

Enigma Übungen

Programmiere den Fisch so, dass er...

01 Zaehlen

...die Zahlen von 1 bis 10 aufsagt.

02 Alphabet

... das Alphabet aufssagt

03 Buchstabenzahl ansagen

... nach einem Wort fragt und die Anzahl Buchstaben im Wort sagt.

04 Buchstabenzahl ansagen besser

... nach einem Wort fragt und anschließend sagt: „Das Wort hat“ und anschließend sagt: „[Anzahl Buchstaben] Buchstaben“.

05 Buchstabenzahl ansagen noch besser

... nach einem Wort fragt und anschließend sagt: „Das Wort hat [Anzahl Buchstaben] Buchstaben“.

06 Der Fisch buchstabiert

... nach einem Wort fragt und anschließend die Buchstaben des Wortes einzeln aufsagt.

07 Der Fisch buchstabiert Möglichkeit 2

... das gleiche wie in der vorangehenden Aufgabe tut, nur die Variable nicht bei 1, sondern bei 0 beginnt.

08 Buchstaben einzeln in Liste eintragen

... nach einem Wort fragt und anschließend die Buchstaben des Wortes nacheinander einzeln in eine Liste einträgt

09 Buchstaben und ihr ASCII Wert einzeln in Liste eintragen

... nach einem Wort fragt und anschließend die Buchstaben des Wortes nacheinander einzeln in eine Liste „Buchstabenliste“ und die ASCII Codes der jeweiligen Buchstaben in eine andere Liste („ASCII-Liste“) einträgt.

10 Buchstaben ASCII Werte aus Liste vorlesen

Wie in der Voraufgaben, nur sagt der Fisch jeweils den eingetragenen Buchstaben und danach den jeweiligen ASCII Wert.

11 Aus ASCII Werten Buchstaben machen

Ergänze die vorangehende Lösung so, dass bei Druck auf die „v“ Taste („Vorlesen“) der Fisch den Inhalt der Buchstabenliste Buchstabe für Buchstabe einzeln vorliest.

12 Verschlüsseln nach Cäsarcode

Ergänze die vorangehende Lösung so, dass bei Druck auf die „e“ Taste („encode“), zu allen Werten der ASCII-Liste jeweils eins dazugezählt wird.

13 Verschlüsseln nach Cäsarcode und Zusammenkleben

14 Verschlüsseln und entschlüsseln nach Cäsarcode