

# KODEBOGEN



# KODEBOGEN

Med kodebogen har vi samlet alle de kendte koder, som du vil kunne møde i Væbnermesterskabet og i FDF i øvrigt. Det er dit værktøj til at blive en skarp kodeknækker, der på ingen tid kan gennemskue komplicerede meddelelser. Bogen er et praktisk værktøj til kodebrydning, når det skal gå stærkt.

Der findes formentlig variationer af de koder, vi har præsenteret, og det er netop pointen i koder, at de ikke skal kunne gættes, og at man derfor historisk har modificeret og tilpasset kodeteknikkerne.

Foruden klassiske, kendte koder og krypteringsteknikker, finder du også kodenøgler, som kun virker, når du er på Væbnermesterskabet.

--./---/-..//-.-/---/-..//.---/-..//---/---/---

**Udgivet i 2023 af FDF Væbnermesterskabet**

[www.mesterskabet.dk](http://www.mesterskabet.dk)

1. udgave, 1. oplag.

Redaktion: Emilie Clausen & Christian Cannon

Korrektur: Stine Berg Sørensen & Marie Krogsgaard Holmriis

Layout: Christian Cannon

Grafik: Jakob Berg

Omslag: Sophia Cannon



# INDHOLDSFORTEGNELSE

Kodebrydning	4	Romertal	23
Morsekode	6	Tastatur-koden	24
ALFA-nr. Koden	8	Bogkoden	26
A-K Koden	10	Kinesisk skrift	28
Kodeordskoden	12	Punktskrift	30
Markerede bogstaver	14	Semafor-Koden	32
Første ord/bogstav	15	Binærkode	34
SMS-kode	16	Vigenèrekoden	36
VM-Koden	21	Bifidkoden	38
100P-Koden	22		



# KODEBRYDNING

Alle kan blive en haj til at løse koder! Med lidt øvelse og de rigtige redskaber finder du hurtigt ud af, at det ikke er så svært at gennemskue selv komplekse og snørklede koder. Der findes rigtig mange forskellige koder, fordi de oprindeligt er opfundet for at skjule ting for andre – og så var det jo meget praktisk, at ingen vidste, hvordan de skulle afkodes.

## **Pen og papir**

Først skal du væbne dig med pen og papir, for meget kodearbejde er nemmest at gøre med en almindelig blyant og et stykke papir. Dernæst kan du bruge bogen her som deciflator (altså en slags ordbog), hvor du kan få rigtige ord og sætninger ud af volapyk.

## **Spot et system**

Er det tal, er det bogstaver eller måske symboler? Kunne koden være dobbeltkodet? Se efter særlige kendetegn. Nogle koder er nemme at spotte, er der f.eks. mange 1-taller og 0-taller, er det nok binærkoden. Er der mange streger og punktummer, er det nok morse. Og er der hele tal i sekvenser, er det nok bogkoden. Har du derimod en masse bogstaver, er det straks værre for det kan være flere forskellige koder.

## **Sekvensanalyse**

Med en sekvensanalyse tæller du, hvor mange gange et bogstav forekommer. I normale tekster er E det mest brugte bogstav, og man kan derfor hurtigt regne ud, at det bogstav, du har flest af, er lig med E. Sådan kan man fortsætte gennem sin tekst og måske gætte udfaldet af en A-K kode.

## **Søg efter nøgleordet**

Nogle koder kan kun løses ved at kende kodeordet. Kodeordet er oftest gemt omkring selve den kodede tekst, eller har en relation til det, I laver. Er I f.eks. på kageløb og støder på en kode, kan et nøgleord måske være "KAGE". Det handler om at være opmærksom på alt omkring den kodede tekst og prøve at se det ind i den kontekst, man arbejder i.

## **Prøv, prøv igen og prøv så igen igen**

Kodebrydning handler i høj grad om tålmodighed og gentagelser. Ovenstående er nogle gode steder at starte, men det handler i høj grad om at prøve en teori af og holde sig lidt til den. Du skal gerne forsøge at løse lidt mere end et par bogstaver/ord før du giver op. Du kan have lavet nogle små fejl i starten, eller det kan være det er en dobbeltkode som langsomt viser sig, jo mere du løser!

# MORSEKODE

En morsekode er opbygget af prikker, streger og skillelinjer. Hvert bogstav repræsenteres af en kombination af prikker og streger. Fx bliver A = .- og B = -... Bogstaver adskilles af en / og ord adskilles af to //.

For at vide hvilken kombination der bliver til hvilket bogstav, skal man bruge kodenøglen herunder.

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

De hvide felter svarer til prikker, og de grå svarer til streger. Pilen viser, hvordan man fx finder frem til bogstavet D, ved at følge en 'sti' igennem kodenøglen.

Hvis man vil skrive "God dag" bliver det:

--./---/-..//-.../-/--.

Morse er god, fordi den kan skrives på uendeligt mange måder. Man skal blot bruge to unikke ting der kan være prikker og streger som fx, sten og blade, sorte og hvide sokker på en snor og meget mere.

<b>E •</b>				<b>T -</b>			
<b>I</b>		<b>A</b>		<b>N</b>		<b>M</b>	
<b>S</b>		<b>U</b>		<b>D</b>		<b>G</b>	
<b>H</b>		<b>L</b>		<b>X</b>		<b>Z</b>	
<b>V</b>		<b>Æ</b>		<b>B</b>		<b>Q</b>	
<b>F</b>		<b>P</b>		<b>J</b>		<b>Ø</b>	
<b>5</b>		<b>4</b>		<b>Å</b>		<b>7</b>	
<b>3</b>		<b>2</b>		<b>1</b>		<b>8</b>	
				<b>6</b>		<b>9</b>	
						<b>0</b>	

# ALFA-NR. KODEN

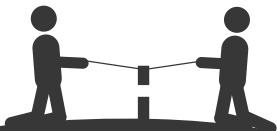
ALFA-nr. koden går ud på at erstatte bogstaverne i sin kodede besked med dets talplacering i alfabetet.

Altså bliver A = 1, B = 2 osv. Her ved siden af har I hele alfabetet med tilhørende tal.

Bruger man ALFA-nr. koden til at skrive PATRULJE bliver det:

P	A	T	R	U	L	J	E
16	1	20	18	21	12	10	5

Man kan spotte en ALFA-nr. kode ved, at ingen tal er højere end 29, og tal som 5 og 18 (E og R) går meget igen i slutningen af ord.





A	B	C	D	E	F	G	H
1	2	3	4	5	6	7	8
I	J	K	L	M	N	O	P
9	10	11	12	13	14	15	16
Q	R	S	T	U	V	W	X
17	18	19	20	21	22	23	24
Y	Z	Æ	Ø	Å			
25	26	27	28	29			

# A-K KODEN

I en A-K kode flytter man hele alfabetet, så hvert bogstav erstattes med et andet bogstav. I specifikt A-K betyder det at K står under A, som I kan se her ved siden af.

Når man vil kode en besked, finder man det rigtige bogstav øverst og erstatter det med bogstavet nedenunder, så bliver D til N og T til A. Når man skal løse koden, går man den anden vej, så et kodet B bliver til U, og et kodet H bliver til Æ.

Sætningen "Hej med dig" bliver til:  
"Rot won nsq"

Man kan rotere alfabetet lige så mange pladser som man vil, så man kan fx lave A-T, A-Q osv. Fremgangsmåden er den samme.

Man kan kende en A-K kode eller lignende rotationskode, ved at det ligner en almindelig tekst, men alle ord er mærkelige. Ofte er der også mange flere Q'er, Z'er, og W'er, end vi normalt bruger. Kig efter ord som er et eller to bogstaver lange, det er nemlig ofte ord som "I" eller "ER". I kan bruge de ord til at gennemskue, hvor langt alfabetet er rykket.

A	B	C	D	E	F	G	H
K	L	M	N	O	P	Q	R
I	J	K	L	M	N	O	P
S	T	U	V	W	X	Y	Z
Q	R	S	T	U	V	W	X
Æ	Ø	Å	A	B	C	D	E
Y	Z	Æ	Ø	Å			
F	G	H	I	J			

# KODEORDSKODEN

Kodeordskoden kaldes også spejldkoden og minder om A til K-koden idet et bogstav bliver til et andet bogstav. Forskellen ligger i, at denne kode bruger et kodeord til at forskyde alfabetet. Først skrives kodeordet og derefter resten af alfabetet, hvor man undlader bogstaverne i kodeordet, hvorefter strengen deles i to, som placeres oven på hinanden.

Herunder er ordet "SJAK" brugt som kodeord:

S	J	A	K	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M
N	O	P	Q	R	T	U	V	X	Y	Z	Æ	Ø	Å

Når man skal løse en kodeordskode, finder man sit bogstav i skemaet og erstatter det med det bogstav, der står over/under.

Med kodeordskoden bliver sætningen

"Hej med dig" til. "Zvo åvu uæy"

Hvis der ikke er nogen rotationer af A-K koden, der giver mening i jeres kode, og I samtidig har fået/fundet et ord, kan det være denne kode, I skal bruge for at løse jeres kode.

I kodeordskoden bruger vi ikke W, da antallet af bogstaver skal være et lige tal. Oftest bruger man så bare et almindeligt V i stedet for.

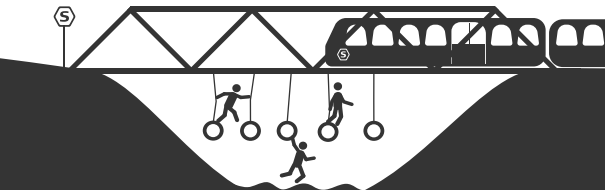
Herunder finder I et skema, hvor I med let blyant selv kan udfylde kodeordskoden ud fra det kodeord, I skal bruge til at løse jeres specifikke kode.


# MARKEREDE BOGSTAVER

i koden med de markerede Bogstaver, vil man Ofte få en hel tekst, og enkelte boGstaver vil Så være markeret på en anderledes måde end resten.

det kunne f.eks. være ved, at de bogsTaver er skrevet i skråskrift, de er større end de Andre, de er ekstra optrukket eller noget helt andet. koden skal derVed kendes på, at noget skiller sig ud fra resten af tekstens typografi.

I teksten her over står der "BOGSTAV", og de bogstaver, I skal lede efter, er store bogstaver i teksten.



# FØRSTE ORD/BOGSTAV

Med denne kode skal man bruge enten første bogstav eller første ord i alle sætninger i en tekst. Den kan tit kendes på, at selve teksten er lidt rodet i formuleringer og har et lidt svagt læseflow. Derudover er sætningerne ofte ret korte og unormale ift., hvordan en tekst normalt skrives. Det er en smart kode, fordi den kan skjules rigtig godt i fx et brev.

Her har du planen for i dag.  
Afleverer du den til din søster?  
Vi skal være klar inden aftensmaden.  
Nøglerne ligger under måtten.

Hvis man tager først ord i hver sætning herover, får man sætningen "Her afleverer vi nøglerne". Tager man første bogstav, får man ordet "havn". Vi kan altså læse, at vi skal aflevere nøglerne på havnen.

# SMS-KODE

Denne kode udnytter opbygningen af tastaturet på en gammeldags mobiltelefon (før smartphones fandtes) eller på det numeriske tastatur på en smartphones.

For at kryptere et ord med denne kode findes bogstavet på tastaturet, og det tilsvarende tal skrives derefter det antal gange der skal trykkes på tasten for at 'nå' bogstavet.

Skal man fx bruge et "K", skal man trykke to gange på tast 5, så "K" oversættes til 55 og på samme måde bliver "R" til 777 osv. Man kan variere sværhedsgraden ved at lave mellemrum mellem bogstaver, ingen mellemrum eller tilfældige mellemrum. For at lave bogstaverne Æ, Ø og Å, bruges to bogstaver.

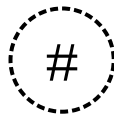
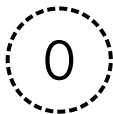
Æ = AE, Ø = OE, Å = AA

Ordet BÆLTE bliver kodet til:

22 2 33 555 8 33  
B A E L T E

En sms-kode kan kendes fra ALFA-nr. koden ved, at der er mange af det samme tal lige efter hinanden og at der ikke er nogle 1-taller og 0-taller.





# FRIMURERKODEN

Frimurerkoden er god, fordi man nemt kan opskrive kodenøglen, hvis bare man har et papir og en pen. Herunder kan I se kodenøglen.

A	B	C	• J	K	L	•• T	U	V
D	E	F	M	N	O	X	Y	Z
G	H	I	P	R	S	Æ	Ø	Å

I frimurerkoden er hvert bogstav en figur og enten nul, en eller to prikker.

Et "E" er fx en hel firkant og nul prikker. En firkant fordi bogstavet står i midten af en hel firkant og nul prikker fordi, det er i første del af kodenøglen. Et "N" er også en hel firkant, men med én prik indeni, fordi den er i anden del af kodenøglen og "Y" er med to prikker i, fordi det er i sidste del af kodenøglen. W er ikke med i denne kode.

Så FRIMURERKODE oversat med frimurerkoden bliver således til:



A B C D E F G H I

• J K L M N O P R S

•• T U V X Y Z Æ Ø Å

AB4EA! O▲I AAZA6E  
0L09ANAA€YANAA  
6MANOTCAOA0%I H2  
AMAAAZAÆERTUVS J /  
▲  
EAA<sup>o</sup>HRUDA€XA#AYA  
MVAUSEBAADA (●) G  
CQ8EL (AFAPNAGEA  
FNV&UAHAJBGEAUA  
JMHA GSAT▲MKATAD  
AGAAH5ALA6AASAA  
A3APANAMCOAXRA



AI ) A7 A3 KAØAAPAA

**VM-KODEN**



RA0 = XFAI BGAFA80



# 100P-KODEN

100P-koden minder om bifidkoden, blot med et lille twist. Hele alfabetet skrives op i en polybius-firkant hvor, hver kolonne har et tal, og hver række har et bogstav (P-O-I-N-T). Nøgleordet skal have 5 bogstaver, men kan godt være forskelligt fra kode til kode.

På den måde dannes et koordinatsystem, hvor man med en kombination af et bogstav og et tal kan oversætte til et bogstav. Denne kode kaldes også nogle gange skakkoden, da den minder om det system, et skakspil foregår i.

Med pointkoden bliver "hundrede point" til

O2 N3 I2 P4 I6 P5 P4 P5 I4 I3 O3 I2 N2  
1 2 3 4 5 6

P	A	B	C	D	E	F
O	G	H	I	J	K	L
I	M	N	O	P	Q	R
N	S	T	U	V	W	X
T	Y	Z	Æ	Ø	Å	/

# ROMERTAL

Romertal er et gammelt talsystem, som oprindeligt blev skabt af Etruskerne og senere overtaget af Romerriget. Det kaldes for et additivt talsystem, og tricket til at forstå romertal er, at man enten trækker fra eller lægger til. Man skal altid skrive den kortest mulige form af tallet, og derfra kan man regne resten ud.

Systemet består af 7 bogstaver, som hver står for et tal.

$$I = 1, V = 5, X = 10, L = 50,$$

$$C = 100, D = 500, M = 1000$$

Romertal skal skrives efter disse regler:

Sætter man et mindre tal før et større tal, trækkes tallet fra det store:  
eksempel  $IV = 5 - 1 = 4$ .

Sætter man et mindre tal efter et stort tal, lægges tallet til det store:  
eksempel  $VI = 5 + 1 = 6$ .

Største tal skal som udgangspunkt stå længst til venstre, undtagen hvis der trækkes noget fra.

# TASTATUR-KODEN

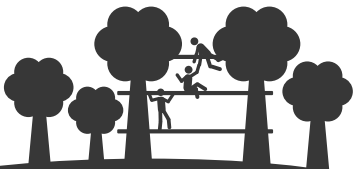
Tastaturkoden er en anderledes kryptering, hvor man bruger et computertastatur til at forskyde bogstaverne i koden.

Man krypterer en tastaturkode ved at forskyde alle bogstaverne i en retning (til venstre, højre, op eller ned.) Hvis det bogstav, man vil skrive, er yderst, og man skal forskyde ud af tastaturet, tages bogstavet i den anden ende. Et A ville dermed blive til Ø, hvis forskydningen er én gang til venstre.

Hvis man forskyder en gang til venstre bliver sætningen "vi tager på stranden" til

Cu røfwe op areøbswb

Man kan både forskyde bogstaverne til højre og til venstre. Det mest normale er at forskyde med én tast.





!	1	"	2	#	3	€	4	%	5	&	6	/	7	(	8	)	9	=	0	?	+	
		Q		W		E		R		T		Y		U		I		O		P		Å
		A		S		D		F		G		H		J		K		L		Æ		Ø
>		Z		X		C		V		B		N		M		:		:		:		.
MELLEMRUM																						

# BOGKODEN

Med bogkode kan man sende beskeder til andre, som har den samme bog/tekst, som du har. Det er vigtigt at have fat i den rigtige bog eller tekst, når man skal løse en bogkode.

Der findes to variationer af koden. I den ene skal man finde hele ord, og i den anden skal man kun finde bogstaver. For begge variationer gælder, at man får en række tal, som man kan omdanne til bogstaver ved at tælle sig frem:

## **Bogkode med ord**

Her vil de tre talkombinationer betyde at du skal finde sidetal, linje, ord, i nævnte rækkefølge

Således ville 24,12,3 være side 24 i en bog, 12. linje på siden og tredje ord på linjen.

## **Bogkode med bogstaver**

Her vil de tre talkombinationer betyde at du skal finde sidetal, linje, bogstav.

Med denne variation vil 24,12,3 være side 24, 12. linje på siden og 3. bogstav i denne linje.

Det handler om at prøve sig frem. Hvis der er mange talkombinationer er det oftest bogstavvariationen, mens det ved færre talkombinationer oftest er ordvariationen

## Eksempler på bogkoden:

Kampklar i København  
i jagten på point,  
VM-viljen i sving.  
Flammen er tændt, gnisterne glimter,  
patruljen er spændt, sejren vi skimter.  
Til VM i glæde og gejst

Vi leger for livet  
til VM i leg,  
kæmper i vildskab og venskab.  
Fri konkurrence i fri fantasi,  
skaber verdensmestre i  
Væbnermesterskaber

Bogkode med ord vil følgende:

1,5,1 1,4,2 2,5,2

blive til

“Patruljen er verdensmestre”

Bogkode med bogstaver vil følgende:

2,5,1 1,1,1 1,4,3 2,1,3

1,6,10 1,5,5

1,1,3 1,1,13 1,4,13

1,2,8 1,2,9

2,2,4 2,2,5

blive til “skal du med på vm”

# KINESISK SKRIFT

Kinesisk skrift er teksten skrevet bagfra. Altså hvor du staver ordet med det sidste bogstav først og så videre. Ordene står oftest stadig på deres normale plads i en tekst.

Man kan variere den ved at indsætte nye mellemrum eller helt slette mellemrummene. Man kan kende koden på, at der kan være store bogstaver sidst i sætninger, i stedet for først.

Desuden bruger den meget almindelige bogstaver, men det hele er volapyk.

Ordet "Tophemmeligt" bliver fx til:  
"tgilemme hpoT"



# RØVERSPROG

Røversprog er en simpel måde at lave sit eget kodesprog på, hvor man indsætter ekstra vokaler og konsonanter. Efter hver konsonant indsættes et O efterfulgt af den samme konsonant igen.

Med røversprog bliver ordet  
"væbnermesterskabet" til

vovæbobnonerormomesostoterorsoskokabobetot

Her under kan du se, hvordan konsonanter og vokaler kobineres i røversproget

V	Æ	B	N	E	R	M	E	S	T	E	R	S	K	A	B	E	T
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
V	B	N	R	M	S	T	R	S	K	B	T						

Røversprog kunne også sagtens laves med en anden vokal end O.



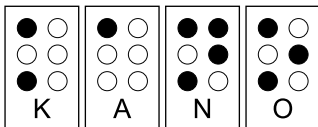
# PUNKTSKRIFT

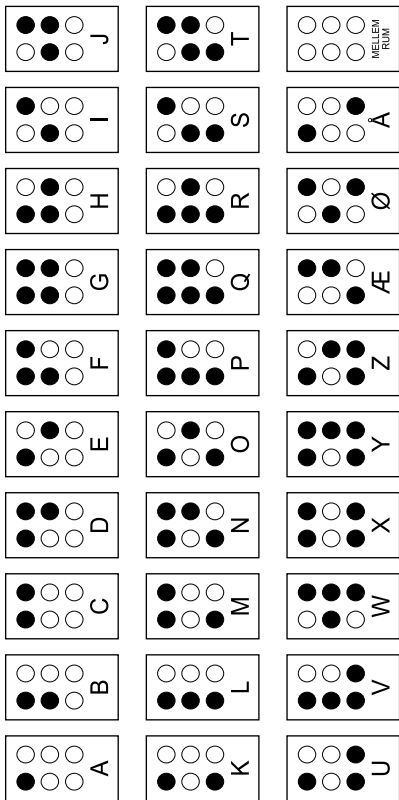
Punktskrift eller braille er oprindeligt et taktilt alfabet. Det vil sige, at man kan mærke sig frem til, hvilket bogstav der er skrevet med punktskrift, men man kan også læse det uden forhøjninger.

Det er et fast system med 6 punkter i to kolonner, hvor hvert punkt kan være sort eller hvidt (eller forhøjet/ikke forhøjet i fysisk form).

Man kan så sætte de forskellige kombinationer sammen til ord og sætninger.

Ordet KANO bliver f.eks. til





# SEMAFOR-KODEN

Semaforkoden kaldes også flagkoden, fordi den laves ved at signalere med et flag i hver hånd. Når du holder flagene i bestemte positioner, kan man afkode positionen til bogstaver. Den kan derfor signaleres over store afstande, hvis modtageren har en kikkert.

Når man signalerer med flag, kan det være en god ide at stå med ryggen til modtageren, da man ellers vil sende spejlvendte signaler til modtageren.

Imellem hvert bogstav er det en god ide at holde flagene lige ned langs benene, så modtageren ved, at du starter et nyt bogstav. Man bruger ikke mellemrum, men modtageren vil nemt kunne skille ordene ad efterfølgende.

Når man skal signalere tal bruges de første 10 bogstaver som tal. For at fortælle modtageren, at man går over til at sende tal, sender man 3 c'er i træk.

En klassisk fejl er, at afsender skifter bogstav for hurtigt. Husk derfor at afstemme tempoet, hvis du er afsender.





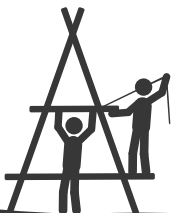
# BINÆRKODE

Binær betyder to komponenter, og den binære kode er lige præcis en talkode, der består af to komponenter: 0-taller og 1-taller. Den binære kode bruges særligt inden for computerteknologi, hvor fundamentet for kommunikation mellem servere er bygget på binære koder - heldigvis idag oversat til et normalt sprog som vi kan forstå.

Den binære kode følger et helt særligt system, og hvis du ser en masse 0'ere og 1'ere, har du nok ramt en binær kode - Den knækker du nemt via kodeskemaet her til venstre!

Ordet himmelstige bliver til

```
0000 0111 | 0000 1000 | 0000 1100 | 0000  
1100 | 0000 0100 | 0000 1011 | 0001 0010 |  
0001 0011 | 0000 1000 | 0000 0110 | 0000  
0100 |
```



A	0000 0000	P	0000 1111
B	0000 0001	Q	0001 0000
C	0000 0010	R	0001 0001
D	0000 0011	S	0001 0010
E	0000 0100	T	0001 0011
F	0000 0101	U	0001 0100
G	0000 0110	V	0001 0101
H	0000 0111	W	0001 0110
I	0000 1000	X	0001 0111
J	0000 1001	Y	0001 1000
K	0000 1010	Z	0001 1001
L	0000 1011	Æ	0001 1010
M	0000 1100	Ø	0001 1011
N	0000 1101	Å	0001 1100
O	0000 1110		

# VIGENÈREKODEN

Vigenèrekoden er en udvidet A-K kode, hvor hvert bogstav oversættes med en ny forskydning af alfabetet.

Da alfabetet forskydes for hvert bogstav er koden tidligere kendt som den ubrydelige kode, da det er svært at sekvensanalysere koden.

Til en vigenèrekode skal man bruge et nøgleord, som angiver hvilke forskydninger, hvert bogstav skal oversættes med.

Hvis vi vælger nøgleordet VM laver vi først to A-K koder, men med nøgleordet som rotation - dvs. A-V og A-M. Første bogstav skal oversættes med en A-V kode, andet bogstav med A-M, tredje med A-V. og sådan kører man hele teksten igennem skiftevis mellem kodekombinationer:

Flagermus bliver, med nøgleordet VM  
dermed til ÆXVSZAEDK

Når du skal decifrere koden skal du anvende den omvendt. I skemaet her ved siden af vil du først skulle finde dit bogstav i et hvidt felt i den rigtige række og så bruge bogstavet i det grå felt som det bogstav, du vil finde frem til.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	A	B	C	D	E	F
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

↙

O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
Æ	Ø	Å	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L

# BIFIDKODEN

Bifidkoden er svær, så nu skal du holde tungen lige i munden! Der er mange trin, og hvert trin skal løses rigtigt for at du får det rigtige svar.

Først laves en polybius-firkant på 5x5 med alfabetet - vær opmærksom på at I og J deler plads i firkanten og at æ, ø og å er udelagt. Se firkaten på modsatte side.

1) Hele ordet deles op i sektorer. Hver sektor består af 5 bogstaver. Går din sætning ikke op i 5, laves den sidste sektor med færre bogstaver.

Bogstaverne kodes om til koordinater fra polybius firkanten med det vandrette tal først/øverst. Dette gøres i alle sektorer

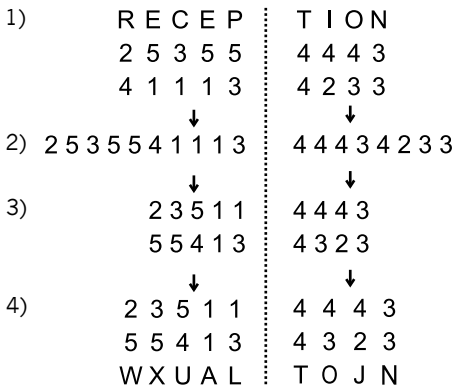
2) Skriv nu den første linje af tal efterfulgt af den anden linje, så du får en ny talstreng.

3) Derefter dannes nye koordinatpar ved at samle par af 2 og 2 tal i læseretningen.

4) De nye talpar oversættes med polybius-firkanten til bogstaver, og dermed har man sin kodede tekst.

For at løse en bifid-kode følges processen

I eksemplet her bliver ordet "Reception" kodet om til ordet "WXUALTOJN" gennem 4 trin



Polybius-firkant

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

ÀXONQO

