

VILNIAUS UNIVERSITETAS  
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS  
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

# **Skaitmeninės tapatybės valdymas taikant blokų grandinę**

## **Digital Identity Management using Blockchain**

Bakalauro darbas

Atliko:	Jurgis Kargaudas	(parašas)
Darbo vadovas:	lekt. Aurimas Šimkus	(parašas)
Darbo recenzentas:	lekt. Andrius Adamonis	(parašas)

Vilnius – 2018

## **Santrauka**

Bus pridėta parašius visą darbą.

# Summary

To be added when the whole thesis is finished.

## Įvadas

Interneto paslaugos šiais laikais yra neatsiejama žmonių gyvenimo dalis. Norėdami individualizuoti turinį, sustiprinti taikomosios programos saugumą ar siekdami iš anksto išvengti kenkėjiškų tikslų turinčių asmenų ar sukurtų robotų, paslaugų tiekėjai siekia identifikuoti savo naudotojus. Interneto naudotojų skaičiui perkopus 4 milijardus [**InternetUsers2018**], o kiekvienam naudotojui vidutiniškai turint po 7 skirtingas socialines paskyras [**Mander2017**], asmenų tapatybių valdymas, autentifikavimas ir autorizavimas tampa vis didesniu iššūkiu.

Tapatybių valdymas kelia problemų naudotojams. Bene didžiausi atsiradę keblumai: milžiniškas įsimintinų slaptažodžių kiekis bei sunkumai kontroliuojant savo asmens duomenų sklaidą skirtingose sistemose. Vidutiniškai interneto naudotojas turi 25 slaptažodžių reikalaujančias paskyras ir per dieną turi įvesti 8-is slaptažodžius [**Florencio2007**]. Susidarius tokiai situacijai, per didelis įsimintinų slaptažodžių kiekis neretai priverčia naudotojus paaukoti saugumą dėl patogumo ir pradėti naudoti tą patį slaptažodį sirtingoms sistemoms [**Pashalidis2003**; **Samar1999**]. Naudotojas, turėdamas keletą paskyrų skirtingose sistemose, taip pat praranda dalį savo asmens duomenų kontrolės. Jam tenka pasitikėti taikomosios programos naudojamomis technologijomis ir metodais ir tikėtis, kad jie bus pakankamai saugūs ir stabilūs bei suteikti asmens duomenys nepasieks nepageidaujamų adresatų. Didėjant naudojamų paslaugų kiekiui, naudotojo skaitmeninės tapatybės duomenis turi vis daugiau taikomųjų programų ir bent vienai iš jų patyrus programišių įsilaužimą ar kitokią nesėkmę, jautrūs naudotojo duomenys gali būti paviešinti.

Taikyti skirtingi metodai skaitmeninės tapatybės valdymo internete problemoms spręsti. Šiais laikais vienas dažniausiai internete sutinkamų sprendimų yra vienkartinis prisijungimas (angl. *Single Sign-On*). Šis sprendimas leidžia naudotojui pasirinkti vieną tapatybės tiekėją (angl. *identity provider*) ir patikėti jam skaitmeninės tapatybės valdymą. Tokiu būdu naudotojui pakanka turėti tik paskyrą tapatybės tiekėjo sistemoje bei kreipiantis į paslaugas prisijungti per ją. Tačiau šis sprendimo būdas taip pat turi aiškių trūkumų: naudotojas negali prisijungti prie paslaugų, nepalaikančių pasirinkto tapatybės tiekėjo, jo pasiekiamumas tampa vieninteliu nesėkmės tašku (angl. *single point of failure*), naudotojas taip pat praranda dalį savo asmens duomenų kontrolės. Naršantis internete asmuo yra priverstas pasitikėti tapatybės tiekėjo gebėjimu perduoti tik naudotojo leistus asmens duomenis ir tik toms trečiosioms šalims, kurias jis patvirtina. Kaip rodo *Cambridge Analytica* incidentas [**CambridgeAnalytica**], net didžiosios kompanijos, tokios kaip *Facebook*, ne visada sugeba tai užtikrinti.

Blokų grandinė (angl. *blockchain*) yra nauja alternatyva skaitmeninės tapatybės valdymui. Ši technologija veikia kaip paskirstytų įrašų platforma (angl. *distributed ledger platform*), kurioje kiekvienas įrašas yra nekintamas, o visi užfiksuoti įrašai atspindi tikslią transakcijų istoriją nuo pat grandinės sukūrimo [**Baars2016**]. Saugant tapatybės duomenis šioje grandinėje ir pritaikius reikiamą blokų grandinės pasiekiamumo lygį įrašų rašymui ir skaitymui, asmuo visada žinotų, kokia trečioji šalis gali pasiekti kokius tapatybės duomenis. Kadangi blokų grandinė yra decentralizuota, pritaikius ją skaitmeninių tapatybių valdyme taip pat būtų galima išvengti šioje srityje dažnos vienintelio nesėkmės taško problemos.

Šiame darbe blokų grandinės tinkamumas skaitmeninės tapatybės valdymui nagrinėja-

mas iš naudotojo perspektyvos. Pateikus esminius naudotojų poreikius identiteto valdymui, apžvelgiamas dabar naudojamų sistemų gebėjimas įgyvendinti šiuos reikalavimus. Įvertinus pagrindines neišspręstas naudotojams kylančias problemas, tirama, kaip blokų grandinė gali padėti jas išspręsti, kokie tokio blokų grandinės panaudojimo skaitmeniniame tapatybės valdyme pranašumai, trūkumai bei priėmimo barjerai (angl. *adoption barriers*).

**Darbo tikslas** - išanalizuoti blokų grandinės tinkamumą skaitmeninės tapatybės valdymui.

**Darbe keliami uždaviniai:**

1. Išskirti naudotojų poreikius skaitmeninės tapatybės valdymo sistemoms.
2. Apžvelgti dabartinius skaitmeninės tapatybės valdymo sprendimus ir jų gebėjimą įgyvendinti naudotojų reikalavimus.
3. Apibūdinti blokų grandinės technologiją ir jos savybes, leidžiančias spręsti naudotojų identifikavimo problemas.
4. Pateikti blokų grandinės panaudojimo atvejį skaitmeninės tapatybės valdymui ir sukurti jo veikimą demonstruojantį prototipą.
5. gal reiks įdėt esamus blockchain sprendimus
6. Įvertinti pateiktą sprendimą apibūdinant jo privalumus, trūkumus ir pritaikymo barjerus.
7. Palyginti pristatytą sprendimą su standartiniais naudotojų autentifikavimo ir autorizavimo būdais.

## TURINYS

IVADAS .....	3
1. SKAITMENINĖS TAPATYBĖS VALDYMO APŽVALGA .....	6
1.1. Tapatybės atpažinimo poreikis .....	6
1.2. Skaitmeninės tapatybės valdymo samprata .....	6
1.3. Naudotojų poreikiai skaitmeninės tapatybės valdymo sistemoms .....	7
1.4. Skaitmeninės tapatybės valdymo modeliai .....	8
1.4.1. Izoliuotas tapatybių valdymas .....	8
1.4.2. Centralizuotas tapatybių valdymas .....	10
1.4.3. Jungtinis tapatybių valdymas .....	13
1.4.4. Skaitmeninės tapatybės valdymo modelių palyginimas .....	15
1.5. Naudotojų problemų tapatybės valdyme apibendrinimas .....	16
2. BLOKŲ GRANDINĖS TECHNOLOGIJA .....	18
2.1. Nekintamumas .....	18
2.2. Decentralizuotumas .....	19
2.3. Tipai .....	20
2.4. Konsensuso strategijos .....	20
2.4.1. Darbo įrodymo (angl. <i>proof of work</i> ) .....	20
2.4.2. Turto įrodymo (angl. <i>proof of stake</i> ) .....	22
2.4.3. Autoriteto įrodymo (angl. <i>proof of authority</i> ) .....	23
2.5. Išmanieji kontraktai .....	23
2.6. Pavojai ir trūkumai .....	24
2.6.1. Daugumos ataka.....	24
2.6.2. Plečiamumas .....	24
2.6.3. Anonimiškumas .....	25
2.7. Pritaikymas tapatybės valdyme.....	25
3. BLOKŲ GRANDINĖS PAREMTAS TAPATYBĖS ATRIBUTŲ VALDYMO MODELIS ....	27
3.1. Reikalavimai.....	27
3.2. Modelio dalys .....	28
3.2.1. Blokų grandinė .....	28
3.2.2. Klientinė programa.....	28
3.3. Naudojimo sekos .....	28
3.3.1. Naudotojo viešo rakto suteikimas paslaugai .....	29
3.3.2. Paslaugos atliekama atributo užklausa .....	29
3.3.3. Naudotojo atliekamas paslaugos autorizavimas .....	29
3.3.4. Klientinės programos atliekamas blokų grandinės stebėjimas .....	30
4. VERTINIMAS .....	32
4.1. Plečiamumas .....	32
4.2. Privalumai ir trūkumai .....	32
5. SISTEMOS PROTOTIPAS .....	33
5.1. Pasirinktos technologijos .....	33
REZULTATAI IR IŠVADOS .....	34
SAVOKŲ APIBRĖŽIMAI .....	35
PRIEDAI .....	36
1 priedas. OAuth prašymas naudotojui autorizuoti paslaugą .....	37

# 1. Skaitmeninės tapatybės valdymo apžvalga

Skaitmeniniame amžiuje tapatybės valdymas internete yra svarbi taikomųjų programų dalis. Šiame skyriuje apžvelgiamas asmenų identifikavimo internete poreikis, skaitmeninės tapatybės valdymo samprata, taikomi tapatybės valdymo modeliai bei pagrindinės naudotojams kylančios problemos. Skaitmeninės tapatybės, autentifikavimo, autorizavimo bei kitų darbe naudojamų terminų aiškinimai pateikiami skyriuje „Sąvokų apibrėžimai“.

## 1.1. Tapatybės atpažinimo poreikis

Naudotojo identifikavimas yra reikšminga interneto taikomųjų programų dalis. Paslaugų tiekėjai identifikuoja savo naudotojus norėdami [RalucaBudiu2014]:

- registruoti (angl. *log*) naudotojų veiklą,
- užtikrinti, kad naudotojas iš tikrųjų yra asmuo, kuris sakosi esąs,
- suteikti dalį funkcionalumo tik autorizuotiems naudotojams,
- individualizuoti tinklalapio ar taikomosios programos turinį pagal naudotojo poreikius,
- sukurti paslaugos naudotojų bendruomenę,
- išvengti galimų anoniminių naudotojų atakų.

Dėl išvardytų priežasčių naudotojų identifikavimas atlieka svarbią rolę įvairiose taikomųjų programų srityse - elektroninėje valdžioje, elektroninėje komercijoje, verslo sumanume (angl. *business intelligence*), tyrimuose bei saugume (angl. *homeland security*) [Glasser2009]. Kiekvienas paslaugų tiekėjas turi pasirinkti, kaip autentifikuoti, ir, jei reikia, autorizuoti naudotojus. Programos kūrėjas taip pat turi užtikrinti naudotojo suteiktų duomenų saugumą, o naudotojui tenka rūpintis skirtingų turimų paskyrų priežiūra ir savo duomenų sklaida tarp skirtingų sistemų. Minimus tapatybės atpažinimo skaitmeninėje erdvėje aspektus nagrinėja skaitmeninės tapatybės valdymo disciplina.

## 1.2. Skaitmeninės tapatybės valdymo samprata

Dėl nuolat vykstančios interneto ir jame esančių paslaugų plėtros tapatybių valdymo uždavinys pastaraisiais metais tapo itin svarbus [Glasser2009]. Skaitmeninės tapatybės valdymo pagrindinis uždavinys yra kontroliuoti tapatybę ir su ja susijusius procesus, tokius kaip autentifikavimas, autorizavimas, prieigų kontrolė, tapatybės gyvavimo ciklo valdymas bei saugus tapatybės atributų perdavimas trečiosioms šalims [Cao2010; Dabrowski2008]. Sprendžiant šį uždavinį, sukurta skirtingų skaitmeninės tapatybės valdymo sistemų. Šioms sistemoms įtaką daro kiti tapatybę nagrinėjantys mokslai (pvz. sociologija), taip pat jos gali atlikti keletą skirtingų funkcijų, susijusių su naudotojų tapatybe. Žemiau pateikiama diagrama, kurioje apibendrintas tapatybės valdymo sistemų kontekstas bei pagrindinės atliekamos užduotys:



1 pav. Skaitmeninių tapatybių valdymo sistemų kontekstas ir užduotys [Glasser2009]

Paveiksle matomos disciplinos turi skirtingą poveikį tapatybių valdymo sistemoms. Sociologija padeda apibrėžti tapatybę ir jos atitikmenį skaitmeninėje erdvėje, teisės mokslas nusako tapatybės duomenų naudojimo reikalavimus, o esamos technologijos formuoja sistemos įgyvendinimo niuansus. Verta pastebėti, kad tapatybės valdymo sistema gali atlikti ne visas diagramoje nurodomas funkcijas, o tik dalį iš jų.

### 1.3. Naudotojų poreikiai skaitmeninės tapatybės valdymo sistemoms

Skaitmeninės tapatybės valdymas yra plati sritis, kurią galima analizuoti iš skirtingų pusių: paslaugų tiekėjo, tapatybės tiekėjo ar naudotojo. Šiame darbe į skaitmeninių tapatybių valdymą žvelgta iš naudotojo perspektyvos - kaip skaitmeninio valdymo sistemos atitinka naudotojų poreikius bei lūkesčius. Išskirtos šios naudotojoms aktualios sistemų savybės:

- atpažinimo duomenų kiekis. Naudotojui vidutiniškai turint 25 paskyras, reikalaujančias slaptažodžių [Florencio2007] bei naudojant nuo 2 iki 12-os el. paštų [Gross2007], jis tampa priverstas prisiminti vis daugiau slaptažodžių bei identifikatorių. Atsimintinų autentifikavimo duomenų kiekiui augant, naudotojai yra linkę aukoti saugumą dėl patogumo ir naudoti panašius slaptažodžius skirtingose sistemose [Pashalidis2003; Samar1999];
- saugumas. Privatumas yra žmogaus poreikis ir visa visuomenė nukentėtų nuo jo nebuvimo [Maliki2007]. Suteikiant savo asmens duomenis internete naudotojai tikisi, kad jie bus patikimai saugomi ir nepasiekiami programišiams. Tapatybių valdymo sistemos turėtų būti



budrios saugumo rizikoms bei viešai skelbti saugumui skirtas priemonės ir atliktų saugumo analizių rezultatus, kad tiek naudotojai, tiek paslaugų tiekėjai galėtų pasitikėti tapatybių valdymo sistemomis [Dhamija2008];

- asmens duomenų kontrolė. Pasak Nyderlanduose atliktų tyrimų, naudotojai nesijaučia kontroliuojantys savo asmens duomenų internete [Baars2016]. Dėl to naudotojai pradeda nepasitikėti taikomųjų programų kūrėjais, nes jie pilnai nežino, kokia informacija apie juos kaupiama ir kokioms sistemoms ji perduodama;
- patogumas (angl. *usability*). Naudotojams skaitmeninės tapatybės valdymas neretai yra tik pašalinis mechanizmas, reikalingas norint pasiekti paslaugą [Dhamija2008]. Dėl šios priežasties sistemos naudojimosi patogumas yra svarbus - kuo tapatybės valdymas yra labiau integruotas su asmens jau naudojamomis sistemomis, kuo mažiau jis reikalauja papildomo naudotojo įsitraukimo ir kuo suteikia geresnę naudotojo patirtį (angl. *user experience*), tuo labiau naudotojas bus linkęs pasirinkti šį identiteto valdymo sprendimą.

## 1.4. Skaitmeninės tapatybės valdymo modeliai

Naudojamų tapatybių valdymo sistemų architektūros bei veikimo principai yra skirtingi. S. Clauß ir M.Köhntopp savo tyrime pastebi, kad nėra vieningo standarto identiteto valdymo sistemoms [Claus2001]. Šiame skyriuje tiriami 3-ys dažniausiai naudojami identiteto valdymo modeliai. Tiriant kiekvieną modelį, pirmiausia apžvelgti jo bendri veikimo principai. Taip pat apžvelgtos paplitusios modelį įgalinančios technologijos (angl. *enabling technology*), nes modelio realizacijoje taikomi standartai ar protokolai gali turėti įtakos naudotojų poreikiams. Galiausiai, analizuotas modelio atitikimas naudotojų lūkesčiams, išvardytiems 1.3 skyrelyje.

### 1.4.1. Izoliuotas tapatybių valdymas

#### Modelis

Izoliuotame modelyje paslaugų tiekėjas yra ir tapatybės tiekėjas, nes visos su tapatybės valdymu susijusios operacijos yra atliekamos vieno serverio. Tapatybės duomenų saugojimas, autentifikavimas ir autorizavimas yra įgyvendinti paties paslaugų tiekėjo [Cao2010]. Kiekvienas naudotojas turi atskirus identifikatorius kiekvienai naudojamai paslaugai. Modelis grafiškai pavaizduotas žemiau esančiame paveiksle.



2 pav. Izoliuotas skaitmeninės tapatybės valdymas [Cao2010]

Pagal izoliuotą modelį, naudotojas turi savo paskyrą kiekvienoje naudojamose sistemoje. Kiekvieną kartą autentifikuojant ar autorizuojant naudotoją, tai atlieka pats paslaugų tiekėjas, bendraudamas tiesiogiai su naudotoju (jo naršykle). Naudotojui prisijungus prie vieno tinklalapio ir gavus prieigos raktą, jis gali toliau naudotis šiuo tinklalapiu, tačiau prireikus pasinaudoti kita taikomąja programa, tapatybės atpažinimo veiksmai (autentifikavimas, autorizavimas) turi vėl būti atlikti naujoje sistemoje.

### Realizacijos bei įgalinančios technologijos

Kadangi šis naudotojų autentifikavimo bei autorizavimo modelis naudojamas seniausiam, yra gana nemažai jį įgyvendinusių taikomųjų programų. Apsilankius keleto įmonių interneto tinklalapiuose, pastebėta, kad Lietuvoje naują paskyrą susikurti siūlo „Tiketa“, „Bilietai.lt“, „Pigu.lt“, „Varle.lt“, pasaulyje - „Booking.com“, „Skycop“, „AirBnB“, „CodinGame“ bei kitos platformos (išvardytų įmonių puslapiai tikrinti 2018 metų balandžio 14-ą dieną). Dalis iš jų remiasi ne vien tik savo izoliuotu tapatybės valdymu, bet jau turi į savo sistemas integravę ir papildomų autentifikavimo būdų (pvz. prisijungimą per „Facebook“ ar „Google“).

Realizacijų technologiniai sprendimai dažniausiai nėra viešai prieinami. Šiame modelyje kiekvienas paslaugų tiekėjas yra ir tapatybės tiekėjas, tad nereikia apibrėžti protokolų, duomenų formatų ar kitų detalių, kurios formalizuotų bendravimą tarp pasikliaujančiosios šalies ir tapatybės tiekėjo - visa tai pats nusprendžia ir įgyvendina paslaugų tiekėjas.

## Naudotojų poreikių įgyvendinimas

Nors izoliuotas tapatybių valdymas yra gana paprastas paslaugų tiekėjams, tačiau jis greitai tampa nebekontroliuojamu naudotojams [Josang2005]. Jis verčia naudotojus turėti paskyrą kiekvienai paslaugai, o tai lemia daugybės identifikatorių ir slaptažodžių valdymą. Tai sukelia „slaptažodžių nuovargį“ (angl. *password fatigue*), o tai veda prie tų pačių identifikatorių ir slaptažodžių pasirinkimo skirtingoms paslaugoms [Dhamija2008].

Izoliuotame identiteto valdyme programišiams sunkiau atlikti sukčiavimo (angl. *phishing*) ataką, nes naudotojas nebūna nukreipiamas į tapatybės tiekėjo puslapį. Tai pagerina šio modelio saugumą. Dėl to, kad paslaugų tiekėjas yra ir tapatybės tiekėjas, šiame modelyje galima išvengti duomenų perdavimo tarp skirtingų serverių - tokiu būdu sumažėja ir rizika, kad šiuos duomenis jų persiuntimo metu perims programišius. Tačiau, standartų duomenų formatams bei perdavimui nebuvimas gali paskatinti paslaugų tiekėjus nepažvelgti į tai atsakingai ir įgyvendinti bendravimą su naudotojo naršykle atmestinais.

Naudotojų asmens duomenų kontrolė šiame modelyje priklauso nuo kiekvienos paslaugos. Asmenys atskirai suteikia savo duomenis kiekvienai paslaugai, dažniausiai paskyros sukūrimo metu. Jei paslauga informuoja apie duomenų panaudos atvejus (pvz. kam bus naudojamas el. pašto adresas), tuomet asmuo jausis labiau užtikrintas savo duomenų kontrole. Tačiau dėl šiame modelyje neišvengiamo duomenų suteikimo dideliame skirtingų paslaugų kiekiui, asmeniui tampa sunku prisiminti kiekvienos naudojamos platformos duomenų platinimo taisykles.

Izoliuotame tapatybės valdyme naudotojams tenka kartoti identifikavimo procesus (autentifikavimą, autorizavimą) tiek kartų, kiek paslaugų siekiama naudotis. Tai vargina naudotojus ir kuria blogą naudotojo patirtį. Tačiau, izoliuotas tapatybės valdymas pasižymi nuoseklia vartotojo sąsaja (dėl visų tapatybės valdymo procesų įgyvendimo tame pačiame paslaugų tiekėjo puslapyje), tad tai šiek tiek pagerina bendrą naudotojo patirtį.

### 1.4.2. Centralizuotas tapatybių valdymas

#### Modelis

Centralizuotame skaitmeninių tapatybių valdyme egzistuoja vienas tapatybės tiekėjas, į kurį kreipiasi visos paslaugos, esančios to paties paslaugų tiekėjo domene [Josang2005]. Kai paslaugų tiekėjui reikia autentifikuoti naudotoją (ar atlikti kitą tapatybės valdymo procesą), jis persiųs naudotojo pateiktus atpažinimo duomenis tapatybės tiekėjui, siekdamas pabaigti procesą [Cao2010]. Naudotojui šiame modelyje užtenka vieno atpažinimo duomenų, su kuriais jis gali prisijungti prie visų to paties paslaugų tiekėjo paslaugų. Modelio veikimas iliustruotas 3-iajame paveiksle.



3 pav. Centralizuotas skaitmeninės tapatybės valdymas [Cao2010]

Centralizuotame modelyje paslaugų tiekėjo ir tapatybės tiekėjo funkcijos tampa atskirtos - tapatybės tiekėjas rūpinasi naudotojo identiteto valdymu, o paslaugų tiekėjas koncentruojasi į paslaugos vystymą. Tai sudaro patrauklesnes sąlygas naudotojui, tačiau taip pat sukuria vieno nesėkmės taško (angl. *single point of failure*) sistemą. Tapatybės tiekėjo sistemai tapus nepasiekiamai, naudotojai negali naudotis nei viena paslauga tame pačiame domene.

### Realizacijos bei įgalinančios technologijos

Centralizuotas modelis tinkamiausias naudoti darbuotojams įmonės ribose arba vieno paslaugų tiekėjo paslaugoms [Josang2005]. Pateikiami pavyzdžiai abiem šioms realizacijoms.

Viena iš įmonėse naudojamų realizacijų centralizuotam tapatybės valdymui - katalogų prieigos protokolas (angl. *Lightweight Directory Access Protocol*, toliau LDAP), naudojamas pasiekti ir palaikyti informaciją interneto tinkle [Stricest2011]. Šis protokolas dažniausiai sujungiamas su aktyviaja direktorija (angl. *active directory*) ir leidžia laikyti kompanijos darbuotojų tapatybės informaciją vienoje vietoje. Taikomosios programos siunčia užklausas į LDAP serverį, kuriose nurodo norimą atlikti veiksmą (pvz. naudotojo autentifikavimą ar naudotojo atributų atnaujinimą). Informacija per LDAP perduodama LDAP duomenų apsikeitimo formatu (LDIF).

LDAP grįstas vienkartinis prisijungimas leidžia įmonės darbuotojams vieną kartą prisijungti prie tam tikros įmonėje naudojamos programos ir nebekartoti prisijungimo kreipiantis į kitą programą. Tačiau, tai galios tik toms programoms, kurios pasiekiamoms darbuotojams per vidinį intranetą [Stricest2011]. Dėl šios priežasties LDAP grįstas centralizuotas tapatybės valdymas retai sutinkamas už įmonių intraneto ribų [Stricest2011].

Centralizuotas tapatybės valdymas taip pat gali būti realizuotas ir ne įmonės ribose, jei konkretus paslaugų tiekėjas turi keletą paslaugų, skirtų naudotojams. Tokiu atveju jis gali turėti centralizuotą posistemę tapatybės valdymui, o naudotojui užtenka turėti vieną paslaugų tiekėjo paskyrą visoms įmonės paslaugoms. Tokios realizacijos pavyzdys - „Atlassian“ įmonės paslaugos. Naudotojui pakanka turėti vieną „Atlassian“ paskyrą ir jis gali naudotis skirtingais šio paslaugų tiekėjo produktais, tokiais kaip „Jira“, „Confluence“, „Bitbucket“ bei kitais. Vieną kartą prisijungus prie „Atlassian“ programos (pvz. „Jira“), naudotojas tampa autentifikuotas ir kituose „Atlassian“ tinklalapiuose.

### Naudotojų poreikių įgyvendinimas

Iš naudotojo perspektyvos, centralizuotas modelis yra patogesnis nei izoliuotas. Naudotojui pakanka turėti vienus atpažinimo duomenis, kurie bus tinkami visoms konkrečioms paslaugų tiekėjo programoms. Tačiau, norint pasiekti kito paslaugų tiekėjo paslaugą, naudotojo turima paskyra nebus tinkama.

Centralizuotas tapatybės valdymas ne intranete gali patirti sukčiavimo (angl. *phishing*) ataką, jei paslaugų tiekėjas nukreipinėja naudotoją į tinklalapį kitame domene. Tačiau, kadangi paslaugų tiekėjas tapatybės valdymą realizuoja pats, jis gali leisti naudotojui vesti identifikavimo duomenis ir pačiame paslaugos puslapyje (o ne nukreipiant į kitą sistemą) arba nukreipti į tame pačiame domene esantį, paties paslaugų tiekėjo valdomą puslapį. Tai sumažina sukčiavimo jautrumo (angl. *phishing susceptibility*) galimybę.

Naudotojai neturi didelės asmens duomenų kontrolės centralizuotame tapatybės valdyme. Nors, skirtingai nei izoliuotame modelyje, jie suteikia duomenis mažesniai kiekiui taikomųjų programų (nebe kiekvienai programai, o kiekvienam paslaugų tiekėjui), tačiau tai vis dar nėra ideali situacija. Naudotojams vistiek reikia kontroliuoti visas skirtingų paslaugų tiekėjų paskyras ir žinoti su jomis susijusias duomenų saugojimo bei platinimo taisykles. Taip pat, jeigu modelis taikomas ne įmonės intranete (kur duomenų apsaugai apibrėžtas formatas, pvz. LDIF), naudotojas nežino, kokių būdu jo prisijungimo ar kiti duomenys bus perduodami iš vienos paslaugos į kitą.

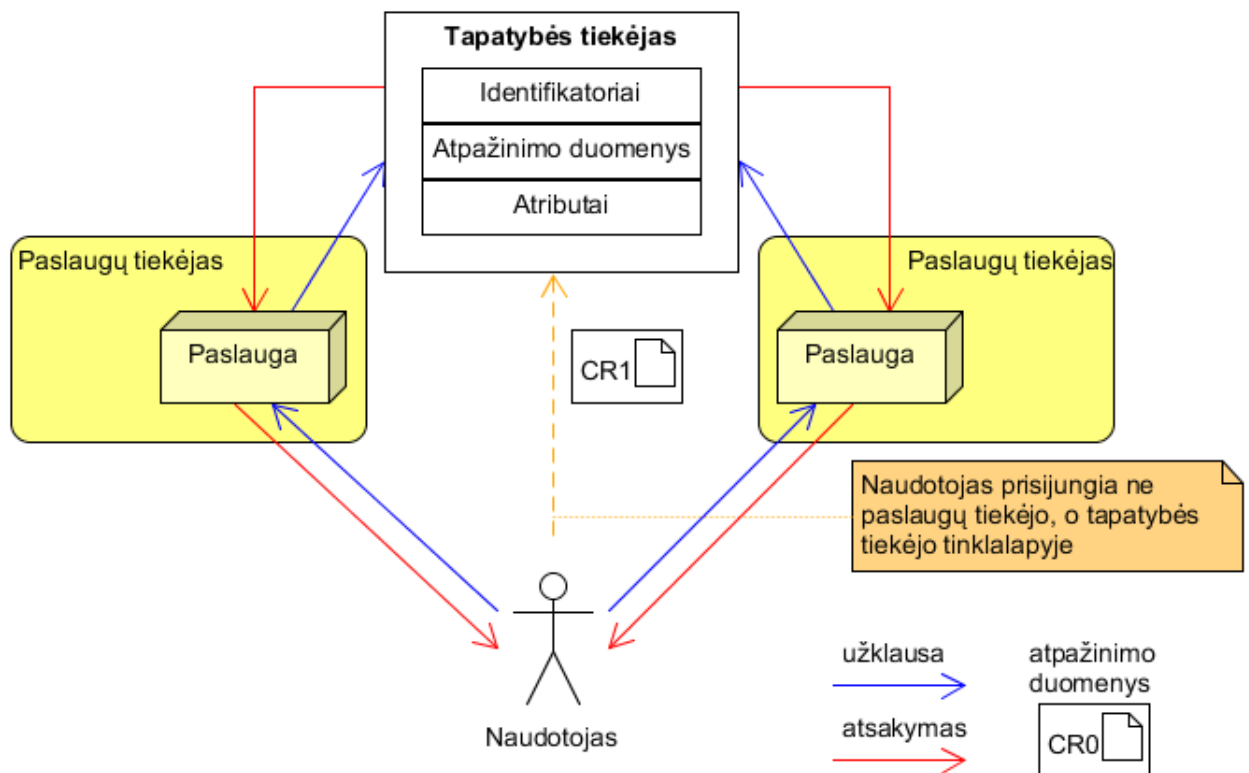
Centralizuotas tapatybės valdymo modelis sudaro palankias sąlygas gerai naudotojo patirčiai užtikrinti. Centralizuotas modelis, priklausomai nuo realizacijos, gali palaikyti vienkartinį prisijungimą, o tai leidžia naudotojui prisijungti vieną kartą ir tapti autentifikuotu visose paslaugų tiekėjo sistemose. Taip pat, kadangi tiek tapatybės valdymo, tiek paslaugų puslapiai yra valdomi paties paslaugų tiekėjo, gali būti užtikrintas vientisas tinklalapių stilius. Taigi, centralizuotą tapatybės valdymą įgyvendinę paslaugų tiekėjai gali sukurti patogias, naudotojams draugiškas (angl. *user-friendly*) sistemas.

### 1.4.3. Jungtinis tapatybių valdymas

#### Modelis

Ilgą laiką centralizuoto tapatybių valdymo pakako įmonėms turėti patogų, pačios įmonės prižiūrimą tapatybės valdymo sprendimą. Tačiau augant naudojamų taikomųjų programų bei integracijų su trečiųjų šalių aplikacijomis kiekiui, reikėjo sprendimo, leidžiančio identiteto valdymo uždavinius spręsti ne tik vienos organizacijos ribose. Todėl buvo pradėtas naudoti jungtinis (angl. *federated*) tapatybių valdymas.

Jungtinis (angl. *federated*) tapatybių valdymas yra aibė technologijų ir procesų, kurie leidžia sistemoms dalintis tapatybės informacija ir deleguoti tapatybės valdymo užduotis tarp skirtingų paslaugų tiekėjų [Maler2008]. Šis tapatybių valdymo modelis įgalina naudotojus turėti vienus atpažinimo duomenis, kuriuos gali naudoti skirtingų paslaugų tiekėjų tinklalapiuose. Žemiau pateikiama schema, vaizduojanti šio modelio architektūrą:



4 pav. Jungtinis skaitmeninės tapatybės valdymas [Cao2010]

Jungtiniame tapatybės valdyme tapatybės tiekėjas yra atskira sistema, su kuria turi integruotis paslaugų tiekėjas. Tapatybės duomenys bei su tapatybe susiję veiksmai (autentifikavimas, autorizavimas) yra deleguojami šiai sistemai. Naudotojas turi vieną identifikatorių, su kuriuo prisijungia tiesiogiai tapatybės tiekėjo puslapyje. Prisijungus šioje sistemoje, naudotojas tampa autentifikuotas visose paslaugose, kurios palaiko šį tapatybės tiekėją [Maler2008].

## Realizacijos bei įgalinančios technologijos

Kadangi jungtiniame tapatybės valdyme tapatybės tiekėjas bei paslaugų tiekėjas yra skirtingų kūrėjų sistemos, duomenų apsikeitimui tarp jų sukurti technologiniai standartai. Trys šiuo metu labiausiai paplitę protokolai: *SAML*, *OAuth* bei *OpenID* [**OIDvsOAuthvsSAML**]. Šių technologijų apžvalga pateikiama 1-oje lentelėje.

1 lentelė. Jungtinio tapatybės valdymo technologijos

	<b>SAML</b>	<b>OAuth</b>	<b>OpenID</b>
Dabartinė versija	SAML 2.0	OAuth 2.0	OpenID Connect
Paskirtis	Autentifikavimas, autorizavimas, atributų perdavimas	Autorizavimas	Autentifikavimas
Duomenų perdavimas	HTTP, SOAP	HTTP, REST	HTTP, REST
Duomenų formatas	XML	JSON, JWT	JSON, JWT
Duomenų šifravimas	Yra	Yra	Yra
Tapatybės tiekėjo suteiktų duomenų validavimas	Viešo-privataus rakto infrastruktūra	Neapibrėžta (palikta realizacijai)	Viešo-privataus rakto infrastruktūra
Naudotojo sutikimas perduoti duomenis	Nėra	Yra	Yra
Mobiliųjų programėlių palaikymas	Nėra	Yra	Yra
Naudojančios organizacijos	Salesforce, PingFederate, Oracle Access Manager	Google, Amazon, GitHub	Google, Microsoft, Ping Identity

Kiekviena iš minimų technologijų šiandien yra gana plačiai naudojama internete - jų svarbą parodo ir didžiųjų kompanijų („Google“, „GitHub“, „Microsoft“) sprendimai pritaikyti jas savo programinėje įrangoje. Pagrindinis šių standartų skirtumas - jų panaudojimo apimtis. SAML pritaikytas visiems tapatybės valdymo veiksams, OAuth skirtas naudotojui autorizuoti trečiąją šalį pasiekti jo atributus tapatybės tiekėjo platformoje, o OpenID skirtas naudotojų autentifikavimui.

## Naudotojų poreikių įgyvendinimas

Šis tapatybių valdymo modelis yra gana patogus naudotojams. Jis išsaugo centralizuoto modelio privalumus bei išplečia jo funkcionalumą už vienos organizacijos ribų [**OIDvsOAuthvsSAML**]. Naudotojams užtenka turėti vienus atpažinimo duomenis, su kuriais gali prisijungti prie skirtingų paslaugų tiekėjų tinklalapių. Taip pat jungtinis tapatybės valdymas turi vienkartinį prisijungimą, kurį tinklalapyje matyti nori 77% interneto naudotojų [**SSOResearch**]. Vienkartinio prisijungimo pagalba naudotojui užtenka vieną kartą prisijungti savo tapatybės tiekėjo puslapyje ir kreipiantis į visas šį tiekėją palaikančias paslaugas, jam iš naujo prisijungti nebereiks.

Asmens duomenų saugumas priklauso nuo bendravimo tarp paslaugų bei tapatybės tiekėjų, o šiame modelyje jis sudėtingesnis nei izoliuotame ar centralizuotame tapatybių valdyme, nes jungtinis valdymas paremtas tarpdomeniniu bendravimu [**Maler2008**]. Saugumas sustiprinamas

persiunčiamus duomenis pasirašant taikant viešus ir privačius raktus bei užšifruojant. Tačiau, kol dauguma tinklalapių remiasi slaptyvardžiu ir slaptažodžiu autentifikuojant naudotoją, šis modelis išlieka labai pažeidžiamas sukčiavimo (angl. *phishing*) atakoms [Maler2008].

Atliktas ne vienas tyrimas siekiant nustatyti jungtiniame tapatybės valdyme naudojamų protokolų saugumą [SAMLSecurity; OAuthSecurity; OIDCSecurity]. Pripažinta, kad sukurti automatinį protokolo saugumo analizės įrankį yra gana sunku dėl skirtingų galimų protokolų įgyvendinimo tėkmių [OIDCSecurity]. Todėl jungtiniame tapatybės valdyme naudojamų technologijų saugumas stipriai priklauso nuo konkrečių paslaugų bei tapatybės tiekėjų realizacijų detalių. Dažniausios atakos: prieigos rakto vagystės (angl. *token theft*), apsimetimas naudotoju, sesijų apkeitimas ir specifiniai XML formato išnaudojimai, tokie kaip parašų įvyniojimas (angl. *signature wrapping*) [SAMLSecurity; OAuthSecurity; OIDCSecurity]. Šios atakos dažniausiai įgyvendinamos taikant įprastus interneto programišių metodus: XSS (angl. *cross site scripting*, SQL įterpimą, puslapių apgavystes (angl. *phishing*) [OIDCSecurity].

Naudotojo duomenų kontrolė jungtiniame modelyje turi tiek privalumų, tiek trūkumų. Viena vertus, naudotojas savo asmens duomenis suteikia mažesniai kiekiui sistemų (tik tapatybės tiekėjams, vietoj visų paslaugų tiekėjų). Tačiau taip paslaugų tiekėjas tampa vieninteliu nesėkmės tašku (angl. *single point of failure*) - programišiams įsilaužus į tapatybės tiekėjo sistemą, asmens paskyros visose paslaugose tampa prieinamos [Pashalidis2003]. Taip pat, naudotojui gali būti sunku kontroliuoti savo duomenų sklaidą tarp tapatybės tiekėjo ir skirtingų paslaugų, ką rodo ir *Cambridge Analytica* incidentas [CambridgeAnalytica]. Nors OpenID Connect bei OAuth 2.0 standartai suteikia galimybes naudotojui išreikštinai patvirtinti, kokius duomenis jis sutinka perduoti trečiosios šalies paslaugai, kai jis pradeda ja naudotis (pavyzdys pateikiamas priede nr. 1), tačiau tapatybės tiekėjai ne visada tinkamai informuoja, kokie naudotojo veiksmai gali neišreikštai suteikti leidimą tapatybės tiekėjui perduoti duomenis kitai sistemai.

#### 1.4.4. Skaitmeninės tapatybės valdymo modelių palyginimas

Apžvelgus skirtingas skaitmeninės tapatybės valdymo architektūras, 2 lentelėje pateikiamas modelių palyginimas. Skirtingi modeliai lyginti pagal 1.3 skyrelyje apibrėžtus naudotojų poreikius.

Atsižvelgus į palyginimo rezultatus, galima teigti, kad jungtinis tapatybės valdymas naudotojams yra parankesnis nei centralizuotas ar lokalizuotas valdymas. Šie modeliai verčia naudotojus kurti ir administruoti naujas paskyras nebandytose sistemose, prisiminti daugybę slaptyvardžių bei slaptažodžių (ar silpninti saugumą naudojant tą patį slaptažodį) bei kartoti prisijungimo žingsnius, o tai įkyri naudotojams. Pasak kompanijos „Blue Research“ tyrimo, tinklalapiui prašant kurti naują paskyrą 54% interneto naudotojų teigia paliksiantys ar negrįšiantys į tokį puslapį, o 26% ieškos kito panašią paslaugą teikiančio tinklalapio, nereikalaujančio naujos paskyros.



2 lentelė. Skirtingų tapatybės valdymo modelių palyginimas pagal naudotojo poreikius

		Izoliuotas	Centralizuotas	Jungtinis
Atpažinimo duomenys		Kiekvienai paslaugai	Kiekvienam paslaugų tiekėjui	Kiekvienam tapatybės tiekėjui
Patogumas	Prisijungimų kiekis	Tiek, kiek paslaugų	Tiek, kiek paslaugų tiekėjų	Tiek, kiek tapatybės tiekėjų
	Naudotojo patirties vientisumas	Yra	Yra	Nėra
Saugumas	Nukreipimai (angl. redirects)	Nėra	Galimi	Yra
	Vienas nesėkmės taškas	Nėra	Paslaugų tiekėjo tapatybės valdymo modulis	Tapatybės tiekėjas
	Technologiniai standartai	Paslaugos kūrėjo nuožiūra	Paslaugų tiekėjo nuožiūra	SAML 2.0, OAuth 2.0, OpenID Connect
Kontrolė	Naudotojo patvirtinimas perduodant kitai paslaugai	-	Nėra	Galimas (OAuth 2.0, OpenID Connect)
	Duomenų suteikimas tik jų pririnkus	Tai realizavus paslaugos kūrėjui	Tai realizavus paslaugų tiekėjui	Dalinis (dar nenaudotai paslaugai prašant naudotojo patvirtinimo)
	Tapatybės duomenų keitimas	Kiekvienos paslaugos tinklalapyje	Kiekvieno paslaugų tiekėjo tinklalapyje	Kiekvieno tapatybės tiekėjo tinklalapyje

## 1.5. Naudotojų problemų tapatybės valdyme apibendrinimas

Skaitmeninės tapatybės valdymas taikant jungtinį modelį išsprendžia nemažai problemų: sumažintas naudotojams reikalingų paskyrų kiekis, išimintinių slaptažodžių ir slaptažodžių gausa, apribotas reikiamų prisijungimų kiekis. Nepaisant to, nemažai problemų naudotojams išlieka. Pagrindinės iš jų:

- vienintelio nesėkmės taško situacija. Jungtiniame tapatybės valdyme tapatybės tiekėjas yra vienintelis nesėkmės taškas (angl. *single point of failure*). Tapatybės tiekėjui tapus nepasiekiamam, asmuo internete nebegali naudoti visų paslaugų, kurios buvo integruotos su šiuo tapatybės tiekėju.
- kontrolės trūkumas. Organizacijos renka didžiulius kiekius asmens duomenų - „Facebook“ nuo sukūrimo jau sukaupe 300 petabaitų duomenų apie naudotojus [Vagata2014], tačiau naudotojai nėra pakankamai informuoti, kur perduodami jų duomenys. Nors naudojamos technologijos, tokios kaip OAuth, išreikštinai prašo naudotojų sutikimo perduodant duomenis naujai paslaugai (žr. priedą nr. 1), tai atliekama tik pradedant naudotis tam tikra paslauga. Taip pat, *CambridgeAnalytica* incidentas [CambridgeAnalytica] rodo, kad šio sutikimo gali neužtekti. Visa tai veda prie to, kad naudotojai jaučiasi nekontroliuojantys savo asmens duomenų internete, norėtų lengviau keisti bei trinti juos, o dalį tapatybės valdymo sistemų naudoja tik todėl, kad neturi kitos išeities [Baars2016];
- pasitikėjimo stoka. Naudotojams jungtiniame tapatybės valdyme tenka pasikliauti tiek tapatybės tiekėju, tiek paslaugų tiekėju gebėjimu patikimai saugoti ir perduoti tapatybės duomenis. Norint naudotojų pasitikėjimo, sistemos turėtų būti skaidrios (angl. *transparent*) apie tai, kaip jos saugo, valdo tapatybės duomenis [Baars2016]. Tačiau, kai technologijų specifikaci-

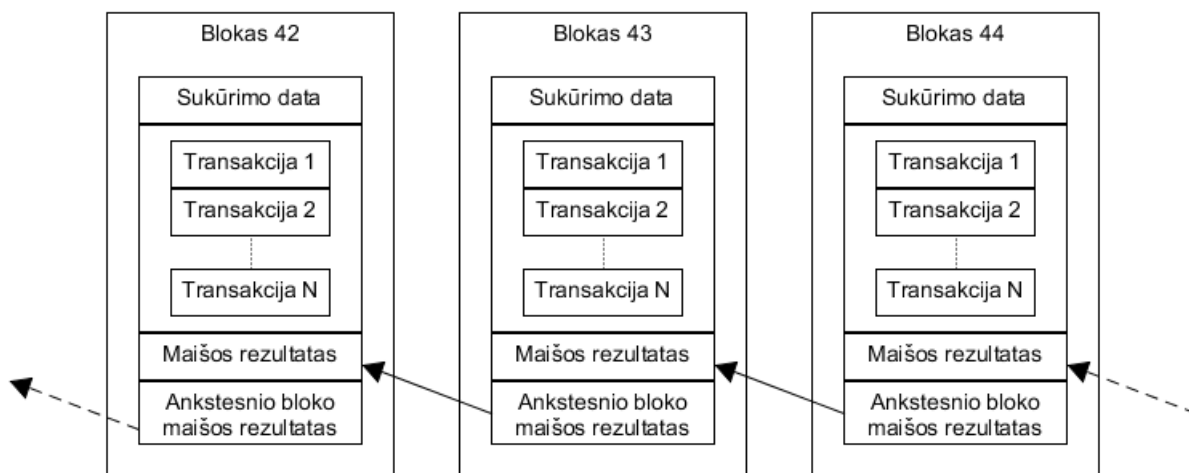
jos palieka vietos nesaugiam protokolų įgyvendinimui [**OAuthSecurity**], o paslaugų tiekėjai retai atskleidžia sistemos veikimo detales [**Baars2016**], naudotojų pasitikėjimas senka;

- saugumo iššūkiai. Dėl naudojamų nukreipimų jungtinis tapatybės valdymas yra itin jautrus sukčiavimo (angl. *phishing*) atakoms, tačiau paslaugų tiekėjai dažniausiai vis dar remiasi naudotojų gebėjimu atpažinti netikrus programišių tinklalapius, nors to nerekomenduoja tyrimai [**Sun2011**]. Taip pat, jungtiniame tapatybės valdyme atsiranda vienas didelės vertės taikiny (angl. *single high value target*) - tapatybės tiekėjas. Įsilaužus į jo sistemą, naudotojų atpažinimo duomenys gali būti pavogti ir panaudoti daugybėje skirtingų paslaugų tiekėjų sistemų.

Pateikti jungtinio tapatybės valdymo trūkumai rodo, kad tapatybės valdymo sritis vis dar yra tobulintina naudotojų atžvilgiu. Naudotojams trūksta didesnės tapatybės duomenų kontrolės, o dėl galimų saugumo iššūkių, vieno nesėkmės taško situacijos ir neatskleidžiamų sistemų įgyvendinimo detalių, pasitikėti paslaugų bei tapatybės tiekėjais yra sudėtinga. Toliau darbe apžvelgiama blokų grandinės technologija, atkreipiant dėmesį į jos potencialą spręsti įvardytas problemas skaitmeniniame tapatybių valdyme: vieno nesėkmės taško situaciją bei kontrolės, skaidrumo ir pasitikėjimo trūkumą.

## 2. Blokų grandinės technologija

Blokų grandinė - tai vieno su kitu susijusių blokų grandinė, kurios blokuose saugomi nekeičiami įrašai [SatoshiNakamoto]. Šią technologiją galima apibūdinti kaip daugybę paskirstytų nekintamų skaitmeninių įrašų (angl. *immutable distributed ledger*), tarpusavyje susietų taikant kriptografiją (blokų grandinės pavyzdys pateikiamas 5 paveiksle). Technologija geriausiai žinoma dėl jos panaudojimo Bitcoin kriptovaliutoje. Šiame skyriuje apžvelgiami pagrindiniai blokų grandinės techniniai aspektai, savybės bei galimi skirtingi variantai.



5 pav. Supaprastintas blokų grandinės modelis

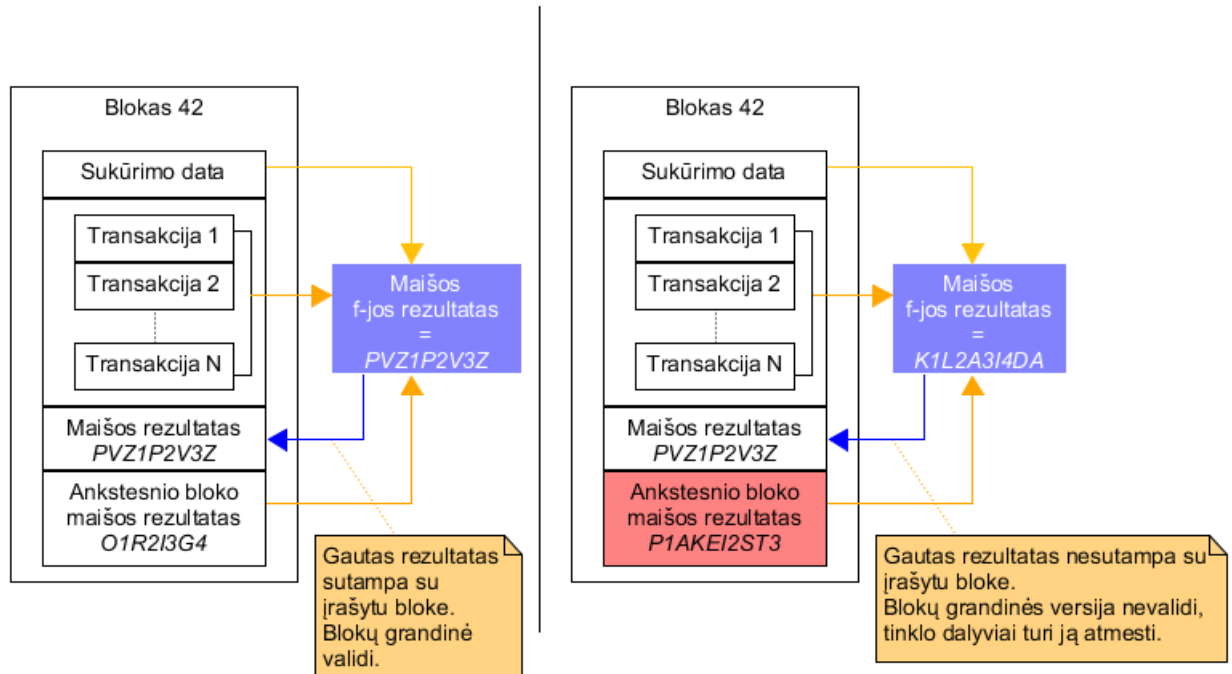
### 2.1. Nekintamumas

Blokų grandinėje kiekvienas blokas yra sudarytas iš šių dalių:

- transakcijų. Kiekviena transakcija yra duomenys, kuriuos norima saugoti blokų grandinėje. Šie duomenys gali būti bet kokia vertinga informacija: finansinės transakcijos, programinis kodas, asmens duoti sutikimai (angl. *consents*) ar kt. Kiekviena transakcija yra pasirašoma kūrėjo privačiu raktu. Vienas blokas gali turėti vieną arba daugiau transakcijų;
- bloko kriptografinės maišos funkcijos rezultato (angl. *hash*);
- ankstesnio (tėvinio) bloko kriptografinės maišos funkcijos rezultato;
- bloko sukūrimo laiko. Blokai grandinėje saugomi chronologiškai;
- kitų metaduomenų (pvz. bloko eilės numerio, blokų grandinės versijos, *nonce* darbo įrodymui).

Kiekvieno bloko maišos funkcijos rezultatas priklauso nuo jo transakcijų, prieš tai buvusio bloko maišos rezultato ir bloko metaduomenų. Jeigu betkurio bloko duomenys būtų pakeisti, tuomet maišos funkcija sugeneruotų kitokį maišos rezultatą ir būtų lengva patikrinti, kad naujai perskaičiuotas maišos rezultatas nesutampa su bloke esančiu rezultatu. Taip pat, kadangi kiekvienas blokas priklauso nuo prieš tai buvusio bloko, net ir pakeitus vieną iš pirmųjų blokų, pakeitimas

būtų pastebimas pridendant naujus blokus ir būtų galima suprasti, kad turima blokų grandinės versija yra nevalidi (žr. 6 pav.). Tokiu būdu kiekvienas blokų grandinės blokas patvirtina prieš tai buvusio bloko integralumą, taip pasiekiant blokų grandinės nekintamumą (angl. *immutability*), nes perrašyti įrašus blokuose nepastebėtam labai sunku [SatoshiNakamoto].



6 pav. Bloko grandinėje validavimas

## 2.2. Decentralizuotumas

Blokų grandinės sistema yra decentralizuota - nėra vieno centrinio serverio, kuris vienas turėtų visą blokų grandinę. Sistemą sudaro daugybė blokų grandinės mazgų (angl. *node*), kurie turi visą blokų grandinės kopiją. Šie mazgai yra atsakingi už naujų transakcijų validavimą, blokų su transakcijomis kūrimą, sukurtų blokų priėmimą į blokų grandinę ir pranešimus kitiems mazgams apie naują į grandinę priimtą bloką [Antonopoulos2016]. Kiekvienas mazgas yra susietas su keletu kitu mazgų. Mazgas, kuris nori pridėti naują bloką (vadinamas *kasėju*), praneša apie jį kitiems mazgams, jie savo ruožtu žinią perduoda kitiems mazgams ir taip ilgainiui kiekvienas mazgas tinkle turi naujausią blokų grandinės versiją.

Kadangi nėra centrinės institucijos, kuri nuspręstų, ar siūlomas blokas yra tinkamas priimti į grandinę, sprendimą bendrai turi priimti visi tinklo dalyviai. Egzistuoja skirtingos taisyklės, vadinamos konsensuso strategijomis (plačiau apie juos 2.4 skyrelyje), kuriomis remdamiesi tinklo mazgai nusprendžia, ar pasiūlytas blokas yra validus. Šios taisyklės apibrėžia, kaip tinklo dalyviai turi įrodyti bloko validumą jį siūlydami į grandinę bei kaip patikrinti kito dalyvio pasiūlyto bloko validumą.

## 2.3. Tipai

Priklausomai nuo tinklo dalyviams suteikiamų blokų grandinės skaitymo ir rašymo teisių, išskiriami trys pagrindiniai blokų grandinės tipai: vieša, konsorciumo bei privati. Tipų skirtumai pateikiami 3 lentelėje.

3 lentelė. Viešos, konsorciumo ir privačios blokų grandinės palyginimas [Zheng2017]

	Vieša	Konsorciumo	Privati
<b>Konsensuso nustatymas</b>	Visi kasėjai	Išrinkti tinklo dalyviai	Viena organizacija
<b>Skaitymo teisės</b>	Viešos	Gali būti viešos ar apribotos	Gali būti viešos ar apribotos
<b>Centralizuotumas</b>	Nėra	Dalinis	Yra
<b>Efektyvumas</b>	Mažas	Didelis	Didelis

Kadangi vieša blokų grandinė yra atvira visam pasauliui, visiems matomos ir joje išsaugotos transakcijos. Tai sudaro puikias salygas įrašų auditui, tačiau sumažina naudotojų privatumą. Siekiant išlaikyti tam tikrą privatumo lygį, viešojoje grandinėje matomi tik transakcijas atlikusių asmenų vieši raktai [SatoshiNakamoto].

Privačios bei konsorciumo blokų grandinės yra tik dalinai decentralizuotos - jose blokų validavimą ir priėmimą į grandinę atlieka vienas ar dalis tinklo dalyvių. Šios grandinės privalumai: visi validuotojai yra žinomi, grandinės efektyvesnės dėl greičiau priimamų blokų, apribotos blokų skaitymo teisės suteikia didesnę privatumo lygį, o iškilus poreikiui, tinklo dalyviai gali pakeisti ar atšaukti įvykusias transakcijas [Buterin2015]. Konsorciumo ir privačios blokų grandinės labiau tinkamos įmonių vidiniam (ar jungtiniam, pvz. tarp kelių finansinių institucijų) naudojimui. Blokų grandinių karkasų sprendimus įmonėms siūlo IBM, Microsoft, Hyperledger [Zheng2017].

## 2.4. Konsensuso strategijos

Kadangi blokų grandinės sistema yra decentralizuota, nėra centrinės institucijos, kuri nuspręstų, ar naujai siūlomas pridėti į grandinę blokas yra validus (be transakcijų su falsifikuotais duomenimis). Todėl blokų grandinės tinkle taikoma konsensuso strategija, pagal kurią nusprendžiama, ar pridėti naują bloką į grandinę. Apžvelgiamos trys dažnai naudojamos strategijos: darbo, įtakos bei autoriteto įrodymo.

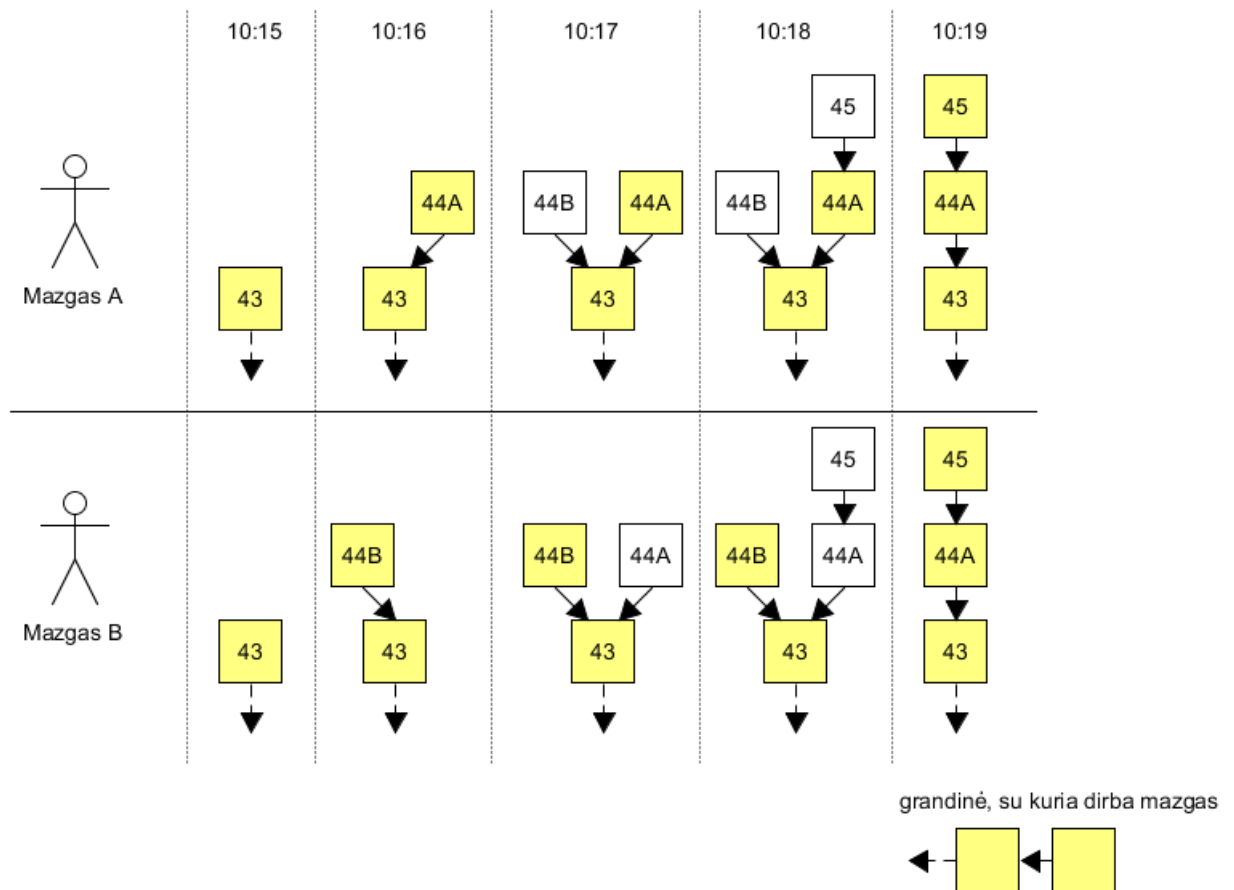
### 2.4.1. Darbo įrodymo (angl. *proof of work*)

Darbo įrodymo konsensuso strategija remiasi principu, kad daug pastangų ir resursų į bloko validumo įrodymą įdėjęs tinklo dalyvis nebus linkęs sukčiauti. Šioje strategijoje tinklo dalyvis, norėdamas pridėti bloką į blokų grandinę, turi išspręsti laikui ir resursams imlų matematinį uždavinį (užsiima *bloko kasimu*). Pirmas uždavinio reikšmę radęs tinklo dalyvis praneša apie ją kitiems,

kurie turi patvirtinti, ar ši reikšmė teisinga. Jei tai patvirtinta, tinklo dalyviai patikrina, ar naujojo bloko transakcijos yra validžios. Jeigu jos validžios, blokas pridedamas į grandinę [Zheng2017].

Darbo įrodymo matematinis uždavinys dažniausiai būna paremtas kriptografinė maišos funkcija, kurios rezultatai lengvą validuoti, tačiau duomenis, sugeneravusius šį rezultatą, sunku surasti. Uždavinio tikslas - surasti šiuos duomenis. Tinklo dalyviai eikvoja didžiulius kiekius elektros energijos ir laiko, nes radimas būna paremtas duomenų perrinkimu (angl. *brute force*). Dėl šios priežasties rezultato ieškantiems *kasėjams* neretai būna įvesta paskatinimo sistema, kuri teisingą reikšmę radusį *kasėją* apdovanoja piniginiu atlygiu [SatoshiNakamoto].

Kadangi blokų grandinės tinklas yra decentralizuotas, įmanoma situacija, kad labai panašiu metu į grandinę skirtingų mazgų pridėti du validūs blokai. Taip dalis tinklo dalyvių gaus vieną mazgą, o dalis - kitą, o abu jie bus susieti su tuo pačiu prieš tai buvusiu bloku. Tokiu atveju, taikoma ilgiausios grandinės taisyklė (žr. 7 pav.). Mazgai dirba prie pirmiau gauto bloko, tačiau išsaugo kitą gautą bloką kaip šaką. Po to, kai bus gautas dar vienas blokas, jis bus susietas tik su viena iš šakų - taip ši šaka taps ilgesnė. Tuomet ilgesnė šaka paskelbiama aktyviaja grandine, visi su trumpesniąja šaka dirbę mazgai turi pereiti prie aktyviosios grandinės, o atmesto bloko (vadinamo *bloku-našlaičiu*) transakcijos grąžinamos į bendrą transakcijų sankaupą (angl. *transaction pool*) [SatoshiNakamoto]. Realiose blokų grandinės taikymuose, dažnai laukiama keleto iš eilės einančių naujų blokų, kad būtų galima atmesti *bloką-našlaitį*. Pavyzdžiui, Bitcoin blokų grandinėje laukiama apytiksliai 6 blokų, kad *bloką-našlaitį* būtų galima atmesti [Zheng2017].



7 pav. Ilgiausios grandinės taisyklės taikymas

Pagrindinis šios konsensuso strategijos privalumas yra tas, kad dideli kasimo kaštai gali atgrasyti programišius nuo potencialių atakų. Tačiau, taip veltui išsekvojama daugybė elektros energijos - skaičiuojama, kad kasimas Bitcoin ir Ethereum blokų grandinėms kartu sudėjus per dieną sueikvoja elektros energijos, kurios vertė yra apie 1 milijoną dolerių [Ethereum]. Taip pat, dėl ilgo uždavinio sprendimo laiko vieno bloko priėmimas į grandinę gali užtrukti - Bitcoin blokų grandinėje tai užima apie 10 minučių [Zheng2017].

#### 2.4.2. Turto įrodymo (angl. *proof of stake*)

Turto įrodymo konsensuso strategija remiasi principu, kad daug blokų grandinės turto turintis kasėjas bus sąžiningas, nes išaiškinus jo nesąžiningumą jis rizikuoja prarasti savo turimą turtą [Baars2016]. Šis algoritmas patiki sprendimą priimti tiems tinklo dalyviams, kurie įrodo kad turi daugiausia turto (pvz. blokų grandinės kriptovaliutos). Tai gali pasirodyti kaip nesąžiningas sprendimas, nes turtingiausias tinklo dalyvis gali būti vienvaldžiu sprendimų priėmėju. Dėl to blokų grandinės tinklai neretai taiko šios strategijos variantus: Peercoin papildomai vertina turto amžių, Blackcoin kitą patvirtintąją paskiria pagal atsitiktinę funkciją, kuri atsižvelgia ir į turimą turtą [Zheng2017].

Ši strategija leidžia nebeeikvoti didžiulių elektros kiekių, skirtingai nei darbo įrodymo strategija [Ethereum]. Algoritmo efektyvumas taip pat sutaupo laiko ir blokai būna greičiau patvirtinami

ir pridedami į grandinę. Tačiau, dėl praktiškai nulinių bloko *kasimo* sąnaudų, galimos dažnesnės tinklo atakos [Zheng2017].

#### 2.4.3. Autoriteto įrodymo (angl. *proof of authority*)

Autoriteto įrodymo strategija remiasi keletu tinklo dalyvių, kuriems suteikta teisė validuoti naujus blokus. Ši strategija nebėra tinkama visiškai decentralizuotai blokų grandinei, kurioje būtų pilnas pasitikėjimo padalinimas [ProofOfAuthority]. Tačiau ši strategija tinkama privačioms ar konsorciūmų blokų grandinėms.

Šis konsensuso mechanizmas remiasi iš anksto išrinktais tinklo dalyviais, kurie bus atsakingi už blokų validavimą. Kiekvieną kartą pridedant naują bloką į grandinę, vienas iš išrinktų validuotojų patvirtins arba atmes pasiūlytą bloką. Siekiant sumažinti galimą kenksmingų patvirtintųjų žalą, įvedamos taisyklės, neleidžiančios tam pačiam validuotojui patvirtinti keleto blokų iš eilės [ProofOfAuthority].

Autoriteto įrodymo strategijoje validuotojams svarbu išlaikyti gerą reputaciją - susigadinus ją, validuotojas gali būti pašalintas iš tinklo. Šis konsensuso mechanizmas leidžia greitai ir su itin mažais ištekliais pridėti blokus, tačiau nėra tinkamas pilnai decentralizuotoms blokų grandinėms. Šią strategiją taiko Parity blokų grandinė [ProofOfAuthority].

### 2.5. Išmanieji kontraktai

Išmanusis kontraktas (angl. *smart contract*) - tai kompiuterizuotas transakcijos protokolas, kuris patenkinus numatytus kriterijus išpildo kontrakto sąlygas [Szabo1997]. Idėja, pristatyta dar prieš 2000-uosius, šiais laikais yra įgyvendinama pasitelkiant blokų grandinę. Išmaniųjų kontraktą galima apibūdinti kaip tam tikras sąlygas (išreikštas kodu), kurios, patenkinus reikalavimus, bus įvykdytos automatiškai, be trečiosios šalies priežiūros.

Blokų grandinės leidžia programų, parašytų su išmaniaisiais kontraktais veikimą, padaryti prieinamu visiems. Patalpinus išmaniųjų kontraktą į blokų grandinę, kontrakto kodas taps viešai matomu visiems tinklo dalyviams. Taip kiekvienas norintis gali pamatyti, kaip realizuota programa. Tačiau, kadangi kodas patalpintas į blokų grandinę, jis nebegali būti keičiamas. Tai padidina naudotojų pasitikėjimą, nes jokia centrinė institucija negali pakeisti kontrakto sąlygų, tačiau jei kode palikta defektų, jų nebebus galima ištaisyti.

Blokų grandinėje esančių išmaniųjų kontraktų kodas yra vykdomas automatiškai tinkle esančių kasėjų [Zheng2017]. Taip nebelieka vienintelio nesėkmės taško situacijos, kai kodą vykdytų vienas centrinis serveris - išmaniojo kontrakto kodas būtų nebevykdomas tik tada, jei visi tinklo mazgai išeitų iš tinklo. Už tai, kad tinklo dalyviai naudoja savo kompiuterių resursus išmaniųjų kontraktų kodui vykdyti, jiems dažniausiai suteikiamas piniginis paskatinimas.

Egzistuoja kelios platformos, pritaikytos išmaniųjų kontraktų kūrimui. Bene žymiausia iš jų - Ethereum. 2015-aisias pradėjusi veikti platforma pristatė blokų grandinę, kuri pritaikyta kurti būseną galinčius keisti išmaniuosius kontraktus su visaverte (angl. *Turing complete*) programavimo kalba [EthereumWhitePaper]. Ethereum kontraktai vykdomi visų tinklo dalyvių Ethereum



virtualiosios mašinos pagalba. Dalyviai už kontraktų kodo vykdymą apdovanojami šios platformos kriptovaliuta - eteriu.

Ethereum apibrėžia dviejų tipų paskyras, skirtas tinklo dalyviams atlikti transakcijas. Išorinės paskyros (angl. *externally owned accounts*), savininkų valdomos privačiais raktais, neturi kodo, o iš jų galima siųsti žinutes kitai išorinei paskyrai sukūrus ir pasirašius transakciją. Kontraktų paskyros (angl. *contract accounts*) turi kodą bei būseną, o priėmusios žinutę iš kitos paskyros gali keisti būseną ar siųsti žinutes kitiems kontraktams.

Ethereum išmanieji kontraktai gali saugoti bei keisti būseną (kontrakto apibrėžtus duomenis) ar kviešti kitų kontraktų funkcijas siunčiant jiems žinutes. Kontrakto vykdymas yra apmokestinamas Ethereum kuru. Kontrakte apibrėžtos funkcijos kvietėjas už kiekvieną vykdytą operaciją, priklausomai nuo jos skaičiavimo sudėtingumo, turi susimokėti tam tikrą kuro kiekį. Kuro sistema padeda apsisaugoti nuo begalinių ciklų vykdymų - jei vykdant funkciją baigiasi kuras, vykdymas nutraukiamas, o kuras nėra gražinamas [EthereumWhitePaper].

## 2.6. Pavojai ir trūkumai

Blokų grandinės technologija sukuria sąlygas decentralizuotai, nesuteikiant pasitikėjimo vienam ar keliems dalyviams, laikyti nekeičiamus duomenis. Tai atveria įvairių galimybių finansų, daiktų interneto, reputacijos sistemų ar saugumo srityse [Zheng2017], tačiau ši technologija turi ir trūkumų, kurių galimą poveikį būtina įvertinti prieš taikant šią technologiją konkrečioje srityje. Pagrindinės grėsmės ir trūkumai aptariami šiame skyriuje.

### 2.6.1. Daugumos ataka

Viešose blokų grandinėse dauguma (>50%) mazgų tinkle turi patvirtinti bloką, kad jis būtų priimtas į grandinę. Potencialus įsilaužėlis gali pateikti falsifikuotą blokų grandinės bloką (pvz. su netikromis transakcijomis), tačiau kol jis neturi daugumos skaičiavimo galios tinkle, šis blokas bus atmestas likusių dalyvių mazge (ir taps *bloku-našlaičiu* taikant ilgiausios grandinės taisyklę). Tačiau jeigu įsilaužėlis (ar keletas jų) turi daugumą skaičiavimo galios, jis gali dirbti su falsifikuota blokų grandinės versija greičiau negu likę dalyviai tinkle ir taip ilgiausia grandine, prie kurios pereis visi dalyviai, taps jo sukurta grandinė su falsifikuotais blokais [Zheng2017]. Ši ataka neištiko dviejų žinomiausių blokų grandinių Bitcoin bei Ethereum, tačiau buvo įvykdyta prieš Verge blokų grandinę [Sedgwick2018].

### 2.6.2. Plečiamumas

Blokų grandinės plečiamumas matuojamas pagal du kriterijus: transakcijų pralaidumą ir saugojimo reikalavimus mazgams. Transakcijų pralaidumas, kuris priklauso nuo to, kaip greitai nauji blokai su transakcijomis yra pridedami į blokų grandinę, susijęs su taikoma konsensuso strategija. Kuo taikoma strategija leidžia greičiau priimti naują bloką, tuo greičiau transakcijos bus patvirtintos. Bitcoin kriptovaliutos blokų grandinėje, taikančioje darbo įrodymo konsensumą,

apdorojama apie 7 transakcijas per sekundę [Zheng2017], kai Tendermint blokų grandinė, taikanti atsparumo klaidoms konsensumą, teigia galinti apdoroti tūkstančius transakcijų per sekundę [Tendermint2017]. Dėl darbo įrodymo strategijos neefektyvumo blokų grandinės dažnai keičia ją į kitą konsensuso strategiją - Ethereum blokų grandinė ketina pereiti prie turto įrodymu grįsto konsensuso [Ethereum].

Kita priežastis, dėl ko transakcijos tvirtinamos gana lėtai - blokai turi dydžio apribojimus. Dėl šių apribojimų, tik dalis susikaupusių transakcijų gali būti priimtose į naują bloką, o likusios turi laukti, kol pateks į kitą bloką. Tam spręsti pasitelktos šalutinės blokų grandinės. Jos dalį bloko duomenų iškelia į šalutinę grandinę, taip palikdamos daugiau vietos pagrindinės grandinės bloke. Tokį sprendimą priėmė Bitcoin blokų grandinė, į tinklą pristatydama SegWit protokolą, kuris iškelia skaitmeninių parašų duomenis į atskirą grandinę [Segwit].

Visos blokų grandinės dydis taip pat gali sukelti plečiamumo problemų. Šiuo metu Bitcoin blokų grandinė užima per 100 gigabaitų [Zheng2017]. Siekiant sumažinti blokų grandinės (kuria turi kiekvienas mazgas tinkle) dydį, siūlomi įvairūs sprendimai. Vienas variantas yra mazgams neturėti seniausių blokų grandinės dalių, o senus blokus su transakcijomis iškelti į atskirą duomenų bazę. Kitas sprendimo būdas - pagrindinėje blokų grandinėje laikyti tik transakcijų maišos rezultata, o pačius transakcijų duomenis iškelti už grandinės ribų (angl. *off-chain*) [Lo2017].

### 2.6.3. Anonimiškumas

Manoma, kad blokų grandinės išsaugo naudotojų privatumą dėl to, kad transakcijose atskleidžiamas tik naudotojų viešas raktos vietoj tikrosios tapatybės [Zheng2017]. Tačiau, tyrimai rodo, kad iš viešojo rakto galima atsekti tikrąją naudotojo tapatybę [Barcelo2007]. Taip pat, transakcijoje buvę duomenys (pvz. pervestas pinigų kiekis) viešojo blokų grandinėje bus matomas visiems tinklo dalyviams.

Jei reikia didesnio anonimiškumo, tam yra keletas galimų sprendimų. Pirmiausia, reikia atsižvelgti, ar negalima naudoti privačios blokų grandinės, kurioje blokų skaitymo teisės būtų apribotos. Kitas variantas - blokų grandinėje saugoti užšifruotus duomenis, kurių skaitymui reikia turėti dešifravimo raktą. Jeigu tai netinkama išeitis, tuomet transakcijas galima atlikti per tarpininką, kuris išskaidys vieną transakciją į keletą, vykdomų su skirtingais viešaisiais raktais, ir taip bus sunkiau atsekti transakcijos autorių [Zheng2017].

## 2.7. Pritaikymas tapatybės valdyme

Blokų grandinės savybės atveria įdomių galimybių skaitmeninių tapatybių valdyme:

1. Decentralizuota sistema eliminuoja vienintelio nesėkmės taško situaciją. Pritaikius decentralizuotą blokų grandinę tapatybės valdymo sistemoje, dėl blokų grandinės išskirstymo po skirtingus mazgus tapatybės tiekėjas nebebūtų vienintelis nesėkmės taškas identiteto valdymo infrastruktūroje. Tokiu būdu tapatybės informacija būtų prieinama ir tada, kai tapatybės tiekėjas yra nepasiekiamas.

2. Visiems prieinami grandinės įrašai ir sistemos veikimas padidina skaidrumą. Blokų grandinėje saugant naudotojo suteiktas prieigas skirtingoms paslaugoms, naudotojas betkada galėtų matyti paslaugoms suteiktas teises. Prieigų suteikimą aprašius išmaniuosiuose kontraktuose, paslaugų užklausos duomenimis pasiekti galėtų būti suteiktos tik tada, kai naudotojas jas patvirtina.
3. Nekintamumas apsaugo nuo galimų įsilaužimų siekiant pakeisti įrašus. Blokų grandinėje saugant naudotojo atributus ar paslaugų prieigos teises, o rašymo teises į grandinę turint tik naudotojui ar jo pasirinktoms programoms, naudotojas būtų užtikrintas, kad neįvyko jo paties neautorizuotų pakeitimų.

2.6 skyrelyje įvardyti pagrindiniai blokų grandinės apribojimai nesudaro didelių kliūčių šią technologiją taikyti skaitmeninės tapatybės valdyme. Anonimiškumo klausimą galima spręsti šifruojant saugomus tapatybės duomenis, o raktus dešifravimui turint tik autorizuotoms paslaugoms. Blokų grandinės greitaveika neturėti kelti problemų standartinėms tapatybės valdymo sistemos operacijoms [Lo2017]. Daugumos ataka decentralizuotoje viešojo blokų grandinėje išlieka kaip galimas pavojus, tačiau tapatybės sistemai pasirinkus tokią grandinę, kurioje šios atakos vykdymas reikalauja milžiniškų resursų, jos įvykdymo tikimybė išlieka gana maža.

Apžvelgus blokų grandinės technologiją galima teigti, kad jos savybės tinkamos naudotojų problemoms skaitmeniniame tapatybės valdyme spręsti. Blokų grandine paremta decentralizuota, skaidri ir apsauganti nuo neleistino įrašų keitimo sistema gali padėti įveikti kontrolės, pasitikėjimo trūkumo bei vienintelio nesekmės taško iššūkius tapatybės valdyme.

### 3. Blokų grandine paremtas tapatybės atributų valdymo modelis

Atsižvelgus į blokų grandinės savybes, tinkamas tapatybės valdymo problemoms spręsti, šiame skyriuje pateikiamas blokų grandine paremtas skaitmeninės tapatybės valdymo modelis. Modelis skirtas spręsti 1.5 skyrelyje apibendrintoms naudotojų problemoms. Kadangi tapatybės valdymas apima daug skirtingų procesų, aprašomas modelis apsiriboja asmens tapatybės atributų valdymu ir perdavimu. Kuriamo modelio architektūra remiasi MIT tyrime [MITPaper] pristatytais teoriniais protokolais, bandant juos pritaikyti ne tik mobiliosioms aplikacijoms, o ir interneto tinklalapiams.

#### 3.1. Reikalavimai

Naudotojams kylančios problemos tapatybės valdyme remiasi į tai, kad jų tapatybė yra visiškai patikėta valdyti tapatybės tiekėjams. Dėl menko naudotojų įsitraukimo į tapatybės valdymo procesus, asmenys neretai lieka tik pasyvūs stebėtojai.

Siekiant išspręsti šią problemą, kuriamo modelio reikalavimai kurti pagal į naudotoją orientuotos tapatybės (angl. *user-centric identity*) principus. Ši paradigma akcentuoja naudotojus kaip centrinę identiteto valdymo sistemų dalį, perduodant paslaugų ir tapatybės tiekėjų turimą tapatybės kontrolę naudotojams [Cao2010]. Tokiu būdu, naudotojai turi aktyviau prižiūrėti ir dalyvauti tapatybės valdymo procesuose (dažniausiai naudojant papildomą programinę įrangą), tačiau geriau žino, kaip ir kur yra naudojami jų asmens duomenys.

Taikant į asmenis orientuotos skaitmeninės tapatybės principus, reikalavimai modeliui suformuluoti naudotojų istorijų forma:

1. Kaip interneto naudotojas, aš noriu žinoti, kurios programos turi prieigą prie kurių mano asmens duomenų.
2. Kaip interneto naudotojas, aš noriu kontroliuoti savo asmens duomenis ir pats suteikti arba atmesti prieigą paslaugų tiekėjams pasiekti mano duomenis.
3. Kaip interneto naudotojas, aš noriu galimybės lengvai atnaujinti savo asmens duomenis vienoje vietoje.
4. Kaip interneto naudotojas, aš nenoriu, jog mano asmens duomenų pasiekiamumas priklausytų tik nuo vienos trečiosios šalies pasiekiamumo.

Pateiktos naudotojų istorijos padengia 1 skyriuje apibrėžtus asmenų poreikius tapatybės valdymo sistemoms bei išskirtas kontrolės, pasitikėjimo ir skaidrumo trūkumo problemas. Saugumo iššūkiai internete yra plati tema, kuri šiame skyriuje nebus nagrinėjama. **ar užtenka tokio sakinio pasakymui kad čia *out of scope*? nes saugumui užtikrinti reik kad naudojamos paslaugos SSL turėtų, ir šiaip plati tema labai, kurios vien blockchain neišspręs**

## 3.2. Modelio dalys

Modelis sudarytas iš dviejų dalių: blokų grandinės (ir joje esančių išmaniųjų kontraktų, aprašančių veikimo logiką) bei klientinės programos, skirtos naudotojui palengvinti bendravimą (siųsti transakcijas) su blokų grandine ir apžvelgti autorizuotas paslaugas.

### 3.2.1. Blokų grandinė

Pagrindinė blokų grandinės paskirtis yra pagal išmaniuosiuose kontraktuose aprašytą logiką suteikti arba nesuteikti prašančioms paslaugoms jų norimus tapatybės atributus. Išmanieji kontraktai yra atsakingi už:

- naudotojo atliekamą paslaugų autorizavimą. Naudotojas, kviesdamas išmanaus kontrakto funkciją, gali pasirinkti, ar suteikti konkrečiai paslaugai prieigą prie jos norimo atributo. Prieigos yra valdomos ne visos tapatybės, o atributų lygmenyje - viena paslauga gali turėti prieigą prie mažiau atributų nei kita.
- šifruotų atributų saugojimą. Išmaniuosiuose kontraktuose saugomi naudotojo tapatybės atributai. Jeigu paslaugą P naudotojas yra autorizavęs atributui X, tuomet kontrakte išsaugomas P viešu raktu užšifruotas atributas X. Taip tik paslauga P su savo viešu raktu galės perskaityti viešajame kontrakte esantį atributą.
- pateikiamas funkcijas paslaugoms pasiekti atributus. Išmanusis kontraktas atsižvelgia į tai, kokia paslauga kreipiasi (iš jos viešo rakto) bei kokio atributo prašo. Tuomet, patikrinęs, ar ši paslauga turi prieigą, atitinkamai persiunčia paslaugai atributą, praneša apie atmetą prieigą arba išsaugo užklausą, laukiančią naudotojo sprendimo.

### 3.2.2. Klientinė programa

Klientinė programa yra skirta palengvinti naudotojo bendravimą su blokų grandine. Teoriškai, naudotojas galėtų pats saugoti savo privatų raktą bei formuoti tiesiogines užklausas į blokų grandinę, tačiau tai nėra patogu. Dėl šios priežasties, modelyje taip pat pristatoma klientinė programa, kuri stebi (angl. *monitor*) blokų grandinės išmaniųjų kontraktų būseną, o su šia programa naudotojas gali siųsti pranešimus į blokų grandinę.

Modelyje nėra apibrėžiama, kaip turi būti įgyvendinta ši programa - tai gali būti kompiuterio darbalaukio programa, mobilioji programėlė ar interneto tinklapis. Jos įgyvendinimas būtų panašus į centralizuotos kriptovaliutos piniginių kūrimą (pvz. „Coinbase“), nes ši programa skirta palengvinti naudotojo bendravimą su blokų grandine, kuris aprašytas 3.2.1 skyrelyje.

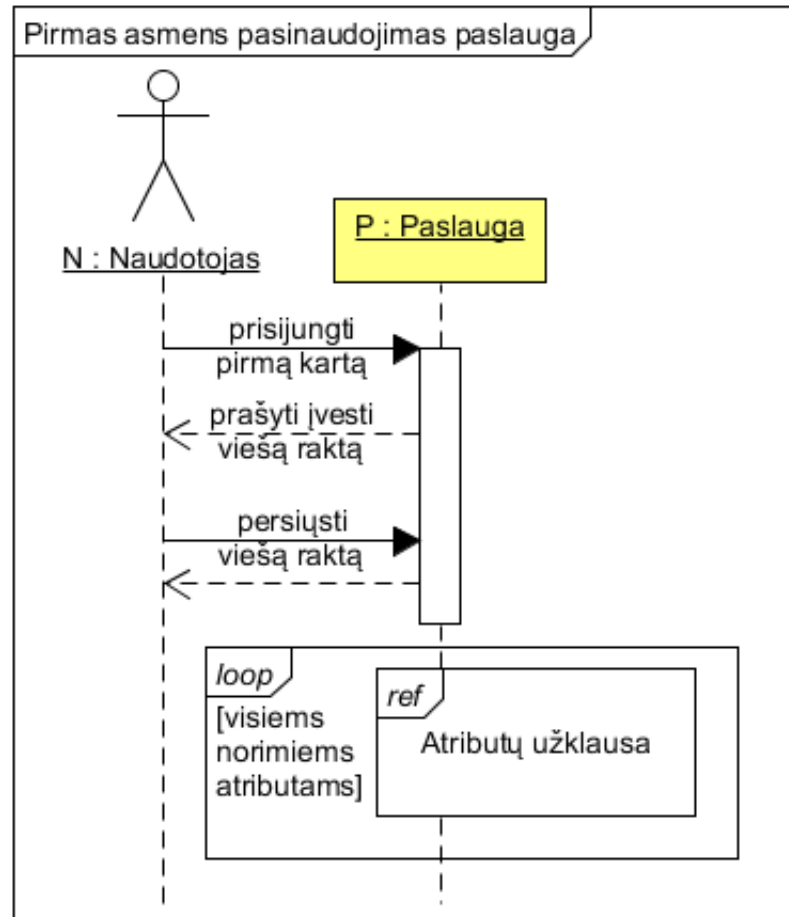
Klientinė programa saugo naudotojo privatų raktą, praneša apie naujas paslaugų užklausas, padeda šifruoti į blokų grandinę saugomus atributus su paslaugos viešuoju raktu.

## 3.3. Naudojimo sekos

Šiame skyriuje UML sekų diagramomis pateikiami pagrindiniai modelio panaudos atvejai (angl. *use cases*).

### 3.3.1. Naudotojo viešo rakto suteikimas paslaugai

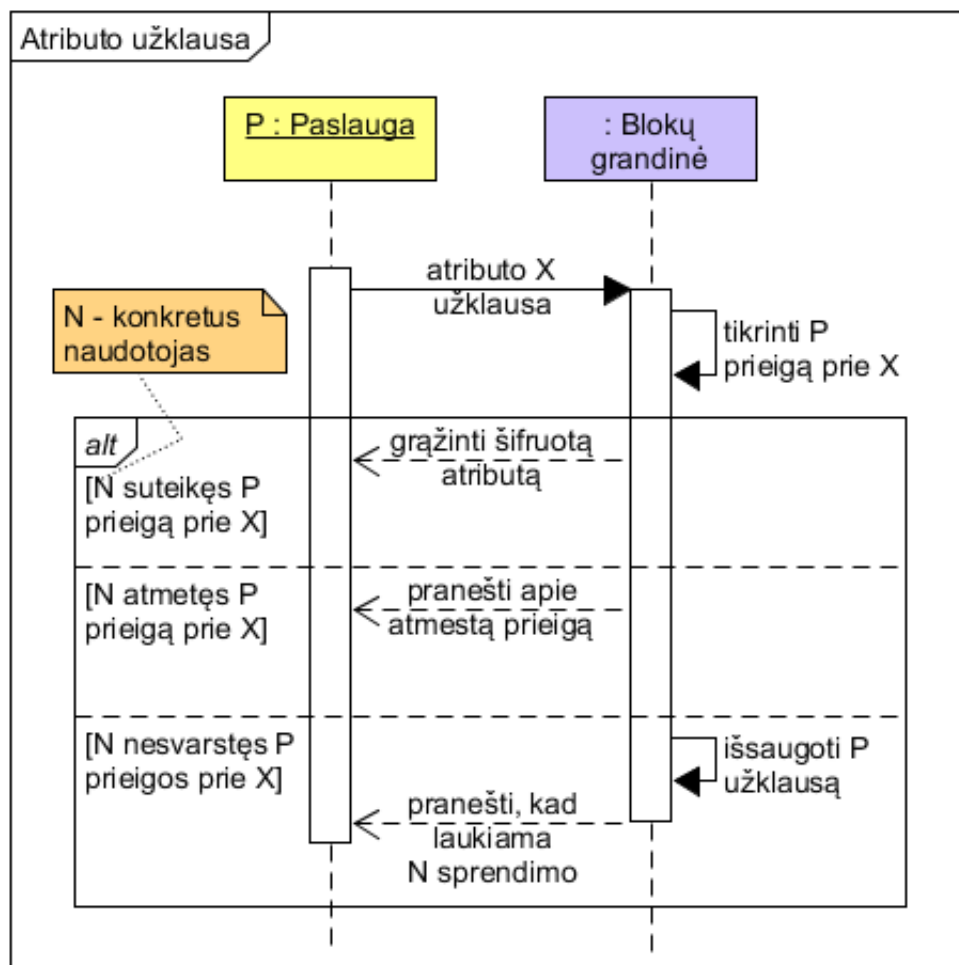
Kai naudotojas pirmą kartą pasinaudoja paslauga, paslauga paprašo naudotojo pateikti jo viešą raktą. Taip paslauga su šiuo raktu galės kreiptis į blokų grandinę ir atlikti pageidaujamų atributų užklausas.



8 pav. Pirmas naudotojo pasinaudojimas paslauga

### 3.3.2. Paslaugos atliekama atributo užklausa

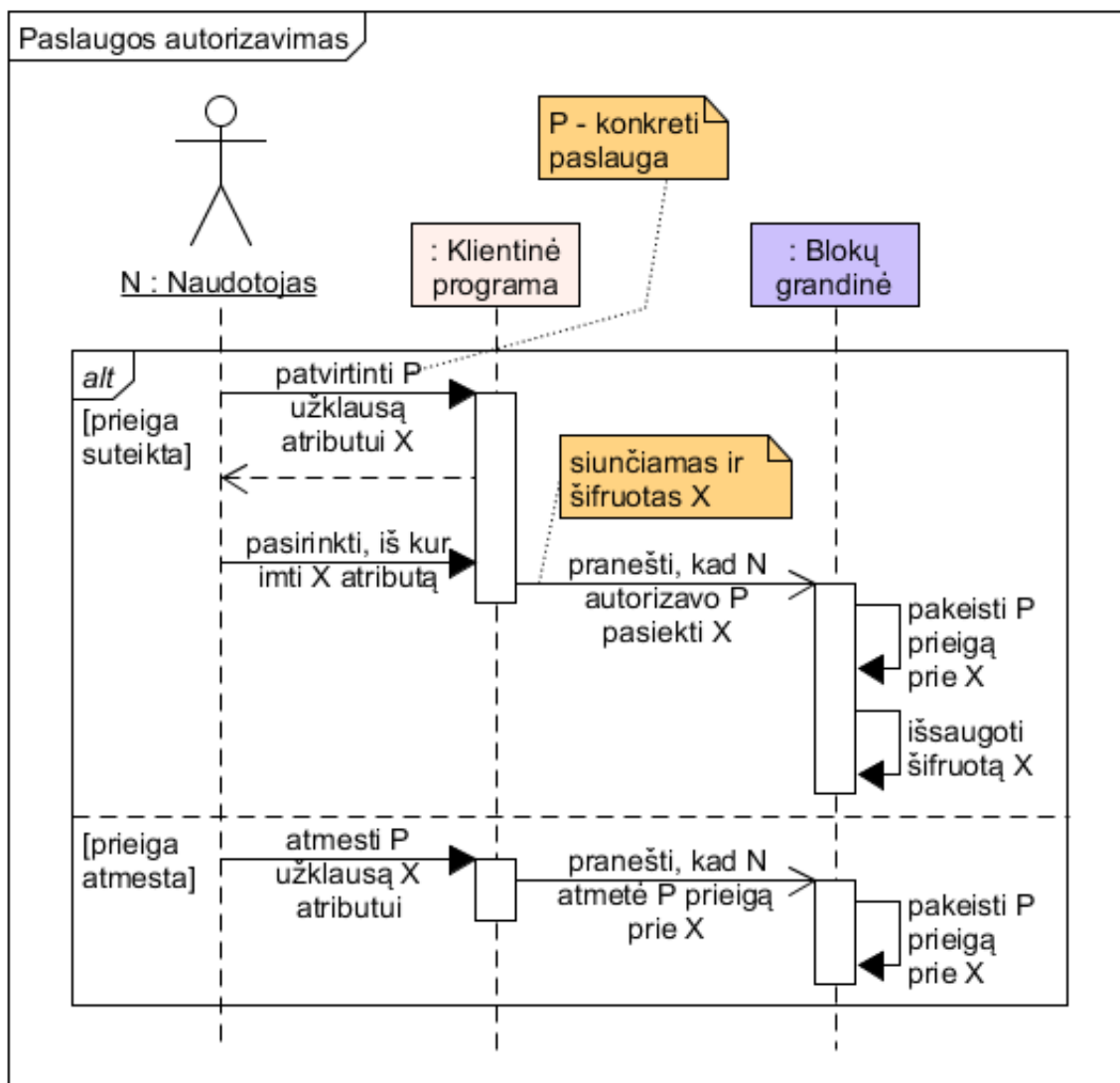
Aprašymas.



9 pav. Pirmas naudotojo pasinaudojimas paslauga

### 3.3.3. Naudotojo atliekamas paslaugos autorizavimas

Aprašymas.

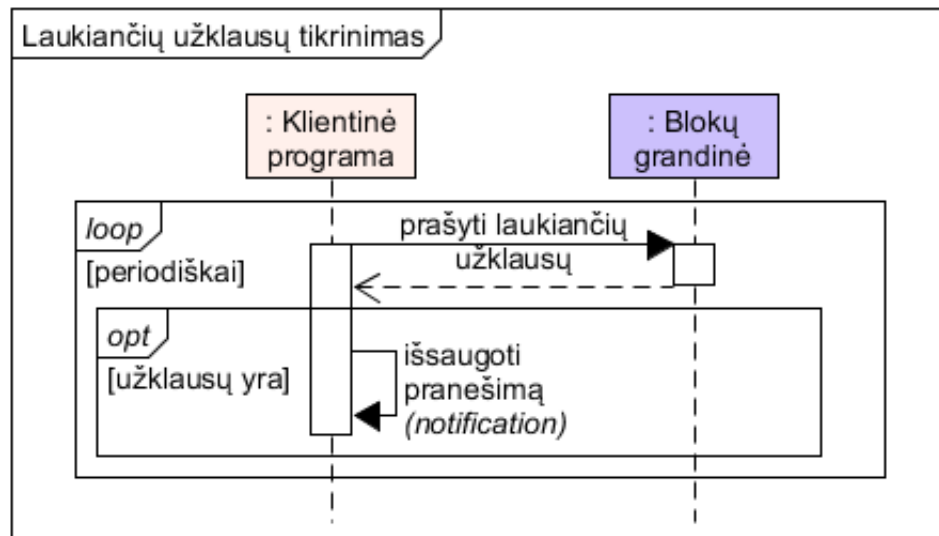


10 pav. Pirmas naudotojo pasinaudojimas paslauga

### 3.3.4. Klientinės programos atliekamas bloku grandinės stebėjimas

Aprašymas.





11 pav. Pirmas naudotojo pasinaudojimas paslauga

## **4. Vertinimas**

### **4.1. Plečiamumas**

### **4.2. Privalumai ir trūkumai**

## 5. Sistemos prototipas

### 5.1. Pasirinktos technologijos

Kuriant aprašomą modelį, pasirinkta naudoti Ethereum technologiją ir Solidity programavimo kalbą išmaniesiems kontraktams rašyti. Priežastys tam:

- programuotojų bendruomenė. Nuo 2015-ųjų veikianti Ethereum platforma turi nemažą palaikančių asmenų bendruomenę, kuri prisideda prie pačio Ethereum atviro kodo vystymo bei atsako į pradedančiųjų klausimus;
- technologijos branda. Kai išmaniųjų kontraktų programavimas yra vis dar gana nauja sritis, Ethereum technologija, veikianti nuo 2015-ųjų, yra gana gerai dokumentuota, o rekomenduojama kontraktams rašyti programavimo kalba Solidity [**Ethereum**] turi keletą skirtingų kūrimo karkasų programavimo aplinkai paruošti [**SolidityDocumentation**]

## **Rezultatai ir išvados**

## Sąvokų apibrėžimai

**Atributas** - charakteristika, susieta su esybe, pavyzdžiui fiziniu asmeniu. Galimi asmens atributai: gimimo data, vardas, ūgis, pirštų antspaudai [Camp2004]. Atributas gali būti laikinas (pvz. adresas) arba nuolatinis (pvz. asmens kodas).

**Identifikatorius** - tai atributas, kuris vienareikšmiškai susiejamas su jį pateikiančiu asmeniu ir kurį sunku arba neįmanoma pakeisti. Fizinio asmens identifikatoriaus pavyzdys galėtų būti gimimo data (žmogus gali apie ją meluoti, tačiau gimimo datos pakeisti neįmanoma) [Camp2004]. Skaitmeninio identifikatoriaus pavyzdys yra naudotojo elektroninio pašto adresas.

**Atpažinimo duomenys** (angl. *credentials*) - tai duomenys, skirti asmens autentifikavimui. Jie gali būti ir asmens atributai (pvz. biometriniai duomenys, tokie kaip pirštų antspaudai ar balsas), gali būti ir sugalvoti duomenys (pvz. slaptyvardis ir slaptažodis). Dažniausiai internete naudojami atpažinimo duomenys yra identifikatoriaus (slaptyvardžio ar el. pašto) ir slaptažodžio pora [Maler2008].

**Identifikavimas** - tai procesas, kurio metu asmuo susiejamas su jo identifikatoriumi [Camp2004]. Identifikavimo pavyzdys yra asmens ir jo vardo susiejimas: *tu esi Jonas Jonaitis*.

**Autentifikavimas** - tai procesas, kurio metu patvirtinama sąsaja tarp tapatybės ir jos identifikatoriaus (t.y., įrodoma, kad asmuo iš tikrųjų yra tas, kas sakosi esąs) [Camp2004; Stricest2011]. Šiam patvirtinimui naudojami atpažinimo duomenys. Autentifikavimo pavyzdys: *tavo pateiktas slaptyvardis ir slaptažodis patvirtina, kad tu esi Jonas Jonaitis*.

**Autorizavimas** - tai procesas, kurio metu leidžiama arba draudžiama asmeniui atlikti konkretų veiksmą, priklausomai nuo jo identifikatoriaus ar atributo [Camp2004]. Pavyzdys: *kadangi tau yra daugiau nei 18 metų, tu gali nusipirkti energetinį gėrimą*.

**Skaitmeninė tapatybė** - abstrakti fizinės esybės reprezentacija, sudaryta iš aibės esybės nuolatinių ar laikinų atributų, kurie susiejami su fizine esybe [Glasser2009; Camp2004]. Fizinė esybė gali būti fizinis arba juridinis asmuo. Šiame darbe, jei nenurodyta kitaip, kalbama apie fizinio asmens skaitmeninę tapatybę.

**Skaitmeninės tapatybės valdymas** (angl. *digital identity management*) - tai veiksmų, skirtų kontroliuoti tapatybę ir su ja susijusius procesus, visuma [Dabrowski2008]. Į tai įeina autentifikavimas, autorizavimas, prieigų kontrolė, tapatybės gyvavimo ciklo valdymas bei saugus tapatybės atributų perdavimas trečiosioms šalims [Cao2010].

**Paslaugų tiekėjas** (angl. *service provider*) - tai betkokia taikomoji programa, kuri suteikia naudotojui tam tikrą paslaugą ar norimą turinį. Galimi paslaugų tiekėjai yra interneto tinklapiai, susirašinėjimo programos ar kitos taikomosios programos, į kurias kreipiasi naudotojas [Pashalidis2003; Samar1999]. Paslaugų tiekėjas gali turėti vieną ar kelias paslaugas, kurioms reikia tapatybės valdymo funkcijų. Darbe paslaugų tiekėjas dar gali būti vadinamas pasikliaujančiąja šalimi (angl. *relying party*).

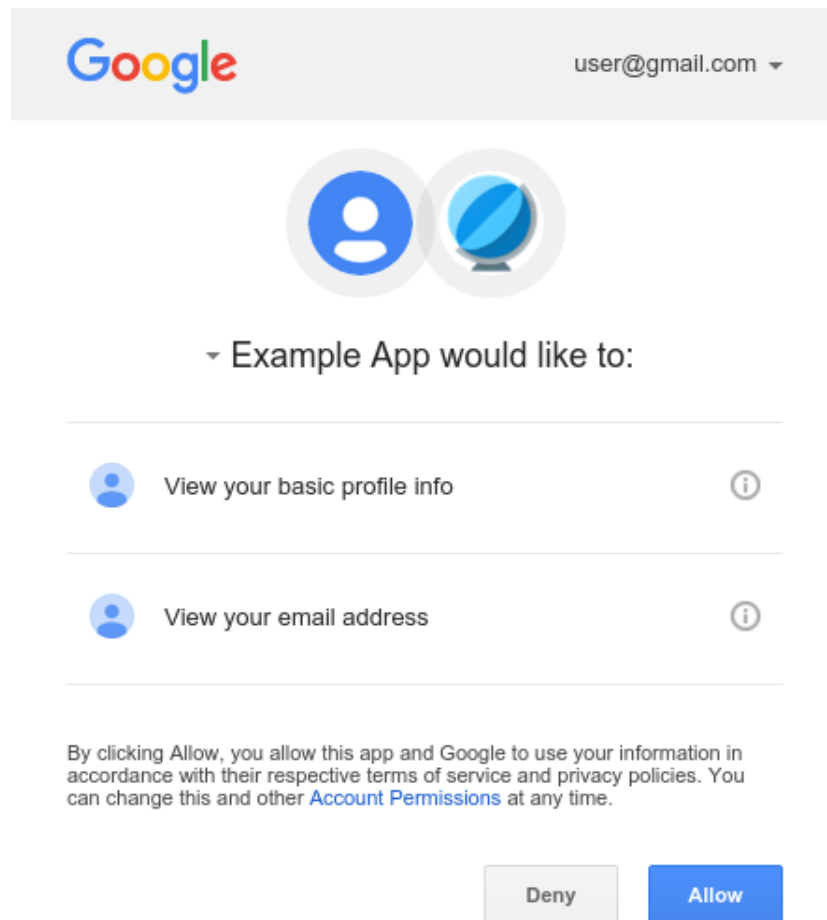
**Tapatybės tiekėjas** (angl. *identity provider*) - servisas ar taikomoji programa, skirta koordinuoti su tapatybe susijusius duomenis tarp naudotojų, jų naršyklių bei paslaugų tiekėjų [Stricest2011]. Pagrindinės tapatybės tiekėjo funkcijos: infrastruktūros naudotojų tapatybės duomenims apdoroti sukūrimas ir užklausų iš paslaugų tiekėjų bei naudotojų apdorojimas [Cao2010].

**Prieigos raktas** (angl. *token*) - tai objektas, identifikuojantis skaitmeninę tapatybę [TokenDefinition]. Šis raktas būna išduodamas tapatybės tiekėjo ir skirtas identifikuoti naudotoją. Raktas būna prisegtas prie visų autentifikuoto naudotojo užklausų ir leidžia paslaugos tiekėjui žinoti, koks naudotojas kreipiasi.

**Vienkartinis prisijungimas** (angl. *single sign on*) - **to be added**.

## Priedas nr. 1

### OAuth prašymas naudotojui autorizuoti paslaugą



12 pav. Naudotojo sutikimas leisti Example App programai pasiekti jo Google paskyros duomenis