

# QUERCETTI ENIGMA HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

## Hogyan született az Enigma?

Az Enigma játékot a Torinói Egyetem Számítástudományi Tanszékével együttműködve fejlesztették ki, a SMAILE projekt keretében, amely az Egyszerű Módszerek a Mesterséges Intelligencia Tanulásához és Oktatásához rövidítése. A projekt célja a mesterséges intelligencia eszközök hatékony használatának előmozdítása az alapelveik, kódjaik, jellemzőik és alkalmazásaik mély megértésének elősegítésével. Ennek elérése érdekében a SMAILE Játékelméleti kódokat és Gamifikációs technikákat alkalmaz, egy olyan oktatási módszertant alkalmazva, amely maximalizálja a gyerekek elkötelezettségét, így belsővé tehetik a tudást és megtanulhatják, hogyan használják hatékonyan az alkalmazási eszközöket. A projektet a Torinói Műszaki Egyetem Matematikai Tudományok Tanszéke koordinálta és kilenc másik partnerrel, köztük egyetemekkel és vállalatokkal együttműködésben valósították meg, és teljes egészében a Compagnia di San Paolo Alapítvány finanszírozta az "Mesterséges Intelligencia, Ember és Társadalom" pályázat keretében. Válaszd ki a titkosítási kulcsot a fehér választó és a karakterekkel ellátott gyűrűk mozgatásával. A kulcs a fehér választó ablakai mögött megjelenő 6 karakter kombinációja. Például az 1. képen látható kulcs: 1 L 3 ? Ø X.

## TITKOSÍTSD AZ ÜZENETET

Írj egy „titkos küldetést”, egy tetszőleges hosszúságú üzenetet, amelyet bárki megfejthet, akinek szánod. Most, a kulcs alapján, minden karaktert titkosítani kell az üzenetben: anélkül, hogy elmozdítanád a gyűrűket, forgasd a fehér választót, amíg meg nem talárod a kívánt karaktert. Az eredeti karakter helyett írd le az első gyűrűn (sárga számokkal) jelzett számot és a megfelelő ablak fölötti matematikai szimbólumot. Például az E betűt „9/-”-ként fogjuk titkosítani, ahogy az a 2. képen látható. Ne felejtse el összekeverni a kulcsot, hogy az üzenet ismeretlenek számára megfejthetetlen legyen!

## FEJTSD MEG AZ ÜZENETET

Add át az üzenetet és a titkosítási kulcsot annak, akinek meg kell fejtenie a „titkos küldetést”. Először szükséges az összes gyűrűt úgy elhelyezni, hogy újra megkapjuk a titkosítási kulcsot. Ezután, anélkül, hogy elmozdítanánk a gyűrűket, mozgassd a választót az ellenkező irányba, mint ahogyan a „titkos küldetés” írásakor tetted, és azonosítsd a karaktert, amely megfelel a titkosított üzenetben szereplő szám-szimbólum párnak. Például a „5 x” kombináció megfelelt az „S” betűnek, ahogyan ez a képen is látható.

