



# UNIVERSITÀ DI PISA

Computer Engineering

Formal Methods for Secure Systems

## *Project Report*

---

*TEAM MEMBERS:*

Matteo Biondi

Olgerti Xhanej

Academic Year: 2020/2021

# Contents

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>2</b>
1.1	Descrizione del problema . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Scelte di Sviluppo</b>	<b>3</b>
2.1	Strategia Attacco . . . . .	3
2.2	Scelta dei parametri . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Implementazione</b>	<b>4</b>
3.1	VanillaCase . . . . .	4
3.2	Attacco all'accelerazione . . . . .	4
3.3	Attacco alla Posizione . . . . .	5
3.4	Configurazione in Comune . . . . .	5
3.5	Comportamento degli Attacchi . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Analisi dei Risultati</b>	<b>7</b>
4.1	VanillaCase . . . . .	7
4.1.1	Risultati Co-Simulazione . . . . .	7
4.2	Attacco all'accelerazione . . . . .	7
4.2.1	Attacco Semplice . . . . .	7
4.2.2	Attacco Multiplo . . . . .	9
4.3	Attacco alla X . . . . .	9
4.3.1	Risultati Co-Simulazione . . . . .	10
4.3.2	Risultati DSE . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>12</b>
5.1	VanillaCase . . . . .	12
5.2	Attacco all'accelerazione . . . . .	12
5.3	Attacco alla X . . . . .	12

# 1 — Introduzione

## 1.1 Descrizione del problema

Tramite il software Into-CPS viene richiesto di modellare degli scenari con una following car che insegue una leading Car ad una distanza desiderata di 15m. L'unica dimensione presa in oggetto l'asse x.

L'obiettivo del progetto il seguente: analizzare possibili attacchi al suddetto sistema che possono causare uno scontro tra i due veicoli.

## 2 — Scelte di Sviluppo

### 2.1 Strategia Attacco

Gli attacchi verranno implementati utilizzando la tecnica del *Man-in-the-Middle*: verrà introdotta una FMU semplificata tra un punto di comunicazione di due FMU, questo consentir di semplificare la modifica dell'implementazione dell'attacco in quanto non necessario conoscere i dettagli implementativi delle FMU in gioco. Questo a patto di un maggior overhead del sistema per effettuare la comunicazione dei parametri tra le varie FMU.

### 2.2 Scelta dei parametri

- **Step-size: 0.01s.** E' un buon trade-off tra un sensing pi preciso ed una durata di simulazione accettabile.
- **Tempo di Simulazione: 100s.** Abbiamo valutato questo tempo come un ragionevole trade-off tra la capacit di computazione delle nostre macchine ed i risultati che possiamo mettere in luce.

## 3 — Implementazione

### 3.1 VanillaCase

Nella seguente figura è possibile osservare le connessioni logiche tra tre FMU principali:

- **FMU of the leading car:** questa FMU implementa il comportamento della leading car. Per funzionare non ha bisogno di alcun input da altre FMU e produce in output la posizione della macchina, la velocità e la sua accelerazione.
- **FMU of the following algorithm:** questa FMU implementa l'algoritmo di inseguimento. Presi in ingresso i parametri di posizione, velocità e accelerazione della leading car ed i parametri di posizione e velocità della following car produce in output l'accelerazione per la following car.
- **FMU of the following car:** questa FMU implementa il comportamento della following car. Per funzionare prende in ingresso l'accelerazione dalla precedente FMU e produce in output la sua posizione e velocità.

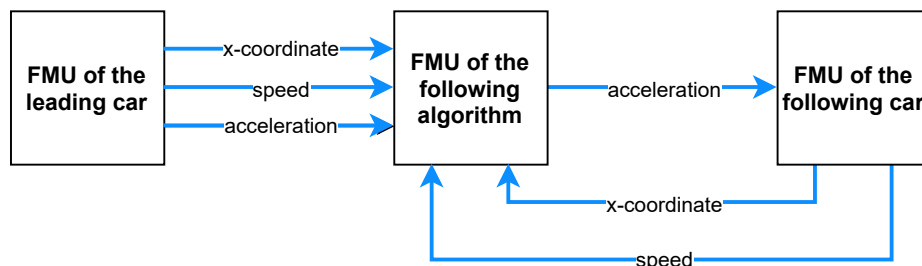


Figure 1: Multi-Model schema del VanillaCase

In figura 2 viene rappresentata l'overview del relativo Multi-Model sviluppato con il tool INTO-CPS.

... Overview Vanilla Case ...

### 3.2 Attacco all'accelerazione

A differenza dello schema presentato nel VanillaCase, viene ora aggiunto un ulteriore FMU situato fra "FMU of the following algorithm" e "FMU of the following car" gi presenti. Il nuovo FMU implementa con strategia *Man-in-the-Middle* un attacco di tipo data alteration sull'accelerazione passata tra il following algorithm e la following car. Fare riferimento alla sezione 3.5 per dettagli sul comportamento dell'attacco.

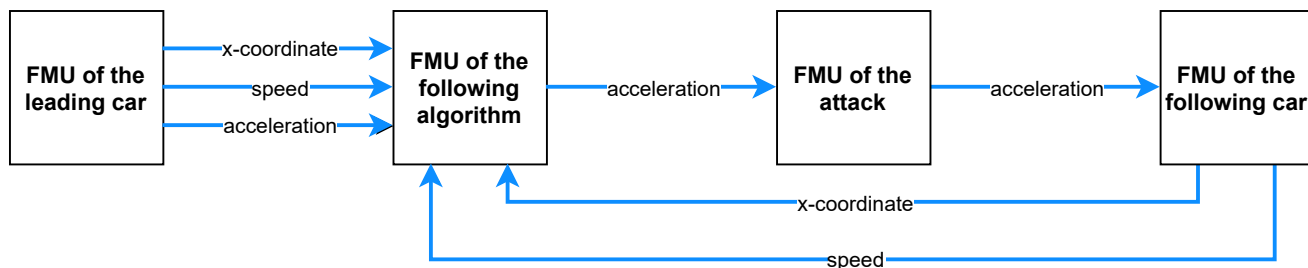


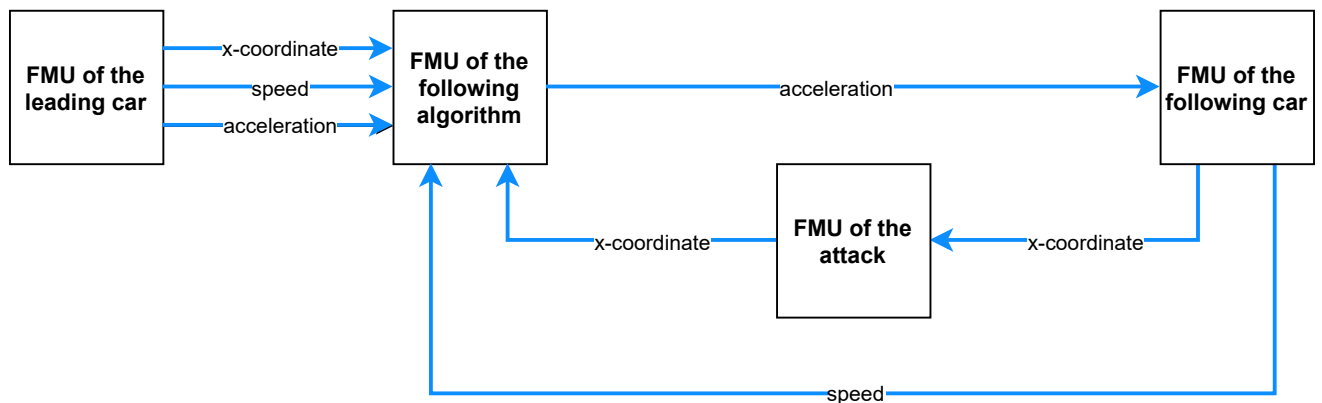
Figure 2: Multi-Model schema dell'Attacco alla Accelerazione

In figura 4 viene rappresentata l'overview del relativo Multi-Model sviluppato con il tool INTO-CPS.

... Overview Caso Singolo ... ... Overview Caso Multiplo ...

### 3.3 Attacco alla Posizione

A differenza dello schema presentato nel VanillaCase, viene ora aggiunto un ulteriore FMU situato fra "FMU of the following car" e "FMU of the following algorithm" gi presenti. Il nuovo FMU implementa con strategia *Man-in-the-Middle* un attacco di tipo data alteration sulla posizione passata tra la following car e il following algorithm. Fare riferimento alla sezione 3.5 per dettagli sul comportamento dell'attacco.



**Figure 3:** Multi-Model schema dell'Attacco alla Posizione

In figura 6 viene rappresentata l'overview del relativo Multi-Model sviluppato con il tool INTO-CPS.

... Overview Caso Singolo ... ... Overview Caso Multiplo ...

### 3.4 Configurazione in Comune

La configurazione dei seguenti FMU verr applicata per tutte le simulazioni che verranno effettuate.

- **LeadingCar:**
  - Posizione iniziale **x0**: 50m
  - Velocit iniziale **v0**: 0m/s
- **FollowingAlgorithm:**
  - **c1**: 0.5
  - **eps**: 1
  - **omega\_n**: 0.2
- **FollowingCar:**
  - Posizione iniziale **x0**: 0m
  - Velocit iniziale **v0**: 0m/s

### 3.5 Comportamento degli Attacchi

L'FMU che verr utilizzata negli attacchi MITM presenter due implementazioni diverse:

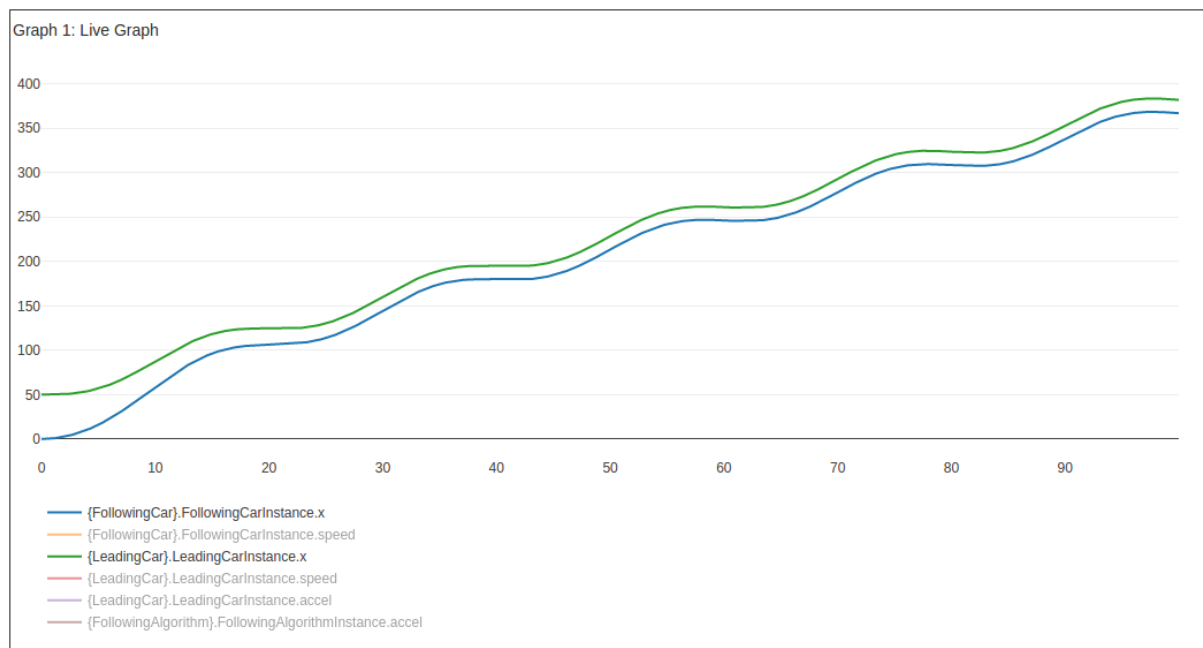
- **Attacco Semplice:** l'attacco consiste nel modificare l'input dell'AttackFMU con il valore del parametro **attack\_value** dall'istante temporale **attack\_time** fino al termine della simulazione. Tale valore viene restituito in output dall'AttackFMU. Tale FMU implementata tramite il file `Attack_fmu.fmu`.
- **Attacco Multi-step:** l'attacco consiste nel modificare l'input dell'AttackFMU con il valore del parametro **attack\_value** per un tempo pari a **attack\_duration**, ripetuto **attack\_occurencies** volte e separato nel tempo da **attack\_distance** secondi. Tale valore viene restituito in output dall'AttackFMU. L'attacco inizier dall'istante temporale **attack\_time**. Tale FMU implementata tramite il file `MultiStep_MultiAttacks_Fmu.fmu`.

## 4 — Analisi dei Risultati

### 4.1 VanillaCase

#### 4.1.1 Risultati Co-Simulazione

E' stata effettuata una simulazione nel caso base per accertarsi che il comportamento del sistema conduca alla convergenza delle due macchine.



**Figure 4:** Posizione x della LeadingCar (verde) e FollowingCar (blu)

La distanza media tra le due auto pari a **18.49m**. Dopo un iniziale periodo di transizione di circa 20s il sistema raggiunge la convergenza attesa e i due veicoli proseguono il percorso ad una distanza approssimativa di 15m fino a fine simulazione.

... immagine accel\_speed ...

Dalla figura sopra riportata inoltre osservabile come negli istanti iniziali la following car abbia una accelerazione positiva maggiore di quella della leading. Questo si riflette inoltre sulle relative velocit. Il motivo di questo comportamento dovuto all'iniziale periodo di transizione in cui la following car recupera la distanza iniziale (molto maggiore di 15m) dalla leading car.

### 4.2 Attacco all'accelerazione

#### 4.2.1 Attacco Semplice

**Risultati DSE** Come primo approccio all'analisi al sistema stato scelto di fare uso del DSE, configurato andando a variare l'**attack\_value** e l'**attack\_time** con i seguenti parametri::

- **Attack\_value:** [-5, -1, 0, 1, 5]
- **Simulation\_time:** [0s, ..., 40s] con step a 5



I risultati ottenuti sono stati successivamente elaborati cos da estrapolare il seguente grafico che mostra la percentuale degli incidenti per ogni **attack\_value** al variare di **attack\_time**. Per individuare le condizioni di attacco stato necessario estrapolare la distanza minima delle due macchine sull'intero tempo di simulazione.

...Immagine di excel...

Come si pu notare, possibile individuare tre casi ben distinti:

- **Attacchi con accelerazione negativa:** La following car portata a rallentare con andamento lineare fino a cambiare la propria direzione di marcia. In questo caso le macchine tendono ad allontanarsi e l'incidente non avr luogo. Inoltre doveroso sottolineare che la following car perde completamente la capacit di inseguimento della leading car.
- **Attacchi con accelerazione pari a 0:** dal grafico emerge una chiara necessit di uno studio pi approfondito di questa casistica in quanto non si delinea alcun risultato conclusivo. Essendo che l'accelerazione resta costante e pari a 0, la velocit della following car rimane costante al valore nel momento **Attack\_time**. La presenza o meno di incidenti dipende quindi proprio dal valore della velocit e quindi da **Attack\_time**
- **Attacchi con accelerazione positiva:** La following car portata ad aumentare la propria velocit con andamento lineare . In questo caso le macchine tendono ad avvicinarsi e l'incidente avr luogo.

Esistono tuttavia condizioni speciali che doveroso sottolineare:

- **Attacchi con accelerazione negativa:** Se la leading car decellerasse con continuit (per un intervallo di tempo sufficientemente ampio ) pi di quanto non faccia la following car sotto attacco, allora in tal caso l'incidente avverrebbe
- **Attacchi con accelerazione positiva:** Se la leading car accelerasse con continuit (per un intervallo di tempo sufficientemente ampio ) pi di quanto non faccia la following car sotto attacco, allora in tal caso l'incidente non avverrebbe

**Risultati Co-Simulazione** Con l'obiettivo di rafforzare quanto appena descritto e individuato tramite l'analisi dei risultati del DSE, vengono qui riportati tre casi fondamentali.

**Attacchi con accelerazione negativa pari a -1** Diseguito sono riportati i grafici in cui sono raffigurati l'attacco alle accelerazioni (Fig ...) e le posizioni dei due veicoli (Fig ...) L'attacco stato eseguito con:

- **attack\_value:** -1
- **attack\_time:** 20s

.....immagini.....

Dalle osservazioni fatte si pu evincere quanto segue: \*\*\*\*\*Da rivedere\*\*\*\*\*

- La following car e la leading car fanno un incidente. Essendo che l'accelerazione costante e tale che  $\text{Attack\_value} > 0$ , allora la velocit tende ad aumentare sempre pi. L'allontanamento da leading avverr in modo esponenziale
- La velocit di following car in crescita lineare
- L'accelerazione che following algorithm pensa di dire a following car sempre minore con andamento quasi esponenziale. Avr sicuramente delle micro-oscillazioni ma sono impercettibili a causa dell'elevata distanza dalla leading car. Quindi una decelerazione/accelerazione della leading car ha un effetto trascurabile su following Algorithm

**Attacchi con accelerazione positiva pari a 1** Diseguito sono riportati i grafici in cui sono raffigurati l'attacco alle accelerazioni (Fig ...) e le posizioni dei due veicoli (Fig ...) L'attacco stato eseguito con:

- **attack\_value:** 1
- **attack\_time:** 20s

.....immagini.....

Dalle osservazioni fatte si pu evincere quanto segue: \*\*\*\*\*Da rivedere\*\*\*\*\*

- la following car non fa un incidente e continua la sua corsa in senso opposto rispetto alla leading car. Essendo che l'accelerazione costante e tale che  $\text{Attack\_value} > 0$  allora la velocit tende ad aumentare sempre pi. L'allontanamento da leading avverr in modo esponenziale
- la velocit di following car decresce sempre pi fino ad annullarsi e poi a cambiare segno (facendo muovere la macchina in retromarcia)
- l'accelerazione che following algorithm pensa di dire a following car sempre maggiore e con un andamento quasi esponenziale. Avr sicuramente delle microoscillazioni ma sono impercettibili a causa dell'elevata distanza dalla leading car. Quindi una decelerazione/accelerazione della leading car ha un effetto trascurabile su following Algorithm. Non ci sar convergenza

**Attacchi con accelerazione pari a 0** \*\*\*\*\*inserire una tabella\*\*\*\*\*

#### 4.2.2 Attacco Multiplo

In questa sezione vengono riportati due diverse condizioni di attacco in cui quest'ultimo ha una durata di un certo numero di step e si ripete pi volte nel tempo. L'obiettivo quello di individuare una condizione in cui, nonostante gli attacchi ripetuti, il sistema risulta tollerante e uno invece in cui l'attacco porta a un incidente fra i due veicoli

#### Risultati Co-Simulazione

**Attacco senza incidente** .....immagini.....

Attacco con incidente .....immagini.....

## 4.3 Attacco alla X

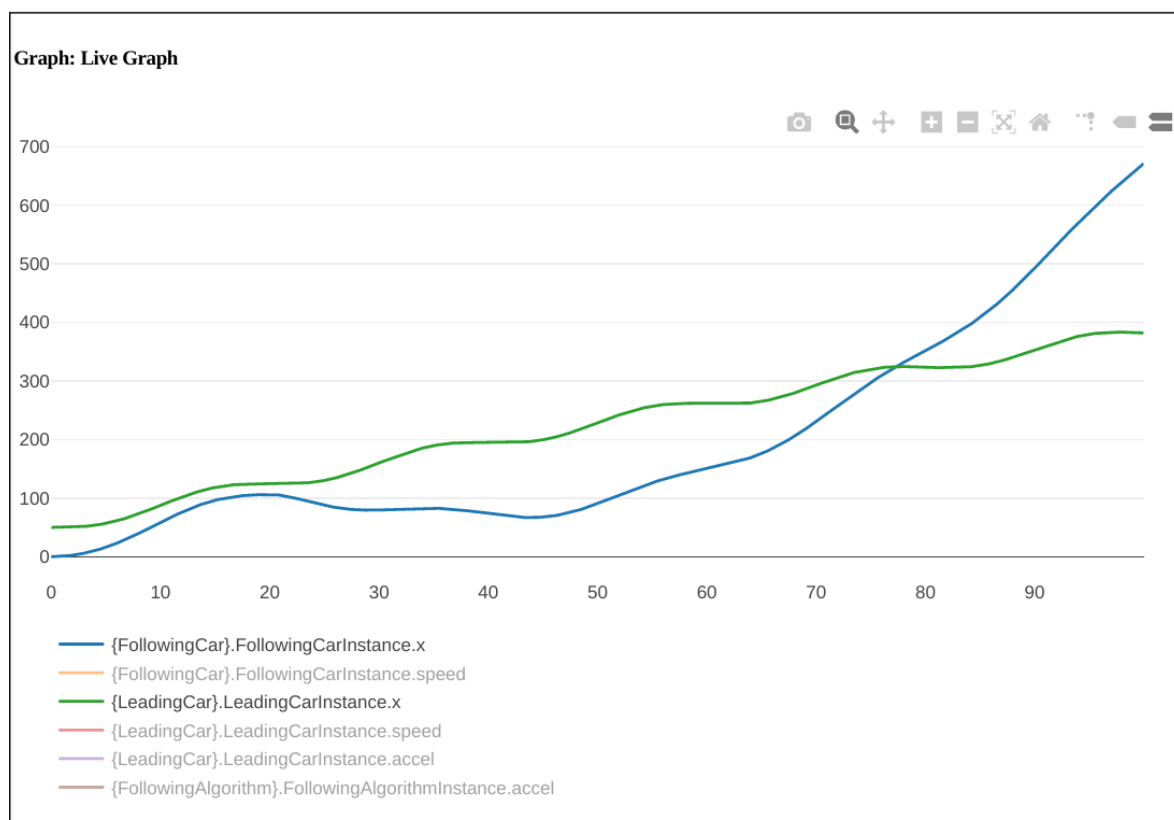
### Attacco Semplice

#### 4.3.1 Risultati Co-Simulazione

Per cercare di dare un'interpretazione ai risultati del successivo studio verr prima analizzato un caso d'esempio con i seguenti parametri:

- **attack\_value:** 200
- **attack\_time:** 20s

Si ottiene il seguente plot:



**Figure 5:** Posizione x della LeadingCar (verde) e FollowingCar (blu)

Dal seguente risultato possibile evincere tre differenti zone di comportamento della following car: nel **primo caso** nel quale l'attacco non viene ancora effettuato, la following car tende ad avvicinarsi alla leading car alla distanza configurata; nel **secondo caso**, dal un tempo di 20s ad uno di circa 40s, l'attacco inizier ma la leading car non avr superato ancora l'**attack\_value** impostato, che rappresenta la (alterata) posizione della following car: quest'ultima penser di trovarsi davanti e decelerer; il **terzo caso**, dopo 40s, nel quale

la leading car ha superato l'attack value e perci la following car inizier a riavvicinarsi fino all'impatto tra le due auto. Per come configurata la leading car, ovvero che tender sempre ad andare "in avanti" con qualche oscillazione nella velocit, facile intuire che **un incidente con questo tipo di attacco per un tempo sufficiente avr sempre luogo**, in quanto esister sempre un tempo nella quale la leading car superer l'attack\_value, per quanto elevato possa essere quest'ultimo.

#### 4.3.2 Risultati DSE

E' stato studiato l'esito dell'attacco (INCIDENTE/NON INCIDENTE) andando a variare l'**attack\_value** e l'**attack\_time** con i seguenti parametri:

- **Attack\_value:** [0 .. 200] con step a 1
- **Simulation\_time:** [50s, 100s]

I risultati ottenuti possono essere riassunti nella seguente tabella

Tempo di Simulazione	Attack Value	Risultato
50s	[0, 149]	INCIDENTE
	[150, 199]	NO INCIDENTE
100s	[0, 199]	INCIDENTE
	-	NO INCIDENTE

Come si pu notare il tempo una variabile importante per questo tipo di attacco, con un tempo sufficientemente alto l'attacco ha sempre luogo come detto in precedenza.

**Attacco Multiplo** Sono stati individuati quattro diverse configurazioni che portano luogo a quattro classi di risultati diversi:

- **Attack\_occurencies:** 3
- **Attack\_duration:** 2s
- **Attack\_time:** [30s, 50s, 70s]
- **Attack\_value:** 200
- **Attack\_distance:** 5s
- **Step\_size:** 0.01s

L'attacco pertanto avr un pattern simile a livello temporale, la variabile l'inizio dell'attacco stesso. I risultati degli esperimenti sono riassunti nella seguente tabella

Attack Time	Distanza Min-ima	Risultato
30s	14.9368	NO INCIDENTE
50s	0.639284	NO INCIDENTE
70s	-20.38	INCIDENTE

Una semplice interpretazione di questi risultati si basa sul fatto che il following algorithm produce un'accelerazione maggiore in caso la distanza tra le due auto sia maggiore: considerato che la distanza della following car vista dal following fissa (per via dell'attacco in corso), nel caso il tempo di inizio sia maggiore, maggiore sar la posizione della leading car e perci maggiore sar l'accelerazione in input che porter ad una collisione nel caso di Attack time pari a 70s.

## 5 — Conclusioni

5.1 VanillaCase

5.2 Attacco all'accelerazione

5.3 Attacco alla X