# Objectifs

L'objectif du projet est de concevoir un programme qui simule la machine Enigma.

Le projet sera codé avec la version 3 du langage de programmation Python.

Chaque message à transmettre sera reformater avant de sorte à enlever les accents, les espaces, tout cela grâce à la librairie « unicodedata. »

Le fichier « rotor.init » contient ensemble des rotors et des réflecteurs, il est importé avec la méthode « load » contenu dans la librairie « json  ». Cette méthode va faire la dé-sérialisation en dictionnaire de donné de l’objet contenu dans le fichier.

Le décryptage /cryptage se fait grâce au paramètres fournis par utilisateur, nous aurons besoin de trois rotors (Ex : RA, RB, RC), d’une clé (Ex k = 3) et d’un réflecteur (Ex RFB)

Avec ses exemple de paramètres la première saisie de la lettre « A » sera crypté/décrypté en «J»

# Stratégie de résolution - Méthodologie

# Algorithmique

# Diagramme de flux fonctionnel

# **I**nterface de programmation

# Tests

# Questions

# Conclusion

# Bibliographie