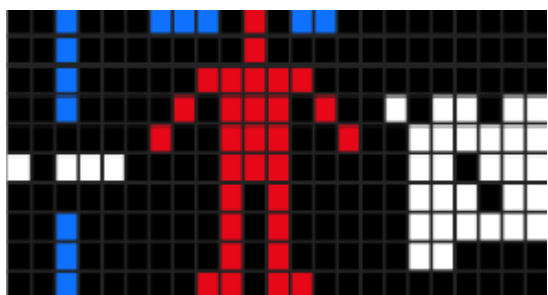


Concorso “C’è posta per E.T.”

Allegato 2

Descrizione della codifica binaria

Definito il messaggio da inviare - e rappresentato in una griglia di quadretti (pixelmap o bitmap) colorati, come è stato fatto per il messaggio di Arecibo - vi chiediamo di inviarci la rappresentazione del messaggio utilizzando solo due caratteri: 0 e 1 (codifica binaria). Ovviamente in questo caso non sarà possibile rappresentare i colori ma solo se il pixel è colorato (1) oppure no (0).



A titolo di esempio, partendo dalla pixelmap del messaggio di Arecibo descritta nell'Appendice 1, la corrispondente rappresentazione binaria delle prime quattro righe del quinto livello è la seguente:

```
001000111010110000000000
```

```
001000000010000000000000
```

```
001000001111100000000000
```

```
00100001011101001011011
```

Quindi, nel form andrete a inserire, per ogni riga della griglia, 0 se il pixel è “spento” (sfondo) oppure 1 se il pixel è “acceso” (colorato).

Sarà questa sequenza di 0 e 1 che verrà inviata nello spazio, così come è stato fatto per il messaggio di Arecibo.

Potete verificare il vostro codice prima di inserirlo nel form usando il seguente programma Scratch:

<https://play.inaf.it/il-messaggio-di-arecibo-con-scratch/>