

— “Choix de code pour l’émulateur d’Enigma”

11 février 2016

Betty Fabre

Structure des messages à chiffer

On utilisera un alphabet de 26 lettres, sans accents, ponctuation. Toutes les lettres seront en minuscule.

Code correcteur d’erreur

On codera un programme qui formate le texte d’entrée pour répondre à ces critères:

Si on trouve un accent la lettre est transformée en la lettre identique mais non accentuée.

Si on trouve une ponctuation on le transforme en un espace.

Si on trouve une majuscule la lettre est transformée en son identique minuscule.

Émulateur

→ Entrée : fichier.txt en ligne de commande contenant le texte à chiffrer déjà corrigé.

→ Sortie: fichier.txt modifié contenant le code chiffré.

La clé du jour, soit elle est entrée dans le terminal, soit directement dans le programme, soit en ligne de commande ?

Paramètres nécessaires au chiffage

→ Quels rotors ?

→ Quel réflecteur ?

→ Le placement de la bague de lecture ?

→ L’ordre des rotors ?

→ Les fiches branchées ?

→ La clé soit l’orientation des rotors ?

Données en mémoire locale

→ 5 (ou plus) rotors et leurs câblage/alphabet ?

→ 2 (ou plus) réflecteur et leurs câblage ?