

Università degli studi di Modena e Reggio Emilia  
Dipartimento di Ingegneria "Enzo Ferrari"

---

*Corso di Laurea in Ingegneria Informatica - Sede di Mantova*

Titolo: prima riga  
Seconda riga  
Terza riga  
Quarta riga

Relatore:  
Prof. Luca Ferretti

Candidato:  
Giulio Barabino

Correlatore:  
Ing. Federico Magnanini

---

Anno Accademico 2021/2022

# Indice

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>Introduzione</b>                           | <b>1</b>  |
| <b>2</b> | <b>Conoscenze di Base</b>                     | <b>2</b>  |
| 2.1      | Crittografia asimmetrica . . . . .            | 2         |
| 2.2      | Single Sign-On . . . . .                      | 2         |
| 2.3      | Survivability . . . . .                       | 3         |
| 2.4      | Passwordless . . . . .                        | 4         |
| 2.5      | FIDO . . . . .                                | 5         |
| 2.5.1    | Rilevamento tentativi di clonazione . . . . . | 5         |
| <b>3</b> | <b>Modellazione del sistema</b>               | <b>7</b>  |
| 3.1      | Attori . . . . .                              | 7         |
| 3.2      | Flusso operativo . . . . .                    | 9         |
| 3.2.1    | Fase di registrazione . . . . .               | 9         |
| 3.2.2    | Fase di autenticazione . . . . .              | 10        |
| <b>4</b> | <b>Dettagli</b>                               | <b>12</b> |
| 4.1      | Modifica della libreria FIDO2 . . . . .       | 13        |
| 4.2      | Modifica del codice Solo . . . . .            | 14        |
| 4.3      | Testing . . . . .                             | 18        |
| <b>5</b> | <b>Prestazioni</b>                            | <b>20</b> |
| 5.1      | Raccolta dei dati . . . . .                   | 20        |
| 5.2      | Valutazione dei dati . . . . .                | 21        |

# Capitolo 1

## Introduzione

# Capitolo 2

## Conoscenze di Base

In questa sezione verranno introdotti i concetti necessari per proseguire con la lettura dei capitoli successivi.

### 2.1 Crittografia asimmetrica

La crittografia asimmetrica è un tipo di crittografia in cui ogni attore possiede una coppia di chiavi: una **pubblica** e una **privata**. Gli usi della crittografia asimmetrica sono due:

- Cifrare le comunicazioni: tramite la chiave pubblica del destinatario è possibile cifrare un messaggio che solo il destinatario può decifrare usando la propria chiave privata.
- Firmare digitalmente: tramite la propria chiave privata un attore può apporre su un messaggio, autenticandolo, la firma, la quale può essere verificata tramite la chiave pubblica del firmatario.

### 2.2 Single Sign-On

Il *Single Sign-On* è un protocollo molto diffuso utilizzato per autenticare utenti a servizi Web. Il protocollo è eseguito da un utente, un User Agent, un Identity Provider e un

Service Provider. L'User Agent è un software usato dall'utente che permette l'interazione con un contenuto Web. L'Identity Provider è un attore terzo che si occupa di fornire un sistema di autenticazione sicuro, creando e gestendo le credenziali degli utenti, a servizi Web che lo richiedano. L'Identity Provider possiede degli Identity Server presso cui gli utenti devono eseguire le operazioni di autenticazione. Il Service Provider è un fornitore di servizio Web che non implementa sistemi di autenticazione propri ma utilizza quelli messi a disposizione dall'Identity Provider. Qualora l'utente si autentichi con successo presso l'Identity Server gli viene fornito un token di autenticazione firmato dell'Identity Server, che deve presentare al Service Provider per poter fruire di quel servizio. Una volta presentato il token al Service Provider sarà autenticato a tutti quei servizi messi a disposizione dal Service Provider che fanno uso dello stesso Identity Provider, da qui l'accezione *single* di *sign-on*.

## 2.3 Survivability

La centralizzazione dello schema SSO lascia spazio ad attacchi in cui un malintenzionato prenda il controllo dell'Identity Server e utilizzi la chiave privata dello stesso per firmare token di autenticazione forgiati arbitrariamente, così da poter poi impersonare qualunque utente egli voglia. Vengono in aiuto gli schemi cosiddetti *survivable SSO* che possono limitare tali criticità sfruttando più Identity Server. Un singolo Identity Provider gestisce quindi più Identity Server e l'utente deve autenticarsi presso un sottoinsieme di questi, i quali rilasciano poi un **token** firmato collettivamente.

La componente survivable risiede nel fatto che viene tollerato un certo numero di Identity Server violati e, di conseguenza, viene richiesto un token in funzione di questo numero. Con una soglia di tolleranza di server maligni sufficiente si riesce a garantire l'integrità del meccanismo di autenticazione e un overhead, dovuto alla reiterazione dei passaggi, trascurabile.

## 2.4 Passwordless

L'autenticazione passwordless è un metodo di autenticazione che permette ad un utente di effettuare il login ad un servizio senza la necessità di conoscere una password o più genericamente una conoscenza considerata segreta. Tipicamente utilizza una coppia di chiavi crittografiche, una privata e una pubblica: la prima è generata e immagazzinata sul dispositivo dell'utente, mentre la seconda è inviata al server così che esso possa verificare l'autenticità dei messaggi ricevuti. La chiave privata, o segreta, non lascia mai il dispositivo su cui è stata creata e per accedervi è necessaria l'autorizzazione ottenuta tramite **mediazione** da parte dell'utente. Un'azione è detta mediata da un utente qualora sia necessario il suo esplicito consenso. Il consenso può avvenire, ad esempio, premendo il bottone sul dispositivo fisico.

La registrazione passwordless e, conseguentemente, l'autenticazione vengono svolte seguendo un meccanismo *challenge-response*: al pervenire di una richiesta di registrazione il server invia una cosiddetta *challenge*. L'utente che ha iniziato l'operazione ha il compito di apporre, tramite propria chiave privata, una firma crittografica sulla challenge e di fornire in risposta al server la challenge firmata accompagnata dalla chiave pubblica. Così facendo il server verifica l'autenticità della firma tramite la chiave appena ricevuta e in caso di esito positivo immagazzina la chiave pubblica. La fase di autenticazione è svolta in modo analogo con la differenza che il server è già in possesso della chiave pubblica e non è quindi necessario inviarla.

Come si può vedere non viene scambiato alcun segreto e l'unica interazione richiesta all'utente è quella in fase di firma della challenge. Anche allora l'utilizzatore non deve inserire codici o password ma semplicemente mediare l'operazione tramite uno dei metodi sopra elencati. Sfruttando l'autenticazione passwordless è possibile sopperire alle criticità tipiche dei segreti a bassa entropia come le password, quali phishing, brute forcing etc.

## 2.5 FIDO

FIDO Alliance è un'associazione nata nel 2013 con lo scopo di migliorare i sistemi di autenticazione tramite la diffusione dell'autenticazione passwordless. Sono gli autori di *FIDO*, un set di specifiche che include gli standard **CTAP** e **WebAuthn**. Nel corso degli anni vi sono stati un susseguirsi di iterazioni degli standard, prima conosciuta come Universal Authentication Factor per poi diventare Universal 2nd Factor e giungere infine alla versione corrente FIDO 2.0.

Il protocollo CTAP definisce le API che un client può utilizzare per comunicare con un autenticatore. Il protocollo WebAuthn si occupa invece di definire le API per l'autenticazione a servizi web sfruttando le chiavi crittografiche.

In particolare definiscono tutto il necessario per programmare un autenticatore e un server come: strutture dati, metodi, requisiti di funzionamento, encoding dei dati etc.

### 2.5.1 Rilevamento tentativi di clonazione

Compito dell'Identity Server è anche quello di rilevare eventuali tentativi di duplicazione dell'autenticatore fisico. Per fare ciò lo standard FIDO prevede un **contatore**, sia esso globale o multiplo, aggiornato dall'autenticatore ad ogni operazione avvenuta con successo. Il contatore prende il nome di *signature counter*. Il server mantiene in memoria l'ultimo valore ricevuto e, all'interazione successiva, controlla che non vi siano discrepanze. Ad esempio, ipotizzando di avere allo stesso tempo:

- Un autenticatore originale con contatore pari a  $m$
- Un autenticatore clone dell'originale con contatore pari a  $m$

Se l'autenticatore originale si autentica presso un servizio, questi aggiorna il proprio contatore a  $m + 1$ . Il clone, tentando di autenticarsi allo stesso servizio, fornisce un valore del contatore pari a  $m$ , dunque minore di quello salvato in memoria dal server al momento dell'ultima interazione con l'autenticatore originale. In questo modo, il server riconosce il clone in quanto tale.

Ne consegue che il rilevamento del tentativo di clonazioni basato sul contatore risulta:

- Inefficace finché il clone non procede ad autenticarsi
- Fallace se il clone procede ad autenticarsi prima dell'originale: quest'ultimo viene di fatto invalidato nonostante sia legittimo



# Capitolo 3

## Modellazione del sistema

In questo capitolo verranno inizialmente descritti gli attori che concorrono alle operazioni di registrazione/autenticazione per poi definire il flusso delle operazioni stesse.

### 3.1 Attori

Lo schema di seguito rappresenta lo stato attuale dello standard FIDO in accordo all'implementazione descritta successivamente.

# EXAMPLE

Figura 3.1: PLACEHOLDER.

Il protocollo include i seguenti attori: l'utente, Service Provider, Identity Provider, un numero  $n$  di Identity Server, l'autenticatore hardware e il FIDO Client.

Il **Service Provider** è un fornitore di un generico servizio a cui l'utente è interessato ad accedere. Può essere un qualunque servizio di streaming, banking, shopping etc. il quale fa uso di un intermediario per l'autenticazione dei propri utenti. Questo può avvenire per varie ragioni sia economiche che legate alla sicurezza. Il Service Provider definisce il **security level** per indicare il livello di *survivability* desiderato, cioè il numero di Identity Server necessari a completare le operazioni di autenti-

cazione/registrazione. Tale valore è un intero positivo e viene stabilito in funzione della confidenzialità del servizio erogato.

L'**Identity Provider** è un ente terzo che si occupa di fornire a un Service Provider il servizio di autenticazione. A tale scopo si avvale di  $n$  Identity Server. Compito dell'Identity Provider è anche quello di fornire il token di autenticazione al client da presentare al Service Provider per fare in modo che l'utente possa accedere al servizio scelto. I vari Identity Server memorizzano le credenziali degli utenti ed una chiave segreta con cui autenticare token di autenticazione.

L'**autenticatore** hardware è un dispositivo che, tramite l'interazione con l'utente, permette l'accesso al servizio web richiesto. L'autenticatore si occupa di memorizzare le credenziali. Ogni credenziale contiene una chiave privata, metadati e un **array associativo** di contatori  $arr_C$ . L' $arr_C$  associa ad un determinato *security level* il valore di un *contatore* intero per tenere traccia delle operazioni effettuate con successo. L'autenticatore ricorre alla chiave privata per firmare le challenge che gli sono sottoposte e invia la chiave pubblica al server così che esso possa verificare l'autenticità delle firme. Per la fase di creazione e le successive di autenticazione viene richiesto all'utente di compiere un'azione: essa può essere la pressione di un pulsante sulla chiavetta stessa, un collegamento NFC oppure ancora l'identificazione tramite impronta digitale. Così facendo l'operazione in corso viene autorizzata.

Il FIDO **Client** è un dispositivo che sfrutta un **User Agent** conforme ad implementare le specifiche FIDO per il dialogo con l'Identity Server e con l'autenticatore, in collaborazione con l'hardware sottostante su cui è installato l>User Agent, tipicamente un sistema operativo. Il client è quindi interposto tra il FIDO Server e l'autenticatore fisico, agendo da intermediario. Il suo compito è duplice:

- Comunicare con il server al fine di iniziare, e successivamente terminare, le operazioni di autenticazione e di creazione delle credenziali
- Comunicare con l'autenticatore allo scopo di creare le chiavi crittografiche e firmare le challenge ricevute dal server

La comunicazione è bidirezionale e segue i protocolli definiti dagli standard: CTAP per l'interazione con l'autenticatore e WebAuthn per la comunicazione con il FIDO

Server. Nel caso particolare dell'estensione survivable il client si occupa di replicare le operazioni su  $n$  FIDO Server distinti, computando l'hash delle challenge ricevute e fornendolo all'autenticatore come un digest unico su cui apportare la firma.

## 3.2 Flusso operativo

Il flusso operativo si compone di due operazioni distinte: una fase di creazione delle credenziali e una fase di autenticazione dell'utente. Tali operazioni vengono svolte, rispettivamente, durante la registrazione al servizio del Service Provider e a tutti le autenticazioni successive.

### 3.2.1 Fase di registrazione

Alla fase di registrazione partecipano: l'utente, il FIDO Client, lo User Agent,  $n$  Identity Server, l'autenticatore.

La fase di registrazione si origina a partire dalla richiesta dell'utente, utilizzando un User Agent, di registrarsi ad un servizio, offerto da un Service Provider, che supporti l'autenticazione passwordless, tramite degli Identity Provider. Il Service Provider fornisce all'utente il livello di sicurezza  $n$  necessario per completare l'operazione. La fase di creazione dovrà essere replicata dal client su tutti gli  $n$  Identity Server presenti. Il processo messo in atto è il seguente:

1. Ogni Identity Server crea il proprio stato interno e la challenge
2. Ogni Identity Server invia al Client una serie di requisiti secondo cui deve essere svolta la cerimonia di registrazione, e la challenge generata
3. Il Client salva tutte le challenge ricevute in un vettore e computa l'hash dello stesso
4. Il Client effettua una chiamata al metodo opportuno dell'autenticatore, fornendo i requisiti di creazione richiesti dall'Identity Server e il digest computato come challenge

5. L'autenticatore procede a generare la coppia di chiavi crittografiche seguendo le imposizioni del server e invia al client la challenge firmata accompagnata dalla chiave pubblica e il contatore specifico dell' $arr_C$  inizializzato a uno.
6. Il Client invia ad ogni Identity Server il vettore con le challenge, l'hash dello stesso, la firma, la chiave pubblica e il signature counter ricevuto
7. Ogni Identity Server controlla che la challenge da lui generata sia presente all'interno del vettore e controlla, computando lui stesso l'hash del vettore, l'integrità di quanto ricevuto. Infine, verifica tramite la chiave pubblica fornitagli l'autenticità della firma.
8. Qualora il processo sia andato a buon fine, gli Identity Server salveranno le informazioni ricevute (contatore, chiave pubblica, identificatore del client) al proprio interno

### 3.2.2 Fase di autenticazione

La fase di autenticazione ricalca i passaggi di quella di registrazione con la differenza che gli Identity Server sono già in possesso della chiave pubblica con cui verificare l'autenticità della firma apportata alle challenge.

In questa fase viene comunicato un security level pari a  $|Q|$  da parte del Service Provider, cioè la cardinalità del sottoinsieme di Identity Server con cardinalità  $Q : |Q| \leq n$  presso cui è necessario autenticarsi. Questo valore prende in considerazione la tollerabilità alle intrusioni che ha il Service Provider. In particolare:  $|Q| \in [(2k + 1), (3k + 1)]$ , dove  $k$  rappresenta il numero di Identity Server di cui si può tollerare la compromissione.

1. Ogni Identity Server crea il proprio stato interno e la challenge
2. Ogni Identity Server invia al Client una serie di requisiti, secondo cui deve essere svolta la cerimonia di autenticazione, e la challenge generata
3. Il Client salva tutte le challenge ricevute in un vettore e computa l'hash dello stesso

4. Il Client effettua una chiamata al metodo opportuno dell'autenticatore, fornendo i requisiti di autenticazione richiesti dall'Identity Server e il digest computato come challenge
5. L'autenticatore incrementa il contatore dell' $arr_C$  specifico. Invia poi al Client la challenge firmata e il contatore aggiornato
6. Il Client invia ad ogni Identity Server il vettore con le challenge, l'hash dello stesso, la firma ricevuta e il signature counter
7. Ogni Identity Server controlla che la challenge da lui generata sia presente all'interno del vettore e controlla, computando lui stesso l'hash del vettore, l'integrità di quanto ricevuto. Infine, verifica tramite la chiave pubblica, memorizzata precedentemente, l'autenticità della firma
8. Ogni Identity Server controlla che il *signature counter* ricevuto sia maggiore di quello memorizzato in precedenza e in tal caso aggiorna quest'ultimo con il valore appena ricevuto
9. Se i passaggi precedenti sono avvenuti con successo rilasciano al Client il token di autenticazione tramite cui può completare l'autenticazione presso il Service Provider

# Capitolo 4

## Dettagli

In questo capitolo verranno trattati i dettagli implementativi relativi alle modifiche operate a:

- Una variante della libreria FIDO2 realizzata da Yubico modificata in una tesi precedente per accogliere il meccanismo survivable [6]
- Il codice sorgente dell'autenticatore Solokeys [4] per integrare il *security level*

Nonostante la libreria Yubico fosse già stata modificata in precedenza per adottare la struttura survivable, è stato comunque necessario operare cambiamenti. La libreria FIDO2 si occupa di simulare l'interazione tra un Client FIDO2 e un Server FIDO2 per emulare la registrazione e la successiva autenticazione. Grazie alla modifica apportata precedentemente è possibile simulare un numero arbitrario di Server con cui stabilire la comunicazione e svolgere tali operazioni. Viene correttamente gestito tutto il funzionamento descritto nel capitolo precedente meno la parte di invio del security level.

Lato autenticatore invece si è reso necessario implementare diverse funzionalità: dal parsing del security level nel messaggio inviato dall'User Agent all'autenticatore fino ad arrivare a un contatore globale vero e proprio. Infatti, da standard FIDO2 il signature counter utilizzato per il controllo della clonazione dell'autenticatore può essere anche globale e non specifico per credenziale [3]. Ciò è dovuto alla natura *constraint*, cioè con limitazioni di memoria importanti, degli autenticator hardware.

## 4.1 Modifica della libreria FIDO2

La libreria FIDO2 presenta il file `client_multichallenge.py` in cui viene definita la classe `Fido2ClientMultichallenge`, figlia della classe `Fido2Client` nel relativo `client.py`, che permette l'autenticazione WebAuthn simulando un Client FIDO. Presenta due metodi, `make_credential` per realizzare l'operazione di creazione delle credenziali e `get_assertion` per compiere l'operazione di autenticazione.

Rispetto alla condizione di partenza è stato aggiunto il controllo del contatore lato server. Per fare ciò è stato definito all'interno del costruttore di `Fido2ServerMultichallenge` un dizionario tramite cui tenere traccia dei contatori:

```
self.counter_register = {}
```

I metodi interessati della classe sono sostanzialmente due:

- `register_complete`
- `authenticate_complete`

Entrambe le funzioni si occupano di controllare la correttezza dei dati ricevuti dal Client dopo che ha interpellato l'autenticatore. Entrambi i metodi vengono chiamati nel file `client_multichallenge.py` e ad entrambi è stato aggiunto il passaggio del parametro `security_level`.

Nel primo metodo, `register_complete`, viene salvato il contatore ricevuto all'interno del dizionario. Per fare ciò viene creato un secondo dizionario interno al primo, utilizzando il *CredentialID* ricevuto in dall'autenticatore. In questo secondo dizionario sarà presente la coppia `security_level:contatore`.

```
self.counter_register[credential_id]  
=  
    {security_level: attestation_object.auth_data.counter}
```

Nel secondo metodo invece vengono effettuati i controlli sulla base di quanto salvato dal server nel proprio dizionario e quanto ricevuto dall'autenticatore. In caso di contatore ricevuto minore o uguale a quello immagazzinato viene sollevato un errore che porta alla terminazione del programma.

```
if auth_data.counter <= self.counter_register[credential_id][security_level]:  
    raise ValueError("Counter did not increase.")
```

Questo perchè si suppone che vi sia stato un tentativo di clonazione.

Qualora, invece, il contatore fosse maggiore di quello immagazzinato +1 allora verrà solamente notificato il fornitore del server tramite un messaggio in console di log.

```
elif auth_data.counter > self.counter_register[credential_id][security_level] + 1:  
    print("Counter bigger than expected")
```

In quest'ultimo caso e nel caso in cui il contatore venga incrementato correttamente viene aggiornato il valore corrispondente nel dizionario del server. Se nessuna di queste condizioni è verificata vuol dire che non è presente nel dizionario una voce con quel dato security level: in questo caso viene semplicemente aggiunto il security level al dizionario interno con il relativo contatore.

```
self.counter_register[credential_id][security_level] = auth_data.counter
```

## 4.2 Modifica del codice Solo

Il codice dell'autenticatore Solokeys, come detto in precedenza, presentava un solo contatore globale per tenere traccia di tutte le operazioni di creazione/autenticazione svoltesi con successo. Il primo passo è stato, quindi, quello di implementare una struttura dati per la memorizzazione di un contatore per credenziale. Tale struttura dati, definita `signCounter` è una tipo di dato composto da due valori.

- Una istanza `id` della *struct* `CredentialId`
- Un intero senza segno di 32 bit definito come `signCount`



La struttura dati `CredentialId` definisce come vengono memorizzate le credenziali all'interno dell'autenticatore seguendo lo standard FIDO [2]. In particolare, invece che avere una sequenza di 16 bytes come da standard, presenta valori come

`tag, nonce, padding, metadata, rpIdHash`

La definizione della struttura `signCounter` è effettuata all'interno del file `ctap.h` e sempre nello stesso file è inizializzato anche `signCounterArray`, cioè un array di strutture dati `signCounter`. Tramite questo array è possibile memorizzare un contatore per credenziale.

L'array viene popolato nel momento in cui viene chiamata la funzione `ctap_make_credential` utilizzata dall'autenticatore per compiere le operazioni di creazione delle credenziali. In particolare:

- tramite un intero senza segno `globalCounter` viene tenuta traccia dell'ultima posizione dell'array occupata
- viene istanziata una struttura dati `signCounter` con `id` pari a quello calcolato e `signCount = 1`
- viene aggiunta la struttura dati `signCounter` all'array `signCounterArray` alla posizione `globalCounter`

Nel momento in cui viene chiamata la funzione `ctap_get_assertion` viene cercata iterativamente la struttura dati il cui `id` corrisponde a quello dell'operazione corrente e viene incrementato il contatore di tale struct.

```
for (uint l = 0; l <= globalCounter; l++) {  
    if (count_cmp_func(&cred->credential.id, &signCounter1[l])) {  
        count = update_sign_counter(&signCounter1[l], GA.securityLevel);  
    }  
}
```

Per verificare che l'`id` corrisponda a quello generato in fase di `get_assertion` è stato necessario scrivere una funzione di comparazione: il C, infatti, non supporta

nativamente la comparazione di due struct. A tal scopo è stata scritta la funzione `count_cmp_func` che compara attributo dopo attributo tutti quelli presenti all'interno della struttura per verificarne l'uguaglianza. Il contatore, invece, viene aggiornato tramite la funzione `update_sign_counter` che semplicemente prende il valore `signCount` passato in chiamata e restituisce `signCount + 1`.

Il passo successivo è stato quello di modificare la struttura dati `signCounter` per fare in modo che accogliesse un contatore per *security level*. Per fare ciò l'attributo `signCount` è stato cambiato da intero senza segno di 32 bit ad array di interi senza segno di 32 bit. Analogamente al processo di incremento seguito prima, il contatore corrispondente al security level ricevuto verrà aggiornato nel seguente modo:

```
update_sign_counter(signCounter.signCount[n])
```

Così facendo vengono mantenuti e incrementati  $n$  signature counter differenti per ogni credenziale.

L'ultimo passaggio è stato quello di ricezione del *security level*. Lo standard CTAP2 [1] definisce i codici dei comandi a cui deve essere associato il lancio di alcune funzioni. Ogni comando è strutturato con il proprio codice di comando e i codici per i propri parametri. I codici per i comandi di interesse sono i seguenti:

```
0x01 authenticatorMakeCredential  
0x02 authenticatorGetAssertion
```

L'autenticatore Solo sfrutta il polling per controllare l'arrivo di messaggi da parte del Client. Al giungere di uno di questi viene controllato il codice del comando presente nei primi byte e viene invocata la funzione indicata dal codice e di cui è stato mostrato un esempio sopra. Tale funzione a sua volta effettuerà il parsing, cioè l'analisi del contenuto, per ottenere i parametri della funzione invocata. Oltre ai codici per i parametri già esistenti dei comandi `authenticatorMakeCredential` e `authenticatorGetAssertion` è stato necessario aggiungere nel file `ctap.h`:

```
0x0A MC_securityLevel  
0x08 GA_securityLevel
```

Per definire i codici con cui codificare i livelli di sicurezza da usare, rispettivamente, in fase di creazione credenziali (**MakeCredential**) e autenticazione (**GetAssertion**).

Solo utilizza delle funzioni definite nel file `ctap_parse.c` per fare il parsing del flusso di dati CBOR ricevuto dal Client. In particolare sono presenti due funzioni:

- `ctap_parse_make_credential`
- `ctap_parse_get_assertion`

che si occupano di controllare il flusso di dati per ottenere i parametri necessari alle funzioni `ctap_make_credential` e `ctap_parse_credential` per poter compiere le operazioni di creazione/autenticazione. In questo caso viene aggiunto allo `switch` l'identificazione dei codici definiti sopra per il parametro *security level*.

Di seguito il funzionamento semplificato all'interno della funzione `ctap_parse_make_credential`:

```
switch(cmd)
{
    ...
    case MC_securityLevel:
        cbor_value_get_int(MC->securityLevel)
    ...
}
```

La struttura dati `MC` rappresenta il risultato del parsing di tutti gli attributi nel flusso di dati ricevuto e viene restituita dalla funzione `ctap_parse_make_credential` al chiamante, in questo caso la funzione `ctap_make_credential`. In questo modo all'interno della funzione `ctap_make_credential`, dove si realizza l'inizializzazione della struttura dati `signCounter` e, conseguentemente del contatore `signCount`, è possibile utilizzare il valore del *security level* ricevuto dal Client e incrementare di conseguenza il contatore corrispondente.

Analogo quanto avviene all'interno della funzione `ctap_parse_get_assertion` con la differenza che la struttura restituita alla funzione `ctap_parse_assertion`, cioè dove si realizza l'incremento del contatore, sarà chiamata `GA`.

## 4.3 Testing

I test delle modifiche al codice Solo e alla libreria FIDO sono stati effettuati in locale. Per la parte di WebAuthn è stato utilizzato il file `client_multichallenge.py` che simula, utilizzando le classi `Fido2ClientMultichallenge` e `Fido2ServerMultichallenge`, la fase di creazione delle credenziali e poi l'autenticazione di queste con un numero arbitrario di FIDO Server operanti localmente. L'integrazione fatta al codice già presente è stata di definire il livello di sicurezza da utilizzare durante le due operazioni.

Per quanto riguarda l'autenticatore, invece, è stato utilizzato un emulatore scritto da Solo che permette la simulazione di un autenticatore virtuale comunicante tramite protocollo UDP. Questo ha evitato di dover compiere le operazioni tipiche dei dispositivi embedded di *flash* del software sull'autenticatore fisico e ha snellito sensibilmente il processo di test.

Per fare in modo che l'emulatore UDP di Solo comunicasse con il Client FIDO2 della relativa libreria è stato necessario apportare delle modifiche alla classe `CtapHidConnection` che si occupa di definire, per i principali sistemi operativi, i metodi grazie ai quali è possibile interagire con gli *Human Interface Device*. Per HID si intendono genericamente quei dispositivi elettronici che permettono l'interazione, sia essa in input o in output, con un essere umano. Gli autenticator hardware fanno quindi parte degli HID. In particolare è stato aggiunto il file `udp_backend.py` in cui viene definita la classe `UdpCtapHidConnection` facendo l'override della classe `CtapHidConnection`. Nello specifico:

- Viene definito un attributo della classe, chiamato `sock`, che rappresenta il *socket* tramite cui avviene la comunicazione UDP

```
self.sock = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_DGRAM)
```

L'elemento fondante del protocollo UDP sono, infatti, i SOCKET, combinazioni di indirizzi IP e porte necessari per la comunicazione.

- Vengono ridefiniti i metodi di scrittura e lettura dei pacchetti utilizzando i metodi della libreria `socket` per l'invio e la ricezione tramite UDP

```
def write_packet(self, data):  
    self.sock.sendto(data, self.remote)/CLionProjects/  
  
def read_packet(self):  
    data, host = self.sock.recvfrom(self.descriptor.report_size_out)  
    return data
```

Per realizzare questa modifica è stato integrato il codice già scritto da Solo per il proprio strumento di interazione a riga di comando con l'autenticatore [5].

# Capitolo 5

## Prestazioni

In questo capitolo viene mostrato l'esito in termini di performance delle modifiche apportate. Le prestazioni sono state misurate tramite uno script ereditato dal lavoro precedente sulla libreria FIDO opportunamente modificato per lo scopo. L'esito delle misurazioni è in linea con quanto già constatato precedentemente.

### 5.1 Raccolta dei dati

Per prendere le misurazioni relative alle performance è stato utilizzato un calcolatore con sistema operativo Fedora 36, dotato di CPU Intel i5-8250U e un autenticatore CTAP2 emulato virtualmente tramite il backend UDP descritto nel capitolo precedente 4.3. Grazie all'emulatore è stato possibile inibire la mediazione dell'utente richiesta, sia in fase di creazione delle credenziali che di autenticazione. Così facendo il dato ottenuto risulta deterministico.

I tempi di esecuzioni sono stati presi tramite l'ausilio della libreria Python `timeit`, che prende come parametro una funzione e il numero di volte che deve essere eseguita, restituendo il tempo di esecuzione. I metodi provati sono stati quelli descritti nei capitoli precedenti:

Per la fase di creazione delle credenziali

- `register_begin()`

- `make_credential()`
- `register_complete()`

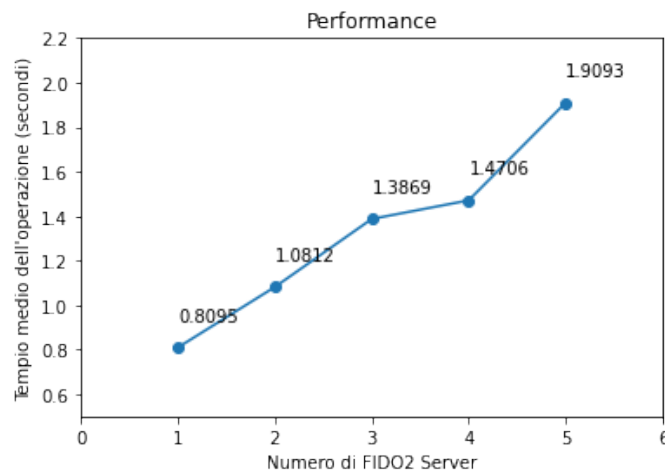
E per la fase di autenticazione

- `authenticate_begin()`
- `get_assertion()`
- `authenticate_complete()`

Per ogni livello di sicurezza  $n$  stabilito, i test sono stati ripetuti con un livello di sicurezza in fase di **autenticazione**  $k$  tale che:  $k \in [1, n]$ . Per diminuire la variabilità dei dati i tempi del metodo `get_assertion()` sono stati presi sulla base della media di dieci iterazioni. La fase di creazione è stata, invece, ripetuta solamente una volta.

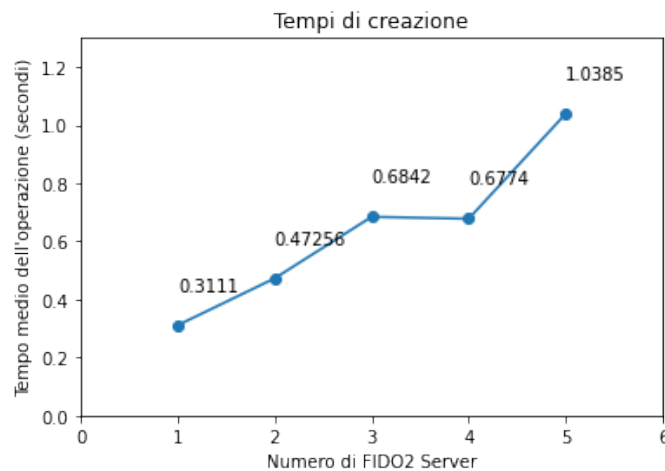
## 5.2 Valutazione dei dati

I dati nel grafico sono relativi sia alle fasi di creazione che di autenticazione, cioè al tempo totale misurato.

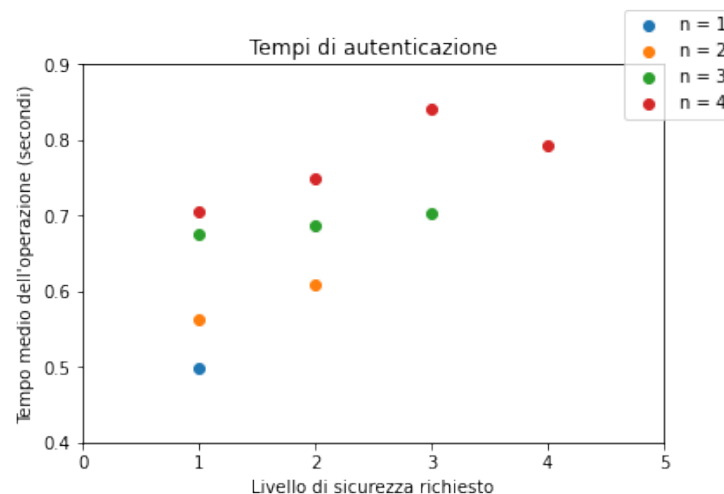


Come si può notare dal grafico all'aumentare del livello di sicurezza, e quindi del numero di FIDO Server, il tempo totale cresce di circa 30 *ms*. Con 5 FIDO Server il tempo di esecuzione totale è più che raddoppiato. Si nota un'anomalia in corrispondenza di quattro FIDO Server ma il trend rimane comunque crescente.

I tempi per la fase di creazione delle credenziali riportano un risultato simile: un incremento di circa 20 *ms* per ogni FIDO Server aggiuntivo. Anche qui è presente la stessa anomalia citata sopra.



I tempi della fase di autenticazione sono cresciuti più lentamente all'aumentare del livello di sicurezza richiesto in fase di autenticazione. In legenda sono indicati i FIDO Server attivi volta per volta e quindi il livello di sicurezza richiesto in fase di creazione delle credenziali. I punti sul grafico rappresentano il tempo necessario a completare l'operazione per ogni security level in fase di autenticazione, da 1 a  $n$ .



Occorre precisare che le misurazioni effettuate sono assolutamente ottimistiche sia per quanto riguarda la latenza con i FIDO Server, operanti localmente, che per quella con l'autenticatore, emulato virtualmente. Inoltre, non tengono conto dell'interazione umana richiesta e dell'utilizzo di un Web Browser con le penalizzazioni che ne conseguono.



Si può quindi concludere dai dati raccolti che l'incremento di tempo richiesto dall'operazione con una combinazione di  $k$  e  $n$  adeguata è di pochi  $ms$  in più a fronte di una *survivability* migliore. Per numeri di FIDO Server alti l'operazione richiede, però, un tempo doppio rispetto al normale, costituendo una penalizzazione di fatto non trascurabile.

# Bibliografia

- [1] FIDO Alliance. CTAP2 Commands, 27 February 2018.
- [2] FIDO Alliance. Credential Id definition, 8 April 2021.
- [3] FIDO Alliance. Signature counter considerations, 8 April 2021.
- [4] Solokeys. Solokeys/solo1: Solo 1 firmware in C.
- [5] Solokeys. Solo1-cli UDP Backend, 8 March 2022.
- [6] Yubico. Yubico's FIDO2 Python Implementation.