# INFORMATIONS GENERALES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Elève:** | Nom: | carbonara | Prénom: Christian |
| **Lieu de travail:** | ETMl | | |
| **Période de réalisation :** | 01.06.2015 – 30.06.2015 | | |
| **Horaire de travail :** | 8h00 – 16h15 | | |
| **Nombre d'heures :** | 120 périodes | | |

# PROCÉDURE

* L’élève réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges selon le niveau des priorités.
* Le cahier des charges est approuvé par un enseignant. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec l’élève.
* L’élève est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
* A la fin du délai imparti pour la réalisation du projet, l’élève devra produire une présentation d’une dizaine de diapositives.

# TITRE

|  |
| --- |
| Cryptage et décryptage d’images. |

# SUJET

|  |
| --- |
| Crypter des images en C# pour insérer un texte invisible à l’œil. |

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

|  |
| --- |
| - Microsoft Visual C# 2010 Express |

# PRÉREQUIS

|  |
| --- |
| Avoir suivie le module ict-404 programmation. |

# DESCRIPTIF DU PROJET

Deux programme en C# doivent être créé :

* Un programme en C# cryptera l’image pour insérer un texte invisible à l’œil.
* Un autre programme en C# permettra de décrypter l’image pour récupérer le texte caché à l’intérieure sans le modifié.

L’utilisateur doit pouvoir écrire le texte qu’il veut insérer dans l’image.

Le programme de cryptage et de décryptage doit être simple et rapide à l’utilisation.

# POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS

|  |
| --- |
| * Norme ETML * Le programme de cryptage doit pouvoir insérer le texte de l’utilisateur de maximum 64 caractères dans l’image sans être visible à l’œil * Le programme de décryptage doit pouvoir récupérer le texte à l’intérieure de l’image sans modifier le texte * L’ergonomie d’utilisation doit être simple |

# VALIDATION

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lu et approuvé le : | Signature : |
| Elève : |  |  |
| Enseignant : |  |  |