

Device files `/dev/random` e `/dev/urandom`

Analisi di algoritmi e implementazione

Emanuele Paracone
emanuele.paracone@gmail.com

9 aprile 2015

Il nostro lavoro e LRNG

In questo lavoro presentiamo l'analisi degli algoritmi e dell'implementazione dei device file `/dev/random` e `/dev/urandom`. Tale elaborato è previsto a conclusione del corso di *Linux Avanzato* per l'A. A. 2013-2014

Il nostro obiettivo è fornire un'analisi del *Linux Random Number Generator (LRNG)*, il generatore di numeri pseudocasuali del kernel Linux, attraverso una descrizione delle sue struttura e implementazione. Nello specifico, abbiamo analizzato la versione del kernel 3.14.4.

Una panoramica su LRNG...

L'implementazione del PRNG di Linux risiede sostanzialmente nella sua interezza nelle ~ 1700 righe di codice del file sorgente `drivers/char/random.c`, scritto da Matt Mackall e Theodore Ts'o ([MT14]).

Il LRNG è oggetto di particolare interesse per il ruolo che ricopre in applicazioni relative alla sicurezza per le quali è cruciale l'uso di un generatore di numeri pseudocasuali di buona qualità.

A dispetto di quanto ci si aspetterebbe, sebbene il LRNG sia stato inserito nel kernel nel 1994, non abbiamo trovato sue documentazioni o descrizioni in letteratura antecedenti l'articolo di Zvi Gutterman, Benny Pinkas, and Tzachy Reinman *Analysis of the Linux random number generator* [ZGR06], pubblicato nel 2006 e con oggetto la versione del kernel 2.6.10. In questo lavoro faremo spesso riferimento all'articolo di Gutterman e, soprattutto, al più recente *The linux pseudorandom number generator revisited* di Patrick Lacharme, Andrea Röck, Vincent Strubel, and Marion Videau [PLV12] pubblicato nel 2012, che effettua una nuova analisi su un kernel più recente (2.6.30.7) e suggerisce alcune modifiche dell'implementazione che sono state accolte nelle versioni attuali del kernel.

LRNG nel kernel 3.14.4

La nostra analisi si concentrerà sulle caratteristiche funzionali del LRNG e sulla sua implementazione. Nelle sezioni che seguono diamo una descrizione delle sue:

1. struttura;
2. produzione degli output;
3. implementazione.

1 La Struttura del LRNG

1.1 Un po' di notazione

Gli *Entropy Inputs*

Il PRNG di Linux rientra nella classificazione di *Pseudorandom Number Generator* con *entropy inputs*, ovvero è un generatore di numeri pseudocasuali i cui bit di output sono prodotti in modo non deterministico per l'introduzione di input da sorgenti esterne di entropia (**entropy inputs**). Detti input aggiornano il generatore introducendo imprevedibilità nei possibili valori che può assumerne lo **stato interno**.

L'Entropia

Poiché si richiede che i numeri generati abbiano una buona "qualità", l'imprevedibilità introdotta dagli entropy input deve poter essere misurata per garantire un buon livello di randomicità dei bit di output. D'ora in avanti utilizzeremo il termine **entropia** per indicare la metrica che misura il livello di randomicità che viene "aggiunto" allo stato interno del generatore a seguito di un input di entropia.

I tipi di *Entropy Inputs*

Gli entropy inputs possono essere di tre tipi:

- **user input**: input provenienti da mouse e tastiera;
- **interrupts**;
- **disk I/O**

L'entropia di un'entropy input è costituita dal valore dello specifico input e dal tempo intercorso tra l'input presente e l'ultimo input dello stesso tipo, misurato sia in jiffies che in cicli di CPU.

Gli *entropy inputs* hanno in comune la caratteristica di essere:

- non deterministici;
- difficili da misurare per un osservatore esterno

e aggiungono entropia al generatore in modo asincrono e indipendente rispetto alla generazione degli output.

[SCHEMA ENTROPY INPUTS]

1.2 Struttura Generale

Il cuore del LRNG è un buffer protetto, cui da ora in avanti ci riferiremo col nome di **stato interno**, inaccessibile per via diretta. Il LRNG produce i propri output a partire dai valori contenuti nel suo stato interno. Conseguentemente, lo stato interno deve essere aggiornato non solo attraverso la raccolta di quanti più entropy input possibile, ma anche ogni volta che viene richiesto un buffer in output al LRNG. La sicurezza del generatore, ovvero l'impossibilità di prevedere gli output futuri (backward security) una volta che siano noti gli entropy inputs e l'impossibilità di ricostruire gli output passati (forward security) a partire dalla conoscenza dello stato interno, è descritta nella sezione riguardante la sicurezza del LRNG (4).

In quel che segue della presente sezione diamo una breve descrizione dello stato interno del generatore e delle sue interfacce.

1.2.1 Lo Stato Interno e le pool

Lo stato interno del LRNG è rappresentato, all'interno del kernel, da tre strutture dette **pool**, cui nel codice viene fatto riferimento come:

- **input pool**
- **blocking pool**
- **nonblocking pool**

L'entropia aggiunta al generatore dagli *entropy inputs* viene accumulata nella *input pool*. L'entropia viene poi trasferita verso una delle altre due pool, *blocking* o *nonblocking*, generalmente (ma non solo!) in occasione del prelievo di bytes randomici in output dal LRNG e nella quantità strettamente necessaria. Per questo le pool *blocking* e *nonblocking* sono anche dette **output pool** ([PLV12],[ZGR06]). Tratteremo nel dettaglio la struttura delle tre pool in 1.3.

1.2.2 La gestione dell'entropia

Il LRNG si comporta in modo diverso nel gestire il mantenimento dell'entropia interna a seconda che questa venga aggiunta o estratta rispetto alle *pool*.

Quando viene immessa nelle pool dell'entropia derivata dagli *entropy input* o proveniente dalla *input pool* il kernel usa una mixing function lineare per efficientare l'accumulazione di entropia nell'*input pool* (viene preferita pertanto una CRC all'uso di una funzione hash sebbene la prima non sia crittograficamente robusta), mentre quando viene trasferita entropia dalla input pool verso una output pool o vengono generati bit dalle output pool il LRNG fa uso della primitiva crittografica SHA-1.

È facile convincersi dei benefici introdotti da questa disparità, in quanto l'aggiunta di entropia rimane un'operazione veloce nonostante gli *entropy inputs* abbiano un tasso di arrivo elevato (e maggiore di vari ordini di grandezza rispetto al tasso con cui vengono richiesti gli output). Anche se ci proponiamo di definire più avanti il concetto di "sicurezza" relativamente al LRNG, vogliamo già dare risalto al fatto che la segretezza dello stato interno risieda fondamentalmente nell'adozione di SHA-1 per la produzione degli output.

Ogni volta che viene aggiunta dell'entropia presso una pool, viene aggiornato un contatore specifico per quella pool: l'**entropy counter**. La quantità per la quale viene incrementato il contatore è pari alla stima di entropia calcolata sul particolare *entropy input* corrente (che come abbiamo già visto si basa sul valore dell'input e sul tempo di interarrivo tra questo e l'input dello stesso tipo che lo ha preceduto).

1.2.3 Le interfacce di output

Il LRNG espone due interfacce per il prelievo di numeri pseudo-randomici dallo spazio utente:

- il device file `/dev/random`: espone verso l'user space la funzione di generazione di output dalla *blocking pool*;
- il device file `/dev/urandom`: espone verso l'user space la funzione di generazione di output dalla *nonblocking pool*;

e alcune interfacce kernel:

- il simbolo `get_random_bytes()`: l'interfaccia kernel principale, esporta verso il kernel space una funzione per la produzione di bytes generati dalla *nonblocking pool*;
- il simbolo `get_random_int()`: esporta verso il kernel space una funzione per la produzione di bytes pseudocasuali crittograficamente non sicuri indipendenti dalle *pool* (l'estrazione di valori siffatti non diminuisce l'ammontare di entropia dello stato interno);

- il simbolo `get_random_bytes_arch()`: esporta verso il kernel space un'interfaccia per l'uso di un eventuale hardware specifico per la generazione di numeri pseudocasuali;
- il simbolo `generate_random_uuid()`: esporta verso il kernel un generatore casuale di uuid che sfrutti il LRNG.

1.3 Le Pool

Poiché abbiamo visto come l'entropia del *LRNG* sia collezionata per mezzo delle tre pool *input*, *blocking* e *nonblocking*, non ci resta che analizzare quale sia il ruolo di queste e come concorrano nell'implementare lo stato interno.

1.3.1 A che servono le pool?

Sappiamo già che la componente più profonda dello stato interno, ovvero quella che colleziona l'entropia proveniente dagli *entropy input*, risiede nell'*input pool*: il contenuto informativo di ogni *entropy input* viene “mischiato” direttamente con il buffer in essa contenuto. Quando vengono richiesti bytes pseudocasuali al LRNG, questi vengono estratti dalla *output pool* specifica per l'interfaccia invocata (1.2.3).

I bytes prodotti a partire dalla *blocking pool* (ovvero ottenuti da `/dev/random`) hanno un'elevata qualità entropica (intesa in funzione di quanto la pool che li ha generati sia stata aggiornata con eventi non predicibili e quindi di elevato contenuto entropico), mentre tale qualità non è garantita per quelli prodotti dalla *nonblocking pool* (ottenibili tramite l'uso delle altre interfacce).

I primi, infatti, sono generati solo quando vi è sufficiente *entropia* collezionata all'interno del LRNG: se l'entropia stimata presso lo stato interno del generatore è inferiore al numero di bytes richiesti in output, il flusso prodotto da `/dev/random` si blocca fino all'“arrivo” di nuova entropia in quantità sufficiente presso l'*input pool*.

I secondi sono ottenuti in modo non bloccante a prescindere dalla quantità di entropia stimata per lo stato interno: in mancanza di entropia sufficiente dalla *input pool*, la *nonblocking pool* produce ugualmente bytes in output via SHA-1 a partire dal proprio stato interno. Notiamo come i bytes prodotti in modo non bloccante siano comunque idonei per la grande maggioranza delle applicazioni: un attaccante in possesso di vecchi output dovrebbe aver effettuato una crittanalisi di SHA-1 che gli consenta di prevedere futuri output a partire da vecchi output (condizione sufficiente nel solo caso di esaurimento dell'entropia e assenza di *entropy input*) mentre ad oggi si ritiene (anche se non è stato dimostrato) che una crittanalisi di questo genere non sia possibile.

Ogni volta che viene richiesto un output (o un trasferimento di entropia) e subito prima della consegna dell'output, viene aggiornato lo stato interno della pool coinvolta attraverso un meccanismo di retroazione.

Notiamo anche che non esistano interfacce kernel per i bytes prodotti dalla *blocking pool*: i bytes di alta qualità sono pertanto destinati solo per applicazioni critiche dello spazio utente.

Eventuali dispositivi hardware per la generazione di numeri randomici sono esposti sia verso l'user space – tramite il device driver `hwrng` – che verso il kernel space – tramite il simbolo esportato `get_random_bytes_arch`. Può verificarsi inoltre che un'applicazione nello spazio utente utilizzi gli output generati da quest'ultimo tipo di driver, se la sorgente è trusted, per aumentare l'affidabilità dei numeri generati dal *LRNG*, in quanto è possibile sommare un seme al suo stato interno.

La somma di un seme allo stato interno del generatore è utile all'aumento dell'imprevedibilità dello stesso, soprattutto in fase di inizializzazione del sistema (quando gli *entropy input* sono predicibili e ridotti in numero) oppure nel caso di sistemi senza dischi e/o input utente. D'altro canto, l'aggiunta di un nuovo seme non aumenta il valore della stima dell'entropia interna delle varie pool.

1.3.2 Com'è strutturata una Pool

Ogni pool è modellata da una struttura `entropy_store` costituita sostanzialmente da:

- un buffer interno;
- un **entropy counter**, che memorizza una stima dell'entropia aggiunta al buffer interno a partire dagli *entropy inputs*
- un *polinomio caratteristico* per la mixing function.

Il buffer interno è il cuore della pool: costituisce il set di registri a partire dal quale vengono effettuate le operazioni di mixing necessarie all'aggiunta e al prelievo di entropia. Contiene le parole (**words**) di 16 bytes (4 unsigned a 32 bit) utilizzate dal mixing ed ha una dimensione fissata, specifica rispetto alla singola pool (128 *words* per la *input pool* e 32 per le *output pool*).

Rimandiamo il lettore alla sezione dedicata alla *mixing function* (2.4) per una descrizione del polinomio caratteristico, e di come vengono prelevati e immessi bytes di entropia presso le pool.

I principali campi di una struttura `entropy_store` sono:

Campi read-only:

- `const struct poolinfo *poolinfo`: contiene informazioni sul dimensione e configurazione della pool, compreso il suo polinomio caratteristico;
- `__u32 *pool`: punta allo stato interno della pool;
- `struct work_struct push_work`: punta alla funzione `push_to_pool()` (??) nel caso in cui la pool sia un'*output pool*.

Campi read-write:

- `int entropy_count`: è l'*entropy counter*, conta il numero di frazionali di bit di entropia (ottavi di bit – 2^{-3} bit) presenti nella pool (secondo quanto previsto dalla funzione di stima – ??);
- `unsigned short add_ptr`: contatore ciclico, indica la posizione della prossima parola della pool da trattare per le funzioni di mixing. Le parole vengono lette in ordine inverso rispetto all'ordine nel buffer;
- `unsigned short input_rotate`: numero di posizioni per cui devono essere ruotati i bit della prossima parola di entropia da aggiungere alla pool. Ad ogni accesso viene incrementato di 7 posizioni, ad eccezione del primo accesso in cui viene incrementato di 14;
- `unsigned long last_pulled`: l'ultimo istante in jiffies in cui sono stati estratti bytes dalla pool;
- `unsigned int limit`: flag di un bit impostato a 1 nel caso in cui la pool sia bloccante (*input* e *nonblocking pool*).

1.4 I Device Files `/dev/random` e `/dev/urandom`

Abbiamo affermato in 1.2.3 che vi sono due interfacce per il prelevamento dell'output a partire dallo spazio utente costituite dai due device files `/dev/random` e `/dev/urandom`. In realtà è riduttivo pensare a tali device file solo come interfacce per gli output del generatore: è infatti possibile effettuare su di essi operazioni di scrittura con lo scopo di mischiare allo stato interno un hash del valore immesso.

Le azioni specifiche per i due file sono definite nelle due strutture `file_operations random_fops` e `urandom_fops`.

1.5 Dagli *Entropy Input* all'Output

Dopo aver introdotto gli ingredienti principali che costituiscono il generatore, vediamo ora come interagiscono fra di loro.

[SCHEMA POOL, INPUT, MIXING FUNCTION, OUTPUT]

[DA FINIRE DOPO AVER TERMINATO LE SEZIONI SU INPUT E OUTPUT]

2 L'Input

Gli input iniettati presso il LRNG possono essere solo di due tipi:

1. seed aggiunto al generatore direttamente dallo spazio utente (1.3.1).
2. *entropy input* (introdotti in 1.1);

Nella sezione presente analizziamo l'aggiunta di entropia presso le pool conseguente l'arrivo di nuovi *entropy input* e gli accorgimenti necessari per garantire la sicurezza del LRNG anche nel caso in cui l'entropia sia quantitativamente scarsa o nulla (per l'assenza di *input*).

2.1 Il Reseeding da Spazio Utente

Come visto in 1.4, l'operazione di scrittura di un buffer direttamente presso i device files `/dev/random` e `/dev/urandom` comporta un reseeding dello stato interno del generatore a partire da un hash del buffer stesso. Tale operazione è addirittura incoraggiata nell'header di `random.c`, dove viene specificato che, per differenziare gli output prodotti in prossimità del momento del boot della macchina, è opportuna l'esecuzione di uno script all'avvio che scriva presso `random` o `urandom` un buffer letto dagli stessi device files prima dello shutdown della macchina. In questo modo il sistema produrrà output differenti anche quando è stata raccolta ancora poca (o nulla) entropia, cioè in prossimità dell'avvio del sistema. Ovviamente, nel caso non siano presenti dispositivi per la memorizzazione persistente (dischi, flash, ecc) non è possibile adottare un simile accorgimento.

Vi sono altri scenari per cui può rendersi opportuno imporre un reseeding dello stato interno del generatore. Ad esempio, si può aumentare il livello di confidenza verso i valori prodotti in output da `urandom` indirigendovi gli output ottenuti a partire da un generatore di numeri randomici hardware. Nel complesso il reseeding effettuato a tempo di start-up del sistema resta comunque l'esigenza più frequente.

Quando viene scritto un buffer su `random` o `urandom`, non viene stimata dal kernel alcuna entropia, non potendo essere misurata l'imprevedibilità né verificata l'affidabilità della sorgente. `write_pool()` è la routine che si occupa di passare il buffer in input al meccanismo di mixing della *pool* specificata, processandone 16 parole da 4 bytes per volta.

2.2 Gli *Entropy Input*

Gli *entropy input* sono l'unica sorgente di casualità autentica (per quanto possibile) per il generatore: tutto il nondeterminismo introdotto nello stato interno del LRNG ha origine infatti dall'imprevedibilità degli eventi esterni catturati e processati dal generatore. Eventi di questo genere devono pertanto essere, nella prospettiva di un osservatore esterno, difficili sia da rilevare che da predire, e sono causati da:

- input utente – pressione di tasti della tastiera e movimenti del mouse;
- tempi di accesso ai dischi;
- interruzioni di sistema.

Ogni *entropy input* tiene in considerazione tre valori di 4 bytes ([PLV12]):

1. un valore `num`, specifico per il particolare evento occorso (ad esempio il keycode nel caso l'evento sia un input da tastiera);
2. il numero di cicli di CPU al momento dell'evento;
3. il numero di *jiffies* al momento dell'evento.

2.2.1 Le interfacce di input

Dal 2012 (5.2) gli *entropy input* vengono immessi esclusivamente tramite la chiamata alle interfacce:

- `void add_device_randomness(const void *buf, unsigned int size);`
- `add_input_randomness(unsigned int type, unsigned int code, int value);`
- `void add_interrupt_randomness(int irq, int irq_flags);`
- `void add_disk_randomness(struct gendisk *disk).`

Ogni interfaccia interessa specifiche sorgenti di entropia e ogni sorgente di entropia è modellata da una struct `timer_rand_state` che mantiene al suo interno:

1. l'istante, espresso in *jiffies*, in cui la sorgente ha generato l'ultimo evento;
2. i primi due ordini di delta `last_delta1` e `last_delta2`.

Il primo ordine di delta, `delta1`, è pari al tempo di interarrivo, espresso in *jiffies*, tra l'ultima occorrenza di un evento e quella immediatamente precedente (se esiste) di un evento dello stesso tipo.

Il secondo ordine di delta, `delta2`, è pari alla differenza tra il delta di primo ordine appena calcolato.

Vediamo nel dettaglio ciascuna delle interfacce di input (di cui è presente una prima descrizione direttamente nell'header di `random.c`). ra [MT14].

`add_device_randomness()` serve a differenziare l'inizializzazione dello stato interno del generatore compiuta da dispositivi diversi. Sfrutta un insieme di informazioni specifiche per la macchina su cui il kernel è in esecuzione, cercando di leggere indirizzi MAC, numeri seriali e il *real-time clock (RTC)*. È utile in particolare per differenziare gli output di dispositivi con poca entropia (caso frequente nel caso di dispositivi embedded e/o privi di dischi, schede di rete, ecc.).

Notiamo come il contributo di questa routine nell'aggiornare lo stato interno è sostanzialmente deterministico e identico per ogni boot del kernel, per cui non possiamo considerare alcun aumento dell'entropia del generatore.

Riteniamo che la possibilità che dispositivi tra loro identici abbiano un tempo di boot a sua volta identico sia il motivo per cui, nel caso specifico di questa funzione, la funzione `get_cycles()` possa essere sovrascritta in questo punto o non considerata affatto a seconda delle architetture. In particolare, `get_cycles()` ritorna un valore diverso da zero solo in presenza di un *Time Stamp Counter (TSC)*, che è una prerogativa quasi esclusiva delle architetture x86. Nel caso in cui `get_cycles()` ritorni zero, l'unico contributo basato sul tempo dell'evento proviene dal valore di *jiffies*.

`add_input_randomness()` aggiunge entropia a partire dagli input provenienti dall'utente (mouse, tastiera, touchscreen, ecc) e agisce sulla struttura `timer_rand_state` della sorgente di entropia corrispondente, `input_timer_state`. Viene chiamata dalla routine `input_pass_values()` in `/drivers/input/input.c`, che dapprima sottopone l'input in fase di processamento ad una lista di filtri per poi, una volta superati questi, sottoporre l'input a tutti gli opportuni handler, tra cui il LRNG.

`add_input_randomness()` è parametrizzata dai tre valori

1. **type** - codifica la sorgente dell'evento di input (tastiera, mouse, touchscreen, ecc.);
2. **code** - il codice dell'input (ad esempio quale tasto della tastiera o del mouse è stato premuto o rilasciato);
3. **value** - il valore dell'input, specifica quale evento specifico è occorso per il codice **code** (ad esempio se il tasto è stato premuto, mantenuto o rilasciato, ecc).

L'entropia viene aggiunta allo stato interno sotto forma di un buffer ottenuto mischiando i tre parametri. Se la routine viene chiamata consecutivamente con uno stesso parametro **value**, le chiamate successive alla prima sono idempotenti, ovvero non sortiscono alcun effetto e la funzione ritorna.

add_interrupt_randomness() aggiunge un *entropy input* a partire da un *irq*. L'aggiunta di entropia avviene attraverso quattro passi:

1. Viene creato un array, **input**, di 4 parole da 32 bit, ottenute attraverso un mixing elementare (xor) dei valori di *cycles* e di *jiffies*, l'identificativo dell'*irq* e il valore dell'*instruction pointer* (che punta all'istruzione successiva all'esecuzione dell'interruzione). Nel caso in cui l'architettura sia a 64 bit, *cycles* e *jiffies* vengono divisi in due valori da 32 bit ciascuno durante l'inizializzazione delle parole di *input*. *Cycles* è un valore a 64 bit (e viene pertanto diviso in due valori da 32 bit) anche nel caso in cui l'architettura non sia a 64 bit ma sia pur sempre una **x86**.
2. Viene mischiato l'array *input* alla **fast_pool irq_randomness**, una struttura che possiede una mini-pool di 4 valori a 32 bit inizializzata con i valori dei registri della cpu al momento della chiamata dell'interruzione. La funzione di mixing adottata è **fast_mix()**, che mischia i valori alla *fast_pool* facendo uso di una speciale **twist_table**. Se l'ultimo aggiornamento visto dalla CPU è troppo recente rispetto all'*interrupt request* attuale, la routine **add_interrupt_randomness** ritorna, sortendo come unico effetto un aggiornamento di *irq_randomness*.
3. Vengono mischiati tutti i bytes della mini-pool di *irq_randomness* presso l'*input pool* (oppure presso *nonblocking pool* nel caso questa debba ancora essere inizializzata).
4. Viene accreditata una stima di entropia pari a 1 bit presso la *entropy pool* selezionata al passo 3. Tale accreditamento viene omesso nel caso in cui non vi sia un contatore di cicli valido per l'architettura specifica oppure se si osservano interrupt dei timer consecutivi.

add_disk_randomness() sfrutta la variabilità del *seek time* dei settori dei dischi. Dischi a stato solido sono ovviamente quasi completamente inefficaci nell'aggiungere entropia, accedendo ai blocchi di dati in tempo praticamente costante.

Opera sulla struttura **gendisk *disk** (definita in `include/linux/genhd.c`) specifica per il disco che ha generato l'evento. In particolare fa uso della struttura **timer_rand_state** in **disk->random** per l'aggiunta e la stima dell'entropia.

2.3 La Stima dell'Entropia

La stima dell'entropia nel LRNG ha come obiettivo di quantificare l'imprevedibilità su cui si può fare affidamento al momento della generazione di bytes. La stima dell'entropia è un'attività centrale per il LRNG per due semplici assunzioni:

- ogni *entropy input* aggiunge una quantità finita di entropia al generatore;
- ogni output prodotto consuma una quota dell'entropia totale presente presso il generatore.

Sappiamo già (da 1.2.3 e 1.3) che sebbene la stima dell'entropia presente nelle pool (conteggiata negli *entropy counter* di ciascuna) entri in gioco per la produzione di qualsiasi output, nel caso degli output prodotti dalla *input* e *blocking pool* è la condizione in base alla quale il LRNG sceglie se generare o meno bytes verso le interfacce che ne fanno richiesta.

Gli output prodotti in assenza di entropia (provenienti dalla *nonblocking pool* quando il suo *entropy counter* si avvicina a zero) sono equivalenti a quelli prodotti da un generatore di numeri pseudocasuali semplice. Il grado di confidenza che si può avere con l'indipendenza (pur sempre virtuale) di simili output tra loro, seppure elevata, è ovviamente inferiore rispetto agli output prodotti a partire dall'entropia esterna. L'utilizzo di sorgenti esterne infatti aumenta, per un attaccante che abbia accesso a un insieme di output, la difficoltà di inferire informazione riguardo agli altri valori (passati e futuri) prodotti.

La stima dell'entropia si basa su due meccanismi, rispettivamente:

1. per la stima dei bit di entropia per *entropy input*;
2. per l'accredito presso gli *entropy counter* dei bit di entropia durante i trasferimenti di entropia da e verso le pool.

Prendendo spunto da [PLV12] (sez. 2.3.2), ci riferiremo col termine di ***entropy estimator*** al complesso di entrambi i meccanismi.

2.3.1 Assunzioni e vincoli per l'*entropy estimator*

Prima di analizzare com'è implementato l'*entropy estimator*, diamo ragione brevemente delle assunzioni e dei vincoli sugli *entropy input*, individuati nell'articolo di Lacharme [PLV12], a partire dai quali ha preso forma l'implementazione attuale.

Assunzioni:

- le distribuzioni di probabilità sono sconosciute e non uniformi: esse infatti cambiano, anche radicalmente, in funzione del contesto in cui si fa uso del LRNG, rendendo impossibile (o molto difficile) fare previsioni sugli input;
- la correlazione fra input è sconosciuta: sebbene sia scontato che vi siano delle correlazioni fra input consecutivi (soprattutto se provenienti dalla stessa sorgente di entropia), è difficile catturarne la natura;
- lo spazio dei campioni è ampio: le differenze tra i *jiffies* sono valori a 32 o 64 bit (a seconda dell'architettura) indefinitamente grandi, che possono pertanto variare fra 2^{32} o 2^{64} possibilità;
- non è possibile stabilire a priori quale sia la conoscenza di un attaccante.

Vincoli:

- il tempo per effettuare la stima è limitato: la stima avviene anche al termine della gestione dell'interupt, per cui deve richiedere un tempo di esecuzione minimo;
- la stima deve essere effettuata a runtime: l'imprevedibilità deve essere calcolata per ogni input, per cui non è possibile differire la stima dell'entropia successivamente all'arrivo di un set di input.

2.3.2 La stima dell'entropia per *entropy input*

A seconda delle sorgenti di entropia cambia il modo di stimare l'imprevedibilità introdotta dallo specifico *entropy input*. In ciascuna delle interfacce descritte in 2.2.1 è implementato il meccanismo particolare per l'input in gestione. Specifichiamo che il tempo osservato dal meccanismo di stima dell'entropia è sempre misurato in *jiffies*, affinché la stima sia sempre pessimistica: la stima non tiene conto del numero di *cycles* anche quando questo sia disponibile e venga utilizzato dalla funzione di mixing.

`add_device_randomness()` non implementa alcuna stima di entropia, in quanto i valri che vengono presi in input sono quelli che servono a distinguere quanto più possibile la configurazione dell'architettura presente da tutte le altre. A fronte di avvi distinti della macchina, il contributo di questa routine nell'aggiornamento dello stato interno del generatore è sempre lo stesso, ed è per questa ragione che non vi è alcuna "nuova imprevedibilità da considerare per la stima dell'entropia.

`add_interrupt_randomness()` prova a accreditare presso la *entropy pool* opportuna un bit di entropia per ogni interrupt ricevuto, a meno che non si siano attivati i meccanismi di filtro dell'input descritti in 2.2.1. In base alla frequenza degli arrivi degli interrupt e all'architettura sono possibili tre casi:

1. viene aggiunto il contenuto informativo dell'input alla *fast pool* e alla *pool* corretta, viene accreditata l'entropia presso la *pool*;
2. viene aggiunto il contenuto informativo dell'input alla *fast pool* e alla *pool* corretta ma non viene accreditata l'entropia presso la *pool*: questo è il caso in cui si stanno verificando interrupt dello stesso tipo consecutivamente, oppure non vi è un contatore di *cycles* valido per l'architettura corrente;
3. viene aggiunto il contenuto informativo dell'input alla *fast pool* ma non presso alcuna *entropy pool*, né viene accreditata l'entropia presso la *pool*: se l'interrupt è avvenuto a meno di 100 jiffies dall'ultimo aggiornamento della *fast pool* oppure il counter della fast pool è congruo a 2^6 (sebbene sia un valore *short* e possa assumere valori in 2^{16})

`add_input_randomness()` e `add_disk_randomness()` gestiscono gli input a maggior valore entropico, cioè quelli provenienti rispettivamente dagli input utente e dagli accessi a disco. Per entrambe le routine la stima viene effettuata attraverso la chiamata ad una terza funzione, `add_timer_randomness()`, che si occupa dell'aggiunta dell'entropia presso le pool, effettua una stima dell'entropia basata sui primi tre ordini di delta e prova a accreditare la misura stimata presso l'*entropy counter* corretto.

Ogni ordine di δ è calcolato nel modo seguente:

1. δ (nel codice sorgente, `delta`) è pari al tempo di interarrivo tra gli ultimi due input, ovvero tra quello corrente e il suo predecessore;
2. δ_2 (`delta2`) è pari a $|\delta - \delta_{old}|$, ovvero al modulo della differenza tra il δ calcolato in 1 e il δ_{old} calcolato per l'ultimo input giunto dalla stessa sorgente di entropia;
3. δ_3 (`delta3`) è pari a $|\delta_2 - \delta_{2\ old}|$.

Durante la chiamata a `add_timer_randomness()` viene disattivata la *preemption*.

2.3.3 L'accredito di entropia

L'accredito di entropia presso le *pool* avviene tramite le routine `credit_entropy_bits()` e `credit_entropy_bits_safe()`. Quest'ultima si differenzia dalla prima soltanto per un controllo sulla correttezza del numero di bits che si vuole accreditare presso la *pool* specificata e viene usata nel caso di reseeding provenienti dallo spazio utente (2.1).

Si possono accreditare valori positivi o negativi (in tal caso parliamo di debito o consumo di entropia) a seconda che si stia aggiungendo entropia proveniente dagli *entropy input* oppure si stia prelevando per trasferirla dall'*input pool* verso le *output pool* o per produrre un output.

Vogliamo porre l'accento su come vengano trattati in modo completamente differente i due casi di accredito e di debito di bit di entropia: mentre il debito è gestito tramite un approccio lineare, venendo sottratto dagli *entropy counter* della pool un numero di bit esattamente pari al numero di bit che si vogliono addebitare, nel caso dell'accredito l'aggiunta di bit di entropia contribuisce ad avvicinare asintoticamente l'*entropy counter* al suo valore massimo senza mai raggiungerlo. Oltre a ciò, nel caso in cui la quantità di entropia stimata per

l'*input pool* sia prossima al suo valore massimo, viene fatta “traboccare” una parte di quest’entropia verso una *pool* di output.

Ricordiamo che nel conteggio dell’entropia accumulata presso le pool l’unità di misura è l’ottavo di bit (2^{-3} bit). Tale accorgimento accresce di molto la risoluzione del meccanismo di accredito asintotico di bit di entropia presso le pool, facendo sì che possano essere conteggiate le aggiunte di entropia degli *entropy input* anche quando la *pool* è praticamente “satura”. Ovviamente, per la produzione di bit in output vengono considerati solo valori interi.

Analizziamo di seguito i passi richiesti dall’operazione di accredito di entropia:

1. se il numero di bit di entropia da aggiungere è negativo, tale numero viene direttamente sottratto dall’*entropy counter*;
se invece tale numero è positivo, viene calcolata quanta parte dei bit di entropia stimati vada sommata all’*entropy counter*: sia *entropy* la quantità di entropia presente nella pool, *pool_size* la massima quantità di entropia che è possibile accumularvi e *add_entropy* i frazionali di bit che si vogliono accreditare. Per dovere di completezza segnaliamo che *add_entropy* non può essere maggiore della metà della capacità della pool e, nel caso il numero di bit che si vogliono accreditare sia maggiore di tale quantità, la parte in eccesso viene scartata.
La quantità di entropia che verrà aggiunta al conteggio in *entropy* sarà dunque pari a:

$$new_credit \leftarrow (pool_size - entropy) * (1 - e^{\frac{-add_entropy}{pool_size}})$$

Volendo evitare l’onerosità di calcolo dell’esponenziale nella formula di *new_credit* è necessario sostituirlo con una sua stima più economica.

Consideriamo che se $0 \leq x \leq \frac{1}{2}$, allora $\frac{(1-e^{-x})}{x} \geq \frac{(1-e^{-\frac{1}{2}})}{\frac{1}{2}} = 0.7869386805747332$.

Quando $add_entropy \leq \frac{pool_size}{2}$ possiamo quindi approssimare per difetto il termine $(1 - e^{\frac{-add_entropy}{pool_size}})$ con $(\frac{add_entropy}{pool_size}) * 0.7869 \dots$, sapendo che $(1 - e^{\frac{-add_entropy}{pool_size}}) \geq (\frac{add_entropy}{pool_size}) * 0.7869 \dots$.

Approssimando ancora $0.7869 \dots$ con $3/4 = 0.75$ si ottiene la stima di *new_credit* implementata dalla routine:

$$new_credit \leftarrow (pool_size - entropy) * \frac{add_entropy}{pool_size} * \frac{3}{4}.$$

2. viene controllato che l’*entropy counter* sia consistente:
 - se negativo ne viene corretto il valore a 0;
 - se maggiore della capacità della pool *pool_size* ne viene corretto il valore a *pool_size*.
3. controllo sugli accessi concorrenti: se il valore dell’*entropy count* è diverso da quello registrato all’inizio della chiamata alla funzione deve essere occorso almeno un accredito di entropia concorrente a quello presente e deve essere rieseguita l’intera routine di accredito;
4. configurazione della pool come inizializzata: nel caso in cui la *pool* abbia una stima di entropia superiore a 128 bit e non sia ancora stata inizializzata, viene configurata come inizializzata. Nel caso in cui la *pool* in esame sia la *nonblocking*, viene invocata una routine (**prandom_reseed_late()**) che ne inizializza il buffer interno con dei valori (ottenuti tramite l’invocazione di **get_random_bytes()**, quindi originati dalla *pool* stessa).
5. step finali nel caso la *pool* in esame sia la *input pool*:
 - (a) se il numero di bytes di entropia della *pool* è superiore della soglia opportuna (64 bytes), sveglia i thread in attesa di lettura;

- (b) se la stima di entropia presso l'*input pool* è maggiore di 7/8 della capacità complessiva della *pool*, si alterna alternativamente la *nonblocking pool* e la *blocking pool* perché vengano trasferiti, dalla *input pool* presso una di esse, fino a 8 bytes di entropia. Non viene schedulato nulla se la *output pool* selezionata è già satura per almeno il 75%.

2.4 La Mixing Function

La **mixing function** si occupa di mischiare un dato numero di bytes di un buffer in input al buffer interno di una specifica pool. Nel caso del LRNG, la mixing function è una buona funzione hash non crittografica [PLV12]. In assenza di input, essa è equivalente ad un *registro a scorrimento a retroazione lineare* (*linear feedback shift register* o *LFSR*) definito su un campo finito di 2^{32} elementi ($GF(2^{32})$), con polinomio di feedback $Q(X) = \alpha^3(P(X) - 1) + 1$ (con α primitiva di $GF(2^{32})$) e basato sui polinomi $P(X)$:

$$\begin{aligned} P(X) &= X^{128} + X^{104} + X^{76} + X^{51} + X^{25} + X + 1 \text{ per la } input \text{ pool;} \\ P(X) &= X^{32} + X^{26} + X^{19} + X^{14} + X^7 + X + 1 \text{ per le } output \text{ pool.} \end{aligned}$$

La moltiplicazione per α^3 è effettuata attraverso una tabella di lookup che nel codice è chiamata **twist table**.

Il cuore della *mixing function* è costituito dalla definizione dei polinomi nella struttura **poolinfo** e dall'implementazione del LFSR nella routine **_mix_pool_bytes()**.

_mix_pool_bytes() per ogni byte del buffer in input, esegue le operazioni:

1. viene prelevato il byte corrente assieme ai 3 byte che lo seguono. Ottaniamo una parola w di 4 bytes che viene ruotata del numero **input_rotate** di posizioni specificato dalla pool;
2. viene inizializzato un cursore i con la posizione del predecessore dell'ultima parola modificata della pool;
3. viene effettuato il calcolo del polinomio $P(X) - 1$ per $X = w$ come:

$$w \leftarrow w \oplus pool[i + tap_j]$$

dove i è la posizione di una parola di 4 bytes della pool e tap_j è la potenza j -esima del polinomio $P(X)$ (di cui non consideriamo la potenza 0 a causa dell'addendo -1 in $P(X) - 1$), ovvero $\forall tap_j \in \{128, 104, 76, 51, 25, 1\}$ nel caso della *input pool* ($\forall tap_j \in \{32, 26, 19, 14, 7, 1\}$ nel caso delle *output pool*).

4. viene aggiornata l' i -esima parola della pool con $\alpha^3(P(X) - 1) - 1$:

$$pool[i] \leftarrow (w * 2^3) \oplus twist_table[w \bmod(8)]$$

5. il numero di posizioni della rotazione per la prossima iterazione **input_rotate** viene aumentata di 7 posizioni (o 14 alla prima iterazione) e ridotta modulo 32;
6. vengono salvati nella pool la posizione i dell'ultima parola aggiornata della pool e **input_rotate**.
7. se tra i parametri è definito il buffer di output **out** ne vengono riempiti i primi 16 elementi con 16 valori consecutivi della pool letti al contrario (dalla posizione di scrittura nella pool corrente procedendo in senso inverso): tali valori sono quelli a maggior contenuto entropico perché sono quelli che sono stati letti meno di recente.

[IMMAGINE MIXING FUNCTION]

I polinomi caratteristici attuali sono costruiti in modo da garantire, nel caso non vi siano input di entropia, il massimo periodo per gli output di LRNG. Condizione necessaria e sufficiente perché il periodo sia massimo è la primitività del polinomio di feedback $Q(X) = \alpha^3(P(X) - 1) + 1$. L'attuale versione del LRNG accoglie le modifiche ai polinomi caratteristici $P(X)$ delle pool suggerite nell'articolo di Lachman et al. [PLV12] affinché sia garantita la primitività di $Q(X)$.

Per una descrizione più approfondita, rimandiamo il lettore alla sezione 5.1 sulla storia di alcuni cambiamenti del codice.

3 L'Output

La produzione degli output necessita di un meccanismo per l'estrazione dell'entropia che mantenga intatta la sicurezza del generatore. Per garantire il rispetto dei vincoli di sicurezza definiti nella sezione 4 il LRNG fa uso di SHA-1 () per “mascherare” i bytes dello stato interno utilizzati per l'estrazione di entropia rispetto ai bytes in output prodotti.

In questa sezione analizziamo l'estrazione di entropia in funzione delle *pool* coinvolte:

1. dalle *output pool* vengono prodotti bytes in output ogni volta che viene invocata una tra le interfacce di output descritte in 1.2.3;
2. dall'*input pool*, quando è disponibile, viene estratta entropia
 - ogni volta che si esaurisce quella contenuta nelle *pool* di output;
 - quando l'*input pool* è satura per più del 75%.

In particolare, nel primo caso sono generati bytes di entropia per produrre un output verso lo spazio utente o lo spazio kernel (3.3), mentre nel secondo viene estratta entropia dalla *input pool* per trasferirla presso una delle pool di output(3.2).

3.1 Estrazione di un buffer dalla *pool*

L'estrazione di un buffer, ovviamente, non consiste nel ritornare una porzione più o meno lunga del buffer interno della *pool*, ma nella produzione di un hash a partire dai dati presenti nella stessa. Come abbiamo già affermato in 1.2.2, questo è il passaggio più delicato in termini di sicurezza e la sua affidabilità è delegata totalmente all'adozione della funzione crittografica SHA-1.

L'estrazione implementata dal LRNG consta sostanzialmente di tre passi: dapprima produce un hash (quello che vedremo nel dettaglio essere il buffer w) a partire dai valori interni della *pool*, prosegue estraendo dalla *pool* il buffer di 512 bit con maggiore contenuto entropico (*extract*) e termina producendo un nuovo hash (sempre via SHA-1) da copiare nel buffer di output.

Volendo osservare più dettagliatamente la funzione di estrazione dell'entropia, implementata dalla routine `extract_buf()`, troviamo la procedura seguente:

1. inizializza un buffer w di 5 parole a 32 bit;
2. applica, per un numero di volte dipendente dalla *pool* (2 per le *output pool* e 8 per l'*input pool*) l'hash di SHA-1 ai 512 bit della pool che iniziano con la parola in posizione i , utilizzando w come digest:

$$pool[i]_{512} \leftarrow SHA-1(w, pool[i]_{512})$$

dove i è un cursore inizializzato a zero e incrementato con passo 16 e $pool[i]_{512}$ è il buffer dei 512 bit della *pool* dall'inizio della parola in posizione i . Da notare che ad ogni iterazione vengono anche modificati i valori del digest w ;

3. se l'architettura è x86 o powerPc, calcola un buffer `l` composto da 20 `unsigned long`:
 - in x86, ogni valore è ottenuto da un'invocazione dell'istruzione `RdRand` delle architetture *Intel onchip*, che ritorna un numero casuale dal generatore hardware della CPU;
 - in powerPc il buffer è riempito da valori diversi da zero solo se la linea dell'architettura è la `pSeries`: è il caso di server basati sulla virtualizzazione hardware, i valori sono ottenuti attraverso una chiamata all'interfaccia `H_RANDOM` dell'*hypervisor* (se ne espone una).
4. chiama la *mixing function* per il mixing di w nella *pool* estraendo da essa il buffer *extract* di 512 bit dei valori della *pool* aggiornati meno di recente dalla routine per il mixing `mix_pool_bytes()`;
5. applica uno SHA-1 al buffer estratto usando ancora come digest w : quest'operazione è fondamentale per crittografare *extract* e mascherare i bit prelevati direttamente dalla *pool*;
6. azzerà il contenuto del buffer *extract* (per ragioni di sicurezza, contenendo bit copiati direttamente dalla *pool*);
7. mischia i valori di w e li salva nel buffer di output *out*;
8. azzerà il buffer contenente w .

3.2 Il trasferimento di entropia

Il LRNG implementa alcuni meccanismi atti a bilanciare la quantità di entropia presente al suo interno e garantire che non venga sprecata. Perché ciò possa accedere è necessario poter trasferire entropia tra le *pool*.

Per impedire che l'*input pool* sia “prosciugata” inutilmente, le *output pool* rimangono prive di entropia fino al momento in cui viene loro richiesto di produrre un output: solo allora vengono trasferiti bytes di entropia verso la *pool* che ne ha bisogno. Oppure può succedere, al contrario, che il sistema debba accumulare tanta entropia da tendere a saturare l'*input pool*: poiché abbiamo visto come il meccanismo di accredito di entropia (descritto in 2.3.3) incrementi in modo asintotico gli *entropy counter*, è ragionevole pensare che se l'*input pool* è sufficientemente “piena” sia conveniente “stipare” entropia anche presso le *output pool*.

In entrambi i casi è necessario trasferire entropia dalla *input pool* ad una *pool* secondaria: questo compito è assolto dalla routine `xfer_secondary_pool()`.

3.2.1 Dall'*input pool* alle *output pool*

Quando viene invocata `xfer_secondary_pool()` kkk

3.2.2 L'accounting di entropia

3.3 La produzione dell'output

Nella sezione 1.2.3 abbiamo distinto le interfacce di output tra quelle esportate verso lo spazio kernel e verso lo spazio utente (i device file `/dev/random` e `/dev/urandom`). Analizziamo l'output del LRNG mantenendo questa distinzione. Le *pool* interessate a questo livello sono le *output pool*.

3.3.1 Output nello spazio kernel

Tutte le routine esportate verso lo spazio kernel (`get_random_bytes()`, `get_random_bytes_arch()`, `generate_random_uuid()` e `get_random_int()`) producono output in modo non bloccante: tutte infatti generano valori a partire dal buffer interno della *nonblocking pool*, con la sola eccezione di `get_random_int()` che genera valori meno crittograficamente robusti senza consumare l'ammontare dell'entropia complessiva del generatore.

L'output basato sul buffer interno della *nonblocking pool* è un hash ottenuto tramite la chiamata alla routine `extract_entropy()`, che cerca di estrarre dalla *pool* un numero di bytes pari a quello specificato per parametro nel modo seguente:

1. trasferisce dalla *input pool* (possibilmente) il numero di bytes richiesto e li mischia alla *nonblocking pool*;
2. sottrae (addebita) all'*entropy counter* il numero di bytes passato per parametro (routine `account()`);
3. estrae bytes in output dalla *nonblocking pool* attraverso la chiamata a `extract_buf()` finché i bytes estratti sono pari al minimo tra il numero di bytes di entropia disponibile e quello richiesto dalla chiamata a funzione;
4. ritorna il buffer complessivo dei bytes estratti.

`get_random_bytes()` è senza dubbio l'interfaccia più utilizzata dal kernel: essa si occupa di produrre come output un hash dei bytes del buffer interno della *nonblocking pool* attraverso la chiamata alla routine `extract_entropy()`. Essa consente l'estrazione di bytes randomici da parte delle componenti del kernel - tipicamente quelle che implementano alcuni tra driver, protocolli di rete, routines di crittografia, protocolli di sicurezza - in modo non bloccante.

`get_random_bytes_arch()` utilizza il generatore hardware di numeri pseudocasuali specifico per l'architettura in uso se ve n'è uno. Il vantaggio nell'uso di un dispositivo hardware risiede nella maggiore velocità di questo rispetto ad una implementazione in software, ma l'utilizzatore deve ritenere trusted il *manufacturer* del device e avere la ragionevole confidenza nel fatto che questi non abbia inserito in esso back door. Il funzionamento della routine è abbastanza semplice: dapprima cerca di riempire il buffer passato per riferimento con tanti `long` quanti sono richiesti dal parametro `nbytes`; nel caso non sia stato possibile per un qualche motivo estrarre tutti i bytes richiesti, si esegue l'estrazione nel modo canonico dalla *nonblocking pool*, ovvero mediante `extract_entropy()` (proprio come avverrebbe in `get_random_bytes()`).

`generate_random_uuid()` viene utilizzato dai protocolli e dalle procedure che necessitano di un *Universally Unique Identifier*. L'uso di base che ne fa il kernel è quello relativo all'assegnazione di *uuid* alle partizioni del filesystem e per i driver per i filesystem *Lustre*, *Btrfs*, *ubifs* e *reiser fs* ma, come spiegato nel commento al codice, l'interfaccia è esportata per consentirne l'uso anche agli eventuali driver esterni al kernel che ne abbiano necessità. Un *uuid* è un identificativo composto da 16 bytes, ottenuto estraendo 16 bytes randomici dalla *nonblocking pool* via `extract_entropy()`.

`get_random_int()` si discosta dalle routine precedenti in quanto non consuma bytes di entropia da alcuna *pool*. Il suo uso è infatti previsto per i casi in cui servono bytes generati casualmente ma su di essi non vi è alcun requisito di sicurezza né di qualità, ma unicamente di velocità di calcolo: un consumo dell'entropia del generatore per la loro produzione corrisponderebbe pertanto ad uno spreco. La routine produce un intero a 32 bit cercando dapprima di prelevarli da un eventuale generatore hardware di numeri casuali; in caso non sia possibile, ritorna un hash composto a partire dal pid del processo corrente, dal valore attuale del contatore dei *jiffies* e del contatore di cicli se implementato.

3.3.2 Output nello spazio utente

Sappiamo che le interfacce per gli output (ma anche gli input) del LRNG nello spazio utente sono i due device files `/dev/random` e `/dev/urandom`: questi vengono creati assieme agli altri device files dalla componente in `/drivers/char/mem.c` e hanno i permessi in lettura e scrittura (0666 in notazione ottale), mentre le operazioni consentite su di essi sono definite nelle struct `file_operations` rispettivamente `random_fops` e `urandom_fops`. Le *file operations* definite su di essi differiscono, com'era da aspettarsi, unicamente per le funzioni di lettura, ovvero nell'atto di estrazione degli output del LRNG.

extract_entropy_user() Prima di descrivere le funzioni di lettura è necessario introdurre la routine per l'estrazione dell'entropia dalle *pool* **extract_entropy_user()**, l'equivalente di **extract_entropy()** per le richieste provenienti dallo spazio utente.

Sostanzialmente il suo comportamento è del tutto analogo a quello di **extract_entropy()** (che abbiamo descritto in 3.3.1):

1. trasferisce dalla *pool* primaria (possibilmente) *nbytes* e li mischia alla *pool* secondaria;
2. preleva e ritorna un hash estratto dalla *pool* passata per riferimento.

ma si distingue da essa per alcuni dettagli funzionali e implementativi:

- non viene mai chiamata sulla *input pool* ma esclusivamente sulle *pool* di output;
- finché ci sono bytes da estrarre, prima dell'estrazione controlla che il processo corrente non sia bloccato e, nel caso, chiede al kernel di rischedularlo;
- copia il buffer dei bytes letti nel buffer in output dello spazio utente.

Lettura da /dev/random: La funzione addetta all'operazione di lettura su */dev/random* è **random_read()**, estrae dalla *blocking pool* 512 byte di entropia per volta e li consegna al buffer nello spazio utente tramite **extract_entropy_user()** fino a raggiungere il numero di bytes *nbytes* richiesto. Nel caso l'estrazione fallisca, l'intera funzione ritorna il codice di errore corrispondente. Se non è stato possibile estrarre alcun byte e il file passato per riferimento alla routine ha impostato il flag **O_NONBLOCK**, la funzione ritorna con il valore **EAGAIN**, ovvero è consentito il polling del processo in lettura. Se invece non è stato possibile prelevare byte entropici e la lettura del file è bloccante, la lettura del device file è bloccata in attesa che venga segnalato il nuovo superamento della soglia di wakeup da parte della *input pool*. Non appena il processo è stato risvegliato, ovvero non appena è stata aggiunta sufficiente entropia alla *input pool* da superare la soglia di wakeup, invia il codice di errore **ERESTARTSYS** che serve al processo chiamante per re-invocare la chiamata di sistema per la lettura del device file. Al termine dell'esecuzione della routine, la funzione ritorna con il numero di bytes estratti oppure con l'eventuale codice di errore nel caso non sia stato possibile estrarne alcuno.

Lettura da /dev/urandom: La lettura degli output dal device file *dev/urandom* è definita dalla routine **urandom_read()**, che si limita a eseguire **extract_entropy_user()** sulla *nonblocking pool* per estrarre i bytes richiesti in output e consegnarli direttamente allo spazio utente.

Blocco dell'output o output continuo: Pur avendo visto le funzioni di lettura non abbiamo ancora chiarito come facciano le due interfacce **random** e **urandom** rispettivamente a bloccare la produzione dei bytes in output oppure a produrli anche in assenza di entropia. La differenza funzionale dei due device file tra bloccante e non bloccante risiede non solo nelle diverse implementazioni delle funzioni di lettura **random_read()** e **urandom_read()**, ma anche da come cambia il comportamento delle routine **extract_entropy_user()** e **account()** in funzione delle *pool* su cui vengono chiamate.

In **random_read()** **extract_entropy_user()** viene chiamata sulla *blocking pool*, prova a trasferire nel buffer dello spazio utente il numero di bytes richiesto e produce un valore di ritorno *n* che può essere:

1. il numero di bytes effettivamente trasferiti se > 0 : **random_read()** prova a trasferire un altro chunk di massimo 512 bytes, iterando fino al completamento della richiesta;
2. 0 se non c'è entropia nelle *pool*: in questo caso il comportamento di **random** dipende da come è stato impostato il flag **O_NONBLOCK** che, nel caso di **random**, è *device specific* ([Ker15]):
 - (a) se attivo, una **random_read()** ritorna immediatamente con un errore **EAGAIN**: l'invocazione di una nuova **read()** sarà quindi gestita interamente nello spazio utente;

- (b) se disattivato, il processo chiamante è sospeso per essere poi “risvegliato” al sopraggiungere di nuova entropia in quantità sufficiente: una volta sbloccato il processo questo riceve come valore di ritorno dalla `read` il codice di errore `ERESTARTSYS`, che segnala di rieseguire la chiamata di sistema su cui si era bloccato precedentemente.
- 3. un codice di errore (< 0) nel caso il flusso di esecuzione dell'estrazione si sia interrotto per altri motivi.

Quando `extract_entropy_user()` viene chiamata sulla *nonblocking pool* in `urandom_read()`, si comporta in modo diverso: in questo caso infatti essa copia nel buffer dello spazio utente esattamente il numero di bytes randomici richiesti a prescindere da quanti bytes sono conteggiati negli *entropy count* dell'*input pool* e della *nonblocking pool*. Questo è possibile per come la routine `account()` (3.2.2) su cui si basa `extract_entropy_user()`, oltre ad aggiornare l'*entropy counter* distingue a sua volta tra *pool* bloccanti e non bloccante ritornando nel primo caso con il numero di bytes di entropia estraibili e nel secondo con il numero stesso di bytes richiesti. In questo modo `extract_entropy_user()`, chiamata sulla *nonblocking pool*, preleva da essa un hash esattamente della dimensione desiderata ignorando la quantità di entropia che contiene.

4 Sicurezza nel LRNG

5 Cos'è cambiato?

5.1 Mixing Function e Polinomio Caratteristico

POLINOMIO E PERIODO IN GF 32 pagina 7 lach

5.2 Rimozione di `IRQF_SAMPLE_RANDOM`

5.3 Gli interrupt come unica *entropy source*

[PLV12] dice il contrario a pagina 5 [Ts'12]

Riferimenti bibliografici

- [Ker15] Michael Kerrisk. <http://man7.org/linux/man-pages/man4/random.4.html> Random(4) - Linux Programmer's Manual, The Linux man-pages project, 2015.
- [MT14] Matt Mackall and Theodore Ts'o. random.c – a strong random number generator, june 2014, 2014.
- [PLV12] Vincent Strubel Patrick Lacharme, Andrea Röck and Marion Videau. the linux pseudorandom number generator revisited, <http://eprint.iacr.org/2012/251.pdf>. *IACR Cryptology ePrint Archive*, 2012.
- [Ts'12] Theodore Ts'o. <https://lkml.org/lkml/2012/7/17/650> Linux Kernel Mailing List archive, 2012.
- [ZGR06] Benny Pinkas Zvi Gutterman and Tzachy Reinman. Analysis of the linux random number generator. *IACR Cryptology ePrint Archive*, 2006.