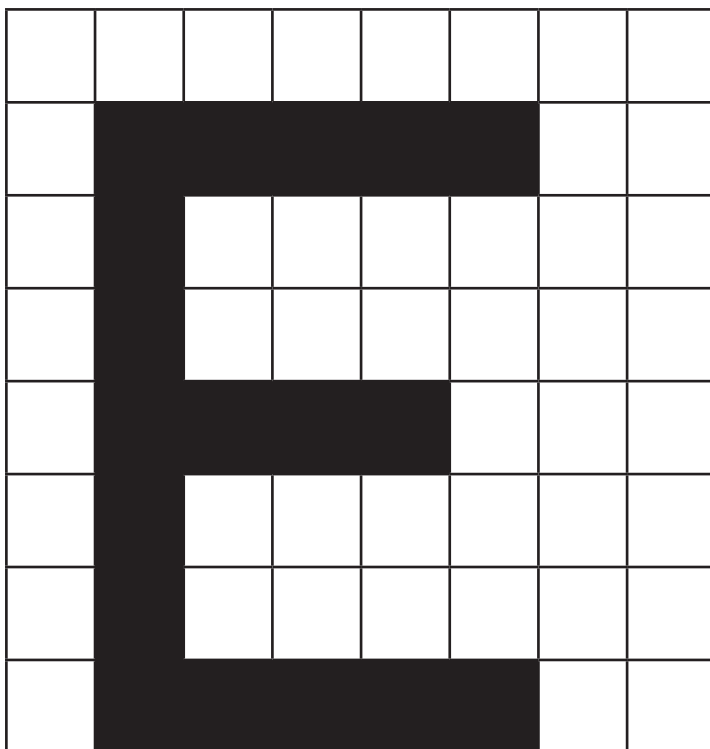


Bits & Bytes

So funktioniert....

Das Bild

Hier entsteht nach dem entschlüsseln des Codes ein Bild. Die Farbe die zum Ausmalen genutzt wird, ist egal. Die SchülerInnen können entweder den Code entschlüsseln und das Bild zeichnen oder das Bild in einen Code übertragen



Der Code

Hier steht die Zahlenkombination die sich ein Computer merkt.

Jedes Kästchen hat einen Zustand:
0 oder 1.

1 = Kästchen/ Feld wird ausgemalt

0 = Kästchen/Feld bleibt leer

0 0 0 0 0 0 0 0
 0 1 1 1 1 1 0 0
 0 1 0 0 0 0 0 0
 0 1 0 0 0 0 0 0
 0 1 1 1 1 0 0 0
 0 1 0 0 0 0 0 0
 0 1 0 0 0 0 0 0
 0 1 1 1 1 1 0 0



Bild aus Bits

Code


```

0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 1 1 1 1 0 0
0 1 0 0 0 0 1 0
1 0 1 0 0 1 0 1
1 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 1 1 0 0 1
0 1 0 0 0 0 1 0
0 0 1 1 1 1 0 0
  
```



Arbeitsblatt Bit & Bytes

Bild aus Bits

Code


```

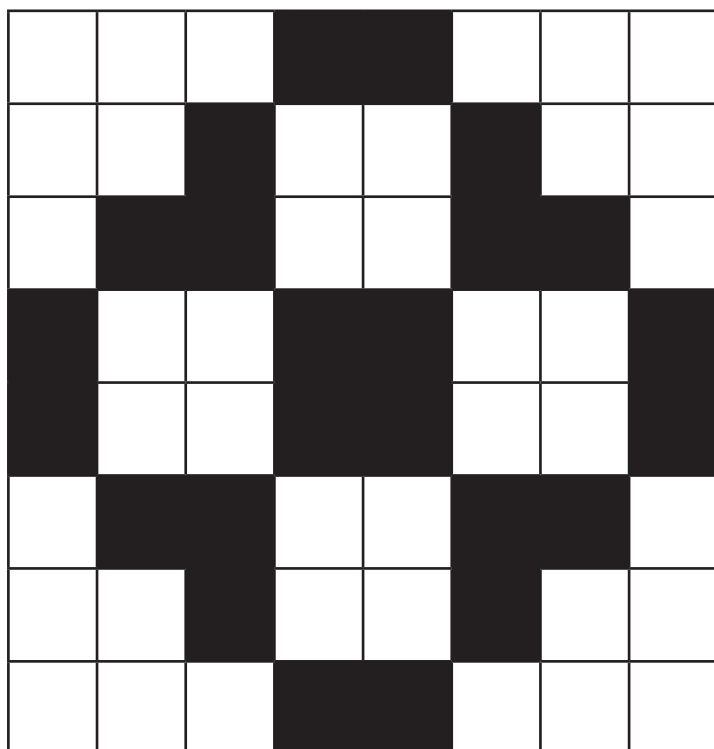
0 1 0 0 0 0 0 1
0 1 1 0 0 0 1 1
0 1 1 1 0 1 1 1
0 1 0 1 1 1 0 1
0 1 0 0 1 0 0 1
0 1 0 0 0 0 0 1
0 1 0 0 0 0 0 1
0 1 0 0 0 0 0 1
  
```



Arbeitsblatt Bit & Bytes

Bild aus Bits

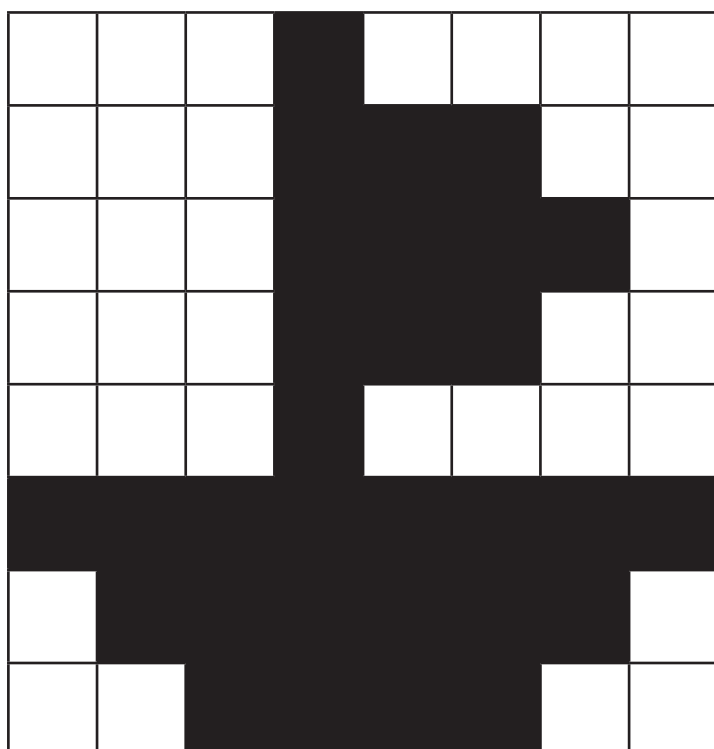
Code



Arbeitsblatt Bit & Bytes

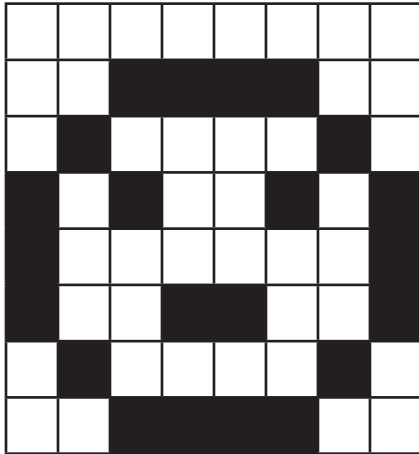
Bild aus Bits

Code

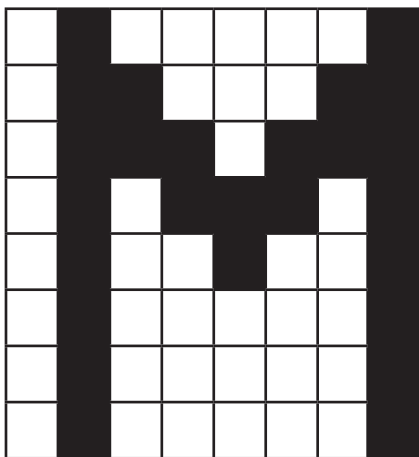


Arbeitsblatt Bit & Bytes

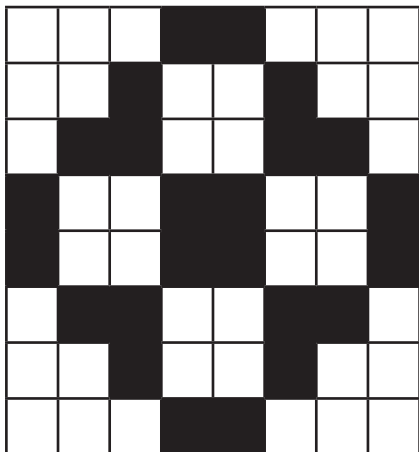
LÖSUNGEN



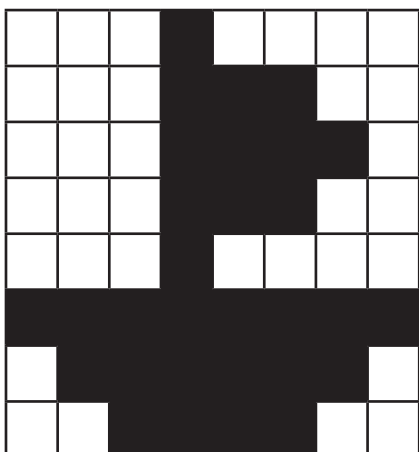
```
0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 1 1 1 1 0 0
0 1 0 0 0 0 1 0
1 0 1 0 0 1 0 1
1 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 1 1 0 0 1
0 1 0 0 0 0 1 0
0 0 1 1 1 1 0 0
```



```
0 1 0 0 0 0 0 1
0 1 1 0 0 0 1 1
0 1 1 1 0 1 1 1
0 1 0 1 1 1 0 1
0 1 0 0 1 0 0 1
0 1 0 0 0 0 0 1
0 1 0 0 0 0 0 1
0 1 0 0 0 0 0 1
```



```
0 0 0 1 1 0 0 0
0 0 1 0 0 1 0 0
0 1 1 0 0 1 1 0
1 0 0 1 1 0 0 1
1 0 0 1 1 0 0 1
0 1 1 0 0 1 1 0
0 0 1 0 0 1 0 0
0 0 0 1 1 0 0 0
```



```
0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 1 1 1 0 0
0 0 0 1 1 1 1 0
0 0 0 1 1 1 0 0
0 0 0 1 0 0 0 0
1 1 1 1 1 1 1 1
0 1 1 1 1 1 1 0
0 0 1 1 1 1 0 0
```

Bild aus Bits

Code

Bild aus Bits

Code
