I A I	В	D D	F F	F F	6	н		Т к
			Variante:	: Man-in-the-M	liddle			
1								
2 Paging Phase 0	Operator 1	Operator 2	Handlungsschritt Text erzeugen	Ergebnis Str1 = "Hello World!"	Nachricht Alice-Eve [Alice]	Δ 1	1 Alice gibt einen zu verschlüsselnden Text Str1 ein	Region Phase
4	Integer Bitfolge		Zahl erzeugen	Int1 = 32	Schlüssellänge Alice-Eve [Alice]	A 2	2 Mice grot einer und verschussernung in ach zu ein der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend auf der Nachricht 2 Alice berechnet die Schlüssellänge Int1 basierend die Schlüssellänge Int1 basierend auf	Degiliii Filase i
5	Photonen	Int1 = 32	Nachricht über Bitübertragungskanal senden				3 Alice sendet die Schlüssellänge Int1 über den Bit-Kanal	
6 7 8 9 10	Polscha unscharfe Photonen		Zug beenden	last = 22	Schlüssellänge Alice-Eve [Alice]	A 4	4 Alice beendet ihren Zug 5 Eve speichert sich die Schlüssellänge Int1	
8	ASCII-Text		Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen Zahl erzeugen	Int1 = 32 Int2 = 40	Schlüssellänge Eve-Bob [Eve]	E 6	5 EVE SPECIAL SIGN DE SCHIUSSERINGE HILL 6 EVE SPECIAL ET EIGEN SCHIUSSERINGE HILL 6 EVE SPECIAL ET EIGEN SCHIUSSERINGE HILL 7 EVER SPECIAL SIGN DE SCH	
9	Verschlüsselter Text	Int2 = 40	Nachricht über Bitübertragungskanal senden		Schlüssellänge Eve-Bob [Eve]	E 7	7 Eve sendet eigene Schlüssellänge Int2 an Bob	
10	Kommentar Alice		Zug beenden	1.12.40	Schlüssellänge Eve-Bob (Evel		8 Eve beendet ihren Zug	
	Kommentar Eve Kommentar Bob		Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen Zug beenden	Int2 = 40	Schlüssellange Eve-Bob [Eve]	B 1	9 Bob empfängt die Schlüssellänge Int2 10 Bob beendet seinen Zug	
13 Ende Phase 0			Zug beenden			E 1	11 Eve ist dran, kann aber eigentlich nichts tun und beendet ihren Zug	Ende Phase 0
14 Beginn Phase 1		Int1 = 32	Bitfolge erzeugen	Bit1 = 0100 1111 1000 0101 1011 1101 0001 0001	Schlüsselbits Alice-Eve [Alice]	A 1	2 Alice erzeugt zufällige Schlüsselbits Bit1 entsprechend der Länge Int1	Beginn Phase
15 16	Bit1 = 0100 1111 1000 0101 1011 1101 0	Int1 = 32	Polschata erzeugen Photonen erzeugen	Pho1 = X\\ \\	Polschata Alice-Eve [Alice] Photonen Alice-Eve [Alice]		3 Alice erzeugt die gleiche Anzahl zufälliger Polschata Pol1 4 Alice erzeugt aus den Schlüsselbits Bit1 und Polschata Pol1 die Photonen Pho1	
17		Pho1 = /\\ \\/ -/- \\// - \	Nachricht auf Photonübertragungskanal senden	7.10 7.11 111 111 111 1117 1117		A 1	5 Alice überträgt die Photonen Pho1 über den Photonenübertragungskanal	
18 19 20 21			Zug beenden			A 1	6 Alice beendet ihren Zug	
19		Int1 = 32	Polschata erzeugen	Poi2 = xxx+ x+x+ x+xx +xx+ ++x+ x++x +x++x +x++x \/Ph1 = ***********************************	Polschata Alice-Eve [Eve] unscharfe Photonen Alice-Eve	E 1	17 Eve erzeugt ihre eigenen Polschata Pol2 anhand der Schlüssellänge Int1 18 Auf dem Photonenübertragungskanal befinden sich die Photonen VPh1 unbekannter Polarisation (Für Eve)	
11	Pol2 = xxx+ x+x+ x+xx +xx+ ++x+ x++x +x-	VPh1 = ***********************************	Nachricht auf Photonenübertragungskanal empfangen	Pho2 = / // // \\\/ \ \ \\\/ \ -/- \\	Photonen Alice-Eve [Eve]	E 1	9 Eve liest mithilfe ihrer Polschata Pol2 die unscharfen Photonen VPh1 aus und erhält die Photonen Pho2 (Die Polarisierung einiger Photonen wird geändert)	
2		Pho2 = / // // \\// \ \ \\// / -/- \\	Photonen zu Bitfolge konvertieren	Bit2 = 1010 0101 0011 0110 1100 1101 0101 1001	Schlüsselbits Alice-Eve [Eve]	E 2	0 Aus Photonen Pho2 wird der Bitstrom Bit2 erzeugt	
23		Int2 = 40 #BEZUG!	Bitfolge erzeugen	Bit3 = 0110 1010 1010 1011 1001 1010 1010 0101 Pol3 = xx+x +++x xxx+ ++xx x+xx x++++++++++	Schlüsselbits Eve-Bob (Eve) Polschata Eve-Bob (Eve)	E 2	11 Eve erzeugt so viele zufällige Schlüsselbits Bit3 wie der Wert der Zahl der Schlüssellänge Int2	
24	Pol3 = xx+x +++x xxx+ ++xx x+xx x+++ ++x	******* Bit3 = 0110 1010 1010 1011 1001 1010 1010 0101	Polschata erzeugen Photonen erzeugen	Pho3 = /\\ \\ \\/ -/- \\/ \\	Photonen Eve-Bob [Eve]	E 2	12 Eve erzeugt gleich viele zufällige Polschata Pol3 13 Eve erzeugt aus den Schlüsselbits Bit3 und Polschata Pol3 die Photonen Pho3	
16		Pho3 = /\\ \\ \\// -/- \\// - \	Nachricht auf Photonübertragungskanal senden			E 2	24 Eve überträgt die Photonen Pho3 über den Photonenübertragungskanal	
27		1=+2 = 40	Zug beenden Polschata erzeugen	Della mana tana tana tana tana tana tana tan	Polschata Eve-Bob (Bob)	E 2	15 Eve beendet ihren Zug 16 Bob erzeugt seine eigene Polschata Pol4 anhand der Schlüssellänge Int2	
29		Int2 = 40	Poiscnata erzeugen	Pol4 = x+x+ +x+x +++x +x+x +x+x +x+x ++x+x+xx VPh2 = ***********************************	Polschata Eve-Bob [Bob] unscharfe Photonen Eve-Bob	B 2	6 Bob erzeugt seine eigene Polschata Pol4 anhand der Schlussellange Int2 17 Auf dem Photonenübertragungskanal befinden sich die Photonen VPh2 unbekannter Polarisation (Für Bob)	
30	Pol4 = x+x+ +x+x +++x +x+x +xx+ x+x+ +++	x+ x+xx	Nachricht auf Photonübertragungskanal empfangen	Pho4 = / //\/ / \-\ - \ / //- \ -\ -	Photonen Eve-Bob [Bob]	B 2	18 Bob liest mithilfe seiner Polschata Pol4 die unscharfen Photonen VPh2 aus	
31		Pho4 = / //\// / \-\ \ / //- \ -\\- -	Photonen zu Bitfolge konvertieren	Bit4 = 0110 1110 1010 1011 0010 1010 1001 0100	Schlüsselbits Eve-Bob [Bob]		9 Aus Photonen Pho4 wird der Bitstrom Bit4 erzeugt	
32 Ende Phase 1 33 Beginn Phase 2		Pol1 = 2010 1110 0001 1100 0100 0111 1101 1111	Zug beenden Nachricht auf Bitübertragungskanal senden			B 3	10 Bob bestätigt erhalt der Nachricht durch Beenden seines Zuges 11 Alice gibt über den Bitübertragungskanal ihre Polschata Pol1 preis welche Eve abfängt	Ende Phase 1
34		POIL - MAX THAN MAY THAN ATAN ATTT THAT THAT	Zug beenden			A 3	12 Alice beendet ihren Zug	Degiiii Filase
35			Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen	Pol1 = xx+x +++x xxx+ ++xx x+xx x+++ ++x+ ++++	Polschata Alice-Eve [Alice]	E 3	33 Eve empfängt Alices Polschata Pol1 44 Es entsteht eine Bitmaske BitS, bei welcher "0" für gleich und "1" für ungleich steht	
36 37 38	Pol2 = xxx+ x+x+ x+xx +xx+ ++x+ x++x +x+ Rit2 = 1010 0101 0011 0110 1100 1101 01		Vergleich Polschata (XOR) Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit5 = 0011 1011 0101 0101 1001 0001 0110 1001 Bit6= 0100 1011 0111 0000	Bitmaske Alice-Eve [Eve] Schlüsselbits Alice-Eve 2 [Eve]	E 3	44 Es entsteht eine Bitmaske Bit5, bei welcher "0" für gleich und "1" für ungleich steht	
37	Bi(2 = 1010 0101 0011 0110 1100 1101 0.	Bit5 = 0011 1011 0101 1001 1001 0001 0110 1001	Nachricht auf Bitübertragungskanal senden	BIG= 0100 1011 0111 0000	Schlusseibits Alice-Eve 2 [Eve]	E 3	15 Aus den Schlüsselbits Bit2 löscht Eve mit der Bitmaske Bit5 alle falsch geratenen Stellen 16 Eve schickt die Bitmaske Bit5 über den Bitübertragungskanal zu Alice	
39		Pol3 = xx+x +++x xxx+ ++xx x+xx x+++ ++x+ ++++	Nachricht auf Bitübertragungskanal senden			E 3	17 Eve schickt ihre Polschata Pol3 an Bob	
40			Zug beenden				8 Eve beendet ihren Zug	
41	Pol4 = x+x+ +x+x +++x +x+x +xx+ x+x+ ++	x+ x+xx Pol3 = xx+x +++x xxx+ ++xx x+xx x+++++++++	Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen Vergleich Polschata (XOR)	Pol3 = xx+x +++x xxx+ ++xx x+xx x+x+ ++x+ +	Polschata Eve-Bob (Eve) Bitmaske Eve-Bob (Bob)	B 3	19 Bob empfängt die Polschata Pol3 von "Alice" 10 Durch Vergleichen der Polschata Pol3 und Pol4 entsteht eine Bitmaske Bit7, bei welcher "0" für gleich und "1" für ungleich steht	
43	Bit4 = 0110 1110 1010 1011 0010 1010 1	001 0100 Bit7 = 1011 0101 0011 0001 1001 0110 0101 1001	Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit8 = 0101 0101 0111 0100 1011		B 4	1 Der daraus entstandene Bitstrom Bitß stell die gekürzten Schlüsselbits dar	
39 40 41 42 43 44 45		Bit7 = 1011 0101 0011 0001 1001 0110 0101 1001	Nachricht auf Bitübertragungskanal senden			B 4	12 Bob schickt die Bitmaske Bit7 über den Bitübertragungskanal zu "Alice"	
45			Zug beenden Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen	Bit7 = 1011 0101 0011 0001 1001 0110 0101 1001	Bitmaske Eve-Bob (Bob)	B 4	33 Bob beendet seinen Zug 33 Eve empfängt die Bitmaske Bit7 von Bob	
46 47	Bit7 = 1011 0101 0011 0001 1001 0110 0	101 1001 Bit3 = 0110 1010 1010 1011 1001 1010 1010 0101	Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit9 = 0011 0110 1100 1101 0101 1001	Schlüsselbits Eve-Bob 2 [Eve]	E 4	14 Eve streicht die Stellen an Hand der Bitmaske Bit7 die Bob gelöscht hat aus ihren Schlüsselbits Bit3 und erhält somit ihre neuen Schlüsselbits Bit9	
48			Zug beenden			E 4	IS Fire boardet ibron 7ug	
50 Ende Phase 2	014 - 0100 1111 1000 0101 1011 1101 0	204 0004	Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit5 = 0011 1011 0101 0101 1001 0001 0110 1001 Bit10 = 1111 0000 1111 0000	Bitmaske Alice-Eve [Eve] Schlüsselhits Alice-Eve 2 [Alice]	A 4	o iver desentation in Europe 6 Ailer empfraging the Bitmaske Bit 5 von "Bob" 7 Alice streicht die Stellen an denen "Bob" falsch geraten hat aus ihren Schlüsselbits Bit1 und erhält die neuen Schlüsselbits Bit10	Fords Obsess 2
51 Beginn Phase 3	B(1 = 0100 1111 1000 0101 1011 1101 0	Bit5 = 0011 1011 0101 0101 1001 0001 0110 1001	Zahl erzeugen	Int3 = 5	Prüfbitanzahl Alice-Eve [Alice]	A 4	7 Miles stretch die steiner an deren Bour haten gefater mat abs intern Schlüsselbis Bit 10 der Zahl in der neuen Schlüsselbis Bit 10 de Zahl in 13 der Bits, die angefordert werden sollen	Beginn Phase
52		Bit10 = 1111 0000 1111 0000	Zahl erzeugen	Int4 = 16	Länge Prüfmaske Alice-Eve [Alice]	A 4	19 Alice bestimmt die Länge der Bitmaske Int4 anhand ihrer Schlüsselbits Bit10	
52 53 54	Int4 = 16	Int3 = 5	Bitmaske erzeugen Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit11 = 0110 0010 0100 1000 Bit12 = 1 0101	Prüfmaske Alice-Eve [Alice] Prüfbits Alice-Eve [Alice]	A 5	O Alice generiert nun eine Bitmaske Bit11, welche angibt, welche Bits Bob schicken soll Ihre Länge ist bestimmt durch Int4 und die Anzahl der zu prüfenden Bits durch Int3	
54	Bit11 = 0110 0010 0100 1000 Bit11 = 0110 0010 0100 1000	Bit10 = 1111 0000 1111 0000 Bit10 = 1111 0000 1111 0000	Streichen von Bits aus Bitfolge Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit12 = 1 0101 Bit13 = 001 1110 1010	Prufbits Alice-Eve [Alice] Schlüssel Alice-Eve [Alice]	A 5	i Alice erhält die Prüfbits Bit12 durch streichen der Schlüsselstellen aus Bit10 i Alice erhält den Schlüssel Bit13 durch streichen der Prüfmaske Bit11	
55 66	5.11 = 0110 0010 0100 1000	Bit11 = 0110 0010 0100 1000	Nachricht auf Bitübertragungskanal senden	5/13 - 501 1110 1010	Schasser Ance Ete [Ance]		33 Alice sendet die Prüfmaske Bit11 an "Bob"	
57			Zug beenden			A 5	4 Alice beendet ihren Zug	
58	Bit11 = 0110 0010 0100 1000	Bit6= 0100 1011 0111 0000	Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit11 = 0110 0010 0100 1000 Bit14 = 0 1111	Prüfmaske Alice-Eve [Alice] Prüfbits Alice-Eve [Eve]	E 5	S Eve erhält die Prüfmaske Bit11 von Alice 6 Eve erzeugt aus ihrem Schlüsselbits Bit6 und der Prüfmaske Bit11 von Alice die Prüfbits Bit14	
58 59 50 61	Bit1 = 0110 0010 0100 1000 Bit11 = 0110 0010 0100 1000	Bit6= 0100 1011 0111 0000	Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit15 = 0110 1010 0001 0100	Schlüssel Alice-Eve [Eve]	E 5	i7 Eve streicht die Stellen aus ihrem Schlüssel Bit6 die angefordert wurden	
61		Bit14 = 0 1111	Nachricht auf Bitübertragungskanal senden			E 5	88 Eve sendet die berechneten Prüfbits Bit14 an Alice	
52 53 54		Rit9 = 0011 0110 1100 1101 0101 1001	Zahl erzeugen Zahl erzeugen	Int5 = 7	Prüfbitanzahl Eve-Bob (Eve) Länge Prüfmaske Eve-Bob (Eve)	E 5	99 Eve ermittelt die Anzahl der Prüfbits IntS anhand der Länge des Schlüssels Bit15	
54	Int5 = 7	Int6 = 20	Zani erzeugen Bitmaske erzeugen	Int6 = 20 Bit16 = 1111 1110 0000 0000 0000	Prüfmaske Eve-Bob [Eve]	E 6	© Eve erzeugt die Länge der Bitmaske int6 anhand ihrer Schlüsselbits Bit9 1 Eve erzeugt die Prufmaske Bit16 2 Eve enhalt die Prufmissel Bit16 2 Eve enhalt die Prufmissel voor die Schlüsselbits Bit9	
55	Bit16 = 1111 1110 0000 0000 000	0 Bit9 = 0011 0110 1100 1101 0101 1001	Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit17 = 101 0111	Prüfbits Eve-Bob [Eve]	E 6	22 Eve erhält die Prüfbits Bit17 durch streichen der Schlüsselbits Bit9	
56	Bit16 = 1111 1110 0000 0000 000		Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit18 = 1 0101 0101 0110	Schlüssel Eve-Bob (Eve)	E 6	i3 Eve erhält den Schlüssel Bit18 durch streichen der Prüfbitstellen Bit16	
55 56 57 58		Bit16 = 1111 1110 0000 0000 0000	Nachricht auf Bitübertragungskanal senden Zug beenden				52 Eve sendet ihre Prüfmaske Bit 16 an Bob 53 Eve beendet ihren Zue	
59 70 71			Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen	Bit16 = 1111 1110 0000 0000 0000	Prüfmaske Eve-Bob [Eve]	В 6	4 Bob erhält die Prüfmaske Bit16 von "Alice"	
70	Bit16 = 1111 1110 0000 0000 000	0 Bit8 = 0101 0101 0111 0100 1011	Streichen von Bits aus Bitfolge	Bit19 = 101 0111	Prüfbits Eve-Bob [Bob]	B 6	5 Bob streicht die Stellen aus seinem Schlüssel Bit8 die nicht angefordert wurden und erhält seine Prüfbits Bit19	
71	Bit16 = 1111 1110 0000 0000 000	0 Bit8 = 0101 0101 0111 0100 1011 Bit19 = 101 0111	Streichen von Bits aus Bitfolge Nachricht auf Bitübertragungskanal senden	Bit20 = 11 01101 0010	Schlüssel Eve-Bob [Bob]	B 6	66 Bob streicht die angefragten Prüfbits Bit16 aus seinem Schlüssel Bit8 77 Bob sendet die berechneten Prüfbits Bit19 an "Alice"	
73		Bit15 = 101 0111	Zug beenden			B 6	8 Bob beendet seinen Zug	
74			Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen	Bit19 = 101 0111	Prüfbits Eve-Bob [Bob]	E 6	9 Eve empfängt die von Bob gesendeten Prüfbits Bit19	
75	Bit17 = 101 0111	Bit19 = 101 0111	Bitfolgen auf Gleichheit prüfen (XOR) Zug beenden	Bit21 = 000 0000	Ergebnisbits Prüfung Eve-Bob [Eve]	E 7	0 Falls die Prüfbits Bit17 und Bit19 nicht übereinstimmen, so weiß Eve, dass gegen sie ein Mitm-Angriff durchgeführt wurde und sie kann den Austausch abbrechen 1 Eve beendet ihren Zug	
77			Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen	Bit14 = 0 1111	Prüfbits Alice-Eve [Eve]		1 Eve deenoet inten zug 12 Alice empfängt die von "Bob" gesendeten Prüfbits Bit14	
78 Ende Phase 3	Bit12 = 1 0101	Bit14 = 0 1111	Bitfolgen auf Gleichheit prüfen (XOR)	Bit22 = 0 0000	Ergebnisbits Prüfung Alice-Eve [Alice]	A 7.	3 Alice prüft ihre berechneten Prüfbits Bit12 mit den von "Bob" erhaltenen Prüfbits Bit14 auf Gleichheit	Ende Phase 3
79 Beginn Phase 4	Str1 = "Hello World!"	Bit13 = 001 1110 1010	Nachricht verschlüsseln	Cif1 = ***********	Chiffre Alice-Eve [Alice]	A 7	4 Alice verschlüsselt den String Str1 mit ihrem Schlüssel Bit13 und erhält dadurch die Chiffre Chif1	Beginn Phase
80		Cit1 = ***********************************	Nachricht auf Bitübertragungskanal senden Zug beenden				5 Alice sendet die Chiffre Cif1 über den Bitübertragungskanal an "Bob" 16 Alice beendet ihren Zug	
82			Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen	Cif1 = *********	Chiffre Alice-Eve [Alice]	E 7	7 Eve hört die Chiffre Chiff ab	
83	Cif1 = ***********	Bit15 = 0110 1010 0001 0100	Nachricht entschlüsseln	Str1 = "Hello World!"	Nachricht Alice-Eve [Alice]	E 7	8 Eve entschlüsselt die Chiffre Chif1 mit dem Schlüssel Bit15	
84 85	Str2 = "Bye World!"	Bit18 = 1 0101 0101 0110	Text erzeugen Nachricht verschlüsseln	Str2 = "Bye World!"	Nachricht Eve-Bob (Eve) Chiffre Eve-Bob (Eve)		9 Eve erzeugt einen eigenen String Str2, welcher mit Str1 identisch sein kann 10 Eve verschlüsselt den String Str2 mit ihrem Schlüssel Bit18 und erhält dadurch die Chiffre Chif2	
86	Suz = bye world!"	Cif2 = *********	Nachricht verschlussein Nachricht auf Bitübertragungskanal senden	CHZ =	Cimite Eve-Bob [Eve]	E 8	SU EVE VERSCHUSSERT DEN STRING STZ MIT INTERN SCHUISSER BITLE UND EFNAIT DADUITCH DIE CHITTE CHITZ 11 Eve sendet die Chiffe Chif2 über den Bitübertragungskanal an Bob	
87			Zug beenden			E 8	22 Eve beendet ihren Zug	
88 80 Endo Phaco 4	C;62 = ****	Pi+20 = 11 01101 0010	Nachricht auf Bitübertragungskanal empfangen Nachricht entschlüsseln	Cif2 = ***********************************	Chiffre Eve-Bob (Eve) Nachricht Eve-Bob (Bob)	B 8	13 Bob empfängt die Chiffre Cif2 14 Bob entschlüsselt mithilfe seines Schlüssels Bit20 die Chiffre Cif2 und erhält dadurch den String Str2	Endo Direct 4
Up Linue Pilase 4	CIIZ = · · · · · · · · · · · · ·	BR20 = 11 01101 0010	ivaciment enterniussem	Sitz = Bye World:	reachine tre-pop (pop)	D 8		Liide Pilase 4