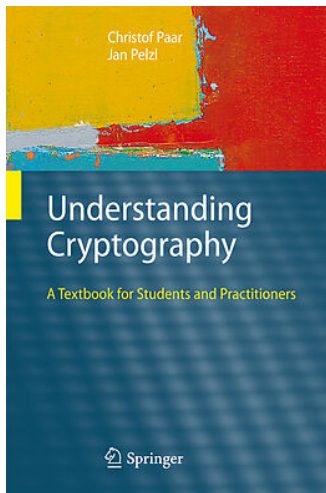


# Nhập môn An toàn Thông tin

## Mã dòng

# Tài liệu

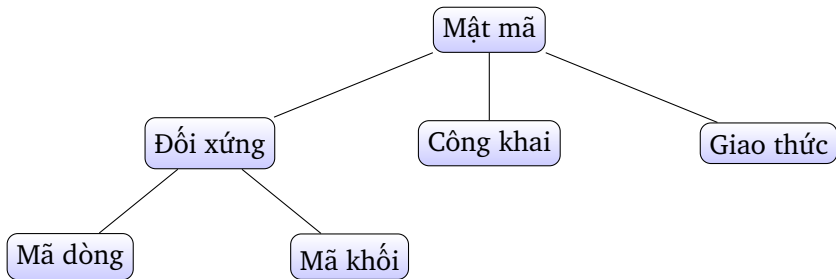
<https://www.crypto-textbook.com>



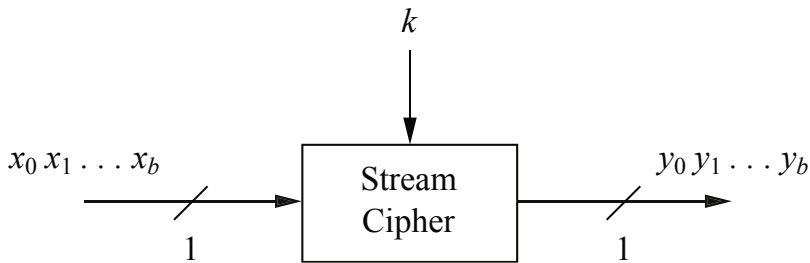
# Nội dung

- 1 Giới thiệu
- 2 Mã hóa và giải mã với hệ mã dòng
- 3 Bộ sinh số ngẫu nhiên
- 4 One Time Pad (OTP)
- 5 Hệ mã dòng trong thực tế

# Mật mã

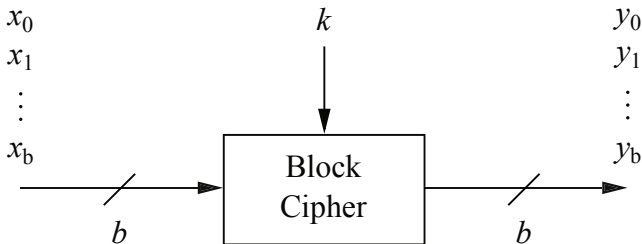


## Mã dòng



Các hệ mã dòng mã hoá từng bit riêng rẽ.

## Mã khối



Các hệ mã khối mã hoá mỗi lần cả một khối của bản rõ.

Ví dụ

Kích thước khối của

- AES (Advanced encryption standard) là 128 bit;
- DES (Data encryption standard) hoặc 3DES là 64 bit.

# Nội dung

- 1 Giới thiệu
- 2 Mã hóa và giải mã với hệ mã dòng
- 3 Bộ sinh số ngẫu nhiên
- 4 One Time Pad (OTP)
- 5 Hệ mã dòng trong thực tế

## Định nghĩa (Mã hoá và giải mã)

Dòng bản rõ, bản mã và khóa là các bit riêng rẽ. Cụ thể

$$x_i, y_i, s_i \in \{0, 1\}.$$

- Mã hoá:  $y_i = \text{Enc}(s_i, x_i) = x_i \oplus s_i$ .
- Giải mã:  $x_i = \text{Dec}(s_i, y_i) = y_i \oplus s_i$ .



## Ví dụ

Alice muốn mã hoá ký tự A, biểu diễn bởi mã ASCII. Mã ASCII của 'A' là  $65_{10} = 1000001_2$ . Giả sử các bit đầu tiên của dòng khoá là  $(s_0, \dots, s_6) = 0101100$ .

Alice	Oscar	Bob
$x_0, \dots, x_6 = 1000001 = A$		
$\oplus$		
$s_0, \dots, s_6 = 0101100$		
$y_0, \dots, y_6 = 1101101 = m$		
	$m=1101101$ →	
		$y_0, \dots, y_6 = 1101101 = m$
		$\oplus$
		$s_0, \dots, s_6 = 0101100$
		$x_0, \dots, x_6 = 1000001 = A$

## Khoá của mã dòng

- **Hỏi:** Làm thế nào để sinh dòng bit khoá  $s_i$ ?
- **Trả lời:** Liên quan đến việc sinh dãy số **ngẫu nhiên**.

# Nội dung

- 1 Giới thiệu
- 2 Mã hóa và giải mã với hệ mã dòng
- 3 Bộ sinh số ngẫu nhiên
- 4 One Time Pad (OTP)
- 5 Hệ mã dòng trong thực tế

## Ba kiểu số ngẫu nhiên



Thuật ngữ:

- Random Number Generator
- True RNG
- Pseudo RNG
- Cryptographically Secure PRNG

# Sinh số ngẫu nhiên thực sự

- Các số ngẫu nhiên thực sự phát sinh từ quá trình vật lý.
- **Ví dụ:** tung đồng xu, tung xúc xắc, di chuyển chuột, thời gian ấn phím, Microphone, camera, sự thay đổi tốc độ của ổ cứng,....
- Trên Linux, nguồn ngẫu nhiên có thể lấy từ file `/dev/random`.

```
1 > hexdump -C -n 8 /dev/random
2
3 00000000  10 59 69 d4 dd 1e ad 66   |.Yi....f|
4 00000008
5
```

# Sinh số giả ngẫu nhiên

- Bộ sinh số giả ngẫu nhiên sinh dãy bằng cách tính toán từ một giá trị seed ban đầu.
- Thông thường chúng được tính theo công thức truy hồi:

$$s_0 = \text{seed}$$
$$s_{i+1} = f(s_i), \quad i = 0, 1, \dots$$

- hoặc tổng quát hơn

$$s_{i+1} = f(s_i, s_{i-1}, \dots, s_{i-t})$$

với  $t$  là một giá trị cố định.

## Ví dụ

Hàm `rand()` trong ANSI C:

$$s_0 = 12345$$

$$s_{i+1} = 1103515245 \cdot s_i + 12345 \mod 2^{31}, \quad i = 0, 1, \dots$$

## Ví dụ dùng rand()

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <time.h>
4
5 int main(int argc, char **argv)
6 {
7     srand(time(0));
8     printf("%d\n", rand());
9     return 0;
10 }
```

Hàm `time(0)` trả về số giây tính từ thời điểm ban đầu kỷ nguyên máy tính (00:00:00 UTC, ngày 1 tháng 1 năm 1970); và dùng nó làm giá trị seed.



# Sinh số giả ngẫu nhiên an toàn

Bộ sinh số giả ngẫu nhiên an toàn là bộ sinh số giả ngẫu nhiên với tính chất: **Không thể dự đoán được**.

**Định nghĩa (Không dự đoán được)**

Cho  $n$  bit

$$s_i, s_{i+1}, \dots, s_{i+n-1}.$$

Không có thuật toán chạy trong thời gian đa thức để dự đoán bit tiếp theo  $s_{i+n}$  với xác suất thành công lớn hơn 50%.

# Nội dung

- 1 Giới thiệu
- 2 Mã hóa và giải mã với hệ mã dòng
- 3 Bộ sinh số ngẫu nhiên
- 4 One Time Pad (OTP)
- 5 Hệ mã dòng trong thực tế

# Mục đích

Xây dựng hệ mã “hoàn hảo”.

## Định nghĩa (An toàn không điều kiện)

Một hệ mật là *an toàn không điều kiện* hoặc *an toàn theo lý thuyết thông tin* nếu nó không thể bị phá ngay cả khi kẻ tấn công có nguồn tài nguyên tính toán vô hạn.

## Định nghĩa (One Time Pad)

One Time Pad (OTP) là hệ mã dòng trong đó

- 1 dòng bit khoá  $s_i$  được sinh bằng bộ sinh số ngẫu nhiên thực sự.
- 2 mỗi dòng bit khoá chỉ được sử dụng **một lần**.

## Nhược điểm của OTP

Người dùng phải

- sinh ra các khóa bí mật lớn,
- chia sẻ chúng an toàn,
- giữ chúng bí mật,
- tránh sử dụng lại khóa:

$$\begin{aligned}y_1 \oplus y_2 &= (x_1 \oplus s) \oplus (x_2 \oplus s) \\ &= x_1 \oplus x_2\end{aligned}$$

có thể rút ra nhiều thông tin về  $x_1, x_2$ .

## Tính xác thực của OTP

- OTP có thể bị giả mạo.  
Thay đổi các bit của bản mã sẽ làm cho các bit tương ứng của bản rõ bị thay đổi.
- OTP không cho phép xác thực nội dung thông điệp hay cho phép chống lại việc sửa đổi thông điệp.

## Bài tập

Giả sử bạn biết mã hóa của thông điệp “attack at dawn” dùng mã hoá OTP là

6c73d5240a948c86981bc294814d

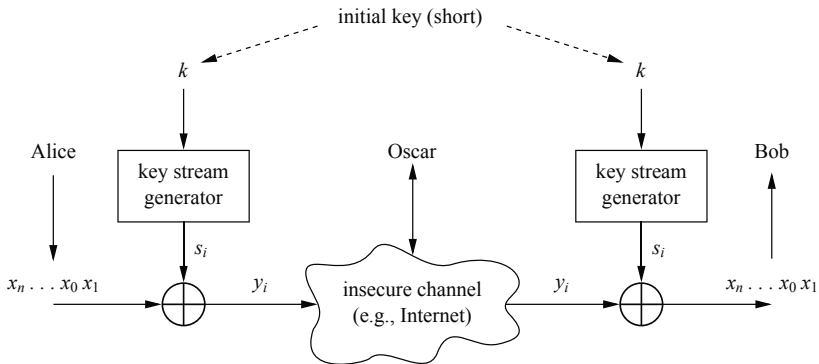
(bản rõ ở dạng mã ASCII 8-bit và bản mã được viết ở dạng hexa).  
Bản mã của thông điệp “attack at dusk” với cùng khóa OTP là gì?

# Nội dung

- 1 Giới thiệu
- 2 Mã hóa và giải mã với hệ mã dòng
- 3 Bộ sinh số ngẫu nhiên
- 4 One Time Pad (OTP)
- 5 Hệ mã dòng trong thực tế



# Mã dòng thực tế



# Mã dòng với PRNG

## Ví dụ (Đồng dư tuyến tính LCG)

$$S_0 = \text{seed}$$

$$S_i = A \cdot S_{i-1} + B \pmod{m}, \quad i = 1, 2, \dots$$

với  $m$  có kích thước khoảng 100 bit; và  $S_i, A, B \in \{0, 1, \dots, m-1\}$ .

Khoá của hệ mã dòng là  $k = (A, B)$ .

# Tấn công hệ mã dựa trên LCG

Giả sử Oscar biết  $x_1, x_2, x_3$ .

- 1 Oscar tính  $S_1, S_2, S_3$ .
- 2 Ta có

$$S_2 = A \cdot S_1 + B \mod m$$

$$S_3 = A \cdot S_2 + B \mod m$$

Đây là hệ phương trình đồng dư tuyến tính với hai biến!

## Tấn công hệ mã dựa trên LCG 2

$$A = (S_2 - S_3)(S_1 - S_2)^{-1} \mod m$$

$$B = S_2 - S_1(S_2 - S_3)(S_1 - S_2)^{-1} \mod m$$

Không dùng LCG để sinh dòng bit cho khoá!



25  
SOICT

VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG  
SCHOOL OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

Cảm ơn!

