

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

Storia dell'Informatica  
a.a. 2021/22

- 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: funzioni su stringhe di simboli
- Steganografia
  - Un contesto più generale di “nascondimento”
  - Informazioni e funzioni 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”, L’Enigma, Le altre macchine, PaginaQ, 2015/18