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

Storia dell'Informatica
a.a. 2026/27

contenuti

- Nascondere le informazioni
- Non solo crittografia... cenni
- The Imagination Game 3: l'Enigma
- The Imagination Game 4: le altre macchine

nascondere le informazioni

- 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

esempi di steganografia

- 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

riferimenti

- G.A. Cignoni, F. Luccio, “La crittografia e l’Enigma”, UniPi News, 3 aprile 2015

- G.A. Cignoni, “L’Enigma, Le altre macchine”, PaginaQ, 2015/18