**Ciphers**

**Substitucia - monoalfabeticke**

**Atbas** – zoberie sa pismeno, spocita sa jeho vzdialenost od zaciatku abecedy a nahradi sa pismenom ktore je tak isto vzdialene od konca abecedy.

|  |  |
| --- | --- |
| Plaintext | OKO ALBATROS |
| Ciphertext | LPL ZOYZGILH |

**Albam** – zoberie sa index pismena z prvej polky abecedy, vrati sa index pismena v druhej polovici

|  |  |
| --- | --- |
| Plaintext | OKO ALBRATROS |
| Ciphertext | BXB NYONGEBF |

**Polybiov stvorec** – pismena abecedy sa ulozia do tabulky o rozmeroch napr 6x6, potom sa sifruje podla indexu riadka a stlpca = kazdemu pismenu su priradene dve cisla. Skomplikovat sa to moze heslom, kde v heslo odstranime duplikaty pismen hesla, ulozime do tabulky, zvysne miesto v tabulke doplnime zvysnymi znakmi v abecede.

|  |  |
| --- | --- |
| Plaintext | KNIHA SIFER |
| Key | PAVEL |
| Cipher text | 34 41 32 31 12 45 32 24 14 44 |

Table:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| X | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | P | A | V | E | L |
| 2 | B | C | D | F | G |
| 3 | H | I | J | K | M |
| 4 | N | O | Q | R | S |
| 5 | T | U | W | X/Y | Z |

**Caesarova sifra** – kazde pismeno je zamenene o tri znaky dalsie, prip. Kluc moze byt cislo ktore udava o kolko sa posuva abeceda.

|  |  |
| --- | --- |
| Plaintext | MUNDUS VULT DECIPI SVET CHCE BYT KLAMAN |
| Key | 3 |
| Ciphertext | PXQGV YXOW GHFLSL VYHW FKFH EBW NOPQDQ |

**Jedno-dvojmiesta zamena** – kazdme pismeno abecedy plaintextu sa nahradi bud jednocifernym alebo dvojcifernym cislom. Pouziva sa k tomu tabulka. Zvycajne tu je 4 riadky a 7 stlpcov. Riadky sa oznacuju od druheho, takze pouzijem tri cisla a tieto tri cisla nemozu byt v oznaceniach pre riadky. Vsetko su to cislice od 1 do 10. Tabulku vyplnam ako Polybiov stvorec, zadam heslo, potom zvysne znaky. Na konci mozem cisla potriedit do 5-miestnych skupin.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| X | 0 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 7 | 8 |
|  | A | | E | I | O | U | V | T |
| 5 | B | | P | C | Q | D | R | F |
| 6 | G | | S | H | U | J | W | K |
| 9 | L | | X | M | Y | N | Z |  |
| Plaintext | | JEN MALA UKAZKA TOHO JAK VYPADA VYSLEDNY SIFROVY TEXT | | | | | | |
| Ciphertext | | 64 1 94 92 0 90 0 4 68 0 97 68 0 64 0 68 7 93 51 0 54 0 7 93 61 90 1 54 94 93 61 2 58 57 3 7 93 8 1 91 8 | | | | | | |

**Substitucia – poolyalfabeticke**

**TABULA RECTA** – tabulka zostavena z 26 zoradenych abecied

**Trithemiova sifra** – pismeno plaintextu sa vyhlada v prvom riadku, jeho siforvy ekvivalent sa nejde pod nim v abecede, ktora odpoveda poradiu znaku v plaintexte, teda prvy znak pomoocu prvej, druhy pomocou druhej…

|  |  |
| --- | --- |
| Indexes | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 |
| Plaintext | O K O A L B A T R O S |
| Ciphertext | OLQ DPGGAZXC |

**Vigenere – periodicke heslo** – vyuzitie tabulky ako pri Trithemiusoej sifre. Vyber prevodovej abecedy urcuje znak hesla. Heslo si odosielatel napise opakovane nad text, aby vedel aku abecedu ma pouzivat.

|  |  |
| --- | --- |
| Key | O K N O O K N O |
| Plaintext | A L B A T R O S |
| Ciphertext | O V O O H B B G |

**Vigenere – autokey** – kluc tvori dohodnute heslo spojene s textom

|  |  |
| --- | --- |
| Key | D A L B A T R O |
| Plaintext | A L B A T R O S |
| Ciphertext | D L M B T K F G |

**Gronsfeld**  - namiesto Tabula Recta o 26 zoradenych abecedach sa pouziva zjednodusena tabulka o 10 zoradenych abecied. K vyberu abecedy sa pouziva kluv ktory sa periodicky zapise nad plaintext. Sifrovy text sa urci dalej ako vo Vigenerovom systeme. Kluc urci riadok…

|  |  |
| --- | --- |
| Key | 5297 35267352 |
| Plaintext | DNES NEPRIJDU |
| Ciphertext | IPNZ QJRAPMIW |

**Beaufort** – heslo sa zapise periodicky nad plaintext. Teraz sa vyberie riadok ktory zacina prvym pismenom plaintextu, ocami sa vyhlada prvy znak kluca v tomto riadku a potom sa pozrie do tabulky na znak v prvom riadku v tom isto stlpci.

|  |  |
| --- | --- |
| Key | P A V E L P A V |
| Plaintext | A L B A T R O S |
| Ciphertext | P P U E S Y M D |

**Playfair** – cely plaintext zapiseme velkymi pismenami, bez medzier a napr odstranime pismeno Q, to budeme nahradzat pismenom K. Nasledne text rozdelime na bigramy – dvojice pismen. Pokial by v bigrame boli dve rovnake pismena, oddelime ich X a Z, tymto nam vznikne namiesto jednoho bigramu dva. Pokial je dlzka plaintextu neparna, na koniec doplnime este X. Teraz vytvorime abecedny stvorec sifry Playfair. K tou potrebujeme heslo, najlepsie s dlzkou 5 pismen a viac. Kazde pismeno v nom moze byt pouzite iba raz. Teraz vytvorime stvorec s hranou dlhou 5. Najprv sa don zapise heslo, potom sa zaplni ostavajucimi pismenami okrem Q. Sifrovanie je zalozene na skutocnosti, ze bigram sa moze vyskytnut len v jednom z troch stavov: moze byt spolocne v jednom riadku, jednom stlpci alebo kazde z pismen je v inom riadku a inom stlpci. Potom sa sifruje podla pravidiel:

1. Pokial lezia obe pismena v jednom riadku, je kazde pismeno bigramu nahredene pismenom leziacom v tabulke napravo od neho. Posledne pismeno v riadku sa nahradi prvym pismenom toho isteho riadku.
2. Pokial lezia obe pismena v jednom stlpci, je kazde pismeno bigramu nahradene pismenom pod nim. Ak je pismeno v poslednom riadku, je nahradene prvym pismenom toho isteho stlpca
3. Pokial je kazde pismeno v inom riadku a stlpci, je kazde z nich nahradene pismenom nachadzajuceho sa v priesecniku jeho vlastneho riadku a stlpca obsahujuceho druhe pismeno. Najskor sa urcuje priesecnik riadku prveho pismena.
4. Vysledny text sa uklada do patic, do poslednej patky mozeme doplnit X

|  |  |
| --- | --- |
| Key | HESLO |
| Plaintext | TATO SIFRA JE DOCELA JEDNODUCHA |
| Ciphertext | PDULE KCUBG LBSFS OBGLB UFFTA SFVXX |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| H | E | S | L | O |
| A | B | C | D | F |
| G | I | K | M | N |
| P | Q | R | T | U |
| V | W | X | Y | Z |