

Элементы криптографии. Однократное гаммирование

Соболев М. С.

15 октября 2022

Российский университет дружбы народов, Москва, Россия

Информация

- Соболев Максим Сергеевич
- Студент 4 курса, 1032192035
- Направление: Бизнес-информатика
- Российский университет дружбы народов
- sobolek322lorek@gmail.com

Вводная часть

- Изучим режим однократного гаммирования

- Изучение режима однократного гаммирования

- Получение практических навыков работы с однократным гаммированием

- Отчет по ранее выполненной работе

Выполнение лабораторной работы

Код

```
using System.Text;
```

```
Encoding.RegisterProvider(CodePagesEncodingProvider.Instance);
```

```
Console.OutputEncoding = Encoding.GetEncoding(1251);
```

```
Console.InputEncoding = Encoding.GetEncoding(1251);
```

```
Console.WriteLine("Введите 1 для шифрования текста");
```

```
Console.WriteLine("Введите 2 для определения ключа");
```

```
var mode = Console.ReadLine();
```

```
Console.WriteLine(
```

```
($"В каком формате будет предоставлен {(mode == "1" ? "ключ шифрования" : "текст")}
```

Шифрование

```
Введите 1 для шифрования текста
Введите 2 для определения ключа
1
В каком формате будет представлен ключ шифрования? Нажмите 1 если в шеснадцатеричном, нажмите 2 если открытым текстом
1
Введите ключ шифрования
050C177F0E4E37D29410092E2255F4D307B8BC54
В каком формате будет представлен сообщение? Нажмите 1 если в шеснадцатеричном, нажмите 2 если открытым текстом
2
Введите сообщение
Штирлиц - Вы Герой!!
0DFEFF8FE5A0C1F20230CB0502961123E9529D75
```

Figure 1: 1

Дешифрование

```
Введите 1 для шифрования текста
Введите 2 для дешифрования текста
2
В каком формате будет представлен шифротекст? Нажмите 1 если в шеснадцатеричном, нажмите 2 если открытым текстом
1
Введите шифротекст
DDFEFF8FE5A6C1F2B930CB0502941A38E55B5175
В каком формате будет представлен предполагаемый ключ? Нажмите 1 если в шеснадцатеричном, нажмите 2 если открытым текстом
1
Введите предполагаемый ключ
050C177F0E4E37D29410092E2255F4D3078B8C54
D8F2E8F0EBE8F6202D20C2FB20C1EEEEBE2E0ED21
```

Figure 2: 2

Выводы

В итоге мы научились работать и применять режим однократного гаммирования

...