Отчет по лабораторной работе 8

Savchenkov Dmitriy Andreevich¹
18 December, 2021 Moscow, Russian Federation

¹RUDN University, Moscow, Russian Federation

Цель выполнения работы



Освоить на практике применение режима однократного гаммирования на примере кодирования различных исходных текстов одним ключом.

Результаты выполненной работы _____

Результаты выполненной работы

- Написал программу на языке программирования Python для выполнения данной лабораторной работы.
- Зашифровал две телеграммы одним ключом с помощью шифрования однократного гаммирования. С помощью формул C1 = P1 (+) K, C2 = P2 (+) K.
- Вывел открытый текст, зная шифротекст двух телеграмм и сумму С_1 и C_2 по модулю 2. C1 (+) C2

Программа

```
import random
import string
def generate jov(size, chars = string.ascii_latters = string.digits):
    return ".join(rendom.cobice(chars) for _ in range(size))

def hax form(import_string):
    return ".join((:02X) .format(ord(a)) for a in import_string)

def gaming(text, key):
    text_list = (prof(s) for t in text]
    key_list = (prof(s) for t in key]
    return ".join((:02X) .format(ord(a)) for minus prof(s) for in text_list. [ord(s) for t in key]
    return ".join(cher(* * %) for t, in zip(text_list, key_list))
```

Figure 1: Функции

```
P.1 - "Missuccapsus/erilab"
P.2 - "Creepsus/erilab"
P.2 - "Creepsus/erilab"
P.3 - "Creepsus/erilab"
P.
```

Figure 2: Переменные

Программа

```
Source data: NeBaucongaworla94 Eceephadponantiawa
Key: Polanticophilarunto
Layer: Polanticophilarunto
Layer: Polanticophilarunto
Cipherent shyn'(DathYusath)Ed. for the 1-st telegrae NeBaucongamudor1204
Cipherent shyn'(DathYusath)Edidococcup for the 2-nd telegrae NeBaucongamudor1204
Cipherent shyn'(DathYusath)Edidococcup for the 2-nd telegrae NeBaucongamudor1204
The first test with the gamification of two ciphers and the second test.
P.J: NeBaucongamodr1204
The second test with the gamification of two ciphers and the first text.
P.J: Eccephanticomanisms
```

Figure 3: Вывод программы

Выводы по работе



Освоил на практике применение режима однократного гаммирования на примере кодирования различных исходных текстов одним ключом.

