SM3散列方式

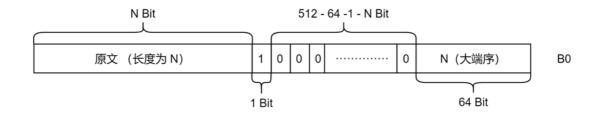
第一步

将需要散列的 16进制 字符串补充到 长度mod512 = 0 ,参考代码: Sm3_Data 结构 的 构造函数

补充方式

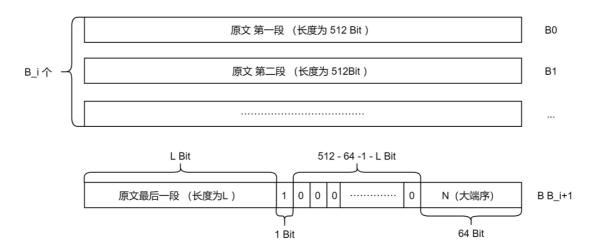
设 需要散列的 文本为"M", M的长度为N Bit, B_i = N/512, L = N%512。

N <= 512-64-1 Bit:

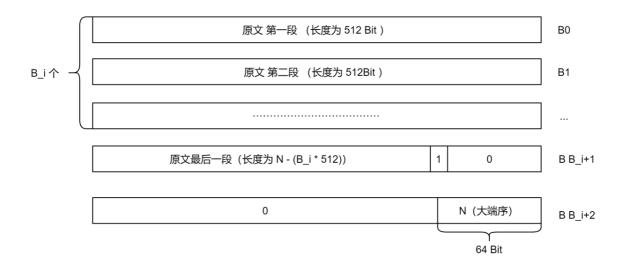


$N > i * 512 Bit (i \in N* && i > 1)$:

512-L>64+1:



512-L<64+1:



第二步

将经过第一步的 M 叫为 Mc,将Mc分为 i 个 512 Bit 的B (上图中的 B0,B1,....Bi)

对每一个B 计算 对应的W 与 W',参考代码: BOOLEAN MC_TO_WWC(PSm3_Data Data);

将消息分组 $B^{(i)}$ 按以下方法扩展生成132个字 $W_0,W_1,\cdots,W_{67},W_0',W_1',\cdots,W_{63}'$,用于压缩函数CF:

a)将消息分组 $B^{(i)}$ 划分为16个字 W_0, W_1, \cdots, W_{15} 。

b)FOR j = 16 TO 67

$$W_j \leftarrow P_1(W_{j-16} \oplus W_{j-9} \oplus (W_{j-3} \ll 15)) \oplus (W_{j-13} \ll 7) \oplus W_{j-6}$$

ENDFOR

c)FOR j=0 TO 63

$$W_i' = W_j \oplus W_{j+4}$$

ENDFOR

我的代码中,对于一个消息 Mc,对应的W与W'的样式如下:

	Wo	W1	W2	W3	••••	W67
В0						
B1						
B2						
Bi						

	W'0	W'1	W'2	W'3	••••	W'63
В0						
B1						
B2						
Bi						

表格中为空白的地方,即为函数Mc_To_WWc(上图算法)计算的得到的。

第三步

对每一个B(B0、B1、....Bi)进行计算得到V i+1 ,其中V0为初始向量:参考代码:函数 BOOLEAN Sm3_Hash(PSm3_Data Data);

```
UCHAR Vi[] = {
0x73,0x80,0x16,0x6f,0x49,0x14,0xb2,0xb9,0x17,0x24,0x42,0xd7,0xda,0x8a,0x06,0x00,
0xa9,0x6f,0x30,0xbc,0x16,0x31,0x38,0xaa,0xe3,0x8d,0xee,0x4d,0xb0,0xfb,0x0e,0x4e
};
```

```
令A,B,C,D,E,F,G,H为字寄存器,SS1,SS2,TT1,TT2为中间变量,压缩函数V^{i+1}=CF(V^{(i)},B^{(i)}),0\le i\le n-1。计算过程描述如下:

ABCDEFGH\leftarrow V^{(i)}
```

```
FOR j=0 TO 63
```

```
SS1 \leftarrow ((A \ll 12) + E + (T_j \ll j)) \ll 7

SS2 \leftarrow SS1 \oplus (A \ll 12)

TT1 \leftarrow FF_j(A, B, C) + D + SS2 + W'_j

TT2 \leftarrow GG_j(E, F, G) + H + SS1 + W_j

D \leftarrow C

C \leftarrow B \ll 9

B \leftarrow A

A \leftarrow TT1

H \leftarrow G

G \leftarrow F \ll 19

F \leftarrow E

E \leftarrow P_0(TT2)

ENDFOR

V^{(i+1)} \leftarrow ABCDEFGH \oplus V^{(i)}

其中,字的存储为大端(big-endian)格式。
```

例如:

B0对应的67个W和B0对应的63个W'和V0三者通过上述算法可以得到V1。

B1对应的67个W 和 B1对应的63个W' 和 V1 三者通过上述算法可以得到 V2。

Bi对应的67个W 和 Bi对应的63个W' 和 Vi 三者通过上述算法可以得到 Vi+1。

Vi+1即为最终Hash 结果

对上述算法细节补充:

```
ULONG32 SL(ULONG32 X, int n)//左循环
{
    unsigned __int64 x = X;
    x = x << (n % 32);
    unsigned long l = (unsigned long)(x >> 32);
```

```
return x | 1;
}
ULONG32 Tj(int j) {
    if (j >= 0 \&\& j <= 15)
        return 0x79cc4519;
    else
        return 0x7a879d8a;
}
ULONG32 FFj(int j, ULONG32 X, ULONG32 Y, ULONG32 Z) {
    if (j >= 0 \&\& j <= 15)
        return X \wedge Y \wedge Z;
    else
        return ((X & Y) | (X & Z) | (Y & Z));
}
ULONG32 GGj(int j, ULONG32 X, ULONG32 Y, ULONG32 Z) {
    if (j >= 0 \&\& j <= 15)
        return X ^ Y ^ Z;
    else
        return ((X & Y) | (~X & Z));
}
ULONG32 PO(ULONG32 X) {
    return X \wedge SL(X, 9) \wedge SL(X, 17);
}
ULONG32 P1(ULONG32 X) {
   return X \wedge SL(X, 15) \wedge SL(X, 23);
}
```