

第10课凯撒密码&斯诺克台球

凯撒密码的由来：加密后=加密前+后移3位，比如明文"abc"加密后变成"def"

ASCII码表 chr()和ord()函数

高四位	ASCII 码控制字符												ASCII 码打印字符														
	0000						0001						0010	0011	0100	0101	0110	0111									
	0						1						2	3	4	5	6	7									
低四位	十进制	字符	Ctrl	代码	转义字符	字符解释	十进制	字符	Ctrl	代码	转义字符	字符解释	十进制	字符	十进制	字符	十进制	字符	十进制	字符	十进制	字符	十进制	字符	十进制	字符	Ctrl
0000	0	0		^@	NUL	空字符	16	►	^P	DLE		数据链路转义	32		48	0	64	@	80	P	96	`	112	p			
0001	1	1	☉	^A	SOH	标题开始	17	◄	^Q	DC1		设备控制1	33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q			
0010	2	2	●	^B	STX	正文开始	18	↕	^R	DC2		设备控制2	34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r			
0011	3	3	♥	^C	ETX	正文结束	19	!!	^S	DC3		设备控制3	35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s			
0100	4	4	♦	^D	EOT	传输结束	20	¶	^T	DC4		设备控制4	36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t			
0101	5	5	♣	^E	ENQ	查询	21	§	^U	NAK		否定应答	37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u			
0110	6	6	♠	^F	ACK	肯定应答	22	—	^V	SYN		同步空闲	38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v			
0111	7	7	●	^G	BEL	响铃	23	↑	^W	ETB		传输块结束	39		55	7	71	G	87	W	103	g	119	w			
1000	8	8	▣	^H	BS	退格	24	↑	^X	CAN		取消	40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x			
1001	9	9	○	^I	HT	横向指标	25	↓	^Y	EM		介质结束	41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y			
1010	A	10	■	^J	LF	换行	26	→	^Z	SUB		替代	42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z			
1011	B	11	⊙	^K	VT	纵向制表	27	←	^[ESC	␣	溢出	43	+	59	;	75	K	91	[107	k	123	{			
1100	C	12	♀	^L	FF	换页	28	L	^\\	FS		文件分隔符	44	,	60	<	76	L	92	\\	108	l	124				
1101	D	13	♫	^M	CR	回车	29	↔	^]	GS		组分隔符	45	-	61	=	77	M	93]	109	m	125	}			
1110	E	14	♫	^N	SOH	移出	30	▲	^^	RS		记录分隔符	46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~			
1111	F	15	⚙	^O	SI	移入	31	▼	^_	US		单元分隔符	47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	␣		*Backspace 代码=DEL	

注：表中的ASCII字符可以用“Alt + 小键盘上的数字键”方法输入

```
stt=input("请输入口令：")
for i in stt:
    print(i)
```

认识斯诺克台球



turtle.xcor()和turtle.ycor()

如何获取图片中的颜色

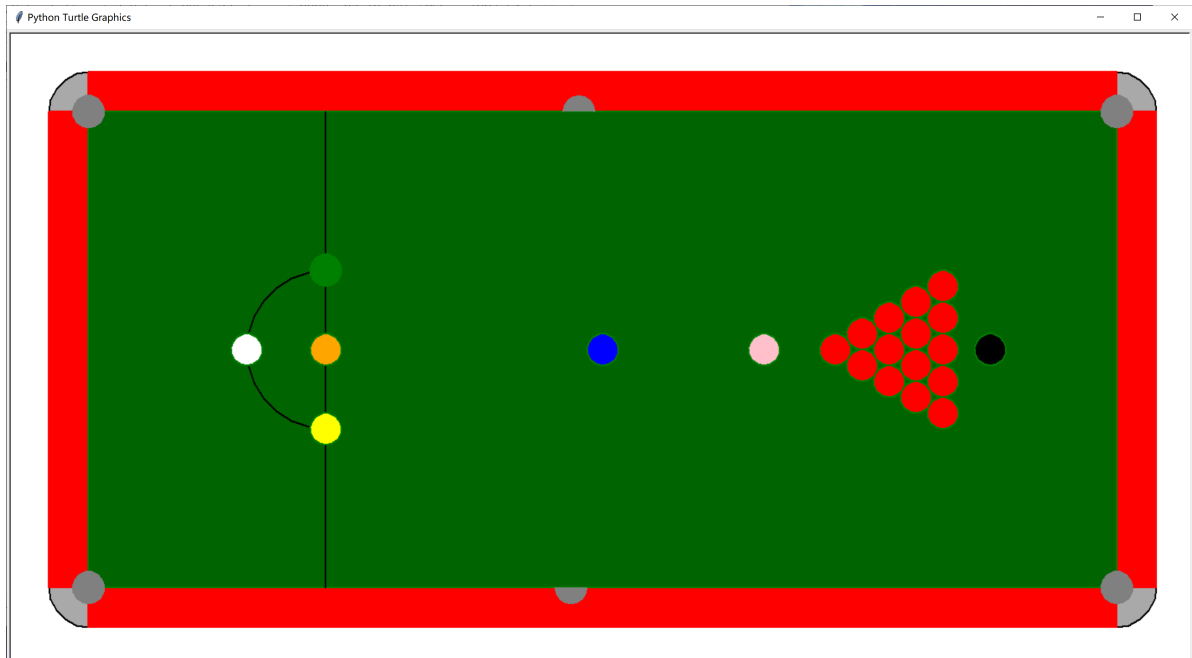
作业任务

作业1 凯撒法加/解密 2in1

凯撒法加密：键盘输入一串英文（大小写都有）和数字的混合字符串的明文，要求加密生成密文，支持再玩一次。比如，明文为 AZm129 密文为 DCp452（加密规则为 密文=明文后移3位）

凯撒法解密：将加密的内容解开，支持再玩一次。比如，输入为 DCp452 输出为 AZm129

作业2 画出斯洛克台球（要求：必须为数据驱动+子函数）



胡刚豪第十一次作业斯洛克台球.py - G:\2024级实验室\03python课程\第10课凯撒密码&斯洛克台球\胡刚豪第十一次作业斯洛克台球.py (3.8.6rc1)

File Edit Format Run Options Window Help

```
#----载入库---
import turtle as t
#-----驱动数据-----
C_1=[1500,800]
r_1=[[430,60],[430,20],[430,-20],[430,-60],[430,-100]]
r_2=[[396,40],[396,0],[396,-40],[396,-80]]
r_3=[[362,20],[362,-20],[362,-60]]
r_4=[[328,0],[328,-40]]
r_5=[[294,-20]]
z_AD=[[-700,-0],[-650,300]]
z_BC=[[-650,-300],[-700,300],[-650,350],[650,300]]
z_EF=[[-650,-320],[-650,280],[650,-320],[650,280],[-60,-300],[-10,300],[-350,300]]
H_1=[[204,-20,"pink"],[0,-20,"blue"],[-350,-20,"orange"],[-350,80,"green"]]
H_2=[[-350,-120,"yellow"],[-450,-20,"white"],[490,-20,"black"]]
```

```
#---定义-----
```

```
#移动
```

```
def move(x,y):
    t.penup()
    t.seth(0)
    t.goto(x,y)
    t.pendown()
```

```
#大底面，白色，圆角
```

```
def A(x,y):
    t.pensize(2)
    move(x,y)
    t.color("black","dark gray")
    t.begin_fill()
    t.seth(90)
    t.forward(300)
    t.circle(-50,90)
    t.forward(1300)
```

作业3 斯洛克台球之白龙出海（白球或某个球在一个方向上在球台上移动一段距离并停下，移动中速度逐渐变慢）

###