Tarea 1 (incompleta)

Un elemento del campo $\mathbb{F}_{256}$ puede representarse con un byte. Esto se obtiene directamente porque los elementos del campo pueden verse como polinomios de grado a lo más 7, con coeficientes en $\mathbb{F}_2$. La suma y resta de estos elementos, por ser «bit a bit», también es un polinomio de grado < 8, pero al multiplicar dos polinomios el resultado puede ser de grado ≥ 8. Para arreglar esto se hace una reducción módulo cierto polinomio $m(x)$. En esta tarea, para construir $\mathbb{F}_{256}$ usaremos el polinomio $m(x) = x^8 + x^4 + x^3 + x + 1$.

Por ejemplo, el polinomio $p(x) = x^4 + x + 1$ puede representarse con el byte `00010011` = `0x13`, mientras que el polinomio $q(x) = x^7 + x^5 + x$ corresponde al byte `10100010` = `0xA2`. Entonces $p(x) + q(x) = x^7 + x^5 + x^4 + 1$, que corresponde al byte `10110001` = `0xB1`; o sea que la suma en $\mathbb{F}_{256}$ es simplemente el XOR entre bytes. El caso del producto no es tan directo, pues hay que multiplicar los elementos y hacer la reducción módulo $m(x)$. Como ejemplo, $p(x) \cdot q(x) = x^{11} + x^9 + x^8 + x^7 + x^6 + x^2 + x$, que no es de grado menor a 8, pero al reducirlo módulo $m(x)$ obtenemos $x^5 + x^4 + x + 1$.

Ejercicios

1. Crea un programa llamado bytes que reciba como parámetros dos archivos cualesquiera, A y B, y que haga lo siguiente. La ejecución deberá ser algo así:

```
$ bytes nombre_A nombre_B
```

   a) En un archivo llamado `xor.out` se guardará el resultado de $A \oplus B$, es decir, el XOR entre los bytes de A y los bytes

de B. Si $|A| \neq |B|$, el archivo más pequeño hay que rellenarlo con la cadena `beetlejuice` tantas veces como sea necesario para que ambos archivos tengan el mismo tamaño (puede agregarse desde una letra). Por ejemplo, si $|A| = 20$ y $|B| = 7$, entonces al archivo B hay que agregarle la cadena `beetlejuicebe` antes de hacer el XOR. (2 puntos)

b) Cada byte de A será multiplicado por el byte `0xAA`. Esta es la multiplicación de $\mathbb{F}_{256}$ como se construyó anteriormente, es decir, multiplicando los polinomios correspondientes y reduciendo módulo $m(x)$. El resultado será guardado en un archivo llamado `multiplicacion.out`. (4 puntos)

c) (Extra) Si ahora queremos trabajar con bloques de 4 bytes, estos se pueden representar con polinomios de grado menor a 4 con coeficientes en $\mathbb{F}_{256}$. Implementa la aritmética de estos polinomios módulo $x^4 + 1$. Cada bloque de 4 bytes de A será multiplicado por el bloque `0x03010102`, y si $|A|$ no es múltiplo de 4, se rellena con ceros. El resultado será guardado en un archivo llamado `multiplicacion_poli.out`. (4 puntos)

2. Si X es un conjunto, la notación $x \xleftarrow{R} X$ quiere decir que a x se le asigna un elemento de X al azar, es decir, se escoge un elemento de X con la distribución uniforme. Por ejemplo, $B \xleftarrow{R} \{0,1\}^8$ dice que se escoge un byte aleatorio y se guarda en B.

   Responde las siguientes preguntas mostrando los cálculos realizados. (2 puntos)

   a) Si $B_1 =$ `0xAE` y $B_2 \xleftarrow{R} \{0,1\}^8$, ¿cuál es la probabilidad de que $B_1 \oplus B_2 =$ `0x00`?

   b) Si en el inciso anterior B_1 también es escogido al azar, ¿qué probabilidad se obtiene?

   c) En el inciso *a*), ¿cómo cambia la probabilidad si en vez de `0xAE` y `0x00` usamos otros bytes?

3.