



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

TYPE-BASED DECLASSIFICATION EN DART: IMPLEMENTACIÓN Y
ELABORACIÓN DE HERRAMIENTAS DE INFERENCIA

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE
INGENIERO CIVIL EN COMPUTACIÓN

MATÍAS IGNACIO MENESES CORTÉS

PROFESOR GUÍA:
ÉRIC TANTER

MIEMBROS DE LA COMISIÓN:

SANTIAGO DE CHILE
ABRIL 2018

RESUMEN DE LA MEMORIA PARA OPTAR
AL TÍTULO DE INGENIERO CIVIL EN COMPUTACIÓN
POR: MATÍAS IGNACIO MENESES CORTÉS
FECHA: ABRIL 2018
PROF. GUÍA: ÉRIC TANTER

TYPE-BASED DECLASSIFICATION EN DART: IMPLEMENTACIÓN Y
ELABORACIÓN DE HERRAMIENTAS DE INFERENCIA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Una dedicatoria corta. Por ejemplo, A los creadores de U-Campus

Agradecimientos

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Tabla de Contenido

Introducción	1
1.1. Objetivos	2
1.2. Organización del documento	2
2. Antecedentes	3
2.1. Protección de confidencialidad en computación	3
2.1.1. No-interferencia	3
2.1.2. Language-based security	3
2.1.3. Tipado de seguridad y control de flujo	4
2.1.4. Declasificación	6
2.2. Type-based declassification	6
2.3. Inferencia de tipos	8
2.3.1. Objetivo y usos	8
2.3.2. Variables de tipo	8
2.3.3. Constraints	9
2.3.4. Unificación	10
2.3.5. Decidibilidad	10
2.3.6. Inferencia de tipos de seguridad	10
3. Propuesta	11
3.1. Problema de inferencia	11
3.2. Gramática de tipos	13
3.3. Consideraciones de diseño	13
3.4. Generación de constraints de subtyping	14
3.5. Resolución de constraints	16
3.5.1. Simplificación y eliminación de constraints	16
3.5.2. Agrupación de constraints	17
3.5.3. Unificación	17
4. Implementación	19
4.1. Implementación de sistema de inferencia	19
4.1.1. Diagrama de componentes y descripción general	19
4.1.2. Dart Analyzer	19
4.1.3. Representación de tipos	19
4.1.4. Representación de constraints	19
4.1.5. Representación de facetas de declasificación	20

4.1.6.	Almacenamiento de información relevante	20
4.1.7.	Fase de generación de constraints	20
4.1.8.	Fase de resolución de constraints	20
4.1.9.	Testing	20
4.2.	Implementación de plugin	20
4.2.1.	Diagrama de componentes y descripción general	20
4.2.2.	Configuración inicial	20
4.2.3.	Tipos de errores e información	20
5.	Validación y Discusión	21
5.1.	Batería de tests	21
5.2.	Repositorio de prueba	21
5.3.	Usabilidad	21
	Conclusión	21

Índice de Tablas

Índice de Ilustraciones

2.1. <i>lattice</i> de dos niveles de seguridad	4
2.2. <i>lattice</i> de tipos de dos facetas	7
3.1. Algoritmo de generación de constraints	16
3.2. Operaciones sobre <i>lattice</i>	17

Introducción

La protección de la confidencialidad de la información manipulada por los programas computacionales es un problema cuya relevancia se ha incrementado en el último tiempo, a pesar de tener varias décadas de investigación. Por ejemplo, una aplicación web (o móvil) que como parte de su funcionamiento debe interactuar con servicios de terceros y por tanto debe proteger que su información sensible no se escape durante la ejecución de la aplicación a canales públicos.

Muchas de las técnicas de seguridad convencionales como *control de acceso* tienen deficiencias para proteger la confidencialidad de un programa, por ejemplo no restringen la propagación de información [4].

Formas más expresivas y efectivas de proteger la confidencialidad se basan en un análisis estático sobre el código del programa, y se categorizan dentro de *language-based security*. Una de las técnicas más efectivas se denomina *tipado de seguridad* en un *lenguaje de seguridad*, donde los tipos son anotados con niveles de seguridad para clasificar la información manipulada por el programa.

Los lenguajes de seguridad formalizan la protección de confidencialidad mediante una propiedad de no-interferencia [2], la cual puede ser muy restrictiva para aplicaciones reales y prácticas. Es por ello que los lenguajes de seguridad ofrecen mecanismos para declasificar la información, y a su vez asegurar el cumplimiento de la propiedad.

Uno de los mayores desafíos de los lenguajes de seguridad es ofrecer mecanismos de declasificación utilizando técnicas más expresivas, y de esta forma facilitar el trabajo del programador. En esta dirección, Cruz et al. [1] recientemente propusieron *type-based declassification*, una variación de tipado de seguridad que utiliza el sistema de tipos del lenguaje para controlar la declasificación de la información.

El fundamento teórico de *type-based declassification* está bien descrito, pero carece de una implementación que permita comprobar la utilidad práctica de la propuesta. Además, se considera que el análisis estático de *type-based declassification* no es suficiente por sí solo, ya que el programador tendría que anotar completamente el código fuente con facetas de declasificación.

Un problema similar es el que resuelven los lenguajes de programación utilizando mecanismos de inferencia de tipos, con el fin de facilitar el trabajo al programador. En esta dirección, se han propuesto mecanismos de inferencia para tipos de seguridad [6], lo que motiva una

proposición similar para *type-based declassification*.

Dart es un lenguaje de programación multipropósito que ofrece herramientas para realizar análisis personalizado sobre el árbol sintáctico de un código fuente Dart. Estas herramientas pueden ser integradas a los entornos de desarrollo integrado (IDE) mediante plugins, lo que permite al usuario analizar sus programas de forma interactiva.

1.1. Objetivos

El objetivo de la memoria es realizar la implementación de un sistema de inferencia para *type-based declassification*. Dentro de los objetivos específicos del trabajo, podemos encontrar:

- **Inferencia y verificación estática de type-based declassification.** Se entiende como la implementación de un sistema de inferencia de facetas de declasificación para *type-based declassification*, en el lenguaje de programación Dart. Dentro de la inferencia se incluye la verificación de las reglas del sistema de tipos de *type-based declassification*.
- **Plugin para editores.** Mostrar al programador el resultado de la inferencia, por medio de un plugin para los IDE que soporten servidores de análisis estático de Dart, ofreciéndole acciones al respecto.

1.2. Organización del documento

Los antecedentes teóricos necesarios para entender este trabajo se abordan en el capítulo 2, mientras que la propuesta de solución es desarrollada en el capítulo 3. Los detalles de diseño de implementación de la propuesta son revisados en el capítulo 4, y la validación del trabajo es discutida en el capítulo 5. En el último capítulo se presentan las conclusiones y el trabajo futuro.

Capítulo 2

Antecedentes

En este capítulo se discuten los antecedentes y el marco teórico necesario para poder entender este trabajo. Además, se muestran las definiciones formales utilizadas en el resto del documento.

2.1. Protección de confidencialidad en computación

2.1.1. No-interferencia

Los sistemas seguros utilizan el concepto de no-interferencia (*noninterference*) [2] para referirse al cumplimiento de políticas de seguridad.

Si consideramos que un sistema maneja dos niveles de seguridad, *low* o de baja confidencialidad, y *high* o de alta confidencialidad, tenemos la siguiente definición de noninterference:

Definición 2.1 (Noninterference) *Un sistema cumple con la propiedad de noninterference si y solo las acciones realizadas por entes high no tienen efecto en lo que entes low pueden ver.*

2.1.2. Language-based security

Los sistemas computacionales abordan la protección de confidencialidad con diversas técnicas, tales como criptografía y control de acceso. Ninguna de estas técnicas garantiza efectivamente la protección de confidencialidad. En efecto, los esquemas de encriptación tienen que ser actualizados constantemente debido al descubrimiento de vulnerabilidades, y control de acceso no restringe la propagación de información [4].

Existe un conjunto de técnicas complementarias para fortalecer la seguridad de un sistema,

utilizando propiedades de los lenguajes de programación. A este conjunto se le denomina *Language-based security* (LBS).

2.1.3. Tipado de seguridad y control de flujo

Una de las técnicas más efectivas de LBS con análisis estático es *tipado de seguridad* en un *lenguaje de seguridad*. En un lenguaje de seguridad, los valores y los tipos son anotados con niveles de seguridad para clasificar la información que el programa manipula. Dichos niveles de seguridad forman una *lattice*¹.



Figura 2.1: *lattice* de dos niveles de seguridad

Por ejemplo con la *lattice* de dos niveles de seguridad $L \sqsubseteq H$, se puede distinguir entre valores enteros públicos o de baja confidencialidad (Int_L) y valores enteros privados o de alta confidencialidad (Int_H). El sistema de tipos usa estos niveles de seguridad para prevenir que la información confidencial no fluya directa o indirectamente hacia canales públicos [8], técnica que en general se denomina *information flow control*.

```
String @H login(String @L guess, String @H password) {  
    if (password == login) return "Login successful";  
    else return "Login failed";  
}
```

En el código anterior, los tipos de los parámetros y el tipo de retorno de la función están etiquetados con niveles de seguridad.

Flujo explícito

Se denomina flujo explícito a las instrucciones del programa que directamente asignan un valor a una variable con distintos niveles de seguridad. El siguiente programa ilustra el flujo explícito.

```
void @L foo(int @H highVar, int @L lowVar) {  
    int @H v1 = lowVar;  
    int @L v2 = highVar;  
}
```

¹Un orden parcial, donde todo par de elementos tiene un único supremo e ínfimo

En el ejemplo, la primera asignación no representa un riesgo de seguridad, puesto que se asigna un valor público a una variable confidencial. Por otra parte, la segunda asignación es insegura, debido a que se asigna un valor confidencial a una variable pública, que luego puede ser utilizada en contextos no deseados.

En un intento por formalizar la regla anterior, podríamos decir que una asignación será válida si y solo si el nivel de seguridad del lado izquierdo es igual o más confidencial que el nivel de seguridad del lado derecho.

Flujo implícito

Sin embargo, existen casos en que, aún cumpliéndose esta regla, existe un flujo de información no deseado.

Se denomina flujo implícito a las instrucciones del programa que indirectamente dan conocimiento de algún aspecto de una variable, usualmente mediante instrucciones condicionales. Podemos adaptar el mismo programa de `login` visto anteriormente para ilustrar el flujo implícito.

```
String @L login(String @L guess, String @H password) {  
    String @L ret;  
    if (password == login) ret = "Login successful";  
    else ret = "Login failed";  
    return ret;  
}
```

En este ejemplo, las instrucciones de asignación a la variable `ret` son seguras por si solas, pero no lo son considerando que su ejecución depende del valor de una variable confidencial, en este caso `password`.

Para detectar un flujo implícito, los lenguajes de seguridad utilizan el concepto de *program counter* (PC) para seguridad [3]. Cuando ocurre una instrucción condicional, la ejecución de las ramas del condicional tiene un PC cuyo valor corresponde al nivel de seguridad de la condición. En el ejemplo, la condición `password == login` tiene un nivel de seguridad `@H`. Luego, este nivel es propagado hacia ambas ramas mediante el PC, lo que luego se propaga a cada expresión de las ramas.

Bajo este nuevo escenario, una asignación será válida si y solo si el nivel de seguridad del lado izquierdo es igual o más confidencial que el nivel de seguridad del lado derecho, y es igual o más confidencial que el PC.

2.1.4. Declasificación

La detección de flujos explícitos e implícitos de información se relaciona directamente con la detección de infracciones a la propiedad de Noninterference. Sin embargo, noninterference se considera una propiedad muy estricta, debido a que aplicaciones reales y prácticas la vulneran fácilmente. En efecto, el programa de `login` es un buen ejemplo.

```
String @L login(String @H password, String @L guess) {  
    if (guess == password) return "Login successful";  
    else return "Login failed";  
}
```

Este programa no cumple con noninterference, debido a que el adversario puede aprender sobre la variable confidencial `password` observando el valor de retorno del método para distintas ejecuciones.

Sin embargo, deseamos que el programa anterior sea aceptado a pesar de violar noninterference, pues de otra forma no tendríamos cómo realizar la autenticación. Para solucionar este problema, los lenguajes de seguridad adicionan mecanismos para *declasificar* la información confidencial, implementados de diferentes formas [7]. Una de ellas, por ejemplo en Jif (un lenguaje de seguridad) [5] es usar un operador `declassify`, como se indica en el siguiente ejemplo, declasificando la comparación de igualdad del parámetro confidencial `password` con el parámetro público `guess`

```
String @L login(String @H password, String @L guess) {  
    if (declassify (guess == password)) return "Login Successful";  
    else return "Login failed";  
}
```

Esto no corresponde a una amenaza de seguridad, debido a que el resultado de la operación de comparación es negligible con respecto al parámetro privado `password`. Sin embargo, usos arbitrarios del operador `declassify` pueden resultar en serias fugas de información, como por ejemplo `declassify(password)`.

2.2. Type-based declassification

Varios mecanismos se han explorado para controlar el uso de declasificación, y poder asegurar además una propiedad de seguridad para el programa [7]. En esta dirección, Cruz et al. [1] recientemente propusieron *type-based declassification* como un mecanismo de declasificación que conecta la abstracción de tipos con una forma controlada de declasificación, en una manera intuitiva y expresiva, proveyendo garantías formales sobre la seguridad del programa.

En *type-based declassification* los tipos tienen dos facetas; la faceta privada, que refleja el tipo de implementación, y la faceta pública, que refleja las operaciones de declasificación sobre los valores de dicho tipo. Por ejemplo, el tipo $\text{StringEq} \triangleq [\text{eq} : \text{String} \rightarrow \text{Bool}]$ autoriza la operación `eq` sobre un `String`. Entonces se puede usar el tipo de dos facetas $\text{String} < \text{StringEq}$, en donde `String` es un subtipo de `StringEq`, para controlar la operación de declasificación de la igualdad sobre `password`.

```
String<String login(String<StringEq password, String<String guess) {
  if (password.eq(guess)) return "Login successful";
  else return "Login failed";
}
```

Al igual que en tipado de seguridad con etiquetas (@L y @H), la faceta de declasificación es parte de la jerarquía de tipos, la que forma una *lattice* como se muestra en la figura 2.2. Si la faceta pública coincide con la faceta privada, entonces toda operación sobre el valor estará autorizada. Cuando esto sucede, se refiere usualmente a la faceta pública con `Bot`, por encontrarse siempre en la parte inferior de la *lattice*.

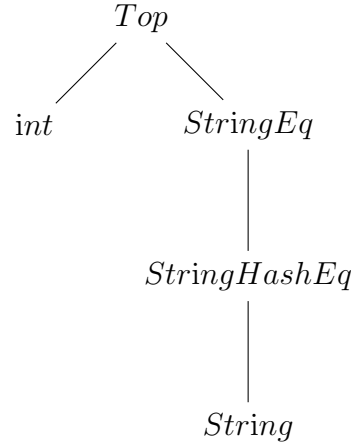


Figura 2.2: *lattice* de tipos de dos facetas

Cuando se quiere referir a una faceta pública vacía o que no autoriza ninguna operación, se usa `Top`, por encontrarse en la parte superior de la *lattice*.

En estricto rigor, los métodos declarados en la faceta pública también poseen tipos de dos facetas en sus firmas. Así, el tipo `StringEq` visto anteriormente se define como $\text{StringEq} \triangleq [\text{eq} : \text{String} < \text{String} \rightarrow \text{Bool} < \text{Bool}]$.

Existen dos reglas principales para comprobar que un programa con facetas de declasificación se encuentra bien tipado. En primer lugar, la llamada a un método sobre un valor cuya faceta pública autoriza la operación, retorna la faceta pública que haya sido declarada como retorno para aquella operación. Por ejemplo, si tenemos un valor con faceta pública $\text{StringHashEq} \triangleq [\text{hash} : \text{String} < \text{String} \rightarrow \text{String} < \text{StringEq}]$, y llamamos al método `hash` sobre este valor, la faceta de retorno de esa llamada será $\text{String} < \text{StringEq}$. A esta regla se le llama `TmD`.

La segunda regla expresa que la llamada a un método sobre un valor cuya faceta pública no autoriza la operación, retorna `Top`. Esto ocurre, por ejemplo, si llamamos al método `hash` sobre un valor que declara la faceta pública `StringEq`. A esta regla se le llama `TmH`.

La propiedad de seguridad que se demuestra para el sistema de tipos de *type-based declassification* es una forma de noninterference con políticas de declasificación, denominada *Relaxed noninterference*. Un lenguaje de seguridad que cumple esta propiedad, garantiza que la información confidencial sólo puede fluir hacia canales públicos de forma controlada, por medio de las políticas de declasificación.

2.3. Inferencia de tipos

2.3.1. Objetivo y usos

La inferencia de tipos es el proceso de determinar los tipos para las expresiones de un programa, basado en cómo son usadas. Tener un mecanismo de inferencia en un lenguaje de programación puede ser muy útil, debido a que da la posibilidad al programador de omitir las declaraciones de tipo para algunos identificadores. Consideremos el siguiente ejemplo:

```
int foo(int a, int b) {  
    int c = a + b;  
    return c;  
}
```

Supongamos que la suma solo está definida para números. Aquí, se considera redundante declarar el tipo de la variable `c`, debido a que la suma de dos números enteros siempre da como resultado un número entero. De la misma forma, podría ser considerado redundante declarar los tipos de los parámetros `a` y `b`, debido a que son utilizados como sumando en la asignación a la variable `c`, que fue declarada como `int`.

2.3.2. Variables de tipo

Los lenguajes de programación que tienen un mecanismo de inferencia de tipos, expresan sus tipos mediante *type schemes*, los cuales pueden incluir variables de tipo y tipos concretos. Una variable de tipo es un tipo que no ha sido determinado.

Consideremos el mismo ejemplo, pero ahora omitiendo la declaración del tipo de la variable `c`.

```
int foo(int a, int b) {  
    var c = a + b;  
    return c;  
}
```

}

Para tipar la variable `c`, el sistema de tipos le asignará una variable de tipo α , y generará *side conditions* al aplicar las reglas del sistema de tipos. En este caso, la *side condition* dice que el tipo de `c`, es decir, α , tiene que ser igual al tipo del lado derecho de la asignación, es decir, `int`.

2.3.3. Constraints

En el ejemplo anterior, se expresó la *side condition* con lenguaje natural. Como el objetivo es automatizar el proceso de inferencia, se utilizan constraints para expresar las *side conditions* generadas por la aplicación de una regla del sistema de tipos.

Las constraints sirven para expresar una relación entre dos tipos. Esta relación puede ser de igualdad o de subtyping. En el ejemplo anterior, la *side condition* puede ser representada mediante la constraint $\{\alpha = \text{int}\}$.

El uso de constraints permite la presentación de un algoritmo de inferencia de forma modular, como un generador de constraints y un solucionador de constraints. Veamos el siguiente ejemplo, suponiendo que el tipo `num` es heredado por otros tipos numéricos.

```
foo(int a, float b, bool cond) {  
  var c;  
  if (cond) c = a;  
  else c = b;  
  return c;  
}
```

El sistema de tipos asignará los siguientes tipos al programa:

```
 $\alpha$  foo(int a, float b, bool cond) {  
   $\beta$  c;  
  if (cond) c = a;  
  else c = b;  
  return c;  
}
```

Y generará el set de constraints de subtyping $C : \{\beta <: \alpha, \text{int} <: \beta, \text{float} <: \beta\}$, de donde se deben resolver los tipos de las dos variables de tipo generadas. Notemos que β debe ser supertipo de `int` y `float`. El mejor tipo que cumple con ambas constraints es `num`.

2.3.4. Unificación

La unificación es el proceso de encontrar una substitución que hace iguales a dos términos. Aplicado a un set de constraints, se genera un mapeo de variables de tipo a tipos concretos, que satisfacen cada una de las constraints.

Si las constraints son de igualdad, la unificación consiste en realizar substituciones sucesivas hasta resolver cada uno de los tipos. En cambio, si las constraints son de subtyping, se deben realizar las operaciones **meet** (el ínfimo entre dos elementos, $a \wedge b$) y **join** (el supremo entre dos elementos, $a \vee b$) sobre la lattice que conforma la jerarquía de tipos, cuando sea pertinente.

Por ejemplo, en el set de constraints generado en el ejemplo anterior $C : \{\beta <: \alpha, \text{int} <: \beta, \text{float} <: \beta\}$, para resolver el tipo de β se debe realizar la operación **join** entre **int** y **float**, lo que da como resultado **num**. Luego, el set de constraints se reduce a $C : \{\beta <: \alpha, \text{num} <: \beta\}$, donde ahora se puede substituir β por **num**, lo que genera finalmente el mapeo $S : \{\beta \rightarrow \text{num}, \alpha \rightarrow \text{num}\}$.

2.3.5. Decidibilidad

Los algoritmos de unificación no siempre son capaces de encontrar un tipo concreto para cada variable de tipo. Esto puede ser debido a alguna infracción de las reglas del sistema de tipos, o a la falta de tipos declarados suficientes para que el algoritmo de una respuesta correcta.

En efecto, dependiendo de las características del lenguaje, la inferencia completa puede ser un problema no decidible. Un ejemplo es System F [9].

2.3.6. Inferencia de tipos de seguridad

Como vimos en la sección 2.1.3, los tipos de seguridad conforman una lattice con relaciones de subtyping, al igual que la jerarquía de tipos. En consecuencia, es posible formular un algoritmo de inferencia basado en constraints para tipos de seguridad.

En esta dirección, Pottier *et al.* [6] estudiaron un análisis de control de flujo basado en tipos para un lenguaje con referencias, excepciones y polimorfismo, con un sistema de tipos basado en constraints e inferencia de tipos decidible.

Capítulo 3

Propuesta

En este trabajo se propone realizar la implementación en Dart de un sistema de inferencia de facetas de declasificación, que incluya el análisis de *Type-based declassification*, mediante la realización de un plugin para entornos de desarrollo integrado (IDE). En este capítulo se detalla el problema de inferencia a resolver, las estrategias utilizadas para resolverlo y las restricciones de la solución.

3.1. Problema de inferencia

Para la formulación del problema, es posible asumir que la información de las facetas privadas de *type-based declassification* se encuentra a disposición, debido a que algunos lenguajes de programación poseen herramientas para obtener dicha información.

Definición 3.1 (Problema de inferencia) *Dado un programa parcialmente tipado con facetas de declasificación, y completamente tipado con facetas privadas, encontrar la faceta de declasificación de las expresiones no tipadas, tal que se cumplan las reglas del sistema de tipos de type-based declassification.*

A continuación, se muestran algunos ejemplos de código parcialmente anotado con facetas de declasificación, con el objetivo de ilustrar la solución esperada al problema de inferencia.

Ejemplo 3.2

```
bool login(String password, String guess) {  
    return password.eq(guess);  
}
```

En este caso, se quiere inferir que `password` tiene una faceta de declasificación que contiene

al método `eq`, y que tanto el retorno de `login` como el parámetro `guess` dependen de la decisión que se tome sobre las facetas públicas por defecto que tendrán los métodos del *core* del lenguaje.

Ejemplo 3.3

```
bool login(String<Top password, String guess) {  
    return password.eq(guess);  
}
```

Acá, se quiere inferir que el método `login` tiene a `Top` como faceta de decласificación, debido a la aplicación de la regla `TmH` de *type-based declassification*.

Ejemplo 3.4

```
bool login(String password, String guess) {  
    return password.hash().eq(guess);  
}
```

En este caso ocurrió un encadenamiento de llamadas a métodos sobre `password`. La faceta de decласificación para `password` que resuelve el problema de inferencia contiene al método `hash`, al cual se le infiere una faceta de decласificación de retorno que contiene al método `eq`. Si se declara una faceta de decласificación de retorno para el método `eq`, entonces se infiere esa misma faceta para el retorno del método `login`, por la aplicación de la regla `TmD` de *type-based declassification*.

Ejemplo 3.5

```
void check(String<Bot s);  
  
bool<Top login(String<Top password, String guess) {  
    check(password);  
    return password.eq(guess);  
}
```

En este caso, se debe reportar un error de flujo en el llamado a la función `check`, debido a que la faceta del argumento debe ser subtipo de la faceta del parámetro, esto es, `Top < Bot` es una relación no válida.

3.2. Gramática de tipos

Como se vió en la sección 2.3.2, es necesario introducir variables de tipo para poder hacer inferencia. Además, se deben definir los otros tipos que serán utilizados internamente en el análisis.

Definición 3.6 (Gramática de tipos) $\tau := \alpha \mid \text{Obj}(\overline{l : \tau}) \mid \tau \rightarrow \tau \mid \tau \vee \tau \mid \tau \wedge \tau \mid \text{Bot} \mid \text{Top}$

Donde α es cualquier variable de tipo, $\text{Obj}(\overline{l : \tau})$ representa el tipo de un objeto, l es un nombre de método, \vee representa la operación `join` en la lattice, y \wedge representa la operación `meet`.

3.3. Consideraciones de diseño

En el ejemplo 3.2, se mencionó sobre la decisión acerca de las facetas de declasificación de los métodos que pertenecen al *core* de un lenguaje de programación. Para ilustrar la necesidad de esta decisión, veamos el siguiente ejemplo:

```
int < Bot getLength(String password) {  
    return password.length  
}
```

Este método será aceptado o rechazado por las reglas del sistema de tipos, si la faceta de declasificación de retorno del campo `length` es `Bot` o `Top` respectivamente.

Si decidimos que la faceta de declasificación de retorno para métodos del *core* del lenguaje es `Top`, entonces cualquier operación que realicemos sobre el valor de retorno, retornará `Top`, lo cual es poco útil. Por lo tanto la decisión por defecto es que la faceta de declasificación de retorno para métodos del *core* del lenguaje sea `Bot`.

Ahora, analicemos ambas posibilidades para la faceta de declasificación por defecto de los parámetros:

- **Top \rightarrow Bot:** Supongamos que el *core* del lenguaje posee un método `identity`, que dado un `x`, retorna `x`. Si tomamos esta decisión, entonces el método `identity` podrá ser usado como declasificador universal, como por ejemplo `identity(password)`.
- **Bot \rightarrow Bot:** Esta elección restringe las facetas de declasificación de los argumentos utilizados a `Bot`, lo cual también podría ser considerado poco útil. Sin embargo, al retornar un valor con faceta de declasificación `Bot`, cualquier operación podrá ser utilizada sobre ese valor.

Haciendo un balance, se considera que la opción `Bot \rightarrow Bot` tiene el mejor equilibrio entre utilidad y seguridad, por lo que es la opción por defecto considerada. Sin embargo, es deseable que la herramienta se pueda configurar para elegir otra alternativa.

3.4. Generación de constraints de subtyping

Como se mencionó en la sección 2.3.3, el uso de constraints permite presentar un algoritmo de inferencia como una fase de generación de constraints, y una fase de resolución de constraints. A continuación se muestran ejemplos de la generación de constraints para distintas expresiones, y luego un algoritmo en pseudo-lenguaje. De ahora en adelante, se usará el término *faceta* para referirse a las facetas de declasificación.

Ejemplo 3.7

```
bool< $\alpha$  check(String<Top password, String< $\beta$  guess) {  
  return password == guess; /*  $\gamma$  */  
}
```

1. $\gamma <: \alpha$
2. $\beta <: \text{Bot}$
3. $\text{Top} <: \text{Obj}(==: \text{Bot} \rightarrow \text{Bot}), \gamma$

En este ejemplo, la constraint 1 se genera por la regla que indica que la faceta de la expresión de retorno del método (γ) debe ser subtipo de la faceta de retorno del método (α). La constraint 2 se genera por la regla que indica que la faceta del argumento en una llamada a método (β), debe ser subtipo de la faceta del parámetro correspondiente de ese método (Bot, ya que el método `==` es parte del *core* del lenguaje).

La constraint 3 se genera por la llamada al método `==`, indicando que la faceta del objetivo de la llamada (Top) debe ser subtipo de un objeto que contenga al método. Las constraints que se generan por llamadas a métodos, poseen además la faceta que corresponde a la expresión de esa llamada (γ), debido a la posible aplicación de la regla **TmH** en caso de que la relación de subtyping no sea válida. En este caso, la relación no es válida pues Top no es subtipo de $\text{Obj}(==: \text{Bot} \rightarrow \text{Bot})$.

Ejemplo 3.8

```
class Person {  
  bool<Top permission ==> true;  
}  
  
class Foo {  
  String< $\alpha$  foo(Person< $\beta$  p) {  
    String<Bot ret = "denied";  
    if (p.permission /*  $\gamma$  */) ret = "exito";  
    return ret;  
  }  
}
```

}

1. Bot <: Top
2. Bot <: Bot
3. β <: Obj(permission: Top), γ
4. Bot <: Bot
5. Top <: Bot
6. Bot <: α

En este ejemplo, la constraint 1 se genera por la relación entre la expresión de retorno y la faceta de retorno del método **permission**. Notar que el literal **true** tiene una faceta por defecto **Bot**. La constraint 2 se genera por la relación entre los lados izquierdo y derecho de la asignación a la variable **ret**. La constraint 3 se genera por la llamada al método **permission** sobre el parámetro **p**. Las constraints 4 y 5 se generan por la asignación a la variable **ret** en el cuerpo del condicional. La primera, expresa la relación entre el lado derecho de la asignación y el lado izquierdo, y la segunda expresa la relación entre el PC y el lado izquierdo de la asignación. La constraint 6 se genera por la relación entre la expresión de retorno del método y el retorno del método.

Ejemplo 3.9

```
int <  $\alpha$  calc(num <  $\beta$  n) {
  int < Top ret = 1 + n.ceil() /*  $\gamma$  */;
  ret = ret + n.floor() /*  $\delta$  */;
  return ret;
}
```

1. Bot <: Top
2. β <: Obj(ceil : [] \rightarrow Bot), γ
3. Top <: Top
4. β <: Obj(floor : [] \rightarrow Bot), δ
5. Top <: α

En este ejemplo, las constraints 1 y 3 se generan por la asignación a la variable **ret**. En cambio, las constraints 2 y 4 se generan por la llamada a los métodos **ceil** y **floor** del parámetro **n**. Este ejemplo es útil para mostrar el uso de la operación **meet** en el paso de resolución de constraints, debido a que la faceta de la variable β se debe resolver considerando la intersección entre dos facetas.

En la figura 3.1 se muestra el algoritmo para la generación de constraints de un nodo determinado del árbol de sintaxis abstracta.

```

function CONSTRAINT_GENERATOR(node, pc)
  cs ← {}
  if node is MethodInvocation then
    cs.insert(methodTarget <: Obj(methodName: methodSignature), callExpres-
    sion)
    cs.insert(callExpression <: methodReturn)
    for argument ← methodArgument do
      cs.insert(argument <: correspondingParameter)
    end for
  else if node is ReturnStatement then
    cs.insert(returnExpression <: methodReturn)
    cs.insert(pc <: methodReturn)
  else if node is AssignmentExpression then
    cs.insert(rightHand <: LeftHand)
    cs.insert(pc <: LeftHand)
  else if node is IfExpression then
    pc ← conditionExpression
  end if
  return cs, pc
end function

```

Figura 3.1: Algoritmo de generación de constraints

3.5. Resolución de constraints

El siguiente paso del algoritmo de inferencia es la resolución de un set de constraints.

3.5.1. Simplificación y eliminación de constraints

El primer paso del algoritmo de resolución de constraints es la eliminación de constraints *obvias*. Esto es, la eliminación de las constraints $\text{Bot} <: X$ y $X <: \text{Top}$. Así, en el ejemplo 3.8, las constraints resultantes son:

1. $\beta <: \text{Obj}(\text{permission} : \text{Top}), \gamma$
2. $\text{Top} <: \text{Bot}$

Y para el ejemplo 3.9:

1. $\beta <: \text{Obj}(\text{ceil} : [] \rightarrow \text{Bot}), \gamma$
2. $\beta <: \text{Obj}(\text{floor} : [] \rightarrow \text{Bot}), \delta$
3. $\text{Top} <: \alpha$

3.5.2. Agrupación de constraints

El siguiente paso es agrupar las constraints sobre la misma variable de tipo, usando las siguientes reglas:

- $x <: y, x <: z \rightarrow x <: y \wedge z$
- $y <: x, z <: x \rightarrow y \vee z <: x$

Así, el ejemplo 3.9 simplificado, se reduce a dos constraints:

1. $\beta <: \text{Obj}(\text{ceil} : [] \rightarrow \text{Bot}) \wedge \text{Obj}(\text{floor} : [] \rightarrow \text{Bot})$
2. $\text{Top} <: \alpha$

3.5.3. Unificación

En este paso, se materializan las operaciones **meet** y **join**, se comprueba la validez de las constraints y se realizan substituciones, de forma iterativa.

Meet y Join

Cuando se tiene un tipo $x \wedge y$ o $x \vee y$, donde x e y no tienen variables de tipo, entonces se puede materializar la operación sobre la lattice correspondiente.

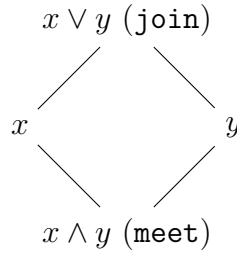


Figura 3.2: Operaciones sobre lattice

En el ejemplo 3.9 reducido, se materializa la operación **meet** del lado derecho de la constraint 1, por lo que las constraints quedan como sigue:

1. $\beta <: \text{Obj}(\text{ceil} : [] \rightarrow \text{Bot}, \text{floor} : [] \rightarrow \text{Bot})$
2. $\text{Top} <: \alpha$

Comprobación de constraints

Cuando una constraint representa una relación no válida, existen dos posibilidades:

1. Si la constraint no proviene de una invocación a método, se debe reportar un error.
2. En caso contrario, se debe reemplazar, en el set de constraints, toda aparición de la faceta de expresión de la constraint, por **Top**. En este caso no se debe reportar error.

En el ejemplo 3.7, la constraint 3 proviene de invocación a método y representa una relación de subtyping no válida. Luego, se debe reemplazar la variable de tipo γ por **Top**:

1. $\text{Top} <: \alpha$
2. $\beta <: \text{Bot}$
3. $\text{Top} <: \text{Obj}(==: \text{Bot} \rightarrow \text{Bot}), \gamma$

En cambio, en el ejemplo 3.8 simplificado, la constraint $\text{Top} <: \text{Bot}$ representa una relación no válida, por lo que un error debe ser reportado.

Capítulo 4

Implementación

En esta sección se detalla la implementación de este trabajo, que se dividió en dos componentes principales. Primero, se implementó un sistema de inferencia para type-based declassification. Segundo, se elaboró un plugin para los editores de texto más populares que integra el resultado de la inferencia.

4.1. Implementación de sistema de inferencia

4.1.1. Diagrama de componentes y descripción general

Se explica el funcionamiento general de la inferencia.

4.1.2. Dart Analyzer

Explicar funcionalidades utilizadas de la librería Dart Analyzer. Información contenida en AST, en especial inferencia de tipos. Limitaciones (si es que tiene alguna relevante).

4.1.3. Representación de tipos

Cómo se representaron los distintos tipos (type variables, arrow types, object types, Top, Bot, OrType).

4.1.4. Representación de constraints

En qué consisten las constraint de subtyping implementadas.

4.1.5. Representación de facetas de declasificación

Uso de anotaciones para indicar las facetas. Abstract classes de Dart en archivo sec.dart para declararlas. Mencionar el parsing de facetas declaradas a object types.

4.1.6. Almacenamiento de información relevante

Uso de diccionarios para llevar registro del tipo de ciertos elementos o expresiones.

4.1.7. Fase de generación de constraints

Uso del patrón visitor para recorrer el AST.

Recolección de errores

4.1.8. Fase de resolución de constraints

Recolección de errores

4.1.9. Testing

Cómo se testea la inferencia.

4.2. Implementación de plugin

4.2.1. Diagrama de componentes y descripción general

Explicar funcionamiento general e integración con sistema de inferencia.

4.2.2. Configuración inicial

Uso de la herramienta y creación del archivo sec.dart en primera ejecución del análisis.

4.2.3. Tipos de errores e información

Capítulo 5

Validación y Discusión

5.1. Batería de tests

Se ponen a prueba las reglas del sistema de tipos y la inferencia.

5.2. Repositorio de prueba

Pequeña aplicación segura que usa faceted types y el sistema de inferencia.

5.3. Usabilidad

Comportamiento, performance del plugin.

Conclusión

(Algo de conclusión)

Proyecciones y trabajo futuro

Formalización de inferencia

Extensión del subconjunto soportado

Sugerencias de edición, navegación y completación de código

Bibliografía

- [1] Raimil Cruz, Tamara Rezk, Bernard Serpette, and Éric Tanter. Type abstraction for relaxed noninterference. In Peter Müller, editor, *Proceedings of the 31st European Conference on Object-oriented Programming (ECOOP 2017)*, Barcelona, Spain, June 2017. Dagstuhl LIPIcs. To appear.
- [2] J. A. Goguen and J. Meseguer. Security policies and security models. In *1982 IEEE Symposium on Security and Privacy*, pages 11–11, April 1982.
- [3] David Molnar, Matt Piotrowski, David Schultz, and David Wagner. The program counter security model: Automatic detection and removal of control-flow side channel attacks. In Dong Ho Won and Seungjoo Kim, editors, *Information Security and Cryptology - ICISC 2005*, pages 156–168, Berlin, Heidelberg, 2006. Springer Berlin Heidelberg.
- [4] Andrew C. Myers. Mostly-static decentralized information flow control. Technical Report MIT/LCS/TR-783, Massachusetts Institute of Technology, January 1999.
- [5] Andrew C. Myers, Lantian Zheng, Steve Zdancewic, Stephen Chong, and Nathaniel Nystrom. Jif 3.0: Java information flow, July 2006.
- [6] François Pottier and Vincent Simonet. Information flow inference for ml. *ACM Trans. Program. Lang. Syst.*, 25(1):117–158, January 2003.
- [7] Andrei Sabelfeld and David Sands. Declassification: Dimensions and principles. *Journal of Computer Security*, 17(5):517–548, 2009.
- [8] Dennis M. Volpano, Cynthia E. Irvine, and Geoffrey Smith. A sound type system for secure flow analysis. *Journal of Computer Security*, 4(2/3):167–188, 1996.
- [9] J.B. Wells. Typability and type checking in system f are equivalent and undecidable. *Annals of Pure and Applied Logic*, 98(1):111 – 156, 1999.