

< L'art de cacher un message – Chiffrements anciens >

Le Code César

L'un des premiers chiffrements utilisés est le code César qui doit son nom à l'empereur Jules César. Il consiste à décaler chaque lettre de l'alphabet de 3 rangs. On dit que la clé de chiffrement est 3

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

- 1) Déchiffre le message suivant : **ERQ GHEXW**

- 2) Chiffre un message court à ton voisin et déchiffre celui qu'il te donne
 (message de ton voisin recopié)
 (le message déchiffré)
- 3) Désormais, la clé de chiffrement utilisée est 13.
 Déchiffrer : **YN ANGHER RFG RPEVGR RA YNATNTR ZNGURZNGVDHR**

 Connais-tu l'auteur de cette phrase ?!
- 4) Un code César transforme **UNLOCK** en **RKILZH**.
 Quelle est la clé de chiffrement ?

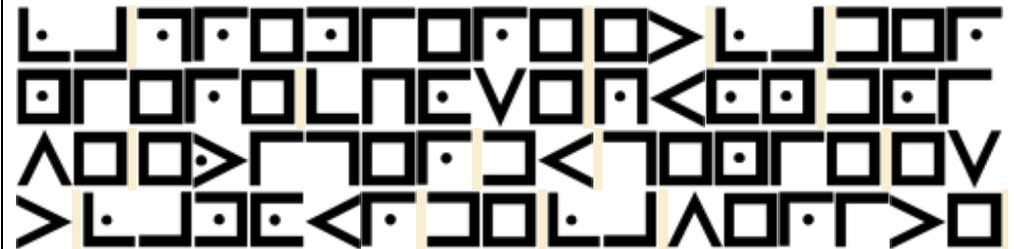
Le Code des Francs-maçons

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

S	W
T	X
U	Y
V	Z

Les francs-maçons utilisèrent cette technique de chiffrement au cours du XVII^e siècle. Cela leur fut utile pour cacher le contenu de nombreux messages. Il s'agit toutefois d'un très mauvais moyen d'échanger des messages secrets : la façon de coder est toujours la même pour tous les messages. Il suffit de connaître le code pour déchiffrer tous les messages échangés !

On a découvert le message secret suivant :



Quel est le message ?

.....

.....

< L'art de déchiffrer un message – Méthode fréquentielle >

Comment déchiffrer ce message ?

●☉ □ℓ ℓ⌘ ℓ⌘ ℓ⌘ ℓ⌘ ℓ⌘ ℓ⌘ ♂◆ ◆ℓ◆ ◆ℓ ◆ℓ ℓℓ ◆ℓ⊗◆ℓ ℓ◆◆ ◆◆ ♂□◆
 ℓ⊗ℓ□ℓ⌘⌘ℓ⌘ □□◆□ ℓ⌘○□□ℓ◆◆□ℓ ♂ℓ◆ ◆□◆⌘□◆◆ ♂ℓ
 ℓ□△□◆□♁□☉□⌘⌘ℓ ℓ◆ ♂ℓ ◆◆☉◆⌘◆◆⌘□◆ℓ◆

Le texte ci-dessus a été obtenu en remplaçant chaque lettre de l'alphabet par un symbole.

Le texte est écrit sans accent, sans majuscule et les espaces sont respectés.

Etape 1 : Dans le tableau ci-dessous, écris sur la 1^{ère} ligne la fréquence d'apparition de chaque symbole.

◆	♁	er	■	♁	⌘	◆◆	○	♁	⊗	☉	△	◆	●	◆	ℓ	◆	⌘	ℓ	□	□	⌘	♁	⊗	□	□

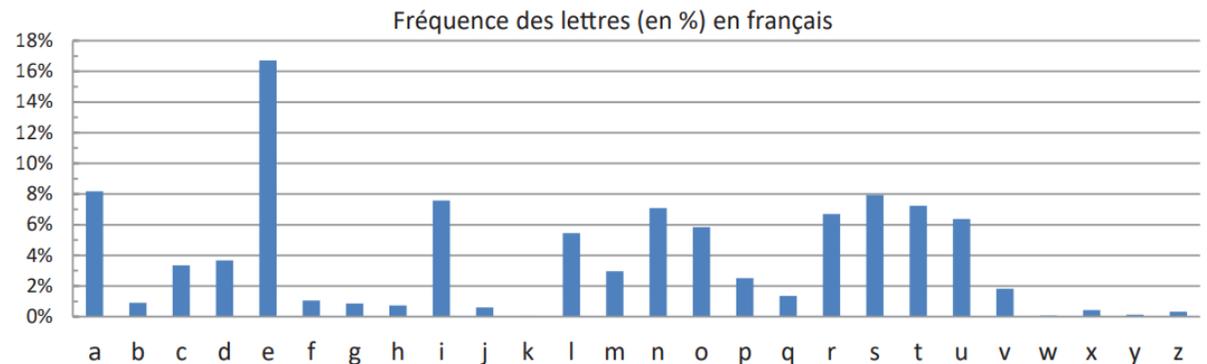
Etape 2 :

En s'aidant du graphe ci-contre, remplis la 3^e ligne du tableau en associant à chaque symbole la lettre la plus probable.

Etape 3 : Décode le message !

.....

.....



< L'art de cacher un message – chiffrement affine >

Principe et exemple

Principe de la méthode de chiffrement affine

Le texte chiffré s'obtient en remplaçant chaque lettre du texte initial par la lettre correspondant à la valeur numérique obtenue par le calcul du reste par de l'expression affine ($ax + b$) où x est la valeur du texte initial.

Exemple avec la clé (7, 5) qui est associée à la fonction affine définie par $f(x) = 7x + 5$

Pour faciliter le cryptage et le décryptage, on utilise un tableau de chiffrage. Voici comment :

➤ On remplace chaque lettre de l'alphabet par son chiffre correspondant de 0 à 25 :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

➤ Chaque lettre claire est d'abord remplacée par son équivalent numérique x puis chiffrée par le calcul du reste par 26 de $f(x) = 7x + 5$.

Si on veut crypter la lettre C,

- le nombre correspondant à C est 2
- $f(2) = a \times 2 + b = 7 \times 2 + 5 = 14 + 5 = 19$
- la lettre correspondant à 19 est T
- C est codé par la lettre T

Si on veut crypter la lettre M,

- le nombre correspondant à M est 12
- $f(12) = 12 \times 7 + 5 = 84 + 5 = 89$
- le problème est que 89 est supérieur à 26 et ne correspond à aucune lettre mais $89 = 3 \times 26 + 11$ donc le nombre qui code M est 11 (reste de la division euclidienne de 89 par 26)
- la lettre correspondant à 11 est L
- M est codé par la lettre L

Entraînement

On utilise la clé (7,5) qui est associée à la fonction affine :

$$f(x) = 7x + 5$$

1) Compléter le tableau suivant :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
		19										11	
		T										L	

O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

Attention : on ne peut pas faire un simple décalage de lettres comme dans le code César, il faut faire le calcul pour chaque lettre de l'alphabet.

2) Chiffrer MATHEMATIQUES :

3) Déchiffrer KUFWZ :