

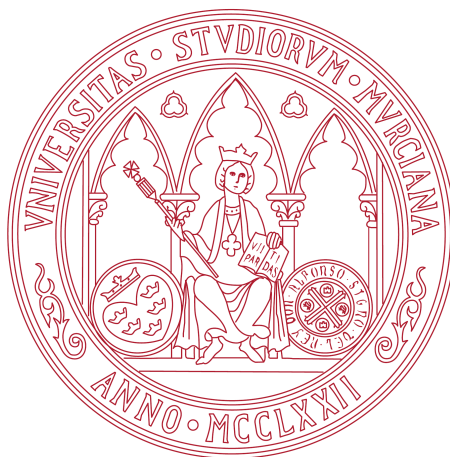
PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO Y SUS APLICACIONES

JOSÉ LUIS CÁNOVAS SÁNCHEZ

Tutores

ANTONIO JOSÉ PALLARÉS RUIZ

LEANDRO MARÍN MUÑOZ



Facultad de Matemáticas
Universidad de Murcia

José Luis Cánovas Sánchez: *Pruebas de Conocimiento Cero y sus Aplicaciones*, Junio 2017

RESUMEN

TODO

Short summary of the contents in -English- Spanish. . . a great guide by Kent Beck how to write good abstracts can be found here:

<https://plg.uwaterloo.ca/~migod/research/beck00PSLA.html>

ABSTRACT

1500 words of Introduction in English. . .

ÍNDICE GENERAL

1	INTRODUCCIÓN	1
2	PRELIMINARES	3
2.1	Preliminares de Computación	3
2.2	Preliminares de Álgebra	8
2.3	Preliminares de Grafos	13
3	RESIDUOS CUADRÁTICOS	17
3.1	Primeras propiedades	17
3.2	Símbolo de Legendre	18
3.3	Símbolo de Jacobi	21
3.4	El problema de residuosidad cuadrática	22
4	PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO	23
4.1	Sistemas de Pruebas Interactivas	23
4.2	Pruebas de conocimiento cero	26
4.2.1	Residuos cuadráticos	27
4.2.2	Isomorfismo de grafos	31
4.2.3	Logaritmo discreto	34
4.3	Otros tipos de pruebas de conocimiento cero	37
5	APLICACIONES DE ZKP	39
5.1	Firma digital basada en pruebas de conocimiento ce- ro	39
5.2	Protocolos de identificación basados en ZKP	40
5.2.1	Protocolo de identificación de Fiat-Shamir	40
5.2.2	Protocolo de identificación de Feige-Fiat-Shamir	42
6	IMPLEMENTACIONES	43
	Appendix	45
A	CÓDIGO FUENTE	47
	BIBLIOGRAFÍA	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Conjetura de las relaciones entre clases NP , co-NP , NPC , P .	7
----------	---	-------------------

ÍNDICE DE TABLAS

LISTINGS

Listing 1	A floating example (listings manual)	47
-----------	--------------------------------------	--------------------

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, para demostrar que conocemos un secreto a alguien, utilizamos un medio donde nadie nos espíe y le contamos el secreto directamente a nuestro interlocutor. En el ámbito de la criptografía, cifraríamos el secreto con una clave, simétrica o asimétrica, tal que, sólo quien conozca la clave de descifrado pueda leer nuestro secreto. Esto es la base de las comunicaciones seguras en Internet. Ciframos nuestra contraseña de modo que sólo el servidor de correo pueda leerla, pudiendo iniciar nuestra sesión sin que ningún espía nos la pueda robar. El problema es que hay dos partes que conocen el secreto, dos puntos de ataque.

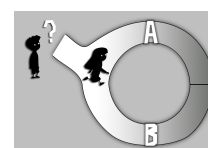
Existe un área de la criptología que se encarga de abordar este problema, demostrar que conocemos algo, pero sin que de la misma prueba se obtenga más información. Estos métodos se conocen como Pruebas de Conocimiento Cero. Para ilustrar estas pruebas, en 1990 Guillou, Quisquater y Berson publicaron en *How to Explain Zero-Knowledge Protocols to Your Children* [3] una historia sobre cómo Alí Babá demostró poder abrir la cueva sin decir a nadie cuáles eran las palabras mágicas. Aquí presentamos una versión resumida que destaca las propiedades básicas de estos métodos:

Imaginemos una cueva, donde el camino principal se bifurca y al final de cada pasillo los caminos se vuelven a encontrar, formando una especie de anillo. En el punto en que se unen, dentro de la cueva, hay una puerta mágica con una palabra secreta, la cual permite abrirla y cruzar al otro lado.

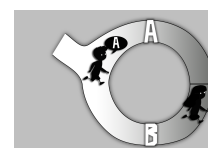
Paula conoce la clave secreta y quiere probarlo a su amigo Víctor, pero sin tener que revelársela. Paula y Víctor quedan en la entrada de la cueva con unos *walkie-talkies*, de modo que Víctor esperará fuera y Paula entrará a la cueva y tomará uno de los pasillos, que llamaremos A y B, sin decirle cuál a Víctor.

Al llegar a la puerta, Paula avisa a Víctor para que entre a la cueva y espere en la bifurcación, donde Víctor, para intentar verificar que Paula conoce la palabra secreta, le indicará por qué pasillo quiere que vuelva, el A o el B.

Si Paula realmente conoce el secreto, podrá volver a la bifurcación por el pasillo solicitado, abriendo, si es preciso, la puerta. Pero en caso de no conocer la clave, al entrar



La cueva [1]. Paula entra por A o B al azar. Víctor espera fuera.



La cueva. Víctor elige al azar por dónde quiere que regrese Paula.



La cueva. Paula
vuelve por el camino
pedido.

por uno de los pasillos, tenía una probabilidad del 50 % de adivinar cuál pediría Víctor.

Víctor no se queda contento con una sola prueba, pues Paula podría haber tenido suerte, así que la repiten hasta que se convence. Con unas 20 repeticiones, Paula tendría solo una probabilidad de 2^{-20} , prácticamente nula, de acertar todas las veces y engañar así a Víctor.

Eva, curiosa de qué hacían Víctor y Paula en la cueva, espía a Víctor durante todo el proceso. Eva no sabe si Paula y Víctor han acordado previamente qué pasillo pedir por el *walkie-talkie*, y sólo Víctor está seguro de que él los estaba eligiendo al azar y sin previo acuerdo.

Más tarde Eva habla con Víctor, que está seguro de que Paula conoce la clave, y éste querría convencer también a Eva, pero como él no conoce la clave, no puede repetir la prueba a Eva, sólo Paula puede realizarla con éxito.

En el estudio formal de las Pruebas de Conocimiento Cero se utilizan distintos tipos de problemas, y los más utilizados pertenecen a las áreas de **álgebra** y **grafos**. Son problemas difíciles de resolver para quien no conoce alguna información extra de los mismos, que en nuestra fábula serían el problema de abrir la puerta sin conocer la palabra mágica. Los problemas más representativos de las Pruebas de Conocimiento Cero son el del logaritmo discreto, la raíz cuadrada modular o residuos cuadráticos, el isomorfismo de grafos y la 3-coloración de grafos.

Primero deberemos definir qué se entiende por un problema *difícil*, para ello, en el capítulo TODO, se introducirán unos preliminares de computación, que estudian y clasifican los problemas. A continuación, estudiaremos la teoría relacionada con cada problema *difícil* utilizado en las Pruebas de Conocimiento Cero que vamos a ver: en el capítulo TODO, veremos el álgebra relacionada con el logaritmo discreto, en el capítulo TODO, las definiciones y teoremas necesarios para conocer los residuos cuadráticos, y en el capítulo TODO la teoría básica de grafos necesaria para comprender los problemas.

Una vez conocemos la teoría detrás de cada problema, podremos estudiar, en el capítulo TODO, las Pruebas de Conocimiento Cero, definiremos qué propiedades debe cumplir una prueba de este tipo, enunciaremos pruebas que utilicen los problemas anteriores, y demostraremos que cada una de ellas cumple la definición. Finalmente, daremos algunas aplicaciones prácticas equivalentes a las de la criptografía actual en el capítulo TODO.

PRELIMINARES

Para poder comprender los resultados de los siguientes capítulos necesitaremos recordar ciertas definiciones y propiedades de álgebra y grafos que se cursan durante el grado, e introducir otros preliminares de computación que formalizarán el estudio. No incluiremos demostraciones, pues son conceptos básicos de donde partiremos para desarrollar el resto del trabajo, pero el lector que quiera conocerlas puede consultar las referencias en **TODO: cite [gruposYanillos]**.

2.1 PRELIMINARES DE COMPUTACIÓN

En esta sección introducimos unos preliminares de complejidad computacional que nos permitirán entender de manera básica por qué se utilizan ciertos problemas matemáticos en la seguridad informática. Comencemos con unas definiciones:

Definición 2.1. Llamamos *problema* a la descripción general de una tarea que depende de unos parámetros. La *definición* de un problema consta de dos partes. La primera da el escenario del problema, describiendo los parámetros necesarios. La segunda parte indica una pregunta de la que se espera una respuesta o solución.

Ejemplo 2.2. Vamos a considerar el problema de multiplicar dos matrices. La definición del problema sería:

Nombre:	Problema multiplicación de matrices.
Parámetros:	Dos matrices A_1 y A_2 .
Pregunta:	¿Cuál es la matriz A tal que $A = A_1 \cdot A_2$?

Definición 2.3. Una *instancia* de un problema es el caso particular de un problema al que se le han dado valores a los parámetros.

Definición 2.4. Un *algoritmo* es una lista de instrucciones que para una instancia produce una respuesta correcta. Se dice que un algoritmo *resuelve* un problema si devuelve respuestas correctas para todas las instancias del problema.

Definición 2.5. Se llama *problema de decisión* a un problema cuya respuesta está en el conjunto $\mathcal{B} = \{\text{Verdadero}, \text{Falso}\}$.

No todos los problemas son de decisión, pero en general es fácil transformarlos en un problema de decisión cambiando la *pregunta*, y los algoritmos que resuelven un problema de decisión suelen también ser fáciles de adaptar para el problema original.

Ejemplo 2.6. El problema del ejemplo anterior se puede transformar a un problema de decisión:

Nombre:	Problema multiplicación de matrices.
Parámetros:	Tres matrices A , A_1 y A_2 .
Pregunta:	$A = A_1 \cdot A_2$?

Un algoritmo para solucionarlo puede primero comprobar las dimensiones de las matrices, y si no concuerdan con las de la multiplicación, puede responder Falso sin más operaciones, pero cuando las dimensiones concuerden, deberá realizar la multiplicación de A_1 por A_2 y luego comparar A con el producto obtenido.

NOTACIONES ASINTÓTICAS

Se utilizan para estudiar cómo crece el tiempo de ejecución, la memoria usada o cualquier otro recurso, de un algoritmo dependiendo del tamaño de los datos de entrada. Nos interesa en particular una:

Definición 2.7. Sea $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{R}^+$. Definimos la notación *O grande* u *orden* de f al conjunto de funciones de \mathbb{N} a \mathbb{R}^+ acotadas superiormente por un múltiplo positivo de f a partir de cierto valor $n \in \mathbb{N}$:

$$O(f) = \{t : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{R}^+ \mid \exists c \in \mathbb{R}^+, \exists n_0 \in \mathbb{N} : t(n) \leq c \cdot f(n) \quad \forall n \geq n_0\}.$$

Para estudiar el tiempo de ejecución, $t : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{R}^+$ (el tiempo promedio, el caso más desfavorable, ...), de un algoritmo, buscaremos una función f que acote a t lo más de cerca posible. Para ello definimos la relación de orden:

Definición 2.8. Sean $f, g : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{R}^+$. Diremos que $O(f) \leq O(g)$ si $\forall t \in O(f)$ se tiene que $t \in O(g)$, es decir, $O(f) \subseteq O(g)$.

Para acotar t buscaremos el menor $O(f) : t \in O(f)$.

Comparación de
órdenes:
 $O(1) \leq O(\ln n) \leq$
 $O(\sqrt{n}) \leq O(n) \leq$
 $O(n \ln n) \leq$
 $O(n^c) \leq$
 $O(n^{\ln n}) \leq$
 $O(c^n) \leq O(n!) \leq$
 $O(n^n)$, donde $c > 1$
constante.

CLASES DE COMPLEJIDAD

Para estudiar los problemas de decisión los organizamos en clases de complejidad, según sus mejores algoritmos que los solucionan.

Definición 2.9. Se llama algoritmo de *tiempo de cálculo polinomial* al algoritmo cuya función de tiempo del caso más desfavorable es de orden $O(n^k)$, donde n es el tamaño de la entrada y k una constante. Cualquier algoritmo cuyo tiempo de ejecución no puede acotarse de esa manera se llama de *tiempo de cálculo exponencial*.

A veces se denominan *buenos* o *eficientes* a los algoritmos polinomiales, e *ineficientes* a los exponenciales. Sin embargo, hay casos particulares donde no ocurre. Lo más importante al tratar con algoritmos polinomiales es el grado del polinomio, k , que indica su orden

de complejidad. Por ejemplo, consideremos un problema cuyo mejor algoritmo tarda n^{100} instrucciones, es de orden polinómico, pero prácticamente intratable a partir de $n = 2$, y por otra parte, un problema que utilice $2^{0,00001n}$ instrucciones podría tratar casos hasta de $n = 10^6$ sin dificultad. Por esto, en criptografía se debe considerar el caso promedio sobre el caso más desfavorable.

Definición 2.10. El conjunto de problemas de decisión que se pueden resolver en tiempo polinomial se llama clase **P**.

Definición 2.11. Se llama clase de complejidad **NP** al conjunto de problemas de decisión donde una respuesta que sea Verdadero se puede verificar en tiempo polinomial, dada cierta información extra, que llamaremos *certificado*.

Definición 2.12. Se llama clase de complejidad **co-NP** al conjunto de problemas de decisión donde una respuesta que sea Falso se puede verificar en tiempo polinomial, dado el correspondiente *certificado*.

Es inmediato que $P \subseteq NP$ y $P \subseteq \text{co-NP}$.

Ejemplo 2.13 (Problema en **NP**). Consideremos el siguiente problema de decisión:

<i>Nombre:</i>	Problema del entero compuesto.
<i>Parámetros:</i>	Un entero positivo n .
<i>Pregunta:</i>	¿Es n compuesto? Es decir, ¿existen enteros $a, b > 1$ tal que $n = ab$?

El problema pertenece a **NP** porque se puede comprobar en tiempo polinomial que n es compuesto si nos dan su *certificado*, un divisor a de n , tal que $1 < a < n$. Basta usar la división euclídea de n entre a y ver que el resto es 0. Sin embargo, aún no se conoce si pertenece a **P**.

Definición 2.14. Sean dos problemas de decisión $L_1, L_2 \in \text{NP}$, con correspondientes conjuntos de instancias I_1 e I_2 . Sean I_1^+ e I_2^+ los subconjuntos de todas las instancias “Verdaderas” de I_1 e I_2 , respectivamente. Decimos que L_1 es *reducible en tiempo polinomial* a L_2 , $L_1 \leq_P L_2$, si existe una función $f : I_1 \Rightarrow I_2$ que cumple:

1. Es ejecutable en tiempo polinomial.
2. $x \in I_1^+ \Leftrightarrow f(x) \in I_2^+$.

De manera más informal, se dice que L_1 se reduce en tiempo polinomial a L_2 si hay un algoritmo que resuelve L_1 utilizando como subrutina un algoritmo que resuelve L_2 , y que se ejecuta en total en tiempo polinomial, si lo hace el algoritmo que resuelve L_2 .

Si $L_1 \leq_P L_2$, entonces se puede entender que L_2 es al menos computacionalmente tan difícil como L_1 , o que L_1 no es más difícil que L_2 .

Definición 2.15. Un problema de decisión L se dice que es **NP-completo**, o **NPC** si:

- (i) $L \in \mathbf{NP}$, y
- (ii) $L_1 \leq_P L \quad \forall L_1 \in \mathbf{NP}$.

Los problemas **NPC** son los más difíciles entre los **NP** en el sentido de que son al menos tan difíciles como el resto de problemas en **NP**. Veamos el problema **NPC** más característico:

Nombre:	Problema de satisfacibilidad booleana (SAT).
Parámetros:	Una colección finita C de expresiones booleanas con variables y sin cuantificadores.
Pregunta:	¿Hay alguna asignación de las variables que haga Verdadero a C ?

Teorema 2.16 (Teorema de Cook (1971)). *El problema de satisfacibilidad booleana es NPC.*

O expresado de otra manera:

Teorema 2.17. *Todo problema $Q \in \mathbf{NP}$ se puede reducir en tiempo polinomial al problema de satisfacibilidad booleana.*

$\forall Q \in \mathbf{NP}, Q \leq_P \text{SAT}$.

Para conocer más sobre el problema y la demostración se puede consultar [2].

A día de hoy conocemos ciertas propiedades sobre las clases de equivalencia, pero quedan muchas cuestiones sin resolver:

- Uno de los siete problemas del milenio, ¿ $\mathbf{P} = \mathbf{NP}$?
- ¿ $\mathbf{NP} = \mathbf{co-NP}$?
- ¿ $\mathbf{P} = \mathbf{NP} \cap \mathbf{co-NP}$?

La opinión de los expertos en base a ciertas evidencias es que la respuesta a las tres es NO, pero hasta que se encuentren demostraciones formales de cada una, quedarán en conjeturas. Y basándose en esas conjeturas es donde se apoya la seguridad informática.

Existen tres problemas que se conoce que pertenecen a **NP**, pero se desconoce a día de hoy si pertenecen a **P** o **NPC**: el isomorfismo de grafos, el logaritmo discreto y la factorización de enteros.

En los siguientes capítulos los estudiaremos como base de diferentes pruebas de conocimiento cero.

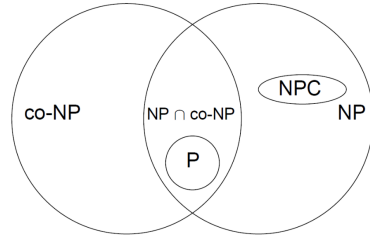


Figura 1: Conjetura de las relaciones entre clases **NP**, **co-NP**, **NPC**, **P**.

ALGORITMOS PROBABILÍSTICOS

Para intentar resolver la infactibilidad computacional de ciertos problemas, surge un modelo alternativo de computación que utiliza métodos probabilísticos. Estos métodos no pueden asegurar cotas superiores absolutas de tiempo, e incluso pueden devolver una respuesta errónea. Sin embargo, dadas unas cotas muy pequeñas de errores, en la práctica, ciertos métodos probabilísticos son más eficientes que los algoritmos conocidos, pues el tiempo de ejecución *esperado* del método, calculado probabilísticamente, es menor que el orden del algoritmo original.

Definición 2.18. Llamamos *algoritmo de Monte Carlo* a un algoritmo probabilístico que resuelve un problema de decisión, pero tiene un error ϵ de equivocarse.

Decimos que es *parcialmente Verdadero* si cuando se le da una instancia Verdadera nunca se equivoca, pero si la instancia es Falsa puede devolver Verdadero con probabilidad ϵ . De la misma manera, decimos que es *parcialmente Falso* si siempre resuelve correctamente instancias Falsas, pero puede cometer un error al resolver instancias Verdaderas.

Definición 2.19. Llamamos *algoritmo de Las Vegas* a un algoritmo probabilístico que resuelve un problema de decisión, pero o bien lo resuelve correctamente, o bien informa de error y termina sin resolver el problema con una probabilidad ϵ .

Ejemplo 2.20 (Test de primalidad). El problema de decisión

Nombre:	Problema de primalidad (PRIM).
Parámetros:	Un entero n .
Pregunta:	¿Es n primo?

es un problema en $\mathbf{NP} \cap \mathbf{co-NP}$ (es el contrario del problema del entero compuesto), pero no se conoce ningún algoritmo que lo resuelva en tiempo polinómico, por ello no sabemos aún si pertenece a **P**.

Un algoritmo probabilístico basado en el Pequeño Teorema de Fermat, $a^{n-1} \equiv 1 \pmod n$ si n es primo para cualquier $a \in \mathbb{Z}_n$, puede utilizarse para comprobar si n es primo.

Si n es primo, para todo a que se elija, se cumplirá $a^{n-1} \equiv 1 \pmod{n}$, por lo que es un algoritmo de Monte Carlo parcialmente Verdadero, para una instancia Verdadera nunca se equivoca.

Sin embargo, si n es compuesto, pueden existir valores a que cumplan la propiedad. Por ejemplo, si n es un *número de Carmichael*, todo a coprimo con n cumple $a^{n-1} \equiv 1 \pmod{n}$.

Este no es el test de primalidad más fuerte, existen otros mejorados, como el test de primalidad de Miller-Rabin, que asegura que a lo sumo da un falso positivo para $\frac{1}{4}$ de todos los enteros a , $0 < a \leq p-1$. Ejecutando el test un número k de veces, eligiendo aleatoriamente $a \in \mathbb{Z}_n$, obtenemos una probabilidad de error de $\epsilon = \frac{1}{4^k}$, lo que podría darnos en 50 iteraciones un algoritmo ejecutable en tiempo polinomial, con probabilidad de error, cuando n es compuesto, de 2^{-50} , algo que podemos estar dispuestos a asumir en la práctica.

2.2 PRELIMINARES DE ÁLGEBRA

GRUPOS Y ANILLOS

Vamos a recordar los conceptos más básicos de la teoría de grupos, empezando con la definición de operación binaria:

Definición 2.21. Una *operación binaria* en un conjunto A es una aplicación $*$: $A \times A \rightarrow A$.

Según una operación binaria cumpla ciertas propiedades, diremos que:

- La operación es *asociativa* si $a * (b * c) = (a * b) * c \quad \forall a, b, c \in A$.
- La operación es *conmutativa* si $a * b = b * a \quad \forall a, b \in A$.
- El elemento $e \in A$ es un *elemento neutro* para $*$ si $a * e = e * a = a \quad \forall a \in A$. Además es único cuando existe neutro.
- Cuando existe el neutro e , el elemento b es el *simétrico* de a si $a * b = b * a = e$.

Podemos ahora dar formalmente la definición de grupo:

Definición 2.22. Un *grupo* es un conjunto G con una operación asociativa, con elemento neutro y con simétrico para cada elemento. Si la operación es además conmutativa, se dice que G es un *grupo abeliano*.

Con la operación suma $+$ habitual, los conjuntos \mathbb{Z} , \mathbb{Q} y \mathbb{R} son grupos abelianos aditivos. Dado un conjunto A con una operación multiplicativa \cdot , A^* denotará el *conjunto de los elementos invertibles en* A . Así, con la multiplicación usual, $\mathbb{Q}^* = \mathbb{Q} \setminus \{0\}$, y $\mathbb{Z}^* = \{-1, 1\}$.

Definición 2.23. Un *anillo* es un conjunto A con dos operaciones, $+$ y \cdot (suma y producto), tales que:

- $(A, +)$ es un grupo abeliano aditivo; con neutro 0 .
- El producto es asociativo y tiene neutro 1 , distinto del neutro aditivo ($1 \neq 0$).
- El producto es distributivo con respecto a la suma, es decir, $\forall a, b, c \in A$ se tiene $a \cdot (b + c) = a \cdot b + a \cdot c$ y $(b + c) \cdot a = b \cdot a + c \cdot a$.

El anillo es *conmutativo* si lo es el producto. Un anillo conmutativo donde todo elemento $\neq 0$ tiene *inverso* (simétrico para el producto), se dice que es un *cuerpo*.

ARITMÉTICA EN \mathbb{Z}

Definición 2.24. Un entero d se dice que es el **máximo común divisor** de dos enteros a y b si es el mayor entero que divide a ambos. Lo denotaremos como $d = \text{mcd}(a, b)$.

Euclides describió en su obra *Los Elementos* un método para calcular el mcd de dos enteros, que hoy en día se conoce como *Algoritmo de Euclides*. La propiedad que utiliza el algoritmo para calcular el mcd es la siguiente:

Proposición 2.25. Sean $a, b \in \mathbb{Z}$. Entonces, para todo $\alpha \in \mathbb{Z}$ se tiene:

$$\text{mcd}(a, b) = \text{mcd}(a, b - \alpha a) = \text{mcd}(a - \alpha b, b).$$

En particular, cuando $b \neq 0$ y la división entera de a entre b es $a = bq + r$, tenemos que $\text{mcd}(a, b) = \text{mcd}(b, r)$.

Algoritmo 2.26 (Euclides). Encuentra el mcd de $a, b \in \mathbb{Z}$:

1. Inicializa $r_0 = a$ y $r_1 = b$.
2. Calcula las siguientes divisiones euclídeas

$$r_0 = q_1 r_1 + r_2$$

$$r_1 = q_2 r_2 + r_3$$

...

$$r_{n-3} = q_{n-2} r_{n-2} + r_{n-1}$$

$$r_{n-2} = q_{n-1} r_{n-1} + r_n$$

hasta que se obtenga un $r_n = 0$, con $r_{n-1} \neq 0$.

3. Como $b = r_1 > r_2 > \dots \geq 0$ y cada r_i es entero, para $i = 1, 2, \dots$, se obtiene $r_n = 0$ en un número finito de pasos y acaba el algoritmo con $\text{mcd}(a, b) = r_{n-1}$.

A partir del *Algoritmo de Euclides* se puede expresar d como una “combinación \mathbb{Z} -lineal” de a y b :

$$d = as + bt$$

conocida como la *Identidad de Bézout*.

El algoritmo se conoce como *Algoritmo de Euclides extendido*:

Algoritmo 2.27 (Euclides extendido). Encuentra el $d = \text{mcd}$ de a , $b \in \mathbb{Z}$ y valores $s, t \in \mathbb{Z}$ tal que $d = as + bt$.

1. Inicializa $r_0 \leftarrow a, r_1 \leftarrow b, s_0 \leftarrow 1, t_0 \leftarrow 0, s_1 \leftarrow 0, t_1 \leftarrow 1$
 $i \leftarrow 1$
 2. Mientras $r_i \neq 0$:
 Calcule la división euclídea $r_{i-1} = q_i r_i + r_{i+1}$
 $s_{i+1} \leftarrow s_{i-1} - q_i s_i$
 $t_{i+1} \leftarrow t_{i-1} - q_i t_i$
 $i \leftarrow i + 1$
 3. $d = r_{i-1} \quad s = s_{i-1} \quad t = t_{i-1}$
-

Observación. Los valores de s y t no tienen por qué ser únicos:

$$a(s - kb) + b(t + ka) = as - kba + bt + kba = as + bt = d$$

Utilizaremos la Identidad de Bézout para calcular los inversos en aritmética modular más adelante.

CONGRUENCIAS

Definición 2.28. Sean $a, b, n \in \mathbb{Z}$, $n \neq 0$, diremos que a y b son **congruentes módulo n** , y lo escribiremos $a \equiv b \pmod{n}$, si la diferencia $a - b$ es múltiplo de n .

Cuando $a \equiv b \pmod{n}$ decimos que b es un *residuo de a módulo n* .

Proposición 2.29. La relación de **congruencia módulo n** es una relación de equivalencia, es decir, es reflexiva, simétrica y transitiva.

Esto establece una relación de equivalencia en \mathbb{Z} , en la que la **clase** de un entero a módulo n es $\bar{a} = \{a + kn\}_{k \in \mathbb{Z}}$. Cuando no exista confusión, escribiremos la clase de equivalencia \bar{a} como a . El correspondiente conjunto cociente, de las *clases de resto módulo n* , es $\mathbb{Z}_n = \{\bar{0}, \bar{1}, \dots, \overline{n-1}\}$, y hereda la suma y producto de \mathbb{Z} convirtiéndose en un anillo conmutativo con neutros $\bar{0}$ para la suma y $\bar{1}$ para el producto.

Proposición 2.30. *El conjunto \mathbb{Z}_n^* de los elementos invertibles, con el producto, de \mathbb{Z}_n , es un grupo abeliano.*

Teorema 2.31. *El anillo \mathbb{Z}_n es un cuerpo cuando n es un número primo.*

Sea φ la *función de Euler*, tal que a cada entero $n = \pm p_1^{m_1} p_2^{m_2} \cdots p_k^{m_k}$, expresado como producto de primos, le asigna el valor:

$$\varphi(n) = p_1^{m_1-1} p_2^{m_2-1} \cdots p_k^{m_k-1} (p_1 - 1)(p_2 - 1) \cdots (p_k - 1).$$

La función de Euler indica el número de enteros entre 1 y $n - 1$ coprimos con n .

Proposición 2.32. $|\mathbb{Z}_n^*| = \varphi(n)$, donde φ es la función de Euler.

Teorema 2.33 (Euler). *Si x es coprimo con n , entonces $x^{\varphi(n)} \equiv 1 \pmod{n}$.*

Si tenemos ahora dos enteros a y b coprimos, es decir, $\text{mcd}(a, b) = 1$, usando el *algoritmo de Euclides extendido* podemos encontrar r y s de la *Identidad de Bézout* tales que:

$$as + bt = 1$$

Si a esta igualdad le aplicamos módulo b , obtenemos el inverso de a en \mathbb{Z}_b :

$$\begin{aligned} (as + bt) \bmod b &\equiv as \bmod b \equiv 1 \bmod b \\ \overline{as + bt} &= \overline{as} = \bar{1} \end{aligned}$$

Así hemos demostrado el siguiente resultado:

Proposición 2.34. *Si $\text{mcd}(a, n) = 1$, entonces el elemento inverso a^{-1} , $0 < a^{-1} < n$, existe y $aa^{-1} \equiv 1 \pmod{n}$.*

Teorema 2.35 (Teorema Chino de los restos).

Supongamos que n_1, n_2, \dots, n_k son enteros positivos coprimos dos a dos. Entonces, para enteros dados a_1, a_2, \dots, a_k , existe un entero x que resuelve el sistema de congruencias simultáneas

$$\begin{aligned} x &\equiv a_1 \pmod{n_1} \\ x &\equiv a_2 \pmod{n_2} \\ &\vdots \\ x &\equiv a_k \pmod{n_k} \end{aligned}$$

Más aún, todas las soluciones x de este sistema son congruentes módulo el producto $N = n_1 n_2 \dots n_k$.

Otra interpretación del teorema es: para cada entero positivo con factorización en números primos:

$$n = p_1^{r_1} \cdots p_k^{r_k}$$

se tiene un isomorfismo entre un anillo y la suma directa de sus potencias primas:

$$\mathbb{Z}_n \cong \mathbb{Z}_{p_1^{r_1}} \oplus \cdots \oplus \mathbb{Z}_{p_k^{r_k}}$$

Definición 2.36. El orden de un elemento $a \in \mathbb{Z}_n^*$, denotado $o(a)$, es el menor entero positivo t tal que $a^t \equiv 1 \pmod{n}$.

Proposición 2.37. Si el orden de $a \in \mathbb{Z}_n^*$ es $o(a) = t$, y ocurre que $a^2 \equiv 1 \pmod{n}$, entonces $t \mid s$. En particular, $t \mid \varphi(n)$.

Definición 2.38. Sea $\alpha \in \mathbb{Z}_n^*$. Si el orden de α es $\varphi(n)$, entonces se dice que α es un generador de \mathbb{Z}_n^* . Se indica como $\mathbb{Z}_n^* = \langle \alpha \rangle$. Si \mathbb{Z}_n^* tiene un generador, se dice que es cíclico.

Proposición 2.39 (Propiedades de los generadores de \mathbb{Z}_n^*).

- \mathbb{Z}_n^* tiene un generador si y solo si $n = 2, 4, p^k$ ó $2p^k$, con p primo y $k \geq 1$.
- Si α es un generador de \mathbb{Z}_n^* , entonces $\mathbb{Z}_n^* = \{\alpha^i \pmod{n} \mid 0 \leq i \leq \varphi(n) - 1\}$.

EL GRUPO SIMÉTRICO S_n : PERMUTACIONES

Definición 2.40. Denotamos con S_n al grupo simétrico de las biyecciones o permutaciones del conjunto

$$\mathbb{N}_n = \{1, 2, 3, \dots, n\}$$

con la operación composición \circ .

Se dice que una permutación $\sigma \in S_n$ fija al elemento $i \in \mathbb{N}_n$ si $\sigma(i) = i$, y en caso contrario lo mueve.

La composición siempre es asociativa, y el elemento neutro es la aplicación identidad, que deja fijos a todos los elementos.

Ejemplo 2.41. Una permutación $\sigma \in S_n$ puede describirse poniendo los elementos $1, 2, \dots, n$ y debajo sus imágenes $\sigma(1), \sigma(2), \dots, \sigma(n)$. Por ejemplo, en S_6 tenemos la permutación:

$$\sigma = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 \\ 3 & 6 & 4 & 1 & 5 & 2 \end{pmatrix},$$

que fija al 5, intercambia al 2 con el 6, y con el resto hace un ciclo $1 \mapsto 3 \mapsto 4 \mapsto 1$.

Observación. El grupo S_n tiene $n!$ elementos, $|S_n| = n!$, pues son las posibles formas de ordenar n elementos: n opciones para el primero, $n - 1$ para el segundo, etc.

TODO Introducir aquí el problema del logaritmo discreto

2.3 PRELIMINARES DE GRAFOS

La teoría necesaria para comprender las aplicaciones de ZKP con grafos es muy básica, los resultados de esta sección se pueden consultar en [grafosyOD].

Definición 2.42. Un *grafo* (simple no dirigido) es un par (V, E) formado por un conjunto finito $V \neq \emptyset$, a cuyos elementos denominaremos *vértices* o *nodos*, y E , un conjunto de pares (no ordenados y formados por distintos vértices) de elementos de V , a los que llamaremos *aristas*.

A los nodos v_1 y v_2 que forman una arista $e = (v_1, v_2)$ se les llama *extremos* de e .

Definición 2.43 (Conceptos).

A dos nodos v_1 y v_2 que forman parte de una misma arista se les llama *adyacentes*.

Se llama *orden* de un grafo a $|V|$.

Se llama *tamaño* de un grafo a $|E|$.

Un grafo con $|V| = 1$ (consecuentemente $|E| = 0$) se llama *trivial*.

Se dice que una arista es *incidente* con un vértice v cuando v es uno de sus extremos.

Definición 2.44. Dos grafos $G_1 = (V_1, E_1)$ y $G_2 = (V_2, E_2)$ se dice que son *isomorfos*, lo cual denotaremos como $G_1 \simeq G_2$, si existe una aplicación biyectiva $\tau : V_1 \rightarrow V_2$ tal que $\forall u, v \in V_1$

$$(u, v) \in E_1 \Leftrightarrow (\tau(u), \tau(v)) \in E_2.$$

Tal aplicación recibe el nombre de *isomorfismo*. Si $G_1 = G_2$, llamaremos a τ *automorfismo*.

En un abuso de notación, podemos escribir que $\tau(G_1) = G_2$.

Dados dos grafos $G_1 = (V, E_1)$ y $G_2 = (V, E_2)$ isomorfos, con el mismo conjunto de vértices, $V = \{v_1, \dots, v_n\}$, vemos que el isomorfismo entre G_1 y G_2 puede denotarse como una permutación en el índice de sus nodos.

Utilizaremos la notación $\text{Sym}(V)$ para denotar los automorfismos de $G = (V, E)$, que será el grupo simétrico S_n de las permutaciones de los vértices, cuando $|V| = n$. Por lo visto en los preliminares de álgebra, tenemos que $|\text{Sym}(V)| = n!$.

PROBLEMA DEL ISOMORFISMO DE GRAFOS
TODO

COLORACIÓN DE GRAFOS

Definición 2.45. Una *coloración* de un grafo $G = (V, E)$ es una aplicación $c : V \rightarrow \{1, 2, \dots, l\}$.

El valor $c(v_i)$ es el *color* correspondiente al nodo v_i .

Definición 2.46. Una *coloración propia* de un grafo es una coloración que hace corresponder colores diferentes a vértices adyacentes:

$$\forall (u, v) \in E \rightarrow c(u) \neq c(v).$$

Definición 2.47. Llamaremos *número cromático* del grafo G , $\chi(G)$, al mínimo valor de l que permite una coloración propia de G , es decir, al mínimo número de colores necesarios para colorear los vértices de forma que los extremos de cada arista tengan colores distintos.

Definición 2.48. Un *grafo plano* es (V, E) , un par de conjuntos finitos llamados *vértices* y *aristas* que satisfacen:

- $V \subset \mathbb{R}^2$.
- Cada arista de E es un arco entre dos vértices distintos.
- Aristas diferentes tienen extremos diferentes.
- El interior de una arista no contiene ni vértices ni puntos de otra arista.

Para cada grafo plano G , el conjunto $\mathbb{R}^2 \setminus (V \cup E)$ es abierto. Sus regiones se llaman *caras*.

Definición 2.49. Un grafo isomorfo a un grafo plano, se denomina *grafo planar*.

Cada representación de un grafo planar como un grafo plano se llama un *embutido*.

Teorema 2.50. Si G es un grafo planar, entonces $\chi(G) \leq 4$.

Este último resultado es el conocido como Teorema de los cuatro colores, que en una versión menos técnica dice:

Teorema 2.51. Dado cualquier mapa geográfico con regiones continuas, este puede ser coloreado con cuatro colores diferentes, de forma que no queden regiones adyacentes con el mismo color.

PROBLEMA DE LA 3-COLORACIÓN
TODO

REPRESENTACIÓN DE GRAFOS **TODO: si no implementamos nada de grafos, no hace falta**

Dado $G = (V, E)$ con $V = \{v_1, \dots, v_n\}$ y $E = \{e_1, \dots, e_m\}$, podemos representarla por:

- La *matriz de adyacencia* $M_{n \times n} = (m_{ij})$, que se construye mediante:

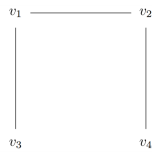
$$m_{ij} = \begin{cases} 1 & \text{si } (v_i, v_j) \in E \quad (\Leftrightarrow (v_j, v_i) \in E), \\ 0 & \text{en otro caso.} \end{cases}$$

- La *matriz de incidencia* (vértice-arista) $M_{n \times m} = (m_{ij})$ con

$$m_{ij} = \begin{cases} 1 & \text{si } v_i \text{ es extremo de } e_j, \\ 0 & \text{en otro caso.} \end{cases}$$

- Una matriz de enteros $M_{m \times 2}$ cuyas filas contienen los índices de los extremos inicial y final de las aristas del grafo.

Ejemplo 2.52. El grafo:



se representaría como:

1	2
1	3
2	4

RESIDUOS CUADRÁTICOS

TODO : Párrafo de introducción al capítulo y referencias

Teoría de símbolos de Lebesgue, ..., residuos cuadráticos, cálculo de raíz discreta?

3.1 PRIMERAS PROPIEDADES

Definición 3.1. Sea $a \in \mathbb{Z}_n^*$. Se dice que a es un *residuo cuadrático* módulo n , o un *cuadrado* módulo n , si existe un $x \in \mathbb{Z}_n^*$ tal que $x^2 \equiv a \pmod{n}$. Si no existe dicho x , entonces a se llama un *no-residuo cuadrático* módulo n .

Al conjunto de todos los residuos cuadráticos módulo n de \mathbb{Z}_n^* los denotaremos como Q_n o bien como \mathbb{Z}_n^{Q+} . Al conjunto de los no-residuos cuadráticos lo denotamos como $\overline{Q_n}$.

Ejemplo 3.2. Si tomamos $n = 4$, los no-residuos cuadráticos son 2 y 3, y el único residuo cuadrático es 1:

$$1^2 \equiv 1 \pmod{4} \quad 2^2 \equiv 0 \pmod{4} \quad 3^2 \equiv 1 \pmod{4}$$

Observación. Por definición $0 \notin \mathbb{Z}_n^*$, y por tanto $0 \notin Q_n$ ni $0 \notin \overline{Q_n}$.

Definición 3.3. Sea $a \in Q_n$. Si $x \in \mathbb{Z}_n^*$ satisface $x^2 \equiv a \pmod{n}$, entonces x se llama *raíz cuadrada* módulo n de a .

Proposición 3.4. Sea p un primo impar. Se cumple que $|Q_p| = \frac{p-1}{2}$ y $|\overline{Q_p}| = \frac{p-1}{2}$, es decir, la mitad de los elementos de \mathbb{Z}_p^* son residuos cuadráticos, y la otra mitad no-residuos cuadráticos.

Demostración. Sea $\alpha \in \mathbb{Z}_p^*$ un generador de \mathbb{Z}_p^* . Un elemento $a \in \mathbb{Z}_p^*$ es un residuo cuadrático módulo p si y solo si $a \equiv \alpha^i \pmod{p}$ donde i es un entero par. Como p es primo, $\phi(p) = p - 1 = |\mathbb{Z}_p^*|$, que es un entero par, y de ahí se sigue el enunciado, la mitad de los elementos son generados por un i par, la otra mitad por un i impar. \square

Ejemplo 3.5. Para $p = 13$ tenemos que $\alpha = 6$ es un generador de \mathbb{Z}_{13}^* . Las potencias de α módulo 13 son:

i	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
$6^i \pmod{13}$	6	10	8	9	2	12	7	3	5	4	11	1

Lo que nos da $Q_{13} = \{1, 3, 4, 9, 10, 12\}$ y $\overline{Q_{13}} = \{2, 5, 6, 7, 8, 11\}$.

Proposición 3.6. Sea n un producto de dos primos impares p y q , $n = pq$. Entonces $a \in \mathbb{Z}_p^*$ es un residuo cuadrático módulo n , $a \in Q_n$ si y solo si $a \in Q_p$ y $a \in Q_q$. Se sigue que $|Q_n| = |Q_p| \cdot |Q_q| = \frac{(p-1)(q-1)}{4}$, y por tanto $|\overline{Q_n}| = |\mathbb{Z}_n^*| - |Q_n| = \frac{3(p-1)(q-1)}{4}$.

Demostración. Si a es un residuo cuadrático módulo $n = pq$, $a \equiv x^2 \pmod{n}$, es inmediato que en módulos p y q se cumple $a \equiv x^2 \pmod{p}$, $a \equiv x^2 \pmod{q}$.

Si tenemos que a es un residuo cuadrático módulo p , $a \equiv x_p^2 \pmod{p}$, y también módulo q , $a \equiv x_q^2 \pmod{q}$, por el Teorema Chino de los Restos existe un x tal que:

$$x \equiv x_p \pmod{p} \quad \text{y} \quad x \equiv x_q \pmod{q}$$

De modo que, elevando al cuadrado:

$$x^2 \equiv x_p^2 \equiv a \pmod{p}$$

$$x^2 \equiv x_q^2 \equiv a \pmod{q}$$

Por lo que $x^2 \equiv a \pmod{n}$.

□

3.2 SÍMBOLO DE LEGENDRE

Para identificar los residuos cuadráticos disponemos de una herramienta muy útil:

Definición 3.7. Dados un primo impar p y un entero a , se define el *símbolo de Legendre* $\left(\frac{a}{p}\right)$ como

$$\left(\frac{a}{p}\right) = \begin{cases} 0, & \text{si } a \equiv 0 \pmod{p} \\ 1, & \text{si } a \in Q_p \\ -1, & \text{si } a \in \overline{Q_p} \end{cases}$$

Veamos ahora algunas propiedades del símbolo de Legendre:

Teorema 3.8 (Criterio de Euler). *Sea p un primo impar. Sea $a \not\equiv 0 \pmod{p}$. Entonces:*

$$\left(\frac{a}{p}\right) \equiv a^{(p-1)/2} \pmod{p}$$

Demostración. Observemos primero que las raíces de 1 módulo p son 1 y $-1 \pmod{p}$. También que por el Teorema de Euler, $a^{\phi(p)} \equiv a^{p-1} \equiv 1 \pmod{p}$.

De este modo, tenemos que $a^{\frac{p-1}{2}} \equiv \pm 1 \pmod{p}$.

Ahora demostrar el teorema es equivalente a demostrar que $a^{(p-1)/2} \equiv 1 \pmod{p}$ si y solo si a es un residuo cuadrático.

Supongamos que a es un residuo cuadrático módulo p . Sea x tal que $x^2 \equiv a \pmod{p}$. Entonces, $a^{\frac{p-1}{2}} \equiv x^{(p-1)} \equiv 1 \pmod{p}$, de nuevo por el Teorema de Euler.

Sea ahora $a^{\frac{p-1}{2}} \equiv 1 \pmod{p}$.

Tomamos g un generador de \mathbb{Z}_p^* , de modo que $a \equiv g^r \pmod{p}$.

Sustituyendo: $g^{r \frac{p-1}{2}} \equiv 1 \pmod{p}$, y utilizando que g tiene orden $p-1$, nos queda $g^{r \frac{p-1}{2}} \equiv g^{\frac{r}{2}} \equiv 1 \pmod{p}$, de donde deducimos que necesariamente r es un entero par, $r = 2s$.

Construimos $x \equiv g^s \pmod{p}$, que cumple: $x^2 \equiv g^{2s} \equiv g^r \equiv a \pmod{p}$, de modo que a es un residuo cuadrático módulo p . \square

Ejemplo 3.9. Sea $p = 13$ y $a = 5$, como $5^{11} \equiv -1 \pmod{23}$, por el criterio de Euler, $\left(\frac{5}{23}\right) = -1$, por lo que 5 es un no-residuo cuadrático de 23.

Proposición 3.10. Sean p un primo impar, $a, b \in \mathbb{Z}_p$. Si $a \equiv b \pmod{p}$, entonces $\left(\frac{a}{p}\right) = \left(\frac{b}{p}\right)$.

Demostración. Si a es residuo cuadrático, entonces existe $x \in \mathbb{Z}_p^*$ tal que $x^2 \equiv a \equiv b \pmod{p}$, y b es también residuo cuadrático. Análogo en el caso contrario. \square

Proposición 3.11 (Propiedad multiplicativa del símbolo de Legendre). Sean a y b enteros coprimos con p , un primo impar. Entonces:

$$\left(\frac{a}{p}\right) \left(\frac{b}{p}\right) = \left(\frac{ab}{p}\right).$$

En particular, el producto de dos no-residuos cuadráticos es un residuo cuadrático.

Demostración. Utilizando el Criterio de Euler:

$$\left(\frac{a}{p}\right) \left(\frac{b}{p}\right) \equiv a^{(p-1)/2} \cdot b^{(p-1)/2} \pmod{p} \equiv (ab)^{(p-1)/2} \pmod{p} \equiv \left(\frac{ab}{p}\right)$$

\square

Corolario 3.12. Sea p primo impar, $a \in \mathbb{Z}_p^*$, entonces $\left(\frac{a^2}{p}\right) = 1$

Demostración. Como $\left(\frac{a}{p}\right) = \pm 1$, $\left(\frac{a^2}{p}\right) = \left(\frac{a}{p}\right) \cdot \left(\frac{a}{p}\right) = 1$. \square

Teorema 3.13 (Ley de reciprocidad cuadrática). Sean p y q primos impares distintos, se cumple:

$$\left(\frac{p}{q}\right) \left(\frac{q}{p}\right) = (-1)^{(p-1)(q-1)/4}.$$

O de otro modo:

$$\left(\frac{p}{q}\right) = \begin{cases} \left(\frac{q}{p}\right) & \text{Si } p \equiv 1 \pmod{4} \text{ ó } q \equiv 1 \pmod{4} \\ -\left(\frac{q}{p}\right) & \text{Si } p \equiv q \equiv 3 \pmod{4}. \end{cases}$$

TODO: la demostración es muy larga, requiere de 2 lemas más, también extensos, y luego sólo usamos la ley para demostrar la equivalente en Símbolo de Jacobi. Indicar que Gauss la demostró de 2 maneras distintas en *Disquisitiones Arithmeticae*, que hay una docena de demostraciones, y referencias.

Proposición 3.14 (Primera ley suplementaria). *Sea p primo impar. Entonces:*

$$\left(\frac{-1}{p}\right) = (-1)^{(p-1)/2}$$

O de otro modo:

$$\left(\frac{-1}{p}\right) = \begin{cases} 1 & \text{Si } p \equiv 1 \pmod{4} \\ -1 & \text{Si } p \equiv 3 \equiv -1 \pmod{4}. \end{cases}$$

Demostración. La primera expresión es inmediata por el criterio de Euler:

$$\left(\frac{-1}{p}\right) = (-1)^{(p-1)/2} \pmod{p}$$

y nos basta hacer un análisis de casos respecto a la congruencia de $p \pmod{4}$.

Como p es primo impar, no será congruente con $\bar{0}$ ni $\bar{2}$.

Si $p \equiv 1 \pmod{4}$, podemos escribir $p = 4k + 1$ para algún entero k . Entonces,

$$(-1)^{(p-1)/2} = (-1)^{2k} = 1,$$

por lo que $\left(\frac{-1}{p}\right) = 1$.

Y si $p \equiv 3 \pmod{4}$, podemos escribir $p = 4k + 3$ para algún entero k . Entonces,

$$(-1)^{(p-1)/2} = (-1)^{2k+1} = -1,$$

y tenemos que $\left(\frac{-1}{p}\right) = -1$. □

Proposición 3.15 (Segunda ley suplementaria). *Sea p primo impar. Entonces:*

$$\left(\frac{2}{p}\right) = (-1)^{(p^2-1)/8}$$

O de otro modo:

$$\left(\frac{2}{p}\right) = \begin{cases} 1 & \text{Si } p \equiv \pm 1 \pmod{8} \\ -1 & \text{Si } p \equiv \pm 3 \pmod{8}. \end{cases}$$

3.3 SÍMBOLO DE JACOBI

El símbolo de Legendre está definido para módulos un primo impar p . Ahora vamos a ver una generalización del concepto:

Definición 3.16. Sean $a, N \in \mathbb{Z}$, con $N = p_1 p_2 \cdots p_r$, donde los p_i son primos impares, no necesariamente distintos.

Definimos el *Símbolo de Kronecker-Jacobi* $\left(\frac{a}{N}\right)$ como

$$\left(\frac{a}{N}\right) = \prod_{i=1}^r \left(\frac{a}{p_i}\right)$$

donde $\left(\frac{a}{p_i}\right)$ es el Símbolo de Legendre.

Observación. A diferencia del Símbolo de Legendre, el Símbolo de Jacobi $\left(\frac{a}{N}\right)$ no indica si a es un residuo cuadrático módulo N . Es cierto que si $a \in Q_N$, su Símbolo de Jacobi será $\left(\frac{a}{N}\right) = 1$, pero el contrario no se cumple.

Ejemplo 3.17. Sea $a = 2$ y $N = 15 = 3 \cdot 5$.

$$\left(\frac{2}{15}\right) = \left(\frac{2}{3}\right) \left(\frac{2}{5}\right) = (-1) \cdot (-1) = 1$$

Ya que $Q_3 = \{1\}$, $\overline{Q_3} = \{2\}$, y $Q_5 = \{1, 4\}$, $\overline{Q_5} = \{2, 3\}$.

Igual que antes, veamos algunas propiedades del Símbolo de Jacobi:

TODO: reescribir las propiedades más ordenadamente y demostrar.

Teorema 3.18. *Propiedades del Símbolo de Jacobi:*

- (i) Si $a \equiv b \pmod{N}$, entonces $\left(\frac{a}{N}\right) = \left(\frac{b}{N}\right)$
- (ii) $\left(\frac{a}{N}\right) = 0$ si y sólo si $\text{mcd}(a, N) \neq 1$.
- (iii) Para cada a, b y c enteros, tenemos:

$$\left(\frac{ab}{c}\right) = \left(\frac{a}{c}\right) \left(\frac{b}{c}\right), \quad \left(\frac{a}{bc}\right) = \left(\frac{a}{b}\right) \left(\frac{a}{c}\right) \quad \text{si } bc \neq 0.$$

- (iv) Las fórmulas del [Teorema 3.13](#) se siguen verificando si p y q son enteros impares positivos, ya no necesitan ser primos.

TODO: algoritmo para calcular símbolos de Jacobi

TODO: raíces cuadradas módulo n

3.4 EL PROBLEMA DE RESIDUOSIDAD CUADRÁTICA

Podemos introducir ahora el problema de decisión QR, donde dado un módulo N , compuesto e impar, decidir si un entero x con símbolo de Jacobi 1 respecto a N , es o no un residuo cuadrático:

<i>Nombre:</i>	Problema de residuosidad cuadrática (QR).
<i>Parámetros:</i>	Un entero compuesto impar N , y el entero $x \in \mathbb{Z}_N^Q$.
<i>Pregunta:</i>	¿Es x un residuo cuadrático, $x \in \mathbb{Z}_N^{Q+}$?

Si N fuera un número primo, el símbolo de Jacobi de x coincidiría con el de Legendre, y la respuesta sería siempre Verdadero.

Si conociéramos la descomposición en primos de N , el algoritmo polinomial que resolvería el problema es calcular el símbolo de Legendre de x respecto de cada factor primo de N , hasta encontrar alguno que valga -1 , y responder al problema con Falso, o bien comprobar que todos los símbolos valen 1 y responder Verdadero.

Con este algoritmo que utiliza la factorización de N , tenemos que el problema QR puede **reducirse polinomialmente** (2.14) al problema de factorización de N .

Proposición 3.19. $QR \leq_P \text{FACTORIZACIÓN}$

Si se desconoce la factorización de N , no se conoce a día de hoy ningún algoritmo eficiente para resolver el problema QR aparte del de intentar adivinar la respuesta. Por ejemplo, en el caso de $N = pq$, se tiene una probabilidad de acertar de $\frac{1}{2}$, por $|\mathbb{Z}_N^{Q+}| = |\mathbb{Z}_N^{Q-}| = \frac{(p-1)(q-1)}{4}$ (3.6).

Del mismo modo que no se sabe si $P=NP$ (aunque se cree que no), aquí se cree que QR es tan difícil como el problema de factorización, pero no se conoce ninguna demostración aún. Bajo esta suposición, se construyen muchas aplicaciones criptográficas, entre ellas el cifrado de clave pública probabilístico de Goldwasser-Micali, el generador de números pseudo-aleatorios de Blum-Blum-Shub, o una de las pruebas de conocimiento cero más características, y que veremos en el capítulo siguiente.

TODO: el problema de factorización: indicar mejor solución, su orden, etc.

PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO

Las pruebas de conocimiento cero, con siglas ZKP del inglés *Zero-Knowledge Proofs*, permiten demostrar la veracidad de una declaración, sin revelar nada más de ella. En las ZKP intervienen dos partes, el *Prover* y el *Verifier*, o probador y verificador. El prover asegura que una declaración es cierta, y el verifier quiere convencerse de ello a través de una interacción con el prover, de modo que al final de la misma, o bien acaba convencido de que la declaración es cierta, o bien descubre, con una alta probabilidad, que el prover mentía.

Las pruebas de conocimiento cero surgen a partir de los sistemas de pruebas interactivas, que forman una parte importante de la teoría de complejidad computacional, y pidiendo la propiedad de *conocimiento cero* obtenemos el subconjunto de sistemas interactivos que conforman las pruebas de conocimiento cero.

Las referencias para este capítulo se pueden encontrar en

4.1 SISTEMAS DE PRUEBAS INTERACTIVAS

Un *sistema de prueba interactivo* es un concepto de la teoría computacional que modela el intercambio de un número finito de mensajes entre dos partes, el probador P y el verificador V , con el objetivo de que P demuestre a V que una instancia de un problema de decisión es Verdadera. V tiene una capacidad de cómputo limitada, a lo sumo un algoritmo probabilístico de tiempo de cómputo polinomial. P es computacionalmente todopoderoso. Al final del intercambio de mensajes, o bien V acepta que la instancia es Verdadera, o bien la rechaza por ser Falsa.

Definición 4.1. Se dice que un problema de decisión Q , no necesariamente en NP , tiene un *sistema de prueba interactivo* si tiene un protocolo de interacción polinomialmente acotado en número de mensajes que cumple:

- *Compleitud* Para toda instancia q Verdadera, del problema Q , V acepta q como Verdadera.
- *Robustez* Para cada instancia q Falsa, ningún P , incluso si no sigue el protocolo, puede convencer a V de que q es Verdadera, excepto con una pequeña probabilidad.
- Alternativa:

- **Robustez** Para cada instancia q Falsa, V rechaza la prueba de q con una probabilidad no menor que $\epsilon = 1 - n^{-c}$, para cualquier constante $c > 0$ y donde n es el tamaño de la instancia.

En resumen, si la instancia del problema Q que P quiere demostrar es Verdadera, el protocolo siempre funciona, no hay falsos negativos, pero si la instancia es Falsa, hay una pequeña probabilidad de que V la acepte como Verdadera, pueden haber falsos positivos una probabilidad casi despreciable.

Un P o un V que no siguen el protocolo e intentan romper estas propiedades, los llamaremos un P o V *tramposos*.

Definición 4.2. Denominamos clase de problemas **IP** (Interactivos en tiempo Polinomial) al conjunto de problemas de decisión para los que existe un sistema de prueba interactivo.

Proposición 4.3. $NP \subset IP$.

Demostración. Sea Q un problema **NP**. Definimos el siguiente protocolo:

1. P resuelve la instancia del problema gracias a su capacidad de cómputo ilimitada y genera el certificado para V , que existe para cualquier instancia Verdadera por $Q \in NP$ (2.11).
2. V recibe y puede verificar el certificado en tiempo polinomial. Si es válido, V acepta como Verdadera la instancia. Si no, rechaza la prueba.

El protocolo es completo y robusto, con probabilidad nula de falso positivo, pues si la instancia es Falsa, ningún P , honesto o tramposo, puede generar un certificado que no existe.

□

PRUEBA INTERACTIVA PARA EL PROBLEMA QR

Vamos a ver una prueba interactiva para demostrar que un entero x con Símbolo de Jacobi 1 respecto a n , $x \in \mathbb{Z}_n^Q$, es un residuo cuadrático, $x \in \mathbb{Z}_n^{Q+}$.

<i>Nombre:</i>	Problema QR.
<i>Parámetros:</i>	Un entero compuesto impar N , y el entero $x \in \mathbb{Z}_N^Q$.
<i>Pregunta:</i>	¿Es x un residuo cuadrático, $x \in \mathbb{Z}_N^{Q+}$?

Una instancia Verdadera del problema es un x residuo cuadrático módulo N . Una prueba interactiva para demostrar que x es residuo cuadrático es la siguiente:

Algoritmo 4.4 (Prueba interactiva para QR).

Datos comunes: Una instancia (x, N) del Problema QR. n es el tamaño de la instancia.

Protocolo: Sea $t(n)$ un polinomio en n . P y V repiten $t(n)$ veces los siguientes pasos.

1. $P \rightarrow V$: $u \in_R \mathbb{Z}_N^{Q+}$ (P elige aleatoriamente u en \mathbb{Z}_N^{Q+}).
2. $V \rightarrow P$: $b \in_R \{0, 1\}$.
3. $P \rightarrow V$: w , una raíz cuadrada módulo N aleatoria, de x si $b = 0$, o bien de $x \cdot u$ si $b = 1$.
4. V comprueba si:

$$w^2 \stackrel{?}{\equiv} \begin{cases} u \bmod N, & \text{si } b = 0 \\ xu \bmod N, & \text{si } b = 1. \end{cases}$$

Si la comparación falla, V termina en rechazo. En caso contrario, vuelve al paso 1.

Tras $t(n)$ rondas, V termina y acepta la instancia como Verdadera, x es un residuo cuadrático módulo N .

Teorema 4.5. *El problema QR tiene un sistema de prueba interactiva.*

Demostración. El protocolo se ejecuta $t(n)$ veces, un número de iteraciones polinomialmente asociado al tamaño n de la entrada, por lo que hay un número finito de mensajes que V , computacionalmente limitado, puede llevar a cabo.

Queda ver que el protocolo anterior es completo y robusto.

La prueba es *completa*, pues para cualquier instancia Verdadera de QR, $x \in \mathbb{Z}_N^{Q+}$, V acepta la prueba de P . En cada iteración, como P es computacionalmente todopoderoso, puede calcular w , una raíz cuadrada módulo N de x o xu , según el valor de b , ambos en \mathbb{Z}_N^{Q+} .

Para una instancia Falsa, $x \in \mathbb{Z}_N^{Q-}$, cuando V envíe $b = 1$, si P sigue el protocolo u será un residuo cuadrático, pero $x \cdot u$ es un no-residuo cuadrático módulo N , por lo que no podrá calcular w por mucho poder computacional ilimitado que tenga. Un P tramposo podría intentar engañar a V en el caso $b = 1$ eligiendo u tal que xu es un residuo cuadrático, pero entonces u es un no-residuo cuadrático y fallaría la prueba si $b = 0$.

Una vez P se compromete con un u , residuo cuadrático o no, la probabilidad de que V lo rechace en esa iteración es $1/2$, según elija $b = 0$ ó 1 . Como el protocolo se ejecuta $t(n)$ veces, la probabilidad de que un P tramposo pueda engañar a V en todos es de $2^{-t(n)}$. Vemos entonces que el protocolo cumple la propiedad de *robustez*. \square

4.2 PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO

Entre las pruebas interactivas existe un subconjunto que llamamos de *conocimiento cero* si durante el protocolo no se puede inferir información de P , aparte de la veracidad de la instancia. En particular, aún tras realizar la prueba, y estar V convencido, éste no podría repetirla a otro verificador tomando el lugar de P .

Antes de ver una definición más formal de una prueba de conocimiento cero, necesitamos algunas definiciones previas.

Definición 4.6. Llamamos *Vista* a una transcripción de los mensajes intercambiados entre P y V durante la ejecución de una prueba interactiva.

Pensemos en un protocolo con 3 mensajes por iteración. En la i -ésima ronda, P envía a V el valor A_i como *compromiso*, V responde con el *reto* aleatorio B_i , y P termina enviando la *prueba* C_i . La tupla (A_i, B_i, C_i) son variables aleatorias de los posibles valores que se pueden intercambiar en una iteración. La Vista de la prueba interactiva sería $(A_1, B_1, C_1, A_2, B_2, C_2, \dots, A_{t(n)}, B_{t(n)}, C_{t(n)})$, la secuencia de los $t(n)$ mensajes intercambiados entre P y V .

Una Vista sólo es de interés para una instancia Verdadera, donde P realmente conoce si es Verdad. Para una instancia cuya prueba falla, o bien es realmente una instancia Falsa o P no puede probarla, por ser tramposo y no conocer una prueba o *secreto* que le permita pasar la prueba exitosamente con mayor probabilidad que la de los falsos positivos.

Definición 4.7. Llamamos *ensamble probabilístico*, o *ensemble* en inglés, a una familia numerable de variables aleatorias: $\{X_i\}_{i \in I}$, con I numerable.

Podemos estudiar entonces una Vista como un ensamble probabilístico. Dos Vistas serán iguales cuando las distribuciones de sus variables aleatorias sean idénticas.

Denotaremos con V^* a un verificador tramposo. Éste podría no generar los retos B_i anteriores de manera independiente, podría incluso utilizar información previa de otras Vistas para generar los B_i en un intento de extraer información extra de P . A esta información previa la llamaremos h (historial).

Para una instancia q y un verificador cualquiera V^* , escribimos la Vista de una prueba como:

$$\text{Vista}_{P,V^*}(q, h) = (q, h, A_1, B_1, C_1, \dots, A_{t(n)}, B_{t(n)}, C_{t(n)}).$$

El verificador tramposo V^* generará los retos B_i con una función probabilística de tiempo polinomial F tal que

$$B_i = F(q, h, A_1, B_1, C_1, \dots, A_{i-1}, B_{i-1}, C_{i-1}, A_i).$$

Definición 4.8. Un Simulador $S_{V^*}(q, h)$ es un algoritmo probabilístico de tiempo polinomial, que utiliza toda la información que V^* tiene disponible (el historial h y la función F), para generar una transcripción de una prueba interactiva, para una instancia q del problema Q , sin necesidad de interactuar con P .

Un Simulador se puede ver como un generador de ensambles probabilísticos, las Vistas de una prueba.

Podemos describir, por fin, la tercera propiedad, además de la *completitud* y *robustez*, que debe tener una prueba de conocimiento cero. Se dice también que son ZKP perfectas porque en la práctica se pueden considerar otras definiciones menos restrictivas, las ZKP estadísticas y computacionales.

Definición 4.9 (Propiedad de conocimiento cero).

Un sistema de prueba interactiva (completo y robusto), para un problema de decisión Q , es *perfecta de conocimiento cero* si el ensamble $\text{Vista}_{P,V}(q, h)$ es idéntico al ensamble generado por un Simulador $S_{V^*}(q, h)$, para cualquier instancia Verdadera $q \in Q$ y cualquier historial h .

A primera vista, puede parecernos que nada tiene que ver la existencia de tal Simulador con no poder obtener información de P más allá de si la instancia es Verdadera. Pero es precisamente el hecho de que cualquier máquina M , que **no** conoce la solución, ni un certificado para comprobarla (2.11), pueda generar transcripciones del protocolo idénticas a las que podríamos interceptar a un P y V verídicos. Si M no conoce el secreto, de sus simulaciones nada podemos sacar, y por tanto, tampoco de la interacción entre P y V .

Para un verificador honesto F sería un generador de números aleatorios que no utiliza ninguno de los parámetros de entrada.

4.2.1 Residuos cuadráticos

Ahora podemos volver al problema QR, que ya vimos en el [Teorema 4.5](#) que su prueba interactiva cumplía *completitud* y *robustez*.

Teorema 4.10. La prueba interactiva (4.4) del problema QR es de conocimiento cero.

Demostración. Sea (x, N) una instancia Verdadera del problema QR, $\exists y \in \mathbb{Z}_N$ tal que $y^2 \equiv x \pmod{N}$. En la i -ésima ronda tenemos las siguientes variables aleatorias:

1. U_i , un residuo cuadrático aleatorio enviado por P en el primer mensaje, $u \in_R \mathbb{Z}_N^{Q+}$.
2. B_i , un bit aleatorio generado por V , $b \in_R \{0, 1\}$.
3. W_i , una *prueba* de P , $w \in_R \Omega_u$ o bien $w \in_R \Omega_{xu}$, según el valor de B_i , es decir, una raíz cuadrada aleatoria módulo N de u o xu , donde Ω_u y Ω_{xu} son el conjunto de raíces cuadradas módulo N de u y xu , respectivamente.

La Vista de una prueba para un verificador V^* cualquiera es:

$$\text{Vista}_{P,V^*}(x, N, h) = (x, N, h, U_1, B_1, W_1, \dots, U_{t(n)}, B_{t(n)}, W_{t(n)}).$$

Para simplificar la notación, escribiremos la variable aleatoria $V_i = (U_i, B_i, W_i)$.

Para un V honesto, todos los B_i son variables aleatorias independientes, uniformes en $\{0, 1\}$. Para un V tramposo, la función F , probabilística en tiempo polinomial, genera los valores $b_{i+1} = F(x, N, h, v_i, u_{i+1})$, cuando $V_i = v_i$. Unimos el estudio de ambos casos suponiendo, para un V honesto, F como un generador de bits aleatorio, un lanzamiento de moneda.

Ahora que tenemos toda la información accesible a V^* podemos construir un Simulador:

Simulador para el problema QR $S_{V^*}(x, N, h)$.

Datos: (x, N) , una instancia Verdadera del problema QR; h , transcripciones de ejecuciones previas del protocolo; v_i , transcripción de la interacción actual (i rondas).

Ejecución: Repetir para $i + 1 \leq t(n)$:

1. Elegir $b_{i+1} \in_R \{0, 1\}$
2. Elegir $w_{i+1} \in_R \mathbb{Z}_N^*$
3. **Si** $b_{i+1} = 0$, **entonces** calcular $u_{i+1} \equiv w_{i+1}^2 \pmod{N}$
Si no, $u_{i+1} \equiv w_{i+1}^2 \cdot x^{-1} \pmod{N}$
4. **Si** $b_{i+1} = F(x, N, h, v_i, u_{i+1})$, **entonces** añadir la tupla $(u_{i+1}, b_{i+1}, w_{i+1})$ a la transcripción.
Si no, volver al paso 1.
5. $i = i + 1$

El Simulador se diferencia del protocolo 4.4 en que, en vez de elegir primero un residuo cuadrático u_{i+1} , elige los valores b_{i+1} y w_{i+1} aleatoriamente, y a partir de ellos calcula u_{i+1} . Entonces, una vez tiene el u_{i+1} necesario para la función F , calcula el bit que V^* hubiera enviado en una interacción real, y comprueba si es el mismo bit b_{i+1} elegido. Aquí es donde vemos que el Simulador es un algoritmo probabilístico en tiempo del tipo Las Vegas (si obtenemos la tupla $i + 1$, será una tupla correcta). La probabilidad de que el bit b_{i+1} sea igual que el obtenido de F es de $1/2$. En promedio, el Simulador necesitará dos rondas por cada tupla $(u_{i+1}, b_{i+1}, w_{i+1})$, por lo que el tiempo de ejecución esperado es polinomial.

Tenemos una prueba interactiva (4.4) que genera las vistas:

$$\text{Vista}_{P,V^*}(x, N, h) = (x, N, h, U_1, B_1, W_1, \dots, U_{t(n)}, B_{t(n)}, W_{t(n)}),$$

y un Simulador que genera las transcripciones:

$$S_{V^*}(x, N, h) = (x, N, h, U'_1, B'_1, W'_1, \dots, U'_{t(n)}, B'_{t(n)}, W'_{t(n)}).$$

Para terminar la demostración, veamos por inducción en i que son iguales, es decir, cumplen la propiedad de *conocimiento cero*.

Para el caso $i = 0$ ambos ensambles son constantes, $(x, N, h) = (x, N, h)$, tenemos la misma instancia e historial.

Suponemos cierto el caso $i - 1$, es decir, el ensamble de la Vista:

$$\text{Vista}_{P,V^*}(x, N, h) = (x, N, h, U_1, B_1, W_1, \dots, U_{i-1}, B_{i-1}, W_{i-1}),$$

es igual al del Simulador:

$$S_{V^*}(x, N, h) = (x, N, h, U'_1, B'_1, W'_1, \dots, U'_{i-1}, B'_{i-1}, W'_{i-1}).$$

Siguiendo el protocolo de la prueba interactiva, se generará la siguiente tupla de la Vista, (U_i, B_i, W_i) . La variable U_i se elige al inicio aleatoriamente, por lo que es independiente. La v.a. B_i se calcula con F , por lo que depende de U_i , V_{i-1} y h . W_i depende de ambos. La probabilidad de la tupla nos queda:

$$\begin{aligned} P(U_i = u, B_i = b, W_i = w) &= P(U_i = u) \cdot \\ &\cdot P(B_i = b \mid V_{i-1} = v, U_i = u, h) \cdot P(W_i = w \mid U_i = u, B_i = b) \end{aligned}$$

Sea $\alpha = |\mathbb{Z}_N^{Q+}|$, entonces $P(U_i = u) = \frac{1}{\alpha}$.

Denotamos $P(B_i = b \mid V_{i-1} = v, U_i = u, h) = p_b$, que dependerá de la F utilizada.

Por último, sea $\beta = |\Omega_u| = |\Omega_{xu}|$. Entonces, $P(W_i = w \mid U_i = u, B_i = 0) = \frac{1}{\beta}$, $\forall w \in \Omega_u$, y $P(W_i = w \mid U_i = u, B_i = 1) = \frac{1}{\beta}$, $\forall w \in \Omega_{xu}$.

En total nos queda, $P(U_i = u, B_i = b, W_i = w) = \frac{p_b}{\alpha\beta}$.

Ahora veamos la tupla generada por el Simulador, (U'_i, B'_i, W'_i) . La v.a. U'_i se calcula a partir de B'_i y W'_i . La variable B'_i depende de U'_{i-1} y h por F en el paso 4. Y la v.a. W'_i se elige aleatoriamente.

La probabilidad de la tupla es:

$$P(U'_i = u, B'_i = b, W'_i = w) = P(W'_i = w) \cdot P(B'_i = b \mid V_{i-1} = v, U'_i = u, h) \cdot P(U'_i = u \mid W'_i = w, B'_i = b)$$

Sabemos que $|\mathbb{Z}_N^*| = \alpha \cdot \beta$, por lo que $P(W'_i = w) = \frac{1}{\alpha\beta}$.

La probabilidad

$$\begin{aligned} -w \in \Omega_u &\Leftrightarrow b = 0 \\ -w \in \Omega_{xu} &\Leftrightarrow b = 1 \\ -W'_i, B'_i &\text{ indep.} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} P(U'_i = u) &= P(U'_i = u, W'_i \in \Omega_u \cup \Omega_{xu}, B'_i \in \{0, 1\}) = \\ &= \sum_{w \in \Omega_u} P(U'_i = u, W'_i = w, B'_i = 0) + \\ &+ \sum_{w \in \Omega_{xu}} P(U'_i = u, W'_i = w, B'_i = 1) = \\ &= \sum_{w \in \Omega_u} P(W'_i = w)P(B'_i = 0) + \sum_{w \in \Omega_{xu}} P(W'_i = w)P(B'_i = 1) = \\ &= \beta \cdot \frac{1}{\alpha\beta} \cdot (P(B'_i = 0) + P(B'_i = 1)) = \\ &= \frac{1}{\alpha} \end{aligned}$$

indica que U'_i tiene la misma distribución que U_i , de modo que, al calcular $b_i = F(x, N, h, v_{i-1}, u_i)$, se tiene $P(B'_i = b \mid V_{i-1} = v, U'_i = u, h) = p_b$, es decir, B'_i tiene la misma distribución que B_i .

Por construcción, dados w y b , en el simulador u tiene un único valor posible, $u \equiv w^2 x^{-b} \pmod{N}$, por tanto, la probabilidad de que dada la tupla (u, b, w) , U'_i tenga el valor u condicionado a que $B'_i = b$ y que $W'_i = w$, es 1:

$$P(U'_i = u \mid W'_i = w, B'_i = b) = 1$$

En total, tenemos que $P(U'_i = u, B'_i = b, W'_i = w) = \frac{p_b}{\alpha\beta}$.

Terminamos así la inducción en i y los ensambles de la Vista y el Simulador son idénticos.

Concluimos que la prueba 4.4 del problema QR es perfecta de conocimiento cero.

□

4.2.2 Isomorfismo de grafos

Otro problema de decisión del que podemos dar una prueba interactiva de conocimiento cero es el de encontrar un isomorfismo entre grafos:

<i>Nombre:</i>	Problema GI (<i>Graph Isomorphism</i>).
<i>Parámetros:</i>	Dos grafos $G_0 = (V_0, E_0)$ y $G_1 = (V_1, E_1)$, del mismo orden $ V_0 = V_1 = n$.
<i>Pregunta:</i>	¿Existe un isomorfismo $\pi : V_0 \rightarrow V_1$ tal que una arista $(u, v) \in E_0$ si y solo si $(\pi(u), \pi(v)) \in E_1$?

Teorema 4.11. *El problema GI tiene una prueba de conocimiento cero.*

Demostración.

Primero debemos dar un protocolo interactivo entre un P y un V que cumpla completitud y robustez. Después daremos un Simulador para demostrar la propiedad de conocimiento cero.

Algoritmo 4.12 (Prueba interactiva para GI).

Datos comunes: Una instancia $(G_0 = (V_0, E_0), G_1 = (V_1, E_1))$ del Problema GI. $|V_0| = |V_1| = n$ es el tamaño de la instancia.

Protocolo: Sea $t(n)$ un polinomio en n . P y V repiten $t(n)$ veces los siguientes pasos.

1. P calcula el isomorfismo τ entre G_1 y G_0 , es decir, $\tau(G_1) = G_0$.
2. $P \rightarrow V$: $h = \pi(G_0)$, donde $\pi \in_R \text{Sym}(V_0)$.
3. $V \rightarrow P$: $b \in_R \{0, 1\}$.
4. $P \rightarrow V$: ω , tal que

$$\omega = \begin{cases} \pi & \text{si } b = 0 \\ \pi \circ \tau & \text{si } b = 1. \end{cases}$$

5. V comprueba si:

$$h \stackrel{?}{=} \begin{cases} \omega(G_0) & \text{si } b = 0 \\ \omega(G_1) & \text{si } b = 1, \end{cases}$$

es decir, si h es isomorfo a G_b por ω .

Si la comparación falla, V termina en rechazo. En caso contrario, vuelve al paso 1.

Tras $t(n)$ rondas, V termina y acepta la instancia como Verdadera, G_0 y G_1 son isomorfos.

Sea (G_0, G_1) una instancia Verdadera. Sea cual sea el reto b , P siempre puede devolver el isomorfismo ω , pues G_0 y G_1 son ambos isomorfos a h . Tenemos que el protocolo es *completo*.

Si (G_0, G_1) es Falsa, $G_0 \not\cong G_1$, un P tramposo deberá adivinar el reto b antes de calcular h , pues como éste debe ser un isomorfismo de G_0 ó G_1 , no podrá serlo de ambos a la vez. La probabilidad de acertar el reto y mandar el isomorfismo correcto es de $1/2$ en cada ronda, por lo que la probabilidad de que un P tramposo engañe a V es de $2^{-t(n)}$. El protocolo es *robusto*.

Sea (G_0, G_1) una instancia Verdadera del problema GI. La Vista entre P y V es el ensamble

$$\text{Vista}_{P,V^*}(G_0, G_1, h) = (G_0, G_1, h, H_1, B_1, \Phi_1, \dots, H_{t(n)}, B_{t(n)}, \Phi_{t(n)}),$$

donde la variable aleatoria H_i representa el grafo isomorfo h_i de la i -ésima ronda, la v.a. B_i el reto b_i de V a P , y Φ_i es el isomorfismo que envía P como respuesta al final de la ronda. El historial de anteriores transcripciones se representa con h .

Como en el problema QR, V^* podría utilizar un algoritmo probabilístico F , de tiempo polinomial, al calcular los retos b_i , para intentar obtener información de P . F utilizará toda la información accesible a V^* en el momento de enviar el reto.

El Simulador para la prueba interactiva anterior, que utilizará el mismo algoritmo F , es el siguiente:

Simulador para el problema GI $S_{V^*}(G_0, G_1, h)$.

Datos: (G_0, G_1) , una instancia Verdadera del problema GI; h , transcripciones de ejecuciones previas del protocolo; v_i , transcripción de la interacción actual (i rondas).

Ejecución: Repetir para $i + 1 \leq t(n)$:

1. Elegir $b_{i+1} \in_R \{0, 1\}$
2. Elegir $\pi_{i+1} \in_R \text{Sym}(V_{b_{i+1}})$ y calcular $h_{i+1} = \pi_{i+1}(G_{b_{i+1}})$.
3. **Si** $b_{i+1} = F(G_0, G_1, h, v_i, h_{i+1})$, **entonces** añadir la tupla $(h_{i+1}, b_{i+1}, \pi_{i+1})$ a la transcripción.
Si no, volver al paso 1.
4. $i = i + 1$

La probabilidad de que el b_{i+1} elegido coincida con el de la función F es $1/2$, por lo que en promedio se necesitarán dos rondas por tupla. El Simulador es un algoritmo probabilístico que se ejecuta en un tiempo estimado polinomial.

Veamos ahora que el ensamble de la $Vista_{P,V^*}(G_0, G_1, h)$, es igual al del Simulador, $S_{V^*}(G_0, G_1, h)$. Procedemos por inducción sobre i , el número de rondas.

Para $i = 0$, ambos ensambles son constantes, $Vista_{P,V^*}(G_0, G_1, h) = S_{V^*}(G_0, G_1, h) = (G_0, G_1, h)$, por lo que sus distribuciones de probabilidad son idénticas y los ensambles coinciden.

Suponemos cierto para $i - 1$ rondas, $P(Vista_{P,V^*} = v_{i-1}) = P(S_{V^*} = v_{i-1})$.

Siguiendo el protocolo, se generarán las v.a. (H_i, B_i, Φ_i) para la i -ésima ronda. Utilizando el Teorema de la probabilidad compuesta, y observando la dependencia de las variables durante la ejecución del protocolo, calculamos:

$$\begin{aligned} P(H_i = h, B_i = b, \Phi_i = \pi) &= \\ P(\Phi_i = \pi) \cdot P(B_i = b \mid \Phi_i = \pi) \cdot P(H_i = h \mid \Phi_i = \pi, B_i = b) \end{aligned}$$

El isomorfismo π se elige aleatoriamente entre todas las posibles permutaciones de V_0 , como $|\text{Sym}(V_0)| = n!$, $P(\Phi_i = \pi) = \frac{1}{n!}$.

La variable aleatoria B_i se calcula con la función F , $B_i = F(h, V_i, H_i)$, por lo que asignamos la probabilidad $P(B_i = b \mid \Phi_i = \pi) = p_b$ dependiente de la F que use V .

Por último $P(H_i = h \mid \Phi_i = \pi, B_i = b) = 1$ por construcción del grafo h por el isomorfismo π , independiente del valor de B_i .

Nos queda en total que $P(H_i = h, B_i = b, \Phi_i = \pi) = \frac{p_b}{n!}$.

Ahora consideramos la tupla de v.a. (H'_i, B'_i, Φ'_i) del Simulador.

La variable Φ'_i se elige aleatoriamente entre $\text{Sym}(V_0)$ o $\text{Sym}(V_1)$, ambos de mismo orden pues $|V_0| = |V_1| = n$, por lo que $|\text{Sym}(V_0)| = |\text{Sym}(V_1)| = n!$, luego obtenemos $P(\Phi'_i = \pi) = \frac{1}{n!}$.

Como en la Vista, el Simulador utiliza F para calcular el valor b de B'_i , así que $P(B'_i = b \mid \Phi'_i = \pi) = p_b$.

Finalmente, h viene determinado por π , de modo que $P(H'_i = h \mid \Phi'_i = \pi, B'_i = b) = 1$.

La probabilidad del Simulador nos queda $P(H'_i = h, B'_i = b, \Phi'_i = \pi) = \frac{p_b}{n!}$, igual que la del ensamble de la Vista.

Concluimos que se cumple la propiedad de *conocimiento cero* y el problema GI tiene una prueba interactiva de conocimiento cero perfecta.

□

4.2.3 Logaritmo discreto

Vamos a expresar el problema del logaritmo discreto como un problema de decisión, donde podamos mantener cierta información secreta que no se revele en la prueba de conocimiento cero, y que permita solucionar el problema:

Nombre:	Problema DL (<i>Discrete Logarithm</i>).
Parámetros:	Un grupo cíclico G de orden q primo, donde se supone difícil el problema del logaritmo discreto, un generador g , $G = \langle g \rangle$, y un elemento $y \in G$.
Pregunta:	¿Conoce P el entero $s \in \mathbb{Z}_q$ tal que $g^s = y$, o equivalentemente, $\log_g y = s$?

A la prueba interactiva asociada a este problema se les llama *pruebas de conocimiento*. Veremos una prueba de conocimiento cero de conocimiento del secreto s , en inglés llamadas *Zero-Knowledge Proof of Knowledge*. A pesar de la verbosidad del término, se diferencian poco de las ya vistas, como vamos a ver enseguida.

Teorema 4.13. *El problema DL tiene una prueba de conocimiento cero.*

Demostración.

Primero veremos un protocolo interactivo entre P y V para probar el conocimiento de s , y entonces comprobaremos las tres propiedades necesarias, completitud, robustez y conocimiento cero.

Algoritmo 4.14 (Prueba interactiva para DL).

Datos comunes: Una instancia (G, q, g, y) del Problema DL. $n = o(g) = q$ es el tamaño del problema.

Protocolo: Sea $t(n)$ un polinomio en n . P y V repiten $t(n)$ veces los siguientes pasos.

1. P elige aleatoriamente $u \in_R \mathbb{Z}_q^*$.
2. $P \rightarrow V$: $a = g^u$.
3. $V \rightarrow P$: $b \in_R \{0, 1\}$.
4. $P \rightarrow V$: $w = (u + sb) \bmod q$.

5. V comprueba si:

$$g^w \stackrel{?}{=} \begin{cases} a & \text{si } b = 0 \\ a \cdot y & \text{si } b = 1. \end{cases}$$

Si la comparación falla, V termina en rechazo. En caso contrario, vuelve al paso 1.

Tras $t(n)$ rondas, V termina y acepta la instancia como Verdadera, P conoce el logaritmo discreto de $y \in G = \langle g \rangle$.

Nótese que por el propio enunciado del problema, P no ha necesitado de su potencia ilimitada de cálculo.

El protocolo es *completo*, pues si P conoce s , siempre puede calcular un w que pase la comprobación de V en el paso 5.

Es también *robusto*, pues suponiendo un grupo G donde un P tramposo, una máquina limitada a cálculos en tiempo polinomial, no puede calcular fácilmente el secreto s , este P tramposo deberá intentar adivinar el reto b .

Si P^* supone que el reto $b = 0$, seguirá el protocolo, mandando $w = u$, pero fallaría si V manda $b = 1$, al no poder calcular el s .

Si P^* quiere superar un reto $b = 1$, puede elegir u como en el paso 1, enviar $a = g^u \cdot y - 1$, y contestar al reto con $w = u$. Si se equivoca y V envía $b = 0$, necesitaría s para poder enviar el w correcto y fallaría la prueba.

La probabilidad de acertar el reto b es de $1/2$, de modo que la probabilidad de pasar la prueba interactiva con una instancia Falsa es de $2^{-t(n)}$. Se cumple la propiedad de *robustez*.

Nos queda comprobar la propiedad de *conocimiento cero*.

Como en casos anteriores, suponemos un algoritmo probabilístico polinomial F que utiliza V^* para enviar los retos. Si V fuera honesto, F es un generador de números aleatorios con una distribución uniforme.

Simulador para el problema DL $S_{V^*}(G, q, g, y, h)$.

Datos: (G, q, g, y) , una instancia Verdadera del problema DL; h , transcripciones de ejecuciones previas del protocolo; v_i , transcripción de la interacción actual (i rondas).

Ejecución: Repetir para $i + 1 \leq t(n)$:

1. Elegir $b_{i+1} \in_{\mathbb{R}} \{0, 1\}$
 2. Elegir $w_{i+1} \in_{\mathbb{R}} \mathbb{Z}_q^*$.
 3. **Si** $b_{i+1} = 0$, **entonces** calcular $a_{i+1} = g^w$
Si no, $a_{i+1} = g^w y^{-1} = g^{w-s}$
 4. **Si** $b_{i+1} = F(G, q, g, y, h, v_i, a_{i+1})$, **entonces** añadir la tupla
 $(a_{i+1}, b_{i+1}, w_{i+1})$ a la transcripción.
Si no, volver al paso 1.
 5. $i = i + 1$
-

Por la elección aleatoria de b_{i+1} y w_{i+1} el Simulador es un algoritmo probabilístico, y el tiempo de ejecución estimado es de dos iteraciones por ronda simulada, pues la probabilidad de que el b_{i+1} elegido coincida con el indicado por F es de $1/2$.

Por inducción sobre i , el número de rondas realizadas, veamos que los ensambles $Vista_{P,V^*}$ y S_{V^*} son iguales:

$$Vista_{P,V^*} = (G, q, g, y, h, A_1, B_1, W_1, \dots, A_i, B_i, W_i) \\ S_{V^*} = (G, q, g, y, h, A'_1, B'_1, W'_1, \dots, A'_i, B'_i, W'_i),$$

donde las v.a. A_i, A'_i representan el testigo a_i de la i -ésima ronda, las v.a. B_i, B'_i el bit del reto, y W_i, W'_i la respuesta de P .

Para $i = 0$, los ensambles $Vista_{P,V^*} = (G, q, g, y, h)$ y $S_{V^*} = (G, q, g, y, h)$ son constantes e iguales.

Suponemos cierto para $i - 1$.

La tupla de las v.a. para la ronda i en la Vista es: (A_i, B_i, W_i) .

Su probabilidad se calcula como:

$$P(A_i = a, B_i = b, W_i = w) = \\ P(A_i = a) \cdot P(B_i = b \mid A_i = a) \cdot P(W_i = w \mid A_i = a, B_i = b)$$

Por construcción, a depende de la elección de u , elegido de entre $q - 1$ posibles valores, $P(A_i = a) = 1/(q - 1)$.

V^* utiliza $F(G, q, g, y, a)$ para la elección de b , así que podemos escribir $P(B_i = b \mid A_i = a) = p_b$, dependiente de la F empleada.

Finalmente, en el protocolo w depende para su cálculo de a y b , así que la probabilidad dependiente de ambos valores dados, es 1.

$$\text{Concluimos que } P(A_i = a, B_i = b, W_i = w) = \frac{p_b}{q - 1}.$$

Observando el orden en que se calculan los valores en el Simulador, la probabilidad de la i -ésima tupla del Simulador es:

$$P(A'_i = a, B'_i = b, W'_i = w) = \\ P(W'_i = w) \cdot P(B'_i = b \mid W'_i = w) \cdot P(A'_i = a \mid W'_i = w, B'_i = b)$$

El valor de w_{i+1} se elige en \mathbb{Z}_q^* independientemente de los demás. Así que $P(W'_i = w) = 1/(q-1)$.

Como antes, la elección del bit depende de F . $P(B'_i = b \mid W'_i = w) = p_b$.

Y siguiendo los pasos del Simulador, el valor de a queda unívocamente determinado dados w y b , así que $P(A'_i = a \mid W'_i = w, B'_i = b) = 1$.

Nos queda $P(A'_i = a, B'_i = b, W'_i = w) = \frac{p_b}{q-1}$, igual que la Vista, de modo que los ensambles son idénticos y queda demostrado el teorema. □

4.3 OTROS TIPOS DE PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO

La propiedad de *conocimiento cero* exige que exista un algoritmo probabilístico Simulador que pueda ejecutarse en tiempo polinomial, y cuyo ensamble sea idéntico al del protocolo. Esto limita mucho el número de pruebas interactivas de conocimiento cero, y por eso se definen condiciones menos restrictivas que en la práctica, con máquinas reales limitadas computacionalmente, pueden funcionar como las ZKP perfectas, e incluso ser más óptimas, al reducir el número de interacciones manteniendo el nivel de robustez.

PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO ESTADÍSTICAS

Se denominan así las pruebas interactivas con un Simulador que, en vez de tener ensamble idéntico a la Vista, convergen en n , el parámetro que define el tamaño del problema:

$$\lim_{n \rightarrow \infty} \text{Vista}_{P,V^*}(q, h) = \lim_{n \rightarrow \infty} S_{V^*}(q, h)$$

para toda instancia Verdadera $q \in Q$, donde n es el tamaño de la instancia q , e historial h .

PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO COMPUTACIONALES

Decimos que dos ensambles probabilísticos son *indistinguibles polinomialmente* si no existe un algoritmo probabilístico en tiempo polinomial que puede distinguir uno de otro. Se puede consultar más sobre indistinguibilidad polinomial en [book:856771], donde se indica que, en particular, es un subconjunto disjunto de la indistinguibilidad estadística, que nos daba las ZKP estadísticas anteriores.

En esta clase de ZKP se encuentra el problema de 3-coloración del grafo (G_3C):

<i>Nombre:</i>	Problema G ₃ C.
<i>Parámetros:</i>	Un grafo $G = (V, E)$.
<i>Pregunta:</i>	¿Existe una función $\phi : V \rightarrow \{1, 2, 3\}$ tal que $\forall (u, v) \in E$, se cumple $\phi(u) \neq \phi(v)$?

Goldreich, micali y Wigdergon demostraron en [TODO] que el problema G₃C tiene una prueba de conocimiento cero computacional. Para la prueba interactiva y su demostración se debería introducir previamente la teoría cifrado probabilístico.

La idea de la prueba es que en cada iteración, P elige una permutación aleatoria de la 3-coloración, $\pi \in \text{Sym}(\{1, 2, 3\})$, y una clave de cifrado para cada vértice. El *testigo* que enviará a V consistirá en el cifrado probabilístico de la permutación sobre la coloración de cada vértice, ocultando así la 3-coloración. V elegirá como *reto* una arista aleatoria. Como *respuesta*, P enviará la coloración permutada de esa arista, que deberá tener colores distintos en cada extremo, y las claves de cifrado de cada una, de modo que V podrá comprobar si corresponden al *testigo* enviado.

La completitud es inmediata, si P conoce la coloración, siempre podrá dar para (u, v) colores distintos. Si P fuera tramposo, al menos hay una arista a la que P no puede dar colores distintos a sus vértices, y hay una probabilidad de $\frac{1}{|E|}$ de que V le rechace. Con $|E|^2$ iteraciones, P puede conseguir engañar a v con una probabilidad $(1 - \frac{1}{m})^{m^2} \leq e^{-m}$, por lo que la prueba es robusta.

La propiedad de conocimiento cero se prueba con un simulador que funciona como los anteriores, primero se elige el *reto* (arista) y la *respuesta* (dos colores), se calcula el *testigo* respecto de ambos y se comprueba si V hubiera elegido dicho *reto*.

Se sabe que G₃C pertenece a NPC (2.17), por lo que se deduce que todo problema en NPC tiene una ZKP computacional.

APLICACIONES DE ZKP

? Fiat-Shamir para QR, Schnorr para logaritmo discreto, ... Aplicación de ZKP en los certificados de Idemix. Analizar cómo realizan pruebas de AND, OR, etc.

5.1 FIRMA DIGITAL BASADA EN PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO

Hemos visto que la interacción habitual en una prueba de conocimiento cero es enviar un *testigo*, un *reto* y una *respuesta* en cada iteración.

P y V conocen información previa Υ
 $P \rightarrow V :$ *testigo* u
 $V \rightarrow P :$ *reto* b
 $P \rightarrow V :$ *respuesta* $w = \xi(u, b, \Upsilon)$
 V verifica $\vartheta(u, b, w, \Upsilon)$.

La desventaja de estos protocolos es sincronizar a P y V para comunicarse, por la necesidad de que el verificador debe generar el reto para estar seguro de la prueba (por la propiedad de conocimiento cero).

Una técnica para convertir las pruebas en no interactivas es la *heurística de Fiat-Shamir*, que consiste en sustituir el reto por un resumen digital h , *hash* en inglés, del testigo u , de modo que para un P computacionalmente limitado, V puede confiar en que P no ha elegido u tal que con el reto calculado pueda falsear la prueba.

Aprovechando la función del *hash*, se puede convertir el protocolo en un esquema de firma digital de un mensaje m , realizando el *hash* sobre el testigo y el mensaje a la vez (concatenándolos, por ejemplo).

P calcula : *testigo* u , *respuesta* $w = \xi(u, h(u \parallel m), \Upsilon)$
 $P \rightarrow V :$ ***firma del mensaje*** $m:$ (u, w)
 V verifica $\vartheta(u, h(u \parallel m), w, \Upsilon)$.

Podemos construir así una firma digital, con un solo mensaje, por lo que es válido para cualquier V, y donde P no ha debido compartir ninguna clave o información extra aparte de los parámetros del sistema, Υ .

Observación.

En las pruebas de conocimiento cero perfectas estudiadas, los retos consistían en un bit, por lo que los posibles valores son 0 ó 1 y un ataque a la función de *hash* es muy fácil. Por ello, se utilizan versiones de ZKP donde el conjunto de los posibles valores del reto es suficientemente grande, por ejemplo, un entero representado en tantos bits como produce la firma digital, usualmente 256 o 512 bits.

Al hacer este cambio, muchas veces perdemos la condición de perfecta en la prueba de conocimiento cero, rebajándola a otro de los tipos vistos, pero que en la práctica es perfectamente aceptable.

5.2 PROTOCOLOS DE IDENTIFICACIÓN BASADOS EN ZKP

Las pruebas de conocimiento cero tienen una gran aplicación en el campo de la seguridad informática, en particular en la **autenticación**. Tras la autenticación se aplicará autorización y control de acceso, por eso es importante un sistema de identificación fiable. Además, de entre las ventajas de las pruebas de conocimiento cero, un sistema de identificación basado en ZKP hereda privacidad, al no revelar información del usuario, y seguridad al no *degradarse* con el uso, es decir, resiste al criptoanálisis por muchos mensajes que se intercepten, y ataques con mensajes elegidos.

TODO: redactar mejor las ventajas.

Estos protocolos de identificación se basan en una prueba de conocimiento cero de un problema Q , donde P (el usuario) tiene un *secreto* que le permite demostrar una instancia Verdadera de Q al verificador V , y que además conocer dicho secreto le relaciona con una identidad, con la ventaja de no tener que revelar el secreto.

5.2.1 Protocolo de identificación de Fiat-Shamir

El protocolo de identificación más característico basado en ZKP y el problema QR es el de Fiat-Shamir.

Como hemos visto, el problema QR es **NP**, de modo que obtener una raíz cuadrada módulo un N compuesto, es computacionalmente inviable, equivalente a factorizar N . Bajo esta suposición, podemos utilizar como información pública un residuo cuadrático módulo N , que llamaremos v , y asociarlo a una identidad, de modo que el usuario que conozca una de sus raíces cuadradas, el secreto s , podrá demostrar que v es un residuo cuadrático por medio de una prueba de conocimiento cero.

Algoritmo 5.1 (Protocolo de identificación Fiat-Shamir).

Configuración de la identidad:

1. La entidad de confianza selecciona y publica $N = pq$, con p y q primos y secretos.
2. Cada usuario P genera un secreto $s \in \mathbb{Z}_N^*$, coprimo con N (si no, se podría obtener la factorización de N y perder la seguridad del protocolo). Calcula $v \equiv s^2 \pmod{N}$ y lo envía a la entidad de confianza como su clave pública.

Protocolo: Repetir t rondas:

1. P escoge aleatoriamente $r \in_R \mathbb{Z}_N^*$, el *compromiso*.
 2. $P \rightarrow V$: $u \equiv r^2 \pmod{N}$, el *testigo*.
 3. $V \rightarrow P$: $b \in_R \{0, 1\}$, el *reto*.
 4. $P \rightarrow V$: $w \equiv r \cdot s^b \pmod{N}$, la *respuesta*.
 5. V verifica si $w^2 \equiv u \cdot v^b \pmod{N}$.
-

El protocolo de Fiat-Shamir es casi idéntico a la prueba interactiva 4.4, donde aquí (v, N) hace el papel de instancia Verdadera del problema QR, y como P , el usuario, es una máquina computacionalmente limitada, en vez de elegir aleatoriamente el residuo cuadrático u y la raíz cuadrada w , parte de las raíces cuadradas, s y r , para poder calcular u , v y w elevando al cuadrado. Como los valores que se envían siguen siendo u , un residuo cuadrático aleatorio, b un bit de reto, y w una raíz cuadrada aleatoria de u o uv , según b , las transcripciones del protocolo de Fiat-Shamir son las mismas que las de la prueba interactiva, que sabemos que es de conocimiento cero perfecta.

El intento de ataque que vimos en la demostración de robustez varía ligeramente para Fiat-Shamir, pues el objetivo es intentar demostrar que v es residuo cuadrático, sin conocer s u otra raíz cuadrada, necesaria para una máquina de cómputo limitado del mundo real.

Un atacante debe adivinar el bit del reto que recibirá, de modo que si cree que $b = 0$ calcula el testigo como en el protocolo, pero si cree que $b = 1$, calcula en el paso 2 el testigo $u \equiv r^2 \cdot v^{-1} \pmod{N}$, y en 4 la respuesta $w \equiv r \pmod{N}$. En ambos casos fallaría si no adivina b correctamente, pues para corregir su error debería ser capaz de calcular, respectivamente, una raíz cuadrada de v , que permitiría pasar la prueba siempre, o una raíz cuadrada de $u \equiv r^2 \cdot v^{-1} \pmod{N}$, computacionalmente inviable pues p y q los guarda como secretos la entidad de verificación.

Como en la prueba interactiva, un atacante tiene una probabilidad de $1/2$ de engañar a V en cada ronda, de modo que la robustez se mantiene con una probabilidad de ataque de 2^{-t} . Si P pasa correctamente las t rondas, V da por válida la prueba. Si falla aunque sea sólo una, rechaza la identificación.

Un detalle importante a tener en cuenta es que, considerando ordenadores reales para el caso práctico, si P no utiliza un buen generador de números aleatorios para sus r del paso 1, un atacante podría adivinar cuándo repetirá el r , mandar $b = 0$ y $b = 1$, y así calcular el secreto s .

5.2.2 Protocolo de identificación de Feige-Fiat-Shamir

Una variación del protocolo de Fiat-Shamir para disminuir el número de mensajes intercambiados combinando varios testigos y retos a la vez.

Algoritmo 5.2 (Protocolo de identificación Feige-Fiat-Shamir).

Configuración de la identidad:

1. *Parámetros del sistema:* La entidad de confianza publica el módulo $N = pq$, con p y $q \equiv \text{mod } 4$, primos guardados secretos, de modo que -1 es un no-residuo cuadrático con símbolo de Jacobi 1. También define los enteros k y t que definen la seguridad.
2. *Selección del secreto:* Cada usuario P hace:
 - (a) Selecciona aleatoriamente un vector (s_1, s_2, \dots, s_k) , donde cada $s_i \in \mathbb{Z}_N^*$ y $\text{mcd}(s_i, N) = 1$. Además, elige también aleatoriamente k bits (b_1, b_2, \dots, b_k) .
 - (b) Calcula $v_i \equiv (-1)^{b_i} \cdot (s_i^2)^{-1} \text{ mod } N$ para cada $i = 1, \dots, k$.
 - (c) El usuario se identifica ante la entidad de confianza y envía su *clave pública* $(v_1, \dots, v_k; N)$, y guarda su *clave privada* (s_1, \dots, s_k) .

Protocolo: Repetir t rondas:

1. P escoge aleatoriamente $r \in_R \mathbb{Z}_N^*$ y un bit $b \in_R \{0, 1\}$.
2. $P \rightarrow V$: $u \equiv (-1)^b \cdot r^2 \text{ mod } N$, el *testigo*.
3. $V \rightarrow P$: (b_1, \dots, b_k) , con cada $b_i \in_R \{0, 1\}$, el *reto*.
4. $P \rightarrow V$: $w \equiv r \cdot \prod_{j=1}^k s_j^{b_j} \text{ mod } N$, la *respuesta*.
5. V verifica si $u \equiv \pm w^2 \cdot \prod_{j=1}^k v_j^{b_j} \text{ mod } N$.

TODO: análisis del algoritmo: seguridad 2^{-kt} , ...

TODO: Schnorr: con retos en \mathbb{Z}/\mathbb{Z}_q , no en $\{0, 1\}$

IMPLEMENTACIONES

?

Implementaciones de símbolos, raíz discreta, simulador de ZKP
con QR, ...

APPENDIX



CÓDIGO FUENTE

Listing 1: A floating example (listings manual)

```
for i:=maxint downto 0 do  
begin  
  { do nothing }  
end;
```

BIBLIOGRAFÍA

- [1] Adrián Sánchez Martínez. *La cueva*. Imagen.
- [2] David S. Johnson Michael R. Garey. *Computers and Intractability: A Guide to the Theory of NP-Completeness*. First Edition. Series of Books in the Mathematical Sciences. W. H. Freeman, 1979. ISBN: 0716710455,9780716710455. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=77F747B4A3CC87AAF94F6A9EA1CBC1CF>.
- [3] Louis C.; Berson Thomas A. Quisquater Jean-Jacques; Guillou. "How to Explain Zero-Knowledge Protocols to Your Children". En: *Advances in Cryptology - CRYPTO '89* (1990). Proceedings 435: 628-631. <http://pages.cs.wisc.edu/~mkowalc/628.pdf>.

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, José Luis Cánovas Sánchez, autor del TFG PRUEBAS DE CONOCIMIENTO CERO Y SUS APLICACIONES, bajo la tutela de los profesores Antonio José Pallarés Ruiz y Leandro Marín Muñoz, declaro que el trabajo que presento es original, en el sentido de que ha puesto el mayor empeño en citar debidamente todas las fuentes utilizadas.

Murcia, Junio 2017

José Luis Cánovas Sánchez