Лабораторная Работа No 1

Математические Основы Защиты Информации и Информационной Безопасности

Хосе Фернандо Леон Атупанья | НФИмд-01-24

Содержание

- 1. Цель работы
- 2. Выполнение лабораторной работы
- 3. Выводы

1. Цель работы

Приобретение практических навыков использования языка программирования "Julia" для выполнения упражнений по шифрованию (Cesar и Atbash).

2. Выполнение лабораторной работы

Шифр Цезаря

Для начала создайте файл "lab1.1. jl", чтобы выполнить первое упражнение в задании. Шифровка Цезаря.

```
🔥 lab1.1.jl > ...
     k = 3
     text = "HOLA MUNDO"
     encryption = ""
      for c in text
          if isuppercase(c)
             c_unicode = Int(c)
             c_index = c_unicode - Int('A')
             new_index = (c_index + k) % 26
 10
 11
             new_unicode = new_index + Int('A')
 12
             new_character = Char(new_unicode)
 13
 14
 15
             encryption *= new_character
 16
          else
             encryption *= c
 17
 18
          end
 19
      end
      println("Plain text: $text")
 20
 21
```

Для начала мы создали программные переменные 'k' - количество пробелов смещения, которые были сделаны из основы алфавита. 'text' - текст, который будет зашифрован, 'encryption' - зашифрованный текст.

```
k = 3
text = "HOLA MUNDO"
encryption = ""
```

Теперь мы создаем цикл "for", чтобы изменить порядок нашего алфавита, для начала с помощью команды "isuppercase" мы узнаем, что наш текст написан заглавными буквами, а параметр " с "служит для определения местоположения, в котором будет находиться первая буква алфавита (буква "A"). В этом случае, согласно таблице ACSII, каждый символ на клавиатуре имеет значение, мы используем 'c_unicode' для определения этого значения и 'c_index' в качестве вычитания, чтобы количество букв алфавита начиналось с 0 до 25.

```
for c in text
   if isuppercase(c)
        c_unicode = Int(c)
        c_index = c_unicode - Int('A')
        new_index = (c_index + k) % 26

        new_unicode = new_index + Int('A')
        new_character = Char(new_unicode)

        encryption *= new_character
   else
        encryption *= c
   end
end
```

В 'new_index' мы объявляем изменение порядка букв алфавита, а в 'new_unicode' и 'new_character' мы присваиваем им новое значение, которое будет иметь в соответствии с таблицей ASCII. Наконец, в переменной encryption мы сохраним зашифрованный текст. В противном случае, если буква является строчной, то никаких изменений в тексте не вносится.

И мы печатаем результат аргументов 'text' и 'encryption':

```
println("Plain text: $text")
println("Encrypted text: $encryption")
```

Наш Output

```
Plain text: HOLA MUNDO
Encrypted text: KROD PXQGR
```

Шифр Атбаш

Мы создали функцию atbash_cipher, которая помогла бы нам полностью изменить порядок алфавита, первую букву в конце и так далее.

```
# μνφρ Ατ6αω
function atbash_cipher(text::String)

result = []

for char in text
    if isletter(char)
        ascii_offset = isuppercase(char) ? 'A' : 'a'
        new_char = Char(ascii_offset + (25 - (Int(char) - I push!(result, string(new_char)))
        else
            push!(result, string(char))
        end
end
return join(result)
```

Переменная 'result' - это пустой массив, в который мы поместим зашифрованный текст в конце нашего цикла. Мы начинаем наш цикл с распознавания каждой буквы текста, который мы пытаемся зашифровать, независимо от того, написано ли оно в верхнем или нижнем регистре.

```
new_char = Char(ascii_offset + (25 - (Int(char) - Int(ascii_offset))))
push!(result, string(new_char))
else
   push!(result, string(char))
end
```

Мы объявляем новый порядок букв и сохраняем его в нашем массиве результатов, в противном случае, если в тексте есть что-то большее, чем символ, то текст сохраняется без изменений.

В конце, мы печатаем текст, который собираемся зашифровать, и результат после вызова функции.

HELLO WORLD SVOOL DLIOW

3. Выводы

При разработке этой лаборатории мы получили необходимые знания для выполнения шифрования текста на языке программирования Julia и успешно выполнили задачи, поставленные в лаборатории.