

Turing/Enigma 2: la battaglia dei codici, le macchine

Storia dell'Informatica
a.a. 2018/19

- Nascondere le informazioni
- The Imagination Game 3: l'Enigma
- The Imagination Game 4: le altre macchine

- Un esigenza antica
- Crittografia
 - L'informazione è un testo
 - Codificato in un alfabeto di simboli
 - Crittare/decrittare: funzione su stringhe di simboli
- Steganografia
 - Un contesto più generale di “nascondimento”
 - Informazioni non necessariamente testuali

- Dagli antichi maestri
 - Usare il corpo delle persone
 - Tavole di cera, cinghie e bastoni

- Piu recenti
 - Inchiostri speciali
 - Microdot

- Anche digitali
 - Bit meno significativi nelle immagini
 - Sfruttare l'interpretazione di un sorgente



- G.A. Cignoni, F. Luccio, “La crittografia e l’Enigma”, UniPi News, 3 aprile 2015
- Luccio & al., “Elementi di crittografia”, Pisa University Press, 2015
- G.A. Cignoni, “The Imagination Game”, MSC UniPi, 14 e 21 marzo 2015