Kryptografie CAESAR-Verschlüsselung mit Python

Du weißt nun, wie die CAESAR-Verschlüsselung funktioniert und kennst dich auch schon etwas mit Python aus. Das ist eine gute Gelegenheit, beides zu verbinden und ein Python-Programm für die CAESAR-Verschlüsselung zu programmieren.

Zur Erinnerung einige Python-Befehle

- print("Hallo, Welt!") Gibt den Text "Hallo, Welt!" aus.
 input("Gib etwas ein ein: ") Gibt den Text "Gib etwas ein:" aus und wartet, bis der Nutzer die ENTERTaste betätigt.
- ord("A") Wandelt den Buchstaben "A" in seinen Unicode (hier "65") um. • chr(65) Wandelt den Unicode "65" in das passende Zeichen (hier "A") um.
- "Ein Text".upper() Wandelt "Ein Text" in "EIN TEXT" "Ein Text".lower() Wandelt "Ein Text" in "ein text" um.
- for x in "Hallo, Welt": Setzt x auf jedes Zeichen in "Hallo, Welt" und führt den Code hinter : aus.

Aufgabe 1

Bringe das folgende Programm-Puzzle in die korrekte Reihenfolge und teste deine Lösung mit TigerJython.



i Hinweis Du musst die Einrückungen selber noch passend setzen.

```
h neuesZeichen = chr(verschoben)
klartext = input("Klartextwort (ohne Leerzeichen): ")
if verschoben > ord("Z"):
geheimtext = ""
unicode = ord(zeichen)
schluessel = schluessel.upper()
schluessel = ord(schluessel)-ord("A")
print(klartext + " -> " + geheimtext)
for zeichen in klartext:
klartext = klartext.upper()
verschoben = unicode + schluessel
schluessel = input("Schlüsselbuchstabe: ")
verschoben = verschoben - 26
geheimtext = geheimtext + neuesZeichen
```

Informatik 9Diff (Ngb)

Arbeitsblatt Nr. IV.5

Aufgabe 2

- a) Erweitere das Programm so, dass es auch mit Leerzeichen im Klartext klarkommt.
- b) Entwickle ein Programm zum Entschlüsseln eines Cäsar-Geheimtextes.

Aufgabe 3

Du weißt auch schon, dass die CAESAR-Chiffre für moderne Computer recht leicht zu knacken ist. Entwickle ein Programm, dass einen Geheimtext *ohne Kenntniss des Schlüssels* entschlüsseln kann.

- **i Hinweis** Das Programm kann nicht selber erkennen, ob der entschlüsselte Text ein sinnvoller Klartext ist. Daher muss diese Entscheidung vom Benutzer getroffen werden.
- **i Hinweis** Nutze die Funktionen aus Aufgabe 2.