

Activité ETT-TP-5

Pré-requis

- Numération BINAIRE
- Numération HEXADÉCIMALE
- Code ASCII

STEGANOGRAPHIE

Problématique:

*En informatique, tout est numérisé.
Une image est stockée sous forme de 0 et de 1 ainsi que tous types de fichiers.
Il est possible de dissimuler dans une image d'autres informations numériques tout en conservant l'aspect initial de cet image.
Ce procédé a souvent été utilisé par les hackers.*



Conditions de réalisation de l'activité

Niveau	Période	Public	Lieu	Durée
PREMIERE	Trimestre 1	En binôme	Laboratoire	3 h

Objectif de formation

Technologie	Décoder l'organisation fonctionnelle, structurelle et logicielle d'un système
O4	

Compétences visées

CO4.4	Identifier et caractériser des solutions techniques relatives aux matériaux, à la structure, à l'énergie et aux informations (acquisition, traitement, transmission) d'un système
CO4.2	Identifier et caractériser l'agencement matériel et/ou logiciel d'un système

Savoirs visés

3.1	Structures matérielles et/ou logicielles			
3.1.4	Traitement de l'information			
3.1.4.a	Codage (binaire, hexadécimal, ASCII) et transcodage de l'information, compression, correction	(Taxo.)	(P)	(M)
		3		

Matériels

Ordinateur

Logiciels

PaintNet

Hedit