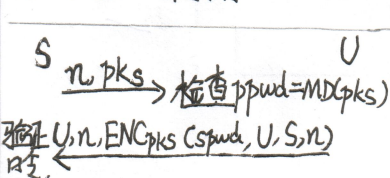


**优点:** ①研究了非对称场景中(即S持有公私钥, 而U有口令)的强鉴别协议和密钥交换的协议, 且表明这些协议可在标准密码下可证明; ②严格证明了公钥技术对于抵抗离线猜测攻击是必要的; 引入了public password的概念, 适用于用户无S的公钥的情况; 另外, 也介绍了语义安全性无法保证协议的安全性; ③文中的证明(特别是指出矛盾的过程)论述清晰。

**问题:** ①文中提出的public password提前提供给用户这一操作, 是为了验证服务器端, 但提到public password只保证完整性, 适用于S是安全的情况, 且用户再持有一个public password也会影响可行性; ②文中摘要中先提到公钥技术在对抗离线猜测攻击的重要性, 后引入到public password, 文章中相反; ③3.3节介绍Server Compromise时, 若口令文件丢失而服务器私钥安全, 则敌手仍要猜测 $p_2$ , 但 $p_2$ 与 $p_1$ 结构相同应也需做进一步猜测。

### 使用S公钥的口令鉴别

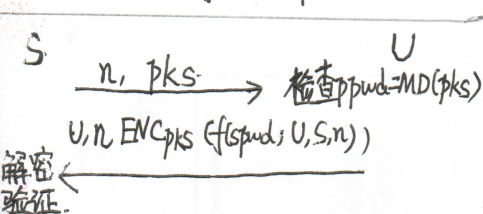
#### 1> 加密口令传输



预设 public password:  $ppwd := MD(pks)$

ENC 足够随机,  
随机数  $n$  用于提供 freshness

#### 2> 通用 Challenge - Response 协议 (后续主要研究)



只通过公钥隐藏响应来防止离线猜测攻击是不够的。  
另外采用了一对一的函数  $f$  来使用口令加密

▲ ENC 的安全性: ①语义安全性要求 ENC 必须是足够随机。即给定公钥  $pk$ , 密文  $c$ , 可能明文  $m_1, m_2$ , 只通过加密  $m_1, m_2$  来比较是不够的。(但这不足以证明协议安全性)。

②抵抗选择密文攻击 弱化  $\rightarrow$  ciphertext-verification 攻击  
即敌手对给定的  $(m, c')$  可知  $c'$  是否为  $m$  的密文 ( $c' \neq c$ )

▲  $f$  的结构: 保证一对一: one to one. (抗碰撞)  
其中,  $f(spwd; n, U, S) = (spwd, n, U, S)$  为一对一

▲ 实现用户匿名性: 用户的  $U$  仅在第2步的  $ENC_{pks}$  中传输, 即S在未知用户身份的情况下发送  $ppwd$  和挑战。

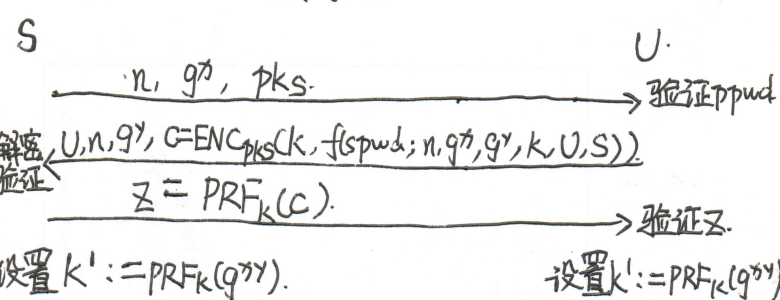
▲ 通过更改  $f$  的定义可抵抗服务器被攻破例:

$p_1 = H_1(spwd, U, S), p_2 = H_2(spwd, U, S), p_3 = H_3(p_2, salt)$   
 $\Rightarrow f(spwd; n, U, S) \stackrel{\text{def}}{=} \langle MAC_{p_1}(n, U, S), p_2, n \rangle$   
可抵抗服务器私钥被破坏及口令文件被破坏。

### 3> 双向鉴别与密钥交换.

▲ 双向鉴别: U 在第2步将一个密钥  $k$  加密后发送给 S, S 使用  $k$  来作为 MAC 的密钥. (R有S可解密)

▲ 前向安全性: 采用 DH 交换来完成



语义安全性不足以抵抗离线猜测攻击: 敌手可通过只替换响应  $C$  中的前面的一个或多个比特位来排除多个口令, 实现划分攻击, 因此必须要增加抵抗 ciphertext-verification 攻击。

### 证明单向口令鉴别的安全性. Game: 安全参数 $k$ 公开.

S: 选择公私钥  $(sk_s, pks)$ , 公开  $pks$ , 接收  $(U, spwd)$   
可开启会话  $sid$ , 收到  $(U, sid, a)$   
若存在  $(U, spwd)$  和  $sid$ , 鉴别成功输出  $(U, sid)$  并删除  $sid$ .  
鉴别失败, 输出  $(U, sid, \perp)$ .

U: 选  $spwd$ , 发送  $U$  和  $spwd$  给 S.  
收到  $sid$  时发送  $(U, sid, a)$ , 并输出  $(S, sid)$ .  
敌手可窃听, 篡改, 伪造, 创建用户,

▲ 证明定理1: 一个抵抗密文验证攻击的加密方案,  $f$  为一对一函数, 则被破坏的概率至多为  $G'(k, l, m) = m \cdot l \cdot G(k)$   
 $\rightarrow$  若敌手产生一个  $U$ -reply  $y = \langle U, sid, a \rangle$  且与用户  $U$  的 reply 的不同且被 S 接受, 则 I fool S, 只有 fool, 才能赢得 game.  $\rightarrow$  当限制敌手不可转发未更改的  $U$ -reply 及不可重放时, 仍有相同概率  $\rightarrow$  (采用矛盾证明). 若概率  $p$  为  $(l, m)$ -run, ( $m$  次运行猜测,  $U$  至多输出  $(\text{对 } (S, sid))$ ), 则对于  $(l, 1)$ -run, 概率  $\geq \frac{p}{m} = \frac{1}{m} + \frac{p}{m}$ ,  $\rightarrow$  则敌手在密文验证攻击中有优势  $G = \frac{p}{m}$ , 与假设(抵抗密文验证攻击)矛盾。

安全口令协议需公钥技术抵抗离线猜测攻击; 通过证明可保证单向口令鉴别的协议也可完成密钥交换完成,

对于一个抵抗字典攻击的口令认证协议, 若字典空间为  $2^k$ , 则若 S 和 U 选择了相同口令才可交换, 否则则重新选择口令, 而窃听者无法猜测口令, 因此可完成 secret 的交换

Public Passwords. 用于 U 无法验证 S 公钥, 需保证完整性, 一般通过映射为可读字符, 提供相似字符串供用户选择, 或通过图形完成。