

## Implementacija RSA algoritma

U postavci zadatka je implementirano segmentovanje i en(de)kodovanje teksta. Zadatak je dodati funkcionalnost kako bi se postiglo enkriptovanje i dekriptovanje tekstualne datoteke. Pre toga je neophodno generisati javni i privatni ključ kojima će se vršiti kriptografke operacije. Neki delovi algoritma koji nisu vezani za kriptografiju su već implementirani:

- generisanje prostih brojeva (`generate_primes`)
- računanje najmanjeg zajedničkog sadržalaca (`calculate_lcm`)
- računanje najvećeg zajedničkog delilaca (`calculate_gcd`)
- računanje inverzne modularne multiplikacije (`inverse`)

### 1. Implementacija generisanja ključeva

Proširiti funkciju `make_key_pair` tako da vrati objekte klase `PublicKey` i `PrivateKey` koji zajedno čine uređeni par RSA ključeva.

Algoritam za generisanje ključeva:

1. Izabrati dva prosta broja  $p$  i  $q$  tako da vazi:
  - $n = p * q$
  - $n_{min} < n < n_{max}$
2.  $l$  je NZS od  $p - 1$  i  $q - 1$
3. Izabrati  $e$ , tako da je  $3 \leq e < l$  i da su  $e$  i  $l$  uzajamno prosti (NZD je 1)
4.  $d = e^{-1} \bmod l$  (inverzna modularna multiplikacija)

### 2. Implementacija enkripcije i dekripcije

Proširiti funkcije `encrypt` i `decrypt` implementacijom odgovarajućih kriptografskih operacija. Operacije enkripcije i dekripcije se vrše slično, sa razlikom da se koriste različiti eksponenti.

Parametri funkcije `encrypt` su objekat klase `PublicKey` i segment teksta koji se enkriptuje. Kod `decrypt` funkcije, javni ključ je zamenjen privatnim.

Za enkripciju se koristi  $e$  kao eksponent:

$$c = m^e \bmod n$$

Za dekripciju se koristi  $d$ :

$$m = c^d \bmod n$$

### Testiranje

Nakon što se skripta pokrene, na ulazu se očekuje komanda. Dozvoljene komande su `genkey`, `encrypt` i `decrypt`.

### **Genkey**

Komanda za generisanje para ključeva koja nakon toga očekuje dužinu ključa u bitovima. Preporučena vrednost je 48. Veće vrednosti troše velike količine memorije.

### **Encrypt/Decrypt**

Komande za kriptografske operacije dodatno očekuju imena ulazne i izlazne datoteke. Kao primer uz zadatak postoji datoteka input sa kojom se može testirati program.