

# 資訊安全期末專案

林永松老師

專案目的：練習使用非對稱式加解密演算法（Asymmetric Cryptography Algorithm）及雜湊函數（Hash Function），達成機密性（Confidentiality）與完整性（Integrity）之需求，並開發具備防範 Replay Attack 之傳輸機制。

專案分組：二個人一組，分別扮演設備端及原廠端。

程式開發語言及執行平台：不限。

非對稱式加解密演算法：須提供 RSA、ECC 二種不同的加密方式，供使用者擇一使用。

雜湊函數：須提供 SHA-1、MD5、Whirlpool 三種不同的方式，供使用者擇一與上述任一種加解密演算法搭配使用。

計畫展示環境：自備，須現場產生設備端及原廠端各自的公開金鑰（Public Key）及私密金鑰（Private Key），並交換彼此的公開金鑰。

授權碼及更新檔檔案格式：皆為 html 檔案；授權碼檔案內容須為一百個英數字混合的字串（自訂），更新檔檔案內容須出現 "Update Successfully" 字串（其餘內容自訂，惟此檔案大小須大於 5K Bytes）。

加密檔案格式：分成三個部分，包括 Header、Package、Trail。

1. Header：大小為 1024 bytes
  - 描述區：512 bytes，助教於展示時隨機輸入的文字須放入此區域。
  - 保留區：512 bytes。
2. Package：此區域存放加密過的授權碼或更新檔。
3. Trail：大小係依照所選定之雜湊函數而定（例如 MD5 為 16 bytes）；將 Header 及 Package 合併後，運用所選定之雜湊函數進行運算，產生雜湊值（Hash Value）放入此區域。

加密檔案傳送方式：設備端與原廠端須在不同主機上運作，程式本身須具備加密檔案傳送能力，不透過外部程式的輔助，以網路傳輸方式自動交換資料。

作業流程一：

1. 原廠端：廠商人員透過系統上傳更新檔，系統收到更新檔後自動通知所有設備端有 patch 檔可供更新。
2. 設備端：收到通之後，設備端將授權碼使用原廠端的公開金鑰加密後，依照前述之加密檔案格式需求，發送至原廠端進行驗證。
3. 原廠端：收到設備端發送之授權碼後，使用本身的私密金鑰解密，驗證無誤後，再

將更新檔使用設備端的公開金鑰加密後，依照前述之加密檔案格式需求，發送至設備端進行更新。

4. 設備端：收到原廠端發送之更新檔後，使用本身的私密金鑰解密，以進行系統升級。

#### 展示檢查項目：

1. 各組展示時，須先行向助教顯示原始程式中，有關非對稱式加解密演算法及雜湊函數之程式碼。
2. 助教打開任一加密檔案檢視時，除了 Header 的描述區外，不可有任何明文 (Plaintext) 存在。
3. 加密檔案發送至對方後，助教之前所隨機輸入的文字，須能獨立顯示在螢幕上。
4. 加密檔案解密前，須先進行雜湊值的比對。亦即先將加密檔案的 Trail 部分獨立取出，並針對該加密檔案的 Header 及 Package 之合併部分，運用所選定之雜湊函數進行運算，產生雜湊值。二個雜湊值須相同，且須以十六進位表示法顯示在螢幕上，並經助教確認後，方得進行後續解密動作 (加密檔案之 Package 部分)；若二者不相同，則捨棄所得之檔案並顯示警告訊息。
5. 加密檔案解密後，須自動開啟檔案內容，以便助教進行驗收。

#### 作業流程二：

透過作業流程一，可確保授權碼或更新檔之機密性與完整性，但無法達成發送方之不可否認性 (Non-Repudiation)，即無法保證授權碼是由設備端所發送，或無法保證更新檔是由原廠端所發送。作業流程二即是要達成此項保證。

#### 加密方：

1. 將加密後之授權碼或更新檔，運用所選定之雜湊函數進行運算，產生雜湊值。
2. 將前述的雜湊值，使用本身的私密金鑰加密，以確保授權碼或更新檔的發送來源。
3. 將雜湊值加密後的結果，放入 Header 之保留區，隨著加密檔案一起發送至對方。

#### 解密方：

1. 將加密檔案 Header 之保留區中的資料獨立取出，並使用對方的公開金鑰解密，得到一個雜湊值。
2. 將加密檔案之 Package 部分，運用所選定之雜湊函數進行運算，產生雜湊值。
3. 前二步驟中所得之雜湊值相同，方得進行後續解密動作 (加密檔案之 Package 部分)；若二者不相同，則捨棄所得之檔案並顯示警告訊息。

#### 展示檢查項目：

解密方須顯示所得之加密雜湊值可成功解密，並顯示自行運算所得之雜湊值，二者須相同並以十六進位表示法顯示在螢幕上。

### 作業流程三：

透過作業流程一和二，可確保授權碼或更新檔之機密性、完整性與不可否認性，但進行身分驗證時，上述機制可能遭受 Replay Attack，雖攻擊者無發送方之私密金鑰，但透過 Replay Attack 累積大量回應封包後，可大幅下降破解私密金鑰的困難度。故本流程為達避免遭受此攻擊之目的，加入時間戳記（Timestamp）因應之。

### 系統參數：

可供助教輸入敏感度參數(即：時間戳記與系統時間差距)以及攻擊方在竊聽封包後至發動攻擊之時間差。

### 加密方：

1. 將授權碼或更新檔加入時間戳記後加密，再運用所選定之雜湊函數進行運算，產生雜湊值。
2. 將前述的雜湊值，使用本身的私密金鑰加密，以確保授權碼或更新檔的發送來源。
3. 將雜湊值加密後的結果，放入 Header 之保留區，隨著加密檔案一起發送至對方。

### 解密方：

1. 將加密檔案 Header 之保留區中的資料獨立取出，並使用對方的公開金鑰解密，得到一個雜湊值。
2. 將加密檔案之 Package 部分，運用所選定之雜湊函數進行運算，產生雜湊值。
3. 前二步驟中所得之雜湊值相同，方得進行後續解密動作（加密檔案之 Package 部分）；若二者不相同，則捨棄所得之檔案並顯示警告訊息。
4. 若通過第三步驟，則解密 Package 部分並取出時間戳記，若與系統時間相差超過敏感度參數，則不予回應並顯示警告訊息。

### 攻擊方：

1. 竊聽發送方知訊息並抓取封包。
2. 確認接收方位置後進行 Replay Attack。

### 展示檢查項目：

需先展示未啟動時間戳記機制前，透過 Replay Attack，非法使用者可成功獲取回應封包，亦即展示此流程時需有三方，一方為合法發送端，再者為合法接收端，最後為非法使用者，此非法使用者先透過封包抓取，再進行 Replay Attack 並成功達成目的。

而後展示啟動此機制後，非法使用者失敗之境況，解密方須顯示所得之時間戳記，並顯示目前系統時間。