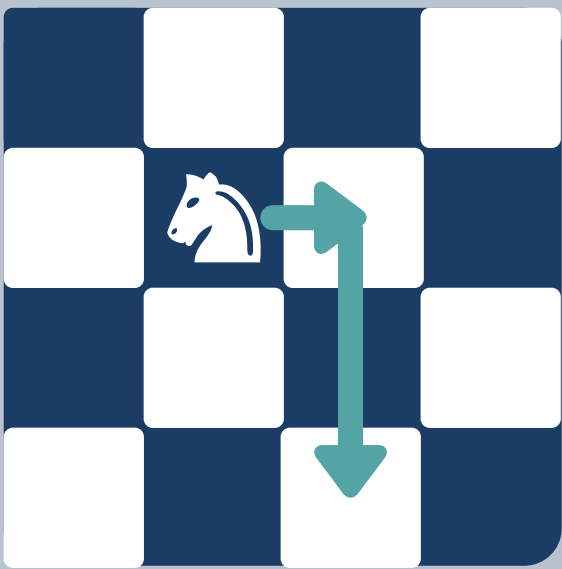
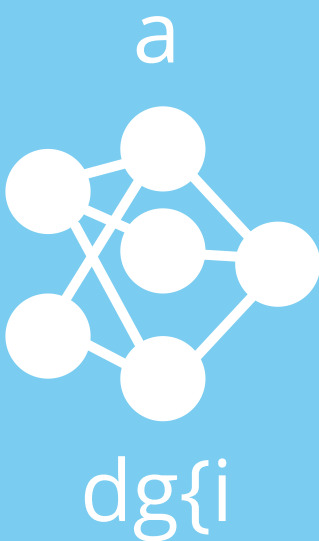


CMH: CHECK MATE HACKERS

algoritmo simétrico

RED NEURONAL

Se entrena una red neuronal desde la computadora del emisor para sustituir cada caracter del mensaje por 4 nuevos caracteres.
Esta red neuronal se almacena como primera parte de la llave

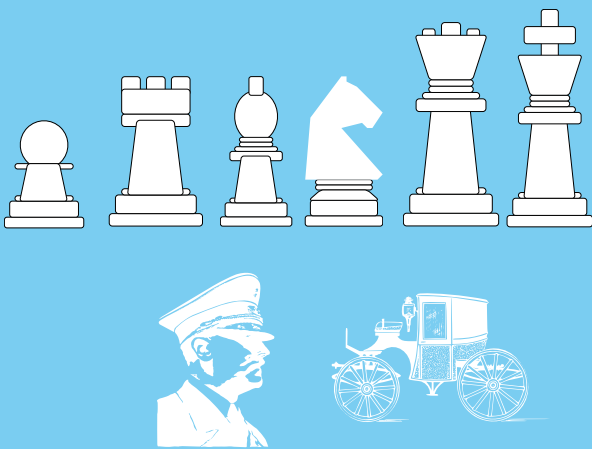


KNIGHTS TOUR

Del mensaje se acomodan 512 bits en un tablero de ajedrez (64 celdas); 8 bits por cada celda. Se utiliza el movimiento de knights tour para acomodar el mensaje en un orden diferente. Este orden ahora conforma una parte de la llave.

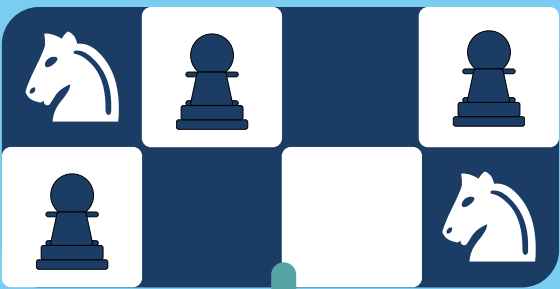
REPRESENTACIÓN DE PIEZAS

Cada celda contiene 4 bits. El primero se utiliza para determinar el color de cada pieza. Los bits restantes son utilizados para determinar si la pieza es un carruaje, peón, caballo, reina, rey, alfil, torre, o un general.



KNIGHTS TOUR X2

Del mensaje se acomodan 256 bits en un tablero de 64 celdas; 4 bits por cada celda. Se utiliza el movimiento de knights tour para acomodar el mensaje en un orden diferente.



NP1P
P2N

NOTACIÓN FEN

Después de determinar las nuevas posiciones de cada pieza, se utiliza la notación FEN. Esta convierte cada hilera en un enunciado que representa las piezas o espacios que conforman el tablero.
Este será el mensaje que se enviará para ser decifrado por el receptor.