



STANOVIŠTĚ I-1 – KÓDOVACÍ TABULKA

Toto je součást hry na soustředění KSP. Prosíme, neničte toto stanoviště, sami vše uklidíme do soboty 19. 9. 2015. V případě problémů zavolejte na číslo +420 799 795 171. Děkujeme vám.

Jest to część gry do koncentracijnego KSP. Proszę nie zniszczyć, oczyścić wszystko się w sobotę, 19 września, 2015. W razie problemów, zadzwoń do nas +420 799 795 171. Dziękuję.

KLÍČ Z TOHOTO STANOVIŠTĚ POUŽIJTE NA STANOVIŠTI S-1

DALŠÍ STANOVIŠTĚ TÉTO VĚTVE:

JBZHKPKJZJJCUGNOQVHSXBRYHWNHRJDZFOGJSUQHAMDDEKDHVBUEFRKNZSYGHHHZPMPQVHSXQ
BJJPZVYHHHIDLJ

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>

/* Kódovací tabulka. Obsahuje všechny znaky abecedy - v přeházeném pořadí,
 * jinak by kódování nedávalo smysl. Neexistující znaky jsou nahrazeny
 * otazníkem. */
char code[] = " etianmsurwdkgohvf?l?pjbxcyzq??";

int main(int argc, char **argv)
{
    char ch;
    int pos = 0;
    while (read(0, &ch, 1) > 0) {
        switch (ch) {
            case '.' :
                pos = pos * 2 + 1;
                break;
            case '-' :
                pos = pos * 2 + 2;
                break;
            case '/' :
                while (pos > 30)
                    pos--;
                write(1, code + pos, 1);
                pos = 0;
                break;
        }
    }
    write(1, "\n", 1);
    /* Konec. Děkujeme za pozornost :-) */
    return 0;
}
```