



ON-LINE SOUTĚŽ O TITUL DDM

PRO NEJLEPŠÍHO ŘEŠITELE ŠIFER – ZAČÁTEČNÍCI

Baví Tě lámat si hlavu nad různými rébusy, kvízy, šiframi, kódy? Že jsi zatím žádnou šifru nevyluštil (a)? To vůbec nevadí. Pro začátek stačí chuť luštit, bystrý rozum a trpělivost. Postupně získáš zkušenosti a luštění Ti půjde snáz.

Co týden až 14 dnů bude vyvěšen na webových stránkách pracovní list, který se bude skládat:

- teoretická část (vysvětleny principy, na kterých šifra stojí a nějaký příklad + návod na řešení),
- praktická část = soutěžní část (různě namíchané šifry, jejich obtížnost bude v úvodu označena *, lehčí bude mít * - 1 bod, středně obtížná ** - 2 body, obtížná *** - 3 body),
- tabulku, do které se šifry napíše + iniciály řešitele šifer. (přezdívka, jméno a příjmení, věk, kontakt).

Přezdívka	Jméno	Příjmení	Věk (např. 10 let)	Kontakt
Obtížnost	Název	Řešení šifry	Počet bodů	
Lehká *			1 bod	
Střední **			2 body	
Obtížná ***			3 body	

Řešením šifry je obvykle jedno slovo. Řešení nebude uváděno.

Pravidla: On-line soutěž, je pro všechny zájemce o řešení šifer, zábavnou formou. Vítězem se pak stává ten, co správně vyřeší nejvíce šifer (získá bodů za vyřešení). Každý soutěžící po vyřešení šifer zašle tabulku na email: irena.hencova@ddmporuba.cz a po provedení kontroly mu bude oznámen výsledek, tzn. zda byly šifry správně vyřešeny a kolik získal bodů do tabulky. Nemusí se řešit všechny šifry. Záleží na každém, co zvládne. Opravy nejsou možné po odeslání. Na konci každého měsíce bude vyvěšená výsledková listina soutěžících, kteří zde budou zveřejňováni pod přezdívkami. Do soutěže se lze kdykoliv přihlásit. Konec 31. května 2022.

ŠIFRY

Šifry jsou zápisy, u kterých nemusí být patrný jejich smysl na první pohled. Některé jsou jednodušší na rozlousknutí, ty se řeší pro zábavu. Jiné šifry jsou, ale mnohem těžší, bez počítače by se nerozluštily - ty slouží např. k utajení elektronické komunikace.

Šifry mohou obsahovat písmena, číslice, obrázky, ale obecně i zvuky, hudbu, film, cokoli nás napadne.

Jak se dají šifry luštit?

Zkus si odpovědět na následující otázky:

- Z jakých částí se šifra skládá? Co je uprostřed, co na kraji?
- Co se v šifře opakuje? Najdou se pravidelné skupiny? Z kolika prvků se skládají?
- Co si je v šifře podobné? Co se liší?
- Čemu se šifra nebo její část podobá? Kde jsi to už viděl(a)?
- Vyluštil jsem šifru až do konce?

Také je dobré mít po ruce papír a tužku, ideálně i čtverečkovaný papír. Pomocí čtvercové sítě si lze spoustu věcí lépe překreslit a jednoduše zaznamenat. Někdy se budou hodit i nůžky.

Kódování

Kódování je způsob, jak lze přepsat text pomocí jiných znaků. Od šifry se v jednom důležitém ohledu liší: Způsob přepisu, lze říci „překlad“, je známý. Důvodem, proč byla kódování vymyšlena, nebylo utajit obsah zpráv jako u šifer, ale naopak usnadnit předávání zprávy. Proto byla vymyšlena Morseova abeceda pro telegrafování, Braillovo písmo pro nevidomé nebo různá kódování pro počítače.

Abeceda a pořadí písmen

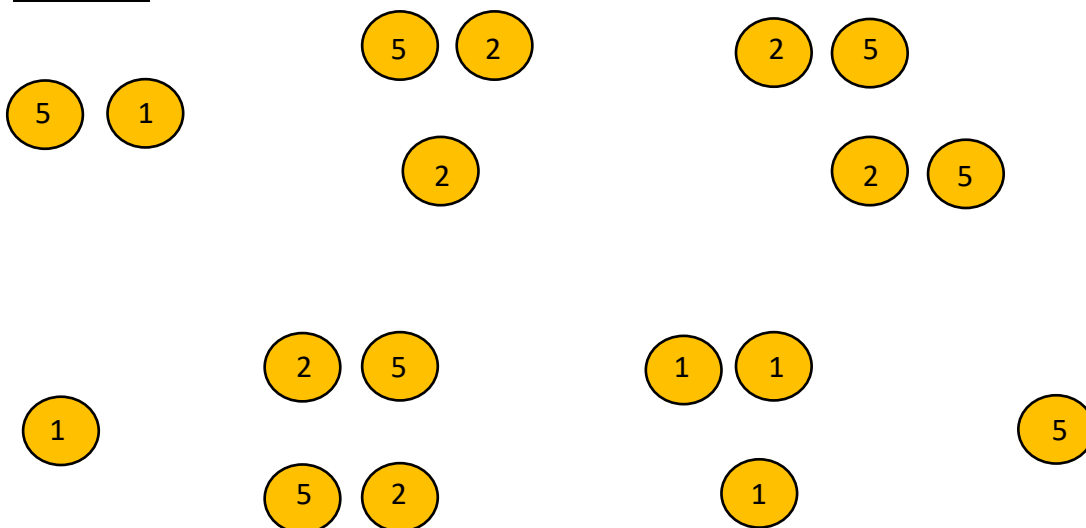
V rekreačním šifrování se nejčastěji používá tzv. anglická neboli mezinárodní abeceda. Má 26 písmen a neobsahuje písmena s háčky a čárkami. Protože jsou v celé této abecedě písmena pevně seřazena, můžeme právě tohoto pořadí písmen využít v šifře. Každému písmenu je přiřazeno jedno číslo. K zápisu pořadí se používají buď arabské, nebo římské číslice viz. tabulka jako příloha.

PŘÍKLADY

Která čísla si myslím? **

Měsíců v roce
Prstů na ruce
Fotbalistů v týmu
Dnů ve dvou týdnech
Kočičích životů
Sedm dvojic

Mince? **



Přezdívká	Jméno	Příjmení	Věk (např. 10 let)	Kontakt
Obtížnost	Název	Řešení šifry	Počet bodů	
Střední **	Myslím si číslo	LEKNIN	2 body	
Střední **	Mince	FINANCE	2 body	

Řešení:

Která čísla si myslím?

Určíte popsané počty: 12, 5, 11, 14, 9, 14. Převedením na písmena dostaneš slovo LEKNIN

Mince?

Když sečteš hodnoty mincí na jednotlivých hromádkách, dostaneš čísla 6, 9, 14, 1, 14, 3, 5. Těm odpovídají písmena hesla FINANCE