

Advanced Encryption Standards (AES). Algoritmid MARS, Serpent, RC6

Erika Matsak, PhD

1

Advanced Encryption Standards (AES)

2. 01. 1997 teatas NIST (National Institute of Standards and Technology <http://csrc.nist.gov/>) uue standardi väljatöötamisest. Eesmärgiks oli töötada välja uus standard, mis asendaks DES'i Umbes üheksa kuud hiljem, 12. septembril esitati algoritmidele järgmised nõudmised:

- Algoritm peab olema sümmeetriline, realiseeritud plokkšifrina, plokki suurus peab toetama 128 bitti ning võtme pikkus peab toetama 128, 192 ja 256 bitti
- 20. augustil 1998a esimesel AES konverentsil valiti 15 kandidaati.
- Teine AES konverents toimus märtsis 1999. Arutati algoritmide testimise tulemusi
- Augustis 1999 valitud 5 finalist: MARS, RC6™, Rijndael, Serpent ja Twofish

2

Advanced Encryption Standards (AES)

- Kõik viis finalist kasutavad oma algoritmides plokkšifreerimist, iga ühel on meetod alamvõtmete tekitamiseks, lähtudes sisestatud võtmest. Raundide funktsioonid kasutavad igal raundil oma alamvõtmeid. Esimeseks ja viimaseks operatsiooniks on algoritmides mõned vormid andmete ja võtmete "segamisest"
- Olid ka mõned teised tehnilised omadused. Neli finalist kasutasid S-box-e (AxB bitine sisend asendati B bitise väljundiga). Kolm finalist kasutasid Feistel'i võrku. Ülejäänud kaks finalist kasutasid Feistel'i võrgu asemel tervet plokki (mitte jagades seda vasakuks ja paremaks osaks) ning teostati sellega teisendusi, sh lineaarseid teisendusi

3

AES finalistide lühikirjeldused

- **MARS** teostab teisendusi järgmises järjekorras: liitmine võtmega, 8 raundi permutatsioon ilma võtmeta, seejärel 8 raundi permutatsioon koos võtmega, siis 8 raundi pöördpermutatsioon koos võtmega ja lõpuks 8 viimast raundi pöördpermutatsioon ilma võtmeta. Need 16 raundi, mis on võtme kasutamise nimetatatakse krüptotuumaks. Selle sees kasutatakse 32-bitist võtme korrutamist, registrite nihutamist, ning liitmist võtmega. Raundid ilma võtmeta kasutavad kaks 8x18 bitist S-bose, liitmist ja XOR. Kõikide raundide juures kasutatakse modifitseeritud Feistel'i võrku, kus ¼ andmetest mõjutab ¼ andmeid. Nimetatud algoritm on esitatud IBM poolt.

4

AES finalistide lühikirjeldused

- **RC6** on parametrizeeritav šifreerimisalgoritmide pere, milles kasutatakse Feistel'i võrku. AES'i jaoks oli tehtud ettepanek kasutada 20 raundi. Raundi funktsioon kasutab muutuvaid tsükilisi registri nihutamisi, mida arvutatakse ruutfunktsiooni abil andmetest. Samuti sisaldavad raundid korrutamist (mod 32), liitmist, XOR ning võtmega liitmist. RC6 on esitatud labori RSA poolt.

5

AES finalistide lühikirjeldused

- **Rijndael** algoritm kasutab lineaarseid asendusteisendusi ning 10, 12 või 14 raundi, sõltuvalt võtme pikkusest. Andmete plokk jagatakse baitide massiivideks, ning iga operatsioon on bait-oriinteeritud. Raundi funktsioon koosneb neljast kihist. Esimeses kihis rakendatakse 8x8 S-box'e. Teine ja kolmas kiht kasutavad lineaarset permutatsiooni, kus read vaadeldakse kui massiive nihutamiseks ning tulbad segatakse. Neljandas kihis teostatakse XOR alamvõtmete baitidega. Algoritm on esitatud Joan Daemen'i (Proton World International) ja Vincent Rijmen'i (Katholieke Universiteit Leuven) poolt.

6

AES finalistide lühikirjeldused

- **Serpent** kasutab lineaarseid asendusteisendusi ning 32 raundi. Algoritm on alg- ning lõpp-permutatsioonid, mis kergendavad alternatiivset režiimi *bitslice*. Raundi funktsioon koosneb kolmest kihist: XOR võtmega, paralleelne rakendus ühest kaheksast S-boxist ning lineaarne permutatsioon. Viimasel raundil on kiht XOR'ga asendatud lineaarse teisendusega. Algoritm on esitatud Ross Anderson'i (University of Cambridge), Eli Biham'i (Technion) ja Lars Knudsen'i (University of California, San Diego) poolt.

7

AES finalistide lühikirjeldused

- **Twofish** on Feisteli võrk 16 raundiga. Feisteli võrku on natuke modifitseeritud ühebitiste rotatsioonide kasutamisega. Raundi funktsioon mõjutab 32-bitist sõna neljast võtmest sõltuvate S-Boxiga, mille tulemus korrutatakse spetsiaalse 4x4 maatriksiga, sellele järgneb pseudo-Hadamari teisendus (Pseudo-Hadamard Transform, PHT) ning võtme lisamine. Algoritm oli esitatud järgmiste inimeste ja asutuste poolt: Bruce Schneier, John Kelsey ja Niels Ferguson (Counterpane Internet Security, Inc.), Doug Whiting (Hi/fn, Inc.), David Wagner (University of California, Berkley) ning Chris Hall (Princeton University).

8

AES hindamiskriteeriumid

- Kolmas AES konverents toimus aprillis 2000. Konverentsil arutati esitatud algoritmide kohta esitatud kommentaare. Avalik arutelu lõpetati 15.mai 2000.
- Hindamiskriteeriumid olid jagatud kolmeks:
 - Turvalisus
 - Hind
 - Algoritmi ja realisatsiooni karakteristikud
- Turvalisus on väga oluline faktor, siin analüüsitakse algoritmi matemaatilisi aluseid, väljundandmete juhuslikust ning suhtelist turvalisust võrreldes teiste kandidaatidega.
- Hind peegeldab nõudeid litsentseerimisele, arvutuste efektiivsusele (kiirusele) erinevate riistvaraliste platvormide korral ning nõudmisi mälule. AES eesmärgiks oli leida avatud/tasuta litsentsiga algoritme. Seejuures arutati intellektuaalse omandi ning võimalike konfliktidega seotud probleeme.
- Algoritmi ja realisatsiooni karakteristikud: paindlikus, algoritmi lihtsus, riistvaraline ja tarkvaraline vastavus.

9

AES hindamiskriteeriumid

Kiirus. Krüpteerimine ja dekrüpteerimine erinevatel platvormidel

	32 bitine protsessor (C)	32 bitine protsessor (Java)	64 bitine protsessor (C ja Assembler)	8 bitine protsessor (C ja Assembler)	32 bitine smart-kaart (ARM)	Digital signal protsessor
MARS	II	II	II	II	II	II
RC6	I	I	II	II	I	II
Rijndael	II	II	I	I	I	I
Serpent	III	III	III	III	III	III
Twofish	II	III	I	II	III	I

I- kõige kiirem, III kõige aeglasem

10

AES hindamiskriteeriumid

Operatsioonid võtmetega, alamvõtmete genereerimine (key derivation)

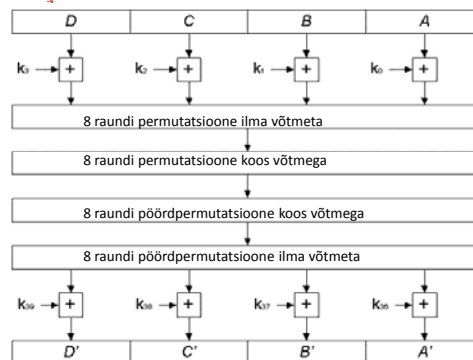
	32 bitine protsessor (C)	32 bitine protsessor (Java)	8 bitine protsessor (C ja Assembler)	8 bitine protsessor (C ja Assembler)	Digital signal protsessor
MARS	II	II	III	II	II
RC6	II	II	II	III	II
Rijndael	I	I	I	I	I
Serpent	III	II	II	III	I
Twofish	III	III	III	II	III

Kiirust mõjutavad samuti võtme pikkus ja plokkifri režiim (näiteks ECB - Electronic Codebook Mode või mõni teine)

11

Iga plokk -32 bitti

Algoritm MARS



12

Algoritm MARS, permutatsioon ilma võtmeta

Algoritm kujutab endast laiendatud Feistel'i võrku. Igal raundil töödeldakse üks alamplokk ning vastava operatsiooniga (liitmine või XOR) pannakse kokku teiste alamplokkidega, seejärel vahetatakse kohad. Konkreetset teisenõud sõltuvad raundi numbrist. Mõnede raundide vahel on ka lisaoperatsioone.

Algoritm MARS, permutatsioon ilma võtmeta

- Raundil 0 ja 4, peale seda, kui S1 S-boxi tulemus on pandud kokku operatsiooniga XOR alamplokkiga D, enne kirjutamist alamplokki C, teostatakse lisaks ka liitmist (mod 2^{32}) alamplokkiga A.
- Raundil 1 ja 5 alamplokk B analoogiliselt liidetakse alamplokkiga A ($A=A+B$).
- Algoritmi autorite sõnul muudavad nimetatud sammud algoritmi tunduvalt kindlamaks krüptoanalüüsi vastu.
- 32 bitine sõna, jagatud 8 osaks, sisestatakse S-boxi. Kui esimese osa bittidest koosneb 0-dest (vastav kümnendarv samuti 0), siis S-Boxi tulemus on arv, mis paikneb lahtris 0, ehk: 09D0C479. Kui mingile osale vastav kümnendarv arv on 1, siis tulemuseks on vastavalt teises lahtris paiknev arv, ehk: 28C8FFED. www.tlu.ee/~matsak/crypto/MARS_S_boxid.doc

Algoritm MARS, permutatsioon koos võtmeta

Permutatsioon E laiendab sisestatud 32bitise sõna kolmeks 32 bitiseks sõnaks. Iga saadud O-osaga teostatakse vastavaid operatsioone alamplokkidega. Viimases alamplokis A nihutatakse registri bitte 13 positsiooni võrra vasakule.

Algoritm MARS, permutatsioon E

I - sisestatud 32 bitti
 r – raundi number, alustades 0-st selle krüptotuumas sees
 S - S-boxide S_0 ja S_1 ühendi kasutamine ($S_0 \cup S_1$), 512 väärtust, tulemus valitakse lähtudes sõna esimesest 9 bitist.
 O' tähendab, et registri nihutamiseks kasutatakse antud 5 bitiga esitatud kümnendarvu.

$O_2 = 1$,
 $O_3 = O_2 \lll 13$,
 $O_2 = O_2 + k_{2r+4} \pmod{2^{32}}$,
 $O_3 = O_3 * k_{2r+5} \pmod{2^{32}}$,
 $O_3 = O_3 \lll 5$,
 $O_1 = S(O_2)$,
 $O_1 = O_1 \oplus O_3$,
 $O_2 = O_2 \lll O_3'$,
 $O_3 = O_3 \lll 5$,
 $O_1 = O_1 \oplus O_3$,
 $O_1 = O_1 \lll O_3'$

Algoritm MARS, pöördpermutatsioon koos võtmeta

“otse” permutatsiooni ja pöördpermutatsiooni vahe seisneb selles, et operatsioonide järjekord alamplokkide B,C ja D ja plokki E väljundite $O_1...O_3$ vahel on muutunud.

Algoritm MARS, pöördpermutatsioon ilma võtmeta

“Otse” permutatsiooni ja pöördpermutatsiooni vahe on siin märgatavam. Nii nagu “otse” permutatsiooni juures on siin ka lisaoperatsioonid mõningate raundide lõpus.

Raundidel 1 ja 5, peale S_0 tulemuse ning alamplokki D kokku arutamist operatsiooniga XOR, enne kui andmed kirjutatakse uutele kohtadele, teostatakse lahutamine A ja B vahel, ehk $B=A-B \pmod{2^{32}}$

Raundidel 2 ja 6 teostatakse lahutamine alamplokkide C ja B vahel, ehk $B=C-B \pmod{2^{32}}$.

Algoritm MARS, alamvõtmete genereerimine

- Võti saab olla erineva pikkusega 128 kuni 448 bitti, 32 biti-kordne.
- Genereeritakse 40 alamvõtit (igaüks 32 bitti) lähtudes antud võtmest
- 1. Moodustatakse ajutine massiiv $T_0 \dots T_{14}$:
 - $T_0 = K_{10}$,
 - $T_1 = K_{11}$,
 - ...
 - $T_{n-1} = K_{1n-1}$,
 - $T_n = n$,
 - $T_{n+1} = T_{n+2} = \dots = T_{14} = 0$,
 kus $K_{10} \dots K_{1n-1}$ on esialgne võti, n on selle võtme suurus sõnades, kus ühe sõna pikkus on 32 bitti (ehk 4 kuni 14).

19

Algoritm MARS, alamvõtmete genereerimine

```

for (j=0; j<4; j++) {
  for (i=0; i<14; i++){
    Lineaarne teisendus:
       $T_i = T_i \oplus ((T_{i-7 \bmod 15} \oplus T_{i-2 \bmod 15}) \lll 3) \oplus (4i + j)$ 
      kus i on iteratsiooni number
  }
  for (j=0; j<4; j++) {
    for (i=0; i<14; i++){
      Massiivi T permutatsioon:
         $T_i = (T_i \oplus S(\text{low 9 bit of } T_{i-1 \bmod 15})) \lll 9$ 
    }
    Valitakse 10 elementi ja paigutatakse uude, laiendatud võtmete massiivi
  }
  for (j=0; j<4; j++) {
    for (n=0; n<10; n++){
       $k_{10+jn} = T_{4n \bmod 15}$ 
    }
  }

```

20

Algoritm MARS, alamvõtmete genereerimine

- Genereeritud alamvõtmetele esitatakse nõudmised:
 - Need alamvõtmed, mida rakendatakse funktsiooni E juures, ehk alamvõtmed paaritute indeksitega vahemikus k_5 kuni k_{35} (kaasa-arvatud!) peavad olema paaritud arvud. Kusjuures just kaks esimest bitti peavad olema 1-d.
 - Samad alamvõtmed ei tohi sisaldada 10 järjest seisvat nulli (0) või ühte (1)

21

Algoritm MARS, alamvõtmete genereerimine

- Selleks, et meie alamvõtmed rahuldaksid nõudmisi, tuleb sooritada järgmisi operatsioone:
- Kaks esimest bitti alamvõtmest asendada väärtusega "1". Vana väärtus salvestada muutujasse j . Tähistada uus alamvõti tervikuna sümboliga W .
 - Arvutata mask M , mida kasutatakse selleks, et välistada järjest paiknevaid nulle või ühtesid:
 - Panna maskis M arv 1 esitama neid bitte, mis vastavad alamvõtmes kümnele ühesugusele bitile (st kümme nulli järjest või kümme ühte järjest), teistsuguseid bitte esitagu antud maskis arv 0.
 - Nullida need bitid, mida maskis M tähistab arv 1 ja mis seejuures vastavad ühele järgmistest tingimustest:

$i < 2$;	$i = 31$;	$W_i \neq W_{i-1}$;	$W_i \neq W_{i+1}$;
-----------	------------	----------------------	----------------------
 - Kasutatakse korrigeerivaid arve B (S boxi väärtused 265, 266, 267, 268), ehk $B_0 = a4a8d57b$, $B_1 = 5b5d193b$, $B_2 = c8a8309b$, $B_3 = 73f9a978$. Viimasena tuleb arvutada lõplikud alamvõtmed:
 - $K_i = W \oplus ((B_j \lll K_{i-1}) \& M)$

22

Algoritmi MARS miinused ja plussid.

- Eriliselt keeruline struktuur, mis kasutab erinevat tüüpi raunde ja teeb keeruliseks algoritmi analüüsi ning samuti selle realiseerimise.
- Tekivad probleemid tarkvaralise realiseerimisega nendel platvormidel, mis ei toeta 32 bitist korrutamist ning registri nihutamist muutuva bittide arvuga.
- Ei saa efektiivselt realiseerida riistvaraliselt ning juhul, kui ressursid on piiratud.
- Kehvalt toetab võimalusi laiendada võtit "jooksvas" režiimis

Ainsaks plussiks on aga see, et šifreerimine ja dešifreerimine on praktiliselt ühtemoodi realiseeritav

23

Algoritm SERPENT

- Algoritm on loodud tuntud krüptoloogide poolt: Ross Anderson, Eli Biham, ning Lars Knudsen.
- Andmete plokk jagatakse neljaks alamplokkiks, iga alamploki suurus on 32 bitti.
- Algoritm sisaldab 32 raundi. Enne esimest raundi ja peale viimast raundi on spetsiaalne permutatsioon.



Ross Anderson,
15 .09.1956



Eli Biham



Lars Knudsen
21.02.1962

24

Algoritm SERPENT

0	32	64	96	1	33	65	97	2	34	66	98	3	35	67	99
4	36	68	100	5	37	69	101	6	38	70	102	7	39	71	103
8	40	72	104	9	41	73	105	10	42	74	106	11	43	75	107
12	44	76	108	13	45	77	109	14	46	78	110	15	47	79	111
16	48	80	112	17	49	81	113	18	50	82	114	19	51	83	115
20	52	84	116	21	53	85	117	22	54	86	118	23	55	87	119
24	56	88	120	25	57	89	121	26	58	90	122	27	59	91	123
28	60	92	124	29	61	93	125	30	62	94	126	31	63	95	127

Esimene permutatsioon

0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60
64	68	72	76	80	84	88	92	96	100	104	108	112	116	120	124
1	5	9	13	17	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	61
65	69	73	77	81	85	89	93	97	101	105	109	113	117	121	125
2	6	10	14	18	22	26	30	34	38	42	46	50	54	58	62
66	70	74	78	82	86	90	94	98	102	106	110	114	118	122	126
3	7	11	15	19	23	27	31	35	39	43	47	51	55	59	63
67	71	75	79	83	87	91	95	99	103	107	111	115	119	123	127

Lõpp-permutatsioon

Algoritm SERPENT

Raundi funktsioon on suhteliselt lihtne:

- 128 bitise võtme lisamine XOR operatsiooni abil
- S-boxid. 128 bitine plokk jagatakse neljaks osaks, kus iga ploki suurus on 32 bitti, iga blokk töödeldakse vastava S-boxiga ning saadud tulemused pannakse kokku konkatentsiooniga.
- Lineaarne teisendus

Korrige kasutatakse nelja ühesugust S-boxi, kokku on neid kaheksa, mida vahetatakse vastavalt raundile.

Algoritm SERPENT

Lineaarset teisendust saab teostada vastava tabeliga või valemite (algoritmi) abil.

$$W_0 = W_0 \lll 13;$$

$$W_2 = W_2 \lll 3;$$

$$W_1 = W_1 \oplus W_0 \oplus W_2;$$

$$W_3 = W_3 \oplus W_2 \oplus (W_0 \lll 3);$$

$$W_1 = W_1 \lll 1;$$

$$W_3 = W_3 \lll 7;$$

$$W_0 = W_0 \oplus W_1 \oplus W_3;$$

$$W_2 = W_2 \oplus W_3 \oplus (W_1 \lll 7);$$

$$W_0 = W_0 \lll 5;$$

$$W_2 = W_2 \lll 22;$$

Algoritm SERPENT

Ühe raundi teisendusi saab esitada ka ühe valemi abil:

$$Y = L(S'_{(i \bmod 8)}(X \oplus K_i)),$$

kus X ja Y on vastavalt ploki sisend- ja väljundandmed
 i – raundi number
 K_i – raundi võti
 L_i – lineaarne teisendus
 S' – tähendab paralleelset S-boxide kasutamist

Viimane raund erineb teistest:

$$Y = S'_7(X \oplus K_{31}) \oplus K_{32}.$$

SERPENT. Võtmete laiendamine

- SERPENTI võti saab olla suvalise suurusega kuni 256 bitti. Raundis kasutatakse 128 bitist alamvõtit.
- Lühike võti kõigepealt "pikendatakse" järgmiste sammude abil:
 - Lisatakse bitt "1" paremale
 - Seejärel kirjutatakse arvu "0" paremale, kuni võtme pikkus on 256 bitti.
 - Alustatakse võtme laienduse protseduuriga:
 - 256 bitti jagatakse kaheksaks osaks (iga osa 32 biti) $\{w_0, w_3\}$
 - Saadud osad ("sõnad") kasutatakse algandmetena selleks, et arvutada "sõnade" jada $w_1 \dots w_{131}$.

$$w_i = (w_{i-8} \oplus w_{i-5} \oplus w_{i-3} \oplus w_{i-1} \oplus \phi) \lll i, 1, 1,$$

ümardatud kuldloike murdosas $\phi = (\sqrt{5} - 2)/2$
 ehk 9E3779B9

SERPENT. Võtmete laiendamine

S-boxide kasutamine alamvõtmete arvutamiseks

$$K_0 = S_3(\{w_0, w_1, w_2, w_3\});$$

$$K_1 = S_2(\{w_4, w_5, w_6, w_7\});$$

$$K_2 = S_1(\{w_8, w_9, w_{10}, w_{11}\});$$

$$K_3 = S_0(\{w_{12}, w_{13}, w_{14}, w_{15}\});$$

$$K_4 = S_7(\{w_{16}, w_{17}, w_{18}, w_{19}\});$$

$$K_5 = S_6(\{w_{20}, w_{21}, w_{22}, w_{23}\});$$

$$K_6 = S_5(\{w_{24}, w_{25}, w_{26}, w_{27}\});$$

$$K_7 = S_4(\{w_{28}, w_{29}, w_{30}, w_{31}\});$$

...

$$K_{31} = S_4(\{w_{124}, w_{125}, w_{126}, w_{127}\});$$

$$K_{32} = S_3(\{w_{128}, w_{129}, w_{130}, w_{131}\}).$$

S-boxid

S ₀	3	8	15	1	10	6	5	11	14	13	4	2	7	0	9	12
S ₁	15	12	2	7	9	0	5	10	1	11	14	8	6	13	3	4
S ₂	8	6	7	9	3	12	10	15	13	1	14	4	0	11	5	2
S ₃	0	15	11	8	12	9	6	3	13	1	2	4	10	7	5	14
S ₄	1	15	8	3	12	0	11	6	2	5	4	10	9	14	7	13
S ₅	15	5	2	11	4	10	9	12	0	3	14	8	13	6	7	1
S ₆	7	2	12	5	8	4	6	11	14	9	1	15	13	3	10	0
S ₇	1	13	15	0	14	8	2	11	7	4	12	10	9	3	5	6

31

SERPENT. Plussid ja miinused

plussid	miinused
Lihne ülesehitus kergendab analüüsi, mille eesmärk on leida nõrgad kohad.	On kõike aeglasem finalistide sees
Efektiivselt realiseeritav riistvaraliselt ja tingimustes, kus ressursid on piiratud	Šifreerimine ja dešifreerimine on väga erinev ja vajab eraldi realiseerimise
On võimalik lihtsal viisil modifitseerida eesmärgiga kaitsta rünnete eest	Protsesside paralleelne kasutamine on realiseeritav piirangutega

32

Algoritm RC6

- Algoritmi töötati välja aastal 1998.
- RSA Laboratories <http://www.rsa.com/rsalabs/>
 - Ronald Linn Rivest
 - Matt Robshaw
 - Ray Sidney
 - Yiqun Lisa Yin
- Algoritmi sisendiks on lisaks võtme sõna, mille suurus w=32 (algoritm šifreerib korraga plokki 4-st sõnast), raundide arv R=20, võtme suurus Baitides (16 Baiti ehk 128 bitti, 24 Baiti ehk 192 bitti või 32 Baiti, ehk 256 bitti).



Ronald L. Rivest 1947



Matt Robshaw

Algoritm RC6

$$B = B + K_0 \text{ mod } 2^{32};$$

$$D = D + K_1 \text{ mod } 2^{32};$$

$$A = A + K_{42} \text{ mod } 2^{32};$$

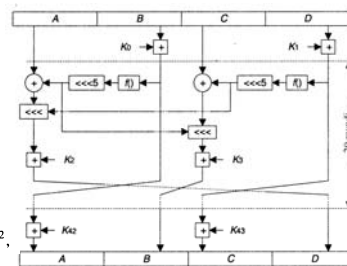
$$C = C + K_{43} \text{ mod } 2^{32};$$

$$t_1 = f(B) \lll 5;$$

$$t_2 = f(D) \lll 5;$$

$$A = ((A \oplus t_1) \lll t_2) + K_{2i} \text{ mod } 2^{32};$$

$$C = ((C \oplus t_2) \lll t_1) + K_{2i+1} \text{ mod } 2^{32};$$



Bittide nihutamise arvu saamiseks tuleb kasutada 5 esimest bitti muutujates t2 ja t1

$$f(x) = x * (2x + 1) \text{ mod } 2^{32}.$$

Algoritm RC6

```

B = B + K[0]
D = D + K[1]
for i = 1 to r do {
    t1 = (B(2B + 1)) <<< 5
    t2 = (D(2D + 1)) <<< 5
    A = ((A ^ t1) <<< t2) + K[2i]
    C = ((C ^ t2) <<< t1) + K[2i + 1]
    (A, B, C, D) = (B, C, D, A)
}
A = A + K[2r + 2]
C = C + K[2r + 3]
    
```

35

Algoritm RC6, võtmete laiendus

- Kokku on vaja 2R+4, ehk K₀...K₄₃ alamvõtmeid

$$K_0 = P_{32}; \quad P_{32} = B7E15163;$$

$$K_{i+1} = K_i + Q_{32}, \quad Q_{32} = 9E3779B9.$$

P32 ja Q32 on pseudo-juhuarvud, mis on saadud matemaatilistest konstantidest ε ja φ sel moel, et nende murdosa korrutati arvuga 2³² ja seejärel ümardati lähima paaritu täisarvuni.

Tsükliiliselt teostatakse järgmisi arvutusi

$$A = K_i = (K_i + A + B) \lll 3;$$

$$B = K_j = (K_j + A + B) \lll (A + B);$$

i, j, A ja B on vahemuutujad ning nende väärtused on esialgu 0
Kl on algne võti, mis koosneb c tk 32 bittist sõnast. Teostatakse 3c ringi.

$$i = i + 1 \text{ mod } 44;$$

$$j = j + 1 \text{ mod } c.$$

Algoritm RC6, võtmete laiendus

```

K[0]=Pw
for i=1 to 2r+3 do{
  K[i]=K[i-1]+Qw }
A=B=i=j=0 v=3
max{c,2r+4}
for s=1 to v do {
  A=K[i]=(K[i]+A+B)<<<3
  B=KL[j]=(KL[j]+A+B)<<<(A+B)
  i=(i+1) mod (2r+4)
  j=(j+1) mod c }

```

37

Algoritm RC6. Plussid, miinused

Plussid	Miinused
Lihtne algoritmi struktuur kergendab selle analüüsi.	Šifreerimise kiirus sõltub otseselt sellest, kas platvorm toetab 32bitist korrutamist ning sellest, kas bittide ümberpaigutus toimub muutuva arvuga või mitte.
Seejuures, antud algoritm on jätkuvalt algoritmile RC5, mis oli väga põhjalikult analüüsitud juba enne AES konkursi.	Raskesti realiseeritav riistvaraliselt piiratud tingimustes.
Kõige kiirem algoritm finalistidest 32 bitistel platvormidel	Rünnete eest raskesti kaitsstav
Šifreerimine ja dešifreerimine on peaaegu identne	Ei toeta täielikult "jooksvat" võtmete laiendust.
	Protsesside paralleelne kasutamine on realiseeritav piirangutega