

Šifrovací pomůcka JTHTN



Přesuny:

- 1) Plán MHD + lístky
- 2) Využívat pravidla hry
- 3) Odhad dalšího postupu – dav

Pravidla:

- 1) Komunikace
- 2) Dotahování nápadů do konce
- 3) Luštit společně
- 4) Vše v šifře má smysl
- 5) Neupínat se na příliš zjevné a tradiční
- 6) Kontrolovat chyby, vlastnosti
- 7) Domácí příprava
- 8) Koukat vždy do pomůcek

Techniky:

- 1) Co má být řešení? Heslo, místo, asociace?
- 2) Vypisovat si vlastnosti – co jsou prvky, umístění (abs./rel.), sousedé, barvy, orientace
- 3) Počítání vlastností (i zcela jasných (má kostka fakt 6 stran?))
- 4) Vypisovat kompletně všechny informace
- 5) Psát poznámky
- 6) Hledat společné prvky
- 7) Brainstorming (co to připomíná)
- 8) Zpětné inženýrství
- 9) Zapisovat i alternativní řešení

Počty:

Sudé = dvojice něčeho	Dělitelné 5 = čísla v morseovce	
2 = morseovka (1-5 znaků), Braill (2x3), binární zápis	8 = 8 směrů, noty, planety, (bankovky), šachovnice (8x8), semafor, datum	26 = abeceda
3 = morseovka (1-5 znaků), římská čísla, kóta, semafor, Braill (2x3)	9 = telefonní číslo, (planety)	27 = kostka 3x3x3, EU, abeceda s CH
4 = 4 směry, kóta, roční období	2-9 = mobil s T9	30 – 31 = dny v kalendáři
3 – 4 = stisky na mobilu	10 = čísla (0 nebo 10), příkázání, slovní druhy	52 = týdny, karty
6 = 6 směrů v prostoru, světadíly, samohlásky, mince, kostka	12 = měsíce, hodiny, zvěrokruh, Pentomino	1-999 = čísla domů
7 = dny v týdnu, duha, světadíly, bankovky, jednotky SI	24 = hodiny, řecká abeceda	110-120 = periodická tabulka

Šifrovací pomůcka JTHTN



Obecné:

- 1) **Seskupování** podle vlastností
- 2) Posuzovat **jednotlivé prvky** nezávisle na ostatních
- 3) Co **chybí** nebo **přebývá** (třeba záměrné chyby)
- 4) Co je **společné** pro jednotlivé prvky
- 5) Které prvky se něčím **odlišují**?
- 6) **Dvojitá šifra** – první část šifruje druhou
- 7) **Umístění prvku nemusí být vlastnost** (důležitost jiných vlastností)

Zadání:

- 1) Něco **fyzicky** uvnitř šifry nebo na povrchu. Využití **originálního textu** (návod k použití). 3D **značky**, nápis **zezadu**, sledování pod úhlem, **název šifry**, **zajímavé znaky** v textu
- 2) Práce s **listem zadání** (otáčení, přehýbání)
- 3) **Počty** – znaky, písmena, slabiky, slova, samohlásky, souhlásky, mezery, velikosti úseček, bodů, vzdálenosti, rohy, objemy, barvy, úhlopříčky, průsečky, křížovky, dělitelnost, sudost
- 4) **Informace orgů** – hymna, „nezapomeň“, listy, nápovědy, popisy, abeceda
- 5) **Hodně písmen** – nápověda
- 6) **Stříhání**
- 7) **Škrtlé písmeno** = zkrácená abeceda

Nesouvislá písmena:

- 1) **Pořadí** – zepředu, zezadu, šnek (zepředu, zezadu, z kraje, ze středu), sloupce, řádky, úhlopříčky, ob x, podle něčeho v souřadnicích, po vlastnostech (zelený, velký, kolmý)
- 2) **Transpozice** = sloupce, úhlopříčky, pozpátku, podle plotu, spirála, cik cak, rastr, zepředu zezadu
- 3) **Substituce**, podle hesla
- 4) **Číst první**, poslední, sudá, lichá, první v prvním + druhá v druhém, x-tá, podle hesla písmena, slabiky, dvoj písmena slov, vět, odstavců.
- 5) **Frekvence znaků**
- 6) **A=Z**, heslo na počátku abecedy, abeceda na poloviny
- 7) **Přesmyčky**
- 8) **Osmisměrka**
- 9) Říci **shluk** písmen **nahlas**
- 10) Přerovnat slova (shluky písmen) jinak
- 11) Abeceda vepsaná do šachovnice

Text:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1) Popis cesty | 5) Návod v textu (např. odkaz na nějaký objekt) |
| 2) Texty písničků , básničků | 6) Číst zadání pozpátku (písmena, slova, věty) |
| 3) Latinské názvy | 7) Kontrola pravopisu (různé jazyky) |
| 4) Rozbor věty | 8) 1 písmeno první věty posunu o 1... |

Jiné:

- | | |
|--|--|
| 1) Práce s hodinami , kalendářem , biblií | 10) Rubikova kostka |
| 2) Grafika | 11) Řadící páka |
| 3) Leetspeek | 12) Nakreslit prvky na sebe |
| 4) Barvy - duha, semafor | 13) Analogie |
| 5) Nepodobné řádky – logické řady | 14) Desetinný zápis vs. zlomek |
| 6) Bludiště jdou rozdělit čárou nebo blokem | 15) Osy obrazců |
| 7) Pohyb tužky po papíru | 16) Nejsou slova názvy něčeho? |
| 8) Brailovo písmo , Morseovka | 17) Klávesnice , mobil (stisky tlačítek, T9) |
| 9) Periodická soustava prvků | 18) Námořnické označení pásem |
- 19) Systematické prozkoumání **mapy** (kouknout co místa spojuje navzájem, nebo s místem šifry) (propíchnout)(souřadnicový systém S1942)
 - 20) Práce s **odlišnými znaky** (ASCII, souřadnice mapy, vlajková abeceda, úhly)
 - 21) **Asociace / synonyma / homonyma/antonyma** (i podle písmen – lev = vlevo)
 - 22) Turistické **značky**, samec/samička, jiné **piktogramy**
 - 23) **Různé velikosti stejných prvků** = perspektiva
 - 24) Může něco na obrázku někam **spadnout / vzlétnout / odrazit se**

Výsledky:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1) Jiné jazyky | 3) Pozor na nestandardní tvary písmen |
| 2) Jiné dělení slov , shluků | 4) ABCD někdy neznamená písmena ale pořadí 1234 |



Desatero – metafory

Večerníčky

26 = abeceda, 12 = měsíce (mají různý počet dnů), vynechání souhlásek/samohlásek

Otočení známé věci – mapy, rozrůstající se počet = pořadí

Interpunkce = morseovka, rým – celé slovo vypsát

Písmena v kroužku – něčemu stíní, po použití odstranit

Trasa = pořadí, vzdušná čára

T9

Graf v Excelu

Spojení slov v mřížce 2D / 3D

Autoři = nápověda, druhy not – počítat

Chybí diakritika = vypsát slova, písmena

Text „roste“ napravo i nalevo od určitého bodu

Z vět vypsát frekvenci písmen, něco přebývá / chybí

Asociace

Binární zápis = ano/ne na x pozicích

Námořnická pásma

Bible

Metafora

Abeceda = pořadí

Názvy, zapisování nápadů

Čáry = spojovací linie

Funkce v office97 = pravopis

Duha, pořadí barev, součty pořadí

Nechybí / nepřebývá něco?

Latinské názvy

Co je v řadě = abeceda

Pomocná slova morseovky

Nápověda v textu, opakující se množství = rastr grafiky

Písmo ve Wordu, označit myší, změnit font

Noty – hrát

Rýmy = vypsát rytmus

Vigenerova šifra

Leetspeak

8 = datum DDMMRRRR

Ruční písmo = porovnání jednotlivých písmen

Noty = rozdělené takty nebo naopak nekonečné

Spisovná / nespisovná slova

Mapy států