



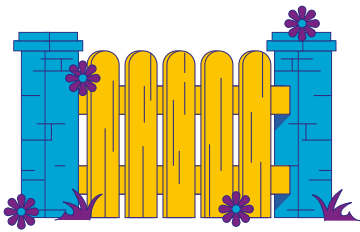
Gekke tekeningen

Welk woord hoort bij welke afbeelding?

1. Zet de woorden bij de juiste afbeelding.
2. Kies de eerste letter van het eerste woord, de tweede letter van het tweede woord enzovoort.
3. Deze letters vormen samen een nieuw woord.

Algoritme – Versleuteld – Wachtwoordkluis – Tweestapsverificatie – Virusscanner – Hacken

.....



1^{ste} letter

.....



2^{de} letter.....

.....



3^{de} letter

.....



4^{de} letter

.....



5^{de} letter

.....



6^{de} letter

Oplossing



Woordzoeker

Raadsel 2

Doorstreep de woorden in de woordzoeker.

ALGORITME
BACK-UP
BEVEILIGING
CODE
DECRYPTIE
DNS
FIREWALL
KLUIS
MALWARE
PHISHING
PRIVE
QUISHING
SAFEONWEB
SCAM
UPDATEN

D	S	B	A	C	K	-	U	P	S	S	D
V	N	M	P	U	P	D	A	T	E	N	M
E	M	S	H	M	V	D	S	D	M	A	D
I	Q	U	I	S	H	I	N	G	L	L	V
T	S	V	S	M	S	V	D	W	P	G	S
P	I	V	H	S	D	D	A	E	R	O	M
Y	U	M	I	C	M	R	D	S	I	R	M
R	L	D	N	A	E	O	S	V	V	I	V
C	K	S	G	M	C	D	D	M	E	T	S
E	F	I	R	E	W	A	L	L	M	M	D
D	G	N	I	G	I	L	I	E	V	E	B
S	A	F	E	O	N	W	E	B	D	S	V

Hoeveel letters zijn er nog over?
Maak dan de som.

D= S= V= M=

Oplossing



Binaire code

Welke letter is er verstopt in deze roosters?

1. Leg de twee roosters over elkaar.
2. Kleur alle vakjes waar een 1 in staat.
3. Welke letter verschijnt er?
4. Welk woord vormen deze vier letters?

Bekijk eerst dit voorbeeld.

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

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

Oplossing = D

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



Binaire code

Opgave

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

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

=

Opgave

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

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

=



Binaire code

Opgave

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

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

=

Opgave

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

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

=

Oplossing