

# Segurança e Auditoria de Sistemas

Autenticação



# Infra-estruturas de autenticação

- ◆ A autenticação é um procedimento necessário em vários serviços de um sistema computacional
  - ◆ Ex.: sessões de terminal, e-mail, bancos de dados e terminais gráficos remotos.
- ◆ Problema:
  - ◆ Cada forma de acesso ao sistema possui seus próprios mecanismos de autenticação
    - ◆ Com regras próprias e
    - ◆ informações próprias.
  - ◆ Essa situação dificultava a criação de novos serviços,
    - ◆ definir seus próprios métodos de autenticação.
  - ◆ A existência de vários mecanismos de autenticação desconexos
    - ◆ Prejudica a experiência do usuário e
    - ◆ dificulta a gerência do sistema.

# Infra-estruturas de autenticação

- ◆ Para:
  - ◆ Unificar as técnicas de autenticação,
    - ◆ novas técnicas de autenticação podem ser automaticamente usadas por todos os serviços.
  - ◆ Oferecer uma interface de programação homogênea
    - ◆ interface de programação (API) padronizada.
  - ◆ Usar as mesmas informações
    - ◆ pares *login/senha*,
    - ◆ dados biométricos,
    - ◆ certificados, etc.
  - ◆ Simplificar a criação de novos serviços

# Infra-estruturas de autenticação

- ◆ As principais infra-estruturas de autenticação:
  - ◆ **PAM** (Pluggable Authentication Modules):
    - ◆ Proposto inicialmente para o sistema Solaris, FreeBSD, NetBSD, MacOS X e Linux;
  - ◆ **XSSO** (X/Open Single Sign-On):
    - ◆ extensão e padronização do sistema **PAM**, ainda pouco utilizada;
  - ◆ **BSD Auth** :
    - ◆ OpenBSD; cada método de autenticação é implementado como um processo separado;
  - ◆ **NSS** (Name Services Switch):
    - ◆ UNIX para definir as bases de dados a usar para vários serviços do sistema operacional;
  - ◆ **GSSAPI** (Generic Security Services API):
    - ◆ padrão de API para acesso a serviços de segurança, como autenticação, confidencialidade e integridade de dados;
  - ◆ **SSPI** (Security Support Provider Interface):
    - ◆ variante proprietária da GSSAPI, específica para plataformas Windows.