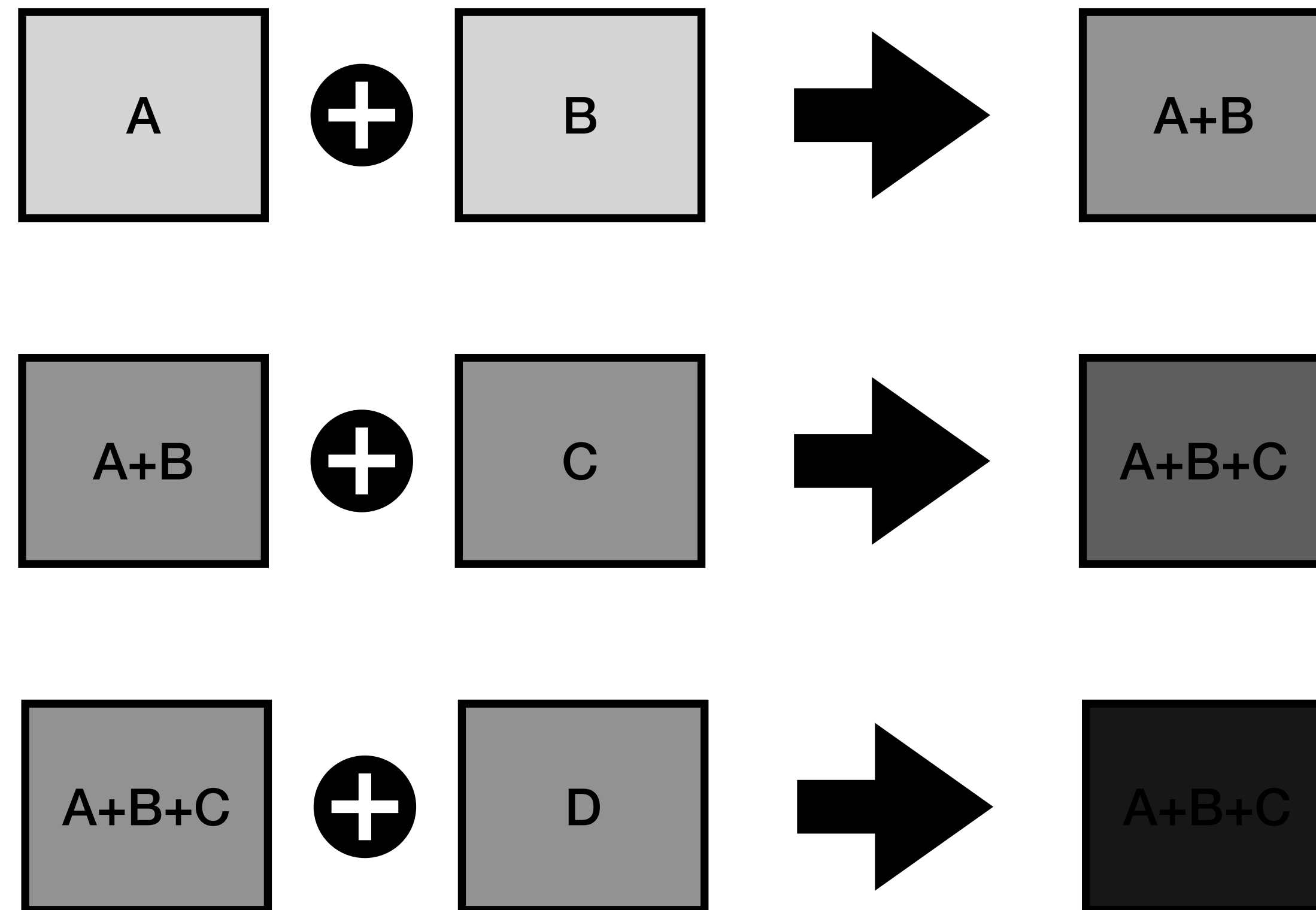


Chiffrement partiellement homomorphe

Accumulation de bruit



Chiffrement complètement homomorphe

Avec bootstrapping

