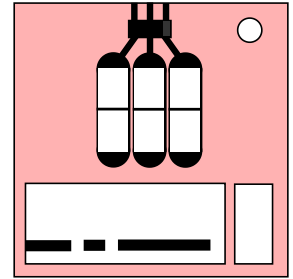


À propos de "Morsematics"

Compris ? Parce qu'il utilise le morse et les maths ! Je vais sortir...



- Chaque lettre de l'alphabet possède une valeur numérique égale à sa position (A=1, B=2... Z=26).
- Les valeurs numériques en dehors de la plage 1-26 bouclent ($Z+1=A$, $26+1=1$)
- Trois lettres uniques sont reçues sur une boucle, représentées par les trois feux clignotants au milieu du module
- Pour résoudre le module, une lettre de réponse correcte doit être envoyée en morse à l'aide du bouton d'émission en bas à droite.
- L'interrupteur en haut allume ou éteint les lumières des lettres reçues.

Le morse transmis est interprété sur les écarts entre les maintiens des boutons. Le fait de tenir plus du double de la longueur moyenne de l'écart est considéré comme un tiret, et tout ce qui est plus court est considéré comme un point. Lors de la transmission, E et T sont identiques, car ils sont non distinguables.

Prenez les 4ème et 5ème caractères du # de série, c'est votre paire de caractères.

Effectuez chaque étape ci-dessous en séquence, en modifiant progressivement votre paire de caractères :

- Pour chaque indicateur qui a une lettre correspondante dans les lettres reçues, ajoutez 1 au premier caractère de votre paire si l'indicateur est allumé, ou le deuxième caractère s'il est éteint.
- Si la somme de votre paire de caractères est un carré parfait, ajoutez 4 au premier caractère ; sinon, soustrayez 4 du deuxième caractère.
- Ajoutez la plus grande lettre reçue au premier caractère de votre paire
- Si des lettres reçues sont premiers, soustrayez-les du premier caractère de votre paire.
- Si les lettres reçues sont des carrés parfaits, soustrayez-les du deuxième caractère de votre paire.
- Si les piles sont présentes et que les lettres reçues sont divisibles par le nombre de piles présentes, soustrayez les lettres reçues des deux caractères de votre paire.

Après avoir fait toutes les étapes, effectuez la règle qui s'applique ci-dessous :

- Les caractères sont égaux : Transmettre le premier caractère
- Premier caractère plus grand : Transmettre (caractère 1 - caractère 2).
- Deuxième caractère plus grand : Transmettre (caractère 1 + caractère 2).

Comment Interpréter

- 1. Un flash court représente un point.
- 2. Un flash long représente un trait.
- 3. Il y a un long espace entre les lettres.
- 4. Il y a un très long intervalle avant que le mot ne se répète.

A ● ■
B ■ ■ ● ●
C ■ ■ ■ ●
D ■ ■ ● ●
E ●
F ● ● ■ ●
G ■ ■ ■ ●
H ● ● ● ●
I ● ●
J ● ■ ■ ■ ■
K ■ ■ ● ■ ■
L ● ■ ■ ● ●
M ■ ■ ■
N ■ ■ ●
O ■ ■ ■ ■
P ● ■ ■ ■ ●
Q ■ ■ ■ ● ■
R ● ■ ■ ●
S ● ● ●
T ■

U ● ● ■
V ● ● ● ■
W ● ■ ■ ■
X ■ ■ ● ● ■
Y ■ ■ ● ■ ■
Z ■ ■ ■ ● ●

1 ● ■ ■ ■ ■ ■
2 ● ● ■ ■ ■ ■
3 ● ● ● ■ ■ ■
4 ● ● ● ● ■
5 ● ● ● ● ●
6 ■ ■ ● ● ● ●
7 ■ ■ ■ ● ● ●
8 ■ ■ ■ ■ ● ●
9 ■ ■ ■ ■ ■ ●
0 ■ ■ ■ ■ ■ ■

A	1
B	2
C	3
D	4
E	5
F	6
G	7
H	8
I	9
J	10
K	11
L	12
M	13

N	14
O	15
P	16
Q	17
R	18
S	19
T	20
U	21
V	22
W	23
X	24
Y	25
Z	26