

at_S11_A3_SL11_14_logica_lingaugem Roteiro de Atividade Prática

	
Nome:	Turma:

Título da atividade: Análise de situação problema Objetivos

O filme "O Jogo da Imitação" (2014) conta a história real de Alan Turing, um matemático britânico e criptógrafo que liderou uma equipe para decifrar o código Enigma, da Alemanha nazista, durante a Segunda Guerra Mundial.

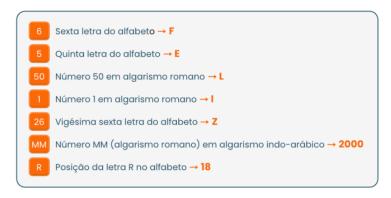
Paço a Paço:

exemplo:

1 -Desafio: imagine que você é parte da equipe de Turing e foi incumbido de aprimorar o processo de decifração do Enigma. A situação está crítica e cada minuto conta. Há uma quantidade imensa de mensagens sendo transmitidas todos os dias, e é humanamente impossível analisá-las manualmente.

2-Qual é a solução? Desenvolver um algoritmo capaz de otimizar a decifração.

Exemplo – Como decifrar um enigma





Adaptado de WATTPAD SUSPENSELP, 2018. Elaborado especialmente para o curso



Questões norteadoras para solução do problema:

Quais seriam os principais elementos do algoritmo para decifrar os códigos de Enigma?

Como você usaria a lógica de programação para melhorar a eficiência do processo de decifração?

O que deve ser considerado para garantir que o algoritmo seja o mais eficiente possível, considerando os limites de tempo e recursos computacionais da época?



Solução sugerida

Os principais elementos do algoritmo para decifrar os códigos de Enigma poderiam ser:

1

- estruturas de dados para armazenar o alfabeto e as configurações do Enigma;
- funções para imitar a rotação dos rotores do Enigma;
- uma série de operações para testar diferentes combinações de configurações do Enigma até encontrar a correta.
- 2-A lógica de programação poderia ser usada para melhorar a eficiência do processo de decifração.

3-eria importante considerar a otimização do algoritmo para reduzir o número de operações necessárias, eliminando, por exemplo, combinações de configurações que já foram testadas ou que são impossíveis