

Фролов Дмитрий Сергеевич

студент

Филимонов Антон Юрьевич

студент

Кротова Елена Львовна

канд. физ.-мат. наук, доцент

ФГБОУ ВПО «Пермский национальный исследовательский

политехнический университет»

г. Пермь, Пермский край

ПРОТОКОЛ РАЗДАЧИ ТРЕХ КАРТ ДЛЯ ДВУХ УЧАСТНИКОВ

Аннотация: в статье рассмотрен криптографический протокол и его стойкость, а также приведены наглядные примеры его использования.

Ключевые слова: криптографический протокол, криптостойкость.

Начнем с того, что криптографический протокол – это такая процедура взаимодействия двух или более абонентов с использованием криптографических методов, в результате которой абоненты достигают своей определенной цели.

Рассмотрим довольно простой, но надежный протокол раздачи карт, в котором участвуют два игрока – A и B . Так же мы имеем три карты, которые нам и нужно раздать – α, β, γ .

Переменные протокола:

p – большое простое число, которое известно всем участникам;

α, β, γ – целые числа, которые соответствуют разным картам (к примеру, α соответствует даме треф, β – тузу червей, γ – королю червей).

Переменные участника A :

$c_A \in Z_p$ – случайное число, при этом $\text{НОД}(c_A, p-1) = 1$;

$d_A \in Z_p$: $c_A d_A \equiv 1 \pmod{p-1}$. Пара (c_A, d_A) – секретный ключ A .

Переменные участника B :

$c_B \in Z_p$ – случайное число, при этом $\text{НОД}(c_B, p-1) = 1$;

$d_B \in Z_p$: $c_B d_B \equiv 1 \pmod{p-1}$. Пара (c_B, d_B) – секретный ключ B [1, с. 68]

Реализация протокола раздачи карт выполняется в несколько шагов:

$$1. A \rightarrow B: u_1 = \alpha^{c_A} \text{ mod } p,$$

$$u_2 = \beta^{c_A} \text{ mod } p,$$

$$u_3 = \gamma^{c_A} \text{ mod } p,$$

после расчетов A должен случайным образом перемешать числа;

$$2. B \rightarrow A: u_i, \text{ где } i \in \{1; 2; 3\} - \text{случайное число};$$

$$3. B \rightarrow A: v_1 = u_j^{c_B} \text{ mod } p,$$

$$v_2 = u_k^{c_B} \text{ mod } p,$$

где $\{j, k\} = \{1, 2, 3\} / \{i\}$. Перед отправкой эти числа также случайным образом перемешиваются;

$$4. A \rightarrow B: w_1 = v_s^{d_A} \text{ mod } p,$$

где s случайно выбирается из $\{1, 2\}$;

$$5. A: \text{вычисляет } x = u_i^{d_A} \text{ mod } p;$$

$$6. B: \text{вычисляет } y = w_1^{d_B} \text{ mod } p.$$

В результате реализации протокола у игрока A будет на руках карта x , у B – карта y , и в прикупе будет лежать карта z , закрытая маскирующими коэффициентами c_A и c_B . Причем $\{x, y, z\} = \{\alpha, \beta, \gamma\}$.

Разберем поподробнее, что происходит на каждом шаге протокола, для этого обратимся к Алисе (A) и Бобу (B).

Шаг 1. A перекрывает колоду своим маскирующим коэффициентом c_A и, перемешав ее, передает B .

Шаг 2. B берет из колоды и возвращает A случайную карту (можно сказать, что игрок B возвращает случайную карту, т.к. он не видит, какие карты у него в руках).

Шаг 3. B перекрывает колоду своим маскирующим коэффициентом c_B и, перемешав ее, отдает A , в следствие чего на каждой карте колоды стоит два маскирующих коэффициента – c_A и c_B .

Шаг 4. A забирает из колоды и отдает B случайную карту, перед этим сняв с этой карты свой маскирующий коэффициент, а колоду кладет в прикуп.

Шаг 5. А снимает со своей карты свой маскирующий коэффициент и узнает значение разданной ему карты.

Шаг 6. В узнает значение своей карты.

После выполнения протокола, в прикупе остается карта, которая закрыта двумя маскирующими коэффициентами.

Стоит заметить, что все условия «честной» раздачи карт выполнены. Действительно, в раздаче принимают участие все игроки. Каждый игрок при раздаче видит перед собой колоду, закрытую маскирующим коэффициентом другого игрока. В прикупе же лежит карта, закрытая двумя маскирующими коэффициентами. Восстановить значения карт – значит решить задачу нахождения дискретного логарифма в конечном поле. Чтобы за полиномиальное время восстановить значение карт, нужно их угадать. Но вероятность такого угадывания слишком мала. Сдаваемые карты и колода передаются по каналу связи только в зашифрованном (закрытом маскирующими коэффициентами) виде.

Если все значения, передаваемые по каналам связи и карты, находящиеся у А и В, будут записаны, то арбитр, приглашенный рассудить, не было ли мошенничества со стороны игроков, может восстановить все действия протокола и узнать, на каком шаге и кем он был нарушен.

Заметим, что игрокам выгоднее придерживаться протокола, чем нарушать его. Действительно, единственная возможность для игрока А нарушить протокол так, чтобы это нельзя было отследить, это не перемешивать колоду при раздаче. Но такие действия позволяют В узнать, где какая карта находится. То же самое относится к действиям В [1, с. 70]

Стойкость данного протокола основывается в первую очередь на сложности задачи нахождения дискретного логарифма в конечном поле.

Рассмотрим конкретный пример.

Пусть $p = 31$, $\alpha = 3$, $\beta = 20$, $\gamma = 6$.

$c_A = 7$, тогда с помощью расширенного алгоритма Евклида, А находит $d_A = 13$.

$c_B = 11$, тогда с помощью расширенного алгоритма Евклида, B находит $d_B = 11$.

1. A : вычисляет $3^7 \bmod 31 = 17, 20^7 \bmod 31 = 18, 6^7 \bmod 31 = 6$;

$A \rightarrow B$: перемешанную колоду: (6, 17, 18);

2. $B \rightarrow A$: 18;

3. B : вычисляет $6^{11} \bmod 31 = 26, 17^{11} \bmod 31 = 22$;

$B \rightarrow A$: перемешанную колоду (26, 22);

4. A : выбирает карту из колоды ($s = 2$) и вычисляет $22^{13} \bmod 31 = 13$;

$A \rightarrow B$: 13;

5. A : вычисляет свою карту, сданную на шаге 2: $18^{13} \bmod 31 = 20 = \beta$;

6. B : вычисляет свою карту, сданную на шаге 4: $13^{11} \bmod 31 = 3 = \alpha$.

Сняв маскирующие коэффициенты с карты, оставшейся в прикупе, обнаруживаем, что $(26^{13})^{11} \bmod 31 = 6 = \gamma$.

Отметим, что не рекомендуется использовать для протокола раздачи карт криптосистему RSA, поскольку она дает некоторую утечку информации. Ведь если число является квадратом, то и в зашифрованном RSA виде оно также будет квадратом. Это свойство может использоваться для крапления карт (например, для тузов выбирается числовое представление – квадрат, для других карт – не квадрат).

Список литературы

1. Ниссенбаум О.В. Криптографические протоколы: Учебное пособие. – Тюмень.: ТюмГУ, 2007. – 139 с.
2. Википедия – свободная электронная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/> (дата обращения: 29.05.2016).