

Ziele:

- Interesse an dem Thema wecken
- Entwicklung der Methoden im Laufe der Jahren aufzeigen und zeigen warum sie verbessert bzw. verändert werden mussten.
- Spaß

Zielgruppe:

- Alle, die elektronische Geräte benutzen
- Insbesondere jugendlichen, da

Medium:

- Computer
- Da eine WebApp, könnte einfach im browser gespielt werden

Still:

Als Spiel bzw. Rätselspiel.
Dadurch kann die Aufmerksamkeit des Teilnehmers schnell und besser geweckt werden

Thema:

Lerne durch geführtes Lösen von Rätsel die 3 wichtigsten Epochen der Kryptographie kennen und welche Verschlüsselungsmethoden bis heute angewendet werden.