

LU04.A01 - Huffman

Aufgaben

Texte komprimieren

Codieren Sie die Texte mit der Huffman-Codierung.

Erwartete Resultate

- Code-Tabelle
- Codierter Text

Texte

- Kompression
- never change a winning team

Komprimierte Texte entpacken

Entpacken Sie die komprimierten Texte anhand der jeweils vorgegebenen Codetabelle.

Erwartete Resultate

- Entpackter Klartext

Aufgabe 1

Codierter Text

```
01110110010000010111011111011000110
```

Code-Tabelle

Code	Zeichen
000	c
001	m
010	k
011	B
10	a

Code	Zeichen
1100	r
1101	b
1110	(Leerzeichen)
1111	O

Aufgabe 2

Codierter Text

010101100000001110101101011000001111001101100000010101111011111011111111100
0110110100110100100111101000010111011010010100110001110100010101111001101110
01110101111100101010011101111001100100011011001

Code-Tabelle

Code	Zeichen
101	(Leerzeichen)
1101	E
0101	D
0110	A
0111	I
1000	R
1001	N
1100	O
11100	B
11101	H
11110	U
11111	F
00000	V
00001	L
00010	T
00011	M
00100	W
00101	1
00110	9
00111	2
01000	5
01001	G

Lösungen

Texte komprimieren

Je nach Anordnung der Buchstaben sind verschiedene korrekte Lösungen möglich. Zur Kontrolle können Sie eines der Tools verwenden:

- <https://spyrosoft.com/tools/huffman-encoder.html>

Komprimierte Texte entpacken

[LU04.L01a - Texte entpacken](#)

m114-A0G



Marcel Suter

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/m114/learningunits/lu04/aufgaben/huffman>

Last update: **2024/03/28 14:07**

