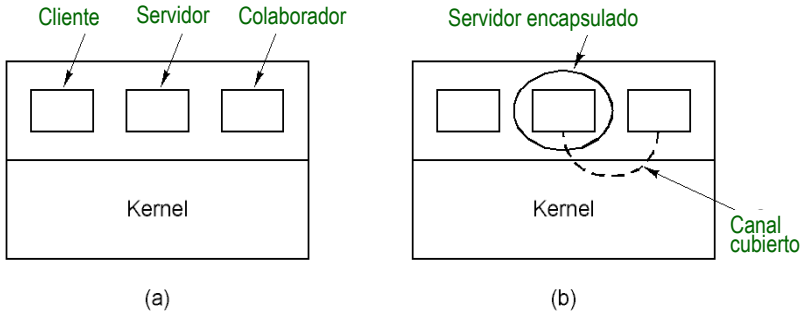
- Principio simple de integridad

  El proceso puede escribir solamente objetos en su nivel de seguridad o inferior

- La propiedad de integridad

  El proceso puede leer solamente objetos en su nivel de seguridad o más alto

Canales Encubiertos

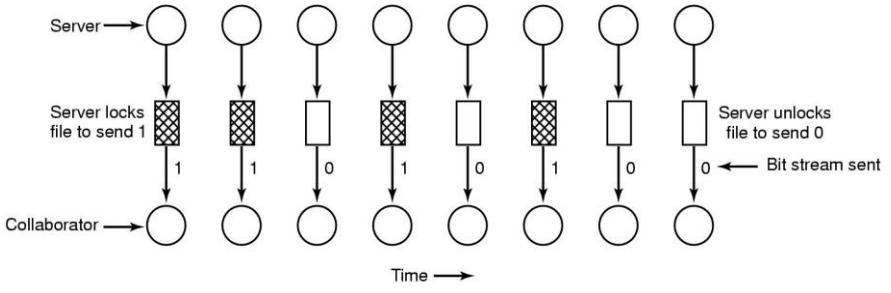


Procesos cliente, servidor y colaborador

El servidor encapsulado puede aún fugar datos a un colaborador via canales cubiertos

Canales Encubiertos

Un canal cubierto usando bloqueo de archivos (locking)



Canales Cubiertos

- Los cuadros parecen los mismos
- El cuadro de la derecha tiene el texto de 5 piezas de Shakespeare
  - encriptadas, insertadas en los bits de bajo orden de los valores de color

Zebras

Hamlet, Macbeth, Julius Caesar
Merchant of Venice, King Lear

Esteganografía

Esta demostración puede encontrarse en:

www.cs.vu.nl/~ast/

Haga click sobre el encabezamiento STEGANOGRAPHY DEMO luego siga las instrucciones en la página para descargar la imagen y las herramientas de esteganografía necesarias para extraer las piezas.

Bibliografía:

- Silberschatz, A., Gagne G., y Galvin, P.B.; "*Operating System Concepts*", 7ma Edición 2009, 9na Edición 2012, 10ma Edición 2018.
- Tanenbaum, A.; "*Modern Operating Systems*", Addison-Wesley, 3ra. Edición 2008, 4ta. Edición 2014.