

# Smart Social Network

Projet de Master 2 SSI

Zakaria ADDI, Baptiste DOLBEAU,  
Yicheng GAO, Florian GUILBERT,  
Giovanni HUET, Emmanuel MOCQUET,  
Maxence PÉCHOUX, Romain PIGNARD

Université de Rouen

3 mars 2013

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Carte à puce
- 3 Une protection vis-à-vis de Facebook
- 4 Démonstration
- 5 Conclusion

# Plan

- 1 Introduction
  - Présentation
  - Gestion de projet
- 2 Carte à puce
- 3 Une protection vis-à-vis de Facebook
- 4 Démonstration
- 5 Conclusion

# Sujets

## SmartCard

Étude et mise en œuvre de solutions d'authentification et de signature par cartes à puce. (Mme BARDET)

## Secure Social Network

Solutions cryptographiques pour les réseaux sociaux. (M. OTMANI)

# Sujets

## SmartCard

Étude et mise en œuvre de solutions d'authentification et de signature par cartes à puce. (Mme BARDET)

## Secure Social Network

Solutions cryptographiques pour les réseaux sociaux. (M. OTMANI)

## Fusion des projets : Smart Social Network

Développer une solution cryptographique pour un réseau social en utilisant une base cryptographique sûre (carte à puce).

# Gestion de projet

## Organisation

- deux groupes (SC et SSN) ;
- quatre itérations.
- réunion hebdomadaire avec les clients ;
- documentations (STB, DAL, AdR, CdR, ...) ;

# Plan

## 1 Introduction

## 2 Carte à puce

- Introduction
- Java Card
- Les applications développées
- L'aspect sécurité
- Démonstration
- SoftCard

## 3 Une protection vis-à-vis de Facebook

## 4 Démonstration

## 5 Conclusion

# Introduction

## Besoins

- Authentification forte
- Contenir des informations confidentielles

## Technologies étudiées

- Génération de nombres aléatoires
- Chiffrement/Déchiffrement
- Signature/Vérification
- Code PIN/PUK
- SoftCard



# Présentation

## Rappel sur la carte à puce

- Dispose d'un processeur pour du traitement d'informations.
- Permet de stocker des données cachées.
- Assure l'authentification de l'utilisateur.

## "Java Card" : qu'est-ce ?

- Désigne la technologie permettant de développer des applets « sécurisées » sur carte à puce.
- Mais c'est aussi une carte à puce :
  - ▶ programmable
  - ▶ multi-applications
  - ▶ interopérable

# Abstraction

## L'API Java Card

- Permet de s'abstraire de l'assembleur → Java
- Fournit un certain nombre d'objets : PIN, clefs RSA...

## Exemple

```
// Nouveau PIN d'une taille de 2 octets ,  
// avec 3 tentatives .  
pin = new OwnerPIN((byte) 3, (byte) 2 );  
// Fixation d'un PIN aux octets 15 et 12 (i.e. 3852)  
pin.update(new byte[]{15,12}, (short) 0, (byte) 2);
```

# Dialogues

## Les APDU

- Application Protocol Data Unit.
- Unité de communication entre le lecteur et la carte.

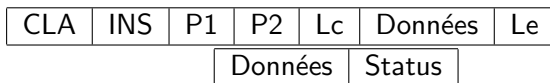


TABLE : Structures d'une commande et d'une réponse

## Exemple sans l'API Java Card

- Commande : 0xB0 0x00 0x00 0x00 0x01 0x05
- Réponse : 0x02 0xf2 0x23 0x42 0xcf 0x90 0x00

## Exemple avec l'API Java Card

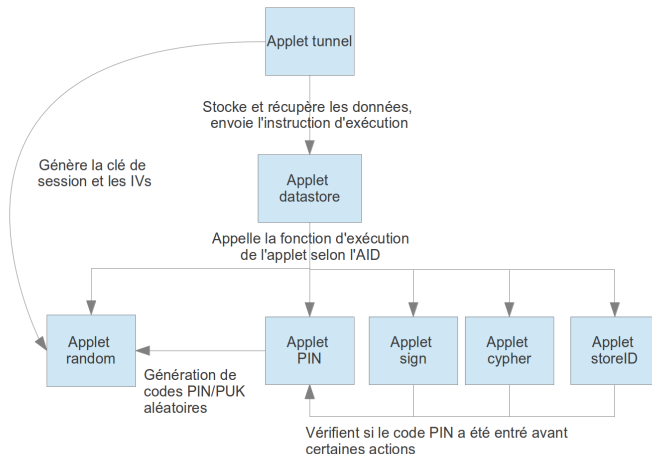
```
// Commande
ResponseAPDU r = channel.transmit(new CommandAPDU(
    (byte)0xB0, (byte) 0x00, (byte) 0x00, (byte) 0x00, 1));
// Partie donnees de la reponse 0x02 0xf2 0x23 0x42 0xcf
r.getData();
```

# Principales contraintes

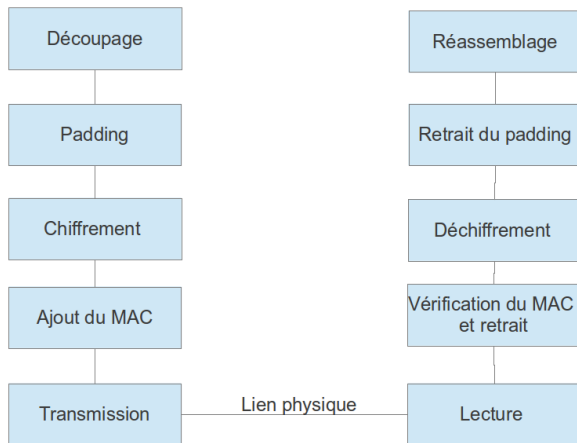
## Les limitations de l'API Java Card

- types : boolean, byte, short, tableaux associés
- pas de « garbage collector »

# Les applications développées



# L'aspect sécurité



# Démonstration





# L'interface entre SSN et la carte

## Actuellement

- Applications de chiffrement, déchiffrement, signature, stockage...
- Client testant ces applications.

Mais par rapport à Facebook ?

# L'interface entre SSN et la carte

## Un serveur vis-à-vis de SSN

- Une entité (SoftCardServer) est instanciée et se met en attente de connexions.
- Pour chaque requête reçue, une action est transmise à une seconde entité : SoftCard.
- SoftCardServer renvoie le résultat de SoftCard au client.

## Un client vis-à-vis de la carte

- Une unique instance de SoftCard se connecte au lecteur puis à la carte.
- Différentes méthodes permettent de déchiffrer, signer...
- Pour certaines, sensibles, la carte devra être déverrouillée.

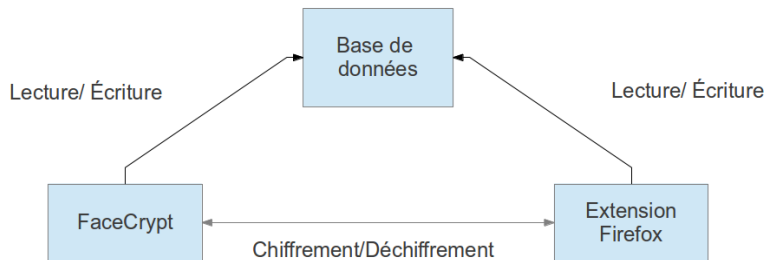
# Plan

- 1 Introduction
- 2 Carte à puce
- 3 Une protection vis-à-vis de Facebook
  - Les besoins et exigences
  - Présentation des composants
  - Présentation des composants
  - Facecrypt
- 4 Démonstration
- 5 Conclusion

# Les besoins et exigences

Protection des données utilisateur vis-à-vis de tiers  
Authentification forte par carte à puce

# Présentation des composants



# Base de données

## Moteur SQLite

Base de données locale

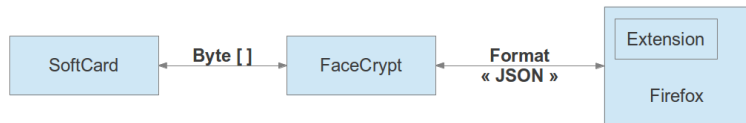
Accessible depuis Java et l'extension

## Stockage des liens d'amitié dans la base

Listes d'amis

Clés publiques

# La communication



# Composition

## Six classes java

- ASymCypher
- SymCypher
- ServerSSL
- Client
- Dataprocess
- CacheManager



## Exemple de cycle

- Received from Facecrypt : {"action" : "getID"}
- Sent to Softcard : 47
- Received from Softcard :  

666f6f2e6261722e333333434393133  
login

20726f6f74726f6f74  
password
- Sent to Facecrypt : {"action" : "getID"  
,"login" : "foo.bar.3344913", "firstConnection" : false,  
"pass" : "rootroot" }

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Carte à puce
- 3 Une protection vis-à-vis de Facebook
- 4 Démonstration**
- 5 Conclusion

# Démonstration

schéma

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Carte à puce
- 3 Une protection vis-à-vis de Facebook
- 4 Démonstration
- 5 Conclusion
  - Difficultés rencontrées
  - Améliorations possibles
  - Apports

# Conclusion

## Difficultés rencontrées

- SmartCard :
  - ▶ taille des données ;
  - ▶ communications sécurisées entre la carte à puce et l'application cliente ;
  - ▶ installations des lecteurs ;
  - ▶ stockage « caché » ;
  - ▶ algorithmes implantés sur la carte ;
- Secure Social Network :
  - ▶ manipulation de la page Facebook ;
  - ▶ communications sécurisées entre SSNExt et FaceCrypt ;
  - ▶ fonctionnement d'une extension.

# Conclusion

## Améliorations possibles

- SmartCard :
  - ▶ IHM pour entrer le code PIN ;
  - ▶ Gestion de l'arrachage de la carte ;
  - ▶ One Time Password ;
  - ▶ prendre en compte les attaques (canaux cachés) ;
- Secure Social Network :
  - ▶ finalisation pour mise en production ;
  - ▶ abstraction du réseau social pour l'extension ;
  - ▶ étudier le tatouage d'images.

# Conclusion

## Ce que cela nous a apporté

- SmartCard :
  - ▶ manipulation d'une carte à puce ;
- Secure Social Network :
  - ▶ gestion d'une communication sécurisées entre plusieurs composants ;
- utilisation concrète de la cryptographie ;
- travail en équipe.

Merci pour votre attention.

Questions ?