

Návod na aplikaci Loxper



Malý pomocník pro luštitelé šifer a záhad

Autor: Jaroslav Haltmar

Verze: 1.1

Datum: 4.6.2020

Jak na šifry:

Hádanky, šifry a rébusy na platformě Loxper vytváříme se snahou vás, uživatele, pobavit a také motivovat k zapnutí mozkových závitů a zdokonalování vás či vašich potomků.

Šifry a hádanky jsou kategorizovány jako dětské (žlutá), střední (červená) a hardcore (zelená). Aktuálně jsou na všech trasách jednoduché úkoly.

Jelikož předpokládáme široké publikum s různou mírou znalostí a zkušeností v luštění rébusů a šifer, měl by hlavně pro méně zkušené tento malý pomocník poskytnout základní návod, jak postupovat a jaké nástroje lze využít. Obecně platí, že řešením každé šifry je slovo nebo číslo (u znalostních otázek pochopitelně jedna z možností a b c d). U jednodušších obtížností dětská a střední je obvykle použit jeden princip, jak heslo „zamaskovat“, není tedy třeba níže popsané principy kombinovat. U složitějších se samozřejmě kombinovat mohou.

Základní formy šifrování:

A. Abeceda – posun písmen v abecedě

- Posun písmen v abecedě o pevně stanovený počet znaků (např. 1.. tj. A=B, B=C atd..)
- Posun písmen v abecedě o proměnlivě stanovený počet znaků (např. první znak je posunut o 1, další o 2 atd.)
- Posun písmen v abecedě na základě opakujícího se klíče (klíč BOBR znamená posun o 1, 14, 1, 17) – viz tabulka 1

B. Abeceda – převod na čísla

Jako základ se používá abeceda o 26 znacích, český text je tedy zbaven háčků a čárek. Nepoužívá se písmeno CH. Jako reprezentaci písmen používáme číselnou řadu od 1-26, viz tabulka 1.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

C. Abeceda – maskování textu

Tento způsob je na rozdíl od předchozích nikoliv na posunu písmen, ale na jejich zamaskování v textu, např:

- Vynechání písmen
- Přidání písmen navíc
- Posun mezer
- Velká/malá písmena
- Text pozpátku
- Přeskakování písmen mezi řádky

D. Abeceda - Polský kříž

Převod písmen na znaky v podobě „ klávesnice telefonu“

ABC	DEF	GHI
JKL	MNO	PQR
STU	VWX	YZ

E. Kódování

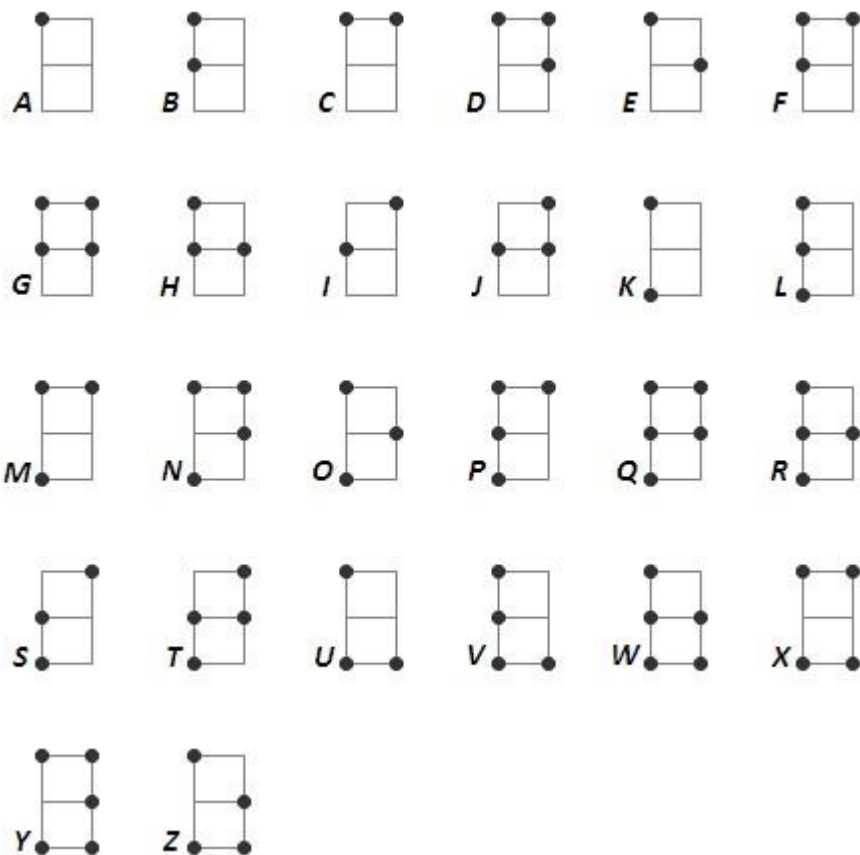
Morseova abeceda

- Délka tečky je jedna jednotka
- Čárka jsou tři jednotky
- Délka mezery mezi znaky jednoho písmene je jedna jednotka
- Délka mezery mezi písmeny jsou tři jednotky
- Délka mezery mezi slovy je 7 jednotek

A	● ■	U	● ● ■
B	■ ● ● ●	V	● ● ● ■
C	■ ● ■ ●	W	● ■ ■
D	■ ● ●	X	■ ● ● ■
E	●	Y	■ ● ■ ■
F	● ● ■ ●	Z	■ ■ ● ●
G	■ ■ ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● ■ ■ ■		
K	■ ● ■	1	● ■ ■ ■ ■
L	● ■ ● ●	2	● ● ■ ■ ■
M	■ ■	3	● ● ● ■ ■
N	■ ●	4	● ● ● ● ■
O	■ ■ ■	5	● ● ● ● ●
P	● ■ ■ ●	6	■ ● ● ● ●
Q	■ ■ ● ■	7	■ ■ ● ● ●
R	● ■ ●	8	■ ■ ■ ● ●
S	● ● ●	9	■ ■ ■ ■ ●
T	■	0	■ ■ ■ ■ ■

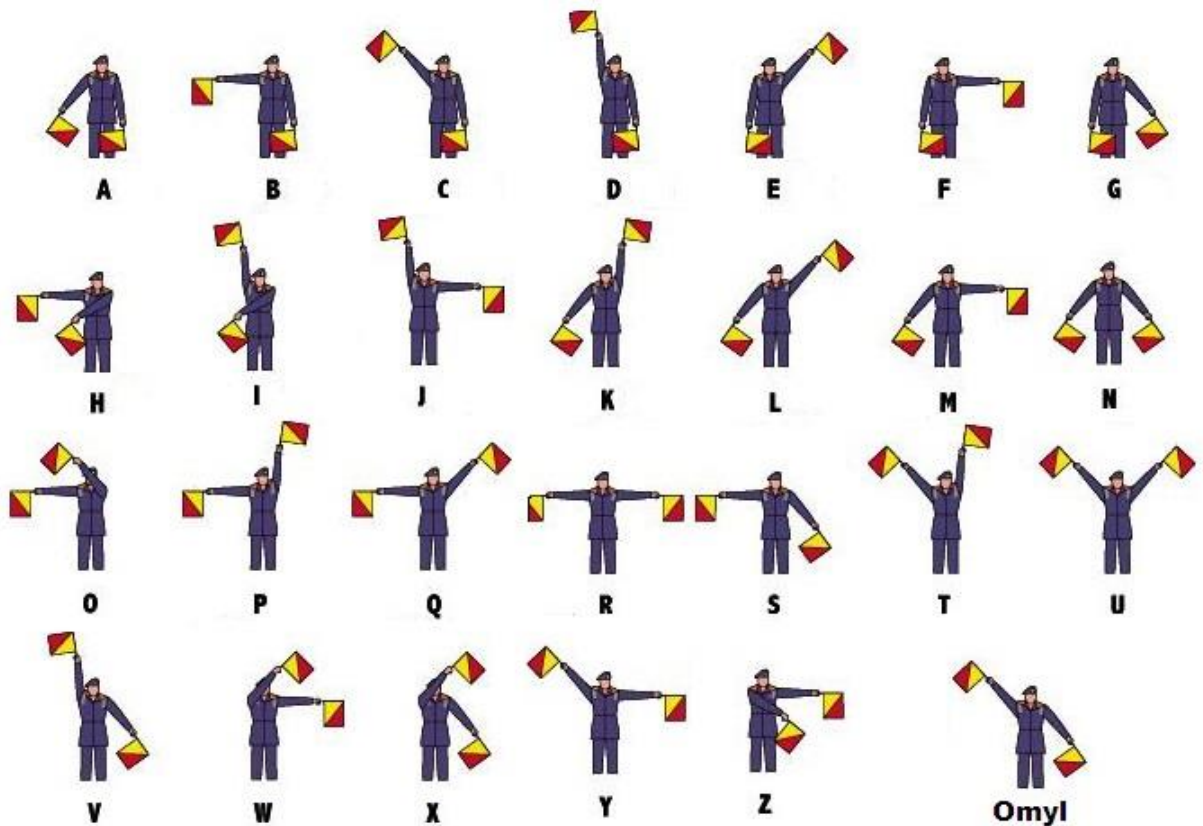
Morseova abeceda bývá oblíbeným pomocníkem tvůrců šifer a jednotlivé symboly (čárka a tečka) bývají zamaskovány graficky, symboly, písmeny (např. souhláska/samohláska) či jinak. Mějte se na pozoru.

Brailovo písmo



Písmo vynalezené pro slabozraké a slepé pro čtení hmatem, základem je obdélník s šesti body, při šifrování lze využít například při grafickém zamaskování.

Praporková abeceda



F. Grafické šifry

Principem grafických šifer je zamaskovat zprávu/písmena do obrázku, např. souřadnicemi, první písmena názvů obrázků a řada dalších.

Závěrem Vám všem přejeme hodně zábavy, nových objevených míst a trpělivosti při luštění!