



**JUSTIZ**  
JUSTIZRESSORT

Bundesministerium für Justiz

*Elektronischer Rechtsverkehr (ERV)*

# **Prüfzeichenberechnung für CYBERDOC und ARCHIVIUM**

Dateiname: FB\_Archiv\_Prüfzeichenberechnung

Version: 1.0 vom 13.06.2007

Ersteller: Franz Jambrich (franz.jambrich@brz.gv.at)

# 1 Dokumentinformation

## 1.1 Inhaltsverzeichnis

1	Dokumentinformation .....	2
1.1	Inhaltsverzeichnis.....	2
1.2	Änderungsverlauf.....	2
2	Einleitung .....	3
2.1	Zweck des Dokuments .....	3
2.2	Begriffsbestimmungen und Abkürzungen .....	3
3	Prüfsummenalgorithmus .....	4
3.1	Implementierung .....	4
3.2	Ablauf.....	5
3.3	Beispiele.....	5

## 1.2 Änderungsverlauf

Version	Datum	Ersteller	Kommentar
1.0	13.06.2007	Jambrich	erste veröffentlichte Version

## 2 Einleitung

### 2.1 Zweck des Dokuments

Der Zweck dieses Dokuments ist die Beschreibung des verwendeten Prüfsummenalgorithmus zur Berechnung des Prüfzeichens von CYBERDOC- und ARCHIVIUM-Dokumenten und dessen Anwendung auf die UrkundenID.

Das Prüfzeichen besteht aus 2 Zeichen.

Inhaltlich wurden viele Teile aus den Schriftstücken "Spezifikation Konsistenzprüfung der Archivium Dokumentenarchivs Zugriffscodes V1.0" und "Spezifikation Konsistenzprüfung des Cyberdoc Zugriffscodes V1.2" der Firma Siemens übernommen.

### 2.2 Begriffsbestimmungen und Abkürzungen

CRC	Cyclic Redundancy Check – Zyklische Redundanzprüfung
CN	Common Name – Ein Teil des Antragstellernamens enthält den Konstanten Wert: "UZS-BMJ.BRZ.GV.AT"

## 3 Prüfsummenalgorithmus

Als Prüfsummenalgorithmus kommt eine Prüfsumme zum Einsatz.

Dieser Wert hat die Länge eines Bytes.

Bei einer 1 Byte Prüfsumme ergeben das 2 Zeichen aus 0-9 und A-F,

z.B. für 0x3f „3F“ oder 0xa0 „A0“.

### 3.1 Implementierung

Hier eine C Funktion, die eine bereits vordefinierte Wertetabelle benützt.

```

BYTE CRC8(BYTE crc, LPBYTE pbData, DWORD cbData)
{
    BYTE pbLookAhead[256] = {
        0x00, 0x07, 0x0E, 0x09, 0x1C, 0x1B, 0x12, 0x15,
        0x38, 0x3F, 0x36, 0x31, 0x24, 0x23, 0x2A, 0x2D,
        0x70, 0x77, 0x7E, 0x79, 0x6C, 0x6B, 0x62, 0x65,
        0x48, 0x4F, 0x46, 0x41, 0x54, 0x53, 0x5A, 0x5D,
        0xE0, 0xE7, 0xEE, 0xE9, 0xFC, 0xFB, 0xF2, 0xF5,
        0xD8, 0xDF, 0xD6, 0xD1, 0xC4, 0xC3, 0xCA, 0xCD,
        0x90, 0x97, 0x9E, 0x99, 0x8C, 0x8B, 0x82, 0x85,
        0xA8, 0xAF, 0xA6, 0xA1, 0xB4, 0xB3, 0xBA, 0xBD,
        0xC7, 0xC0, 0xC9, 0xCE, 0xDB, 0xDC, 0xD5, 0xD2,
        0xFF, 0xF8, 0xF1, 0xF6, 0xE3, 0xE4, 0xED, 0xEA,
        0xB7, 0xB0, 0xB9, 0xBE, 0xAB, 0xAC, 0xA5, 0xA2,
        0x8F, 0x88, 0x81, 0x86, 0x93, 0x94, 0x9D, 0x9A,
        0x27, 0x20, 0x29, 0x2E, 0x3B, 0x3C, 0x35, 0x32,
        0x1F, 0x18, 0x11, 0x16, 0x03, 0x04, 0x0D, 0x0A,
        0x57, 0x50, 0x59, 0x5E, 0x4B, 0x4C, 0x45, 0x42,
        0x6F, 0x68, 0x61, 0x66, 0x73, 0x74, 0x7D, 0x7A,
        0x89, 0x8E, 0x87, 0x80, 0x95, 0x92, 0x9B, 0x9C,
        0xB1, 0xB6, 0xBF, 0xB8, 0xAD, 0xAA, 0xA3, 0xA4,
        0xF9, 0xFE, 0xF7, 0xF0, 0xE5, 0xE2, 0xEB, 0xEC,
        0xC1, 0xC6, 0xCF, 0xC8, 0xDD, 0xDA, 0xD3, 0xD4,
        0x69, 0x6E, 0x67, 0x60, 0x75, 0x72, 0x7B, 0x7C,
        0x51, 0x56, 0x5F, 0x58, 0x4D, 0x4A, 0x43, 0x44,
        0x19, 0x1E, 0x17, 0x10, 0x05, 0x02, 0x0B, 0x0C,
        0x21, 0x26, 0x2F, 0x28, 0x3D, 0x3A, 0x33, 0x34,
        0x4E, 0x49, 0x40, 0x47, 0x52, 0x55, 0x5C, 0x5B,
        0x76, 0x71, 0x78, 0x7F, 0x6A, 0x6D, 0x64, 0x63,
        0x3E, 0x39, 0x30, 0x37, 0x22, 0x25, 0x2C, 0x2B,
        0x06, 0x01, 0x08, 0x0F, 0x1A, 0x1D, 0x14, 0x13,
        0xAE, 0xA9, 0xA0, 0xA7, 0xB2, 0xB5, 0xBC, 0xBB,
        0x96, 0x91, 0x98, 0x9F, 0x8A, 0x8D, 0x84, 0x83,
        0xDE, 0xD9, 0xD0, 0xD7, 0xC2, 0xC5, 0xCC, 0xCB,
        0xE6, 0xE1, 0xE8, 0xEF, 0xFA, 0xFD, 0xF4, 0xF3};

    for (DWORD i=0; (i < cbData); i++)
        crc = pbLookAhead[(crc ^ pbData[i]) & 0xff];
    return(crc);
}

```

