

Manual de usuario

Cifrado utilizando matrices

Para proceder con la ejecución del programa es necesario contar con el archivo “proyceto.asm” alojado en <https://github.com/KarenPaiz/Cifrado-utilizando-matrices.git>

Ejecutar este archivo en Visual Studio 2017(asegurarse de tener en dependencias de compilación tener marcada la opción masm(.target,.props))

Al compilar el programa, aparecerá el siguiente menú:

```
---Cifrado utilizando matrices---  
-----  
  
--Menu--  
Opcion 1: Generar criptograma con metodo 1  
Opcion 2: Generar criptograma con metodo 2  
Opcion 3: Descifrar criptograma con metodo 1  
Opcion 4: Descifrar criptograma con metodo 2  
Opcion 5: Obtener porcentaje dec criptograma  
Opcion 6: Salir  
Ingrese la opcion que desea
```

Para elegir la opción deseada, solo se debe ingresar el número de la opción y presionar “enter”.

Opción 1: Para la opción 1 se debe ingresar una clave y un mensaje a encriptar. Esta clave y este mensaje deben ser ingresados en letras MAYÚSCULAS, sin tildes y sin la letra ñ. El programa regresará el mensaje encriptado según el método de matriz

```

Unicamente letras mayusculas
Ingresar clave CLAVE

Ingresar mensaje MENSAJE

Mensaje Cifrado: OPNNELP

```

| | | | | | | | |
|-------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Mensaje | M | E | N | S | A | J | E |
| Clave | C | L | A | V | E | C | L |
| Criptograma | O | P | N | N | E | L | P |

Opción 2: Para la opción 2 se debe ingresar una clave y un mensaje a encriptar. Esta clave y este mensaje deben ser ingresados en letras MAYÚSCULAS, sin tildes y sin la letra ñ. El programa regresará el mensaje encriptado según el método de matriz

```

Ingresar clave CLAVE

Ingresar mensaje MENSAJE

Mensaje Cifrado: OPNNEVI

```

| | | | | | | | |
|-------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Mensaje | M | E | N | S | A | J | E |
| Clave | C | L | A | V | E | M | E |
| Criptograma | O | P | N | N | E | V | I |

Opción 3: Para la opción 3 se debe ingresar una clave y un criptograma a desencriptar. Esta clave y este criptograma deben ser ingresados en letras MAYÚSCULAS, sin tildes y sin la letra ñ. El programa regresará el mensaje desencriptado según el método de matriz

| | | | | | | | |
|-------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Criptograma | O | P | N | N | E | L | P |
| Clave | C | L | A | V | E | C | L |
| Mensaje | M | E | N | S | A | J | E |

```

Ingresar un criptograma (en MAYUSCULAS)
OPNNELP
Ingresar un clave (en MAYUSCULAS)
CLAVE
MENSAJE

```

Opción 4: Para la opción 4 se debe ingresar una clave y un criptograma a descryptar. Esta clave y este criptograma deben ser ingresados en letras MAYÚSCULAS, sin tildes y sin la letra ñ. El programa regresará el mensaje descryptado según el método de matriz

| | | | | | | | |
|-------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Criptograma | O | P | N | N | E | V | I |
| Clave | C | L | A | V | E | M | E |
| Mensaje | M | E | N | S | A | J | E |

```

Ingresar un criptograma (en MAYUSCULAS)
OPNNEVI
Ingresar un clave (en MAYUSCULAS)
CLAVE
MENSAJE

```

Opción 5: Para la opción 5 se debe ingresar un mensaje. Este mensaje debe ser ingresados en letras MAYÚSCULAS, sin tildes y sin la letra ñ. El programa mostrará el porcentaje de aparición de las letras en el mensaje y hará una predicción de las letras

```

Ingresar cadena dec mensaje cifrado
ESTEESUNMENSAJE

E      011%    las posibles letras son: E
S      006%    las posibles letras son: N
T      002%    las posibles letras son: M
E      011%    las posibles letras son: E
E      011%    las posibles letras son: E
S      006%    las posibles letras son: N
U      002%    las posibles letras son: M
N      004%    las posibles letras son: U
M      002%    las posibles letras son: M
E      011%    las posibles letras son: E
N      004%    las posibles letras son: U
S      006%    las posibles letras son: N
A      002%    las posibles letras son: M
J      002%    las posibles letras son: M
E      011%    las posibles letras son: E

```

Opción 6: Para salir del programa debe ingresar esta opción o cualquier otro carácter diferente a los números del 1 al 5.

Cuando el programa termine de ejecutar alguna de las opciones del 1 al 5, mostrará nuevamente el menú.