

## **ПЕРЕДАЧА ДАНИХ В МОДЕЛІ ГРИ ІЗ ЗАХИСТОМ ДАНИХ**

***Д.В. ХАЛІЙ<sup>1\*</sup>, В.М. ГУГНІН<sup>2</sup>, В.В. ЛИМАРЕНКО<sup>2</sup>***

<sup>1</sup> студент кафедри обчислювальної техніки та програмування, НТУ «ХПІ», Харків, УКРАЇНА

<sup>2</sup> старший викладач кафедри обчислювальної техніки та програмування, НТУ «ХПІ», Харків, УКРАЇНА

\* email: dmitriyhaliy@mail.ru

В даній роботі розглянуто питання захисту даних при передачі їх через мережу Інтернет в моделі мережної гри.

У сучасних іграх при передачі даних через мережу Інтернет використовується безліч різноманітних способів шифрування, під час навіть відразу декілька з них. При цьому простих засобів шифрування недостатньо для захисту даних, особливо якщо йдеться про внутрішньоігрові покупки за реальні гроші. При розробці будь-яких ігор, що мають он-лайн покупки, захист переданих даних є досить важливим питанням. Потрібно враховувати, що процес шифрування/дешифрування даних не повинен уповільнювати роботу самої програми, оскільки ця робота проходить в режимі реалтайм. Отже створення системи захисту даних, що має достатній рівень шифрування та не уповільнює роботу програми – є важливим і достатньо складним завданням.

При реалізації проекту для вирішення даного завдання було використано:

– алгоритм RSA з асиметричним ключем, причому ключі при кожній передачі даних будуть змінюватися на обох сторонах, як на передавальній, так і на приймальній. Цей підхід забезпечить кращу надійність захисту за рахунок того, що навіть у разі перехоплення даних третя особа не зможе швидко підібрати закритий ключ і розшифрувати ці дані. Сам ключ на момент його злому (підбору) вже стане не актуальним, бо буде використовуватися новий;

– хешування переданих даних. Завдяки цьому навіть у разі перехоплення, як даних, так і відкритого ключа, третя особа не зможе непомітно для кінцевого вузла змінити дані і передати їх, видавши за оригінальні.

Запропоновані рішення підвищать ступень захисту даних та безпеку їх передачі через мережу Інтернет.