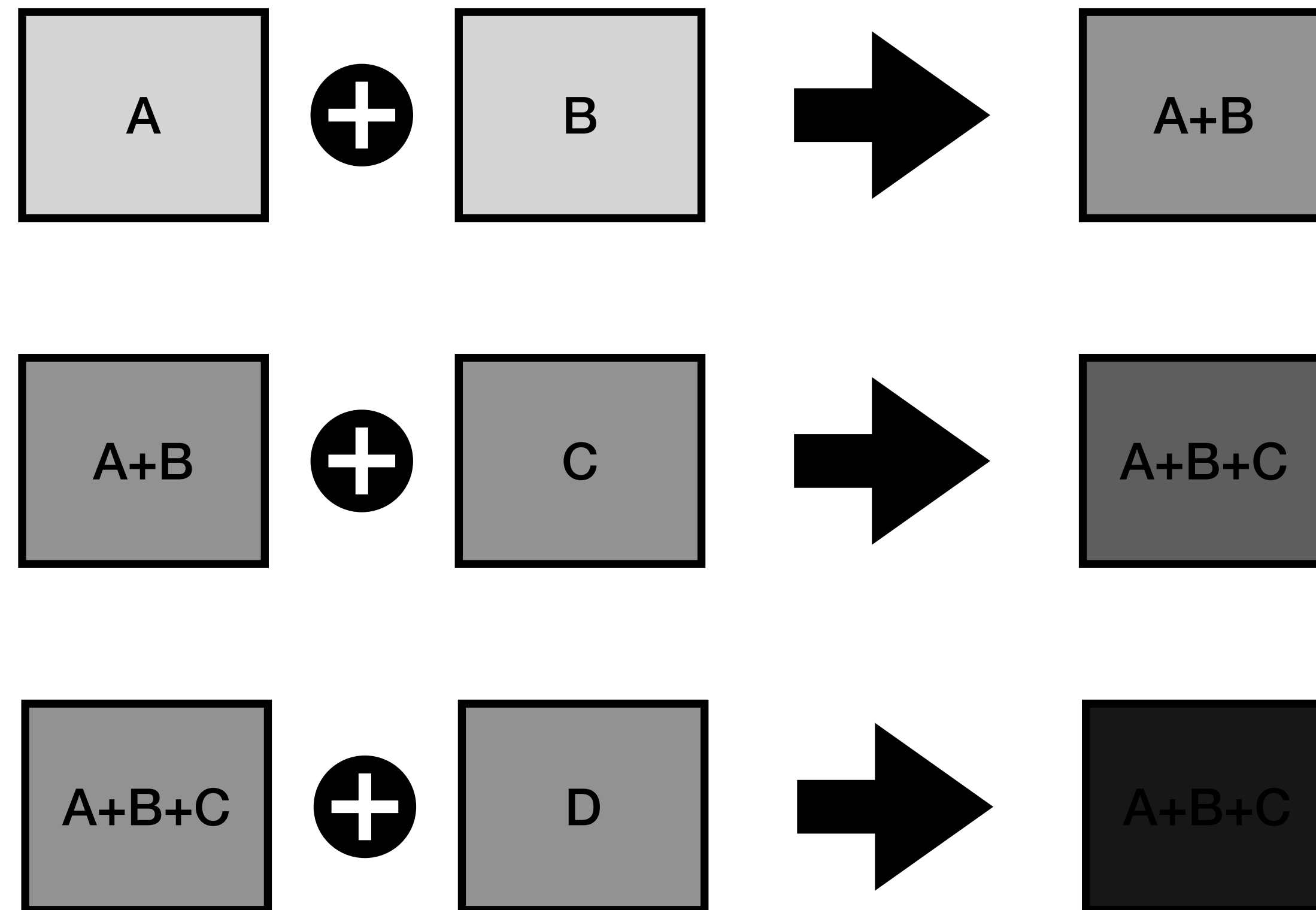


# Chiffrement partiellement homomorphe

## Accumulation de bruit



# Chiffrement complètement homomorphe

Avec bootstrapping

