Christian-Albrechts-Universität zu Kiel
Institut für Informatik und Praktische Mathematik
Prof. Dr. W.-P. de Roever
Martin Steffen

Softwarepraktikum: Enigma

Sommersemester 2003 — 7. April 2003

Handout 4

Handout 4: Ein paar Kontrollfragen

Ausgabetermin: 7. April 2003

Fragen zur Enigma

Folgendes dient dazu, es sich durch den Kopf gehen zu lassen. Wenn man sich ab der zweiten Woche an's Entwerfen und Programmieren macht, muß man derlei Dinge realisieren, und man kann die erste Woche nutzen, um sich gedanklich mit der Enigma auseinander zu setzen und zu überprüfen ob einem die Maschine einleuchtet.

- Was genau macht den *Zustand* einer Enigma aus? Insbesondere: wodurch ist der Anfangszustand charakterisiert? Und, bei gegebenen Zustand, der Nachfolgezustand?
- Wieviele Zustände hat eine Enigma überhaupt?
- Es gab Variante (die wir nicht betrachten), mit zusätzlichen Buchstaben "Ä" und "Ö". Warum keine mit auch noch "Ü"?
- Wenn man in einem bestimmten Zustand eine Taste drückt, dreht sich die erste Walze *vor* oder *nachdem* die Lampe aufleuchtet, also welcher Zustand ist relevant?