
Fiche D'information

Notre programme a pour but de permettre aux utilisateurs d'utiliser diverses méthodes de codage de manière simple. En effet, il vous permettra de crypter et décrypter des messages à l'aide d'Enigma¹. Vous pourrez également convertir les caractères d'un message en binaire² (ASCII) et, pour finir, convertir des nombres dans différentes bases³ (binaire, décimal, octal et hexadécimal).

1. Enigma est une machine servant au chiffrement et au déchiffrement d'informations. Inventée par l'allemand Arthur Scherbius, elle fut utilisée durant la Seconde Guerre Mondiale. Le terme Enigma désigne une famille de machine. Dans notre cas, elle possède 3 rotors.
2. Le codage en ASCII utilise la table ASCII codant chaque caractère sur 7 bits. Dans notre programme, nous vous proposons de convertir les caractères en binaire ou inversement pour voir l'information que votre ordinateur reçoit lorsque vous tapez sur une touche de votre clavier. (Les « - » sont présent uniquement pour rendre la lecture plus simple)
3. Le convertisseur de base vous permettra de convertir des nombres (cf. aide) dans une base de votre choix. Ce programme pourra vous permettre de vérifier et/ou de remplacer vos conversions papiers.

IMPORTANT

Vous trouverez sur la page de chaque sous-programme un bouton « Aide » : il vous permettra d'accéder à une présentation du sous-programme, une explication du fonctionnement, des règles à respecter pour que le programme fonctionne correctement, et, pour finir, l'utilité de chaque bouton de la page.

PS : Il est préférable voire nécessaire d'aller lire l'aide avant de manipuler le sous-programme. Cela permettra de vous éviter d'éventuelles erreurs pouvant rendre votre expérience moins agréable et enrichissante.

Nous vous souhaitons un agréable moment lors de l'utilisation de notre programme.

Thibault Mayer et Flavien Theurel