

## Arbeitsblatt Übertragen von Grafiken

Zeichne in das links unten angegebene Quadrat eine Form, die nicht zu komplex ist, so dass jedes der Kästchen entweder gänzlich schwarz ausgefüllt wird, oder gänzlich weiß bleibt. Schreibe in das rechte unten angegebene Quadrat die Zahlenkombination die sich ein Computer merkt. Jedes Kästchen hat einen Zustand: 0 oder 1. 1 = Kästchen/ Feld ist ausgemalt 0 = Kästchen/Feld ist leer/weiß.

Figur:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Zahlenkombination/Bitmuster:

	A	B	C	D	E	F	G	H	dezimal
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

Schritt 2: Gib nun deine Dezimalzahlen unter Angabe der Zeilennummer an eine Mitschülerin weiter und erhalte Dezimalzahlen von der selben Mitschülerin. Versuche nun den Code zu knacken: schreibe hierfür die Dezimzahl als Binärzahl auf und entschlüsse anschließend diesen indem du die Kästchen ausmalst.

Zahlenkombination/Bitmuster:

dez.		A	B	C	D	E	F	G	H
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								

Figur:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Vergleiche nun die entstandene Figur mit der ursprünglichen Figur deiner Mitschülerin (Senderin).