POLITECHNIKA WARSZAWSKA

WYDZIAŁ ELEKTRONIKI I TECHNIK INFROMACYJNYCH

**Protokoły Kryptograficzne**

**Dokumentacja projektu**

**Temat: Mobilny komunikator wykorzystujący**

**protokół Diffiego-Hellmana**

*Zespół:*

Tomasz Najda

Michał Hawryszko

*Prowadzący:*

mgr inż. Maciej Olewiński

*Data wykonania:*

01.12.2014r.

(Semestr 14Z)

# Wprowadzenie

Przedmiotem naszego projektu jest mobilny komunikator wykorzystujący uzgodnienia klucza prywatnego za pomocą protokołu Diffiego-Hellmana. Aplikacja ma umożliwiać komunikację 2 użytkowników. Po nawiązaniu połączenia powinno nastąpić automatyczna wymiana komunikatów w celu uzgodnienia prywatnego klucza. Następnie użytkownicy mogą wysyłać między sobą wiadomości. Wiadomość przed wysłaniem musi być zaszyfrowana dowolnym algorytmem szyfrującym z wykorzystaniem uzgodnionego klucza, a po odebraniu – odszyfrowana. Aplikacja powinna być wyposażona w odpowiednie logi umożliwiające śledzenie działania aplikacji bezpośrednio z urządzenia.

# Opracowanie teoretyczne

Założeniem protokołu Diffiego-Hellmana jest wygenerowanie tajnego klucza korzystając

z publicznego kanału łączności.

Alicja ========= Bob

Schemat:

1. Alicja i Bob ustalają ciało, w którym prowadzić będą obliczenia, czyli wybierają duży moduł pierwszy ***p*** i generator ***g*** grupy multiplikatywnej w GF(p) dużego rzędu modulo p.
2. Alicja wybiera dużą liczbę ***a*** z GF(p). Następnie oblicza **A** = ga mod p.
3. Bob wybiera dużą liczbę ***b*** z GF(p). Następnie oblicza ***B*** = gb mod p.
4. Alicja wysyła ***A*** do Boba.
5. Bob wysyła ***B*** do Alicji.
6. Alicja oblicza tajny klucz ***K*** = Ba mod p.
7. Bob oblicza tajny klucz ***K*** = Ab mod p

Łatwo zauważyć, że wartości podkreślone są prywatne (nie przechodzą przez publiczny kanał łączności), więc nikt nie może ich poznać. Pozostałe wartości są publicznie znane. Siłą algorytmu jest trudność obliczenia logarytmów dyskretnych w ciałach skończonych. Stosowanie takiego protokołu do uzgadniania tajnego klucza nie rozwiązuje jednak problemu „man in the middle”.

Alicja ========= Podsłuchiwacz ========= Bob

Problem polega na przechwyceniu całej komunikacji uzgodnienia klucza przez Podsłuchiwacza i podpięcia się pod wymianę. W wyniku tego komunikacja Alicji z Bobem rozdziela się na 2 komunikacje: Alicji z Podsłuchiwaczem i Podsłuchiwacza z Bobem.

Alicja ========= Podsłuchiwacz Podsłuchiwacz ========= Bob

Rozwiązaniem tego problemu jest zastosowanie algorytmów uwierzytelniania użytkowników, która jest zawarta w protokole Station-to-Station.

# Koncepcja rozwiązania problemu

Tworzymy aplikację na Androida z wykorzystaniem API 9. Wykorzystujemy prostą komunikację klient-serwer dla 2 urządzeń podłączonych do jednego routera. Jedno urządzenie stanowi serwer, drugie – klienta.

Działanie aplikacji:

1. Wybieramy czy aplikacja ma działać jako klient czy serwer,
2. Podajemy port połączenia oraz, jeśli to klient, podajemy ip serwera,
3. Uruchamiamy serwer,
4. Łączymy klienta do serwera,
5. Serwer, widząc dołączonego klienta, generuje p i g, a następnie automatycznie je wysyła do klienta.
6. Klient odbiera wartości. Następnie generuje a, oblicza A i wysyła A do serwera.
7. Serwer po odebraniu A, generuje swoje b, oblicza B i wysyła B do klienta.
8. Zarówno serwer jak i klient obliczają tajny klucz K.
9. Uzyskany klucz skracamy korzystając z SHA-2 (256 bitów).
10. Rozpoczynamy szyfrowaną komunikację z użyciem szyfru blokowego AES z wykorzystaniem 256-bitowego klucza.

Bezpośrednio w oknie czatu umieszczamy odpowiedni przycisk, który wyświetla lub chowa logi. Do logów zaliczamy wiadomości wysłane w celu uzgodnienia klucza oraz zaszyfrowane wiadomości.

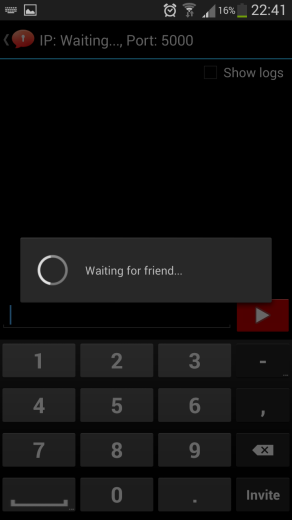
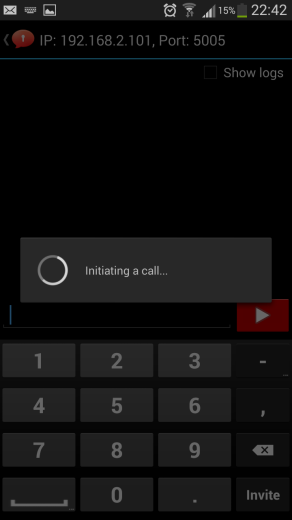
# Instrukcja użytkowania programu

## Okno startowe

## 

1. Twój adres IP,
2. Wybór czy aplikacja ma działać jako serwer (YES) czy jako klient (NO),
3. Adres IP drugiego użytkownika,
4. Port, na którym zestawione będzie połączenie (zakres: 0 – 65535),
5. Przycisk „Invite” rozpoczynający pracę serwera lub uruchamiający klienta oraz automatyczne połączenie z serwerem.

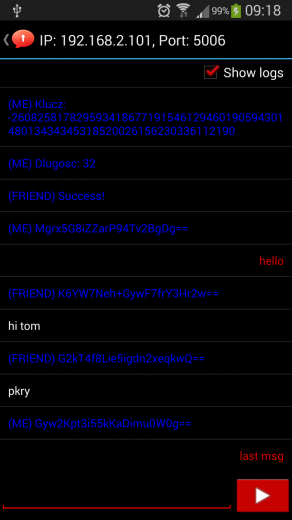
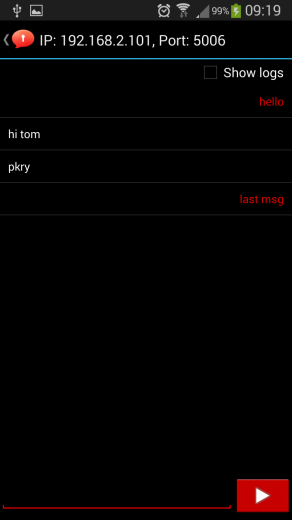
## Połączenie i wymiana klucza

**„Waiting for friend…”:** Komunikat wyświetlany po uruchomieniu serwera lub po wystartowaniu klienta, kiedy połączenie pomiędzy nimi nie zostało jeszcze zestawione. Po zestawieniu połączenia komunikat ulegnie zmianie oraz w aplikacji serwera nagłówek „IP: Waiting…” zostanie zamieniony na „IP: ADRES\_KLIENTA”

**„Initating a call…”:** Komunikat wyświetlany podczas automatycznego ustalania tajnego klucza zaraz po zestawieniu połączenia. Rozmowa będzie możliwa po wyłączeniu komunikatu.

## Główne okno czatu

Po ustaleniu klucza możliwa jest rozmowa tekstowa. Klawiatura wirtualna pokaże się po kliknięciu na pole tekstowe na dole ekranu. Tutaj wpisujemy wiadomość. Następnie, aby wysłać wiadomość, klikamy na czerwony prostokąt z białym trójkątem.

W głównym oknie czatu możemy włączyć wyświetlanie logów. Należy to zrobić zaznaczając w prawym górnym rogu pole „Show logs”. Wyłączenie logów następuje po odznaczeniu pola.

Kolory wiadomości:

Niebieski: Logi

Czerwony: Wiadomości wysłane

Białe: Wiadomości odebrane

# Raport z testów aplikacji

# Podsumowanie

# Bibliografia