

MIĘDZYNARODOWY KOD MORSE'A

1. Kropka oznacza jeden sygnał krótki.
2. Kreska to sygnał długi, trwający tyle czasu, co 3 kropki.
3. Przerwa między sygnałami w jednym znaku/literze trwa tyle, co jedna kropka.
4. Przerwa między znakami powinna trwać trzy kropki, a między zdaniami siedem.

A	● ■■■■	U	● ● ■■■■
B	■■■■ ● ● ●	V	● ● ● ■■■■
C	■■■■ ● ■■■■ ●	W	● ■■■■ ■■■■
D	■■■■ ● ●	X	■■■■ ● ● ■■■■
E	●	Y	■■■■ ● ■■■■ ■■■■
F	● ● ■■■■ ●	Z	■■■■ ■■■■ ● ●
G	■■■■ ■■■■ ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● ■■■■ ■■■■ ■■■■		
K	■■■■ ● ■■■■	1	● ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■
L	● ■■■■ ● ●	2	● ● ■■■■ ■■■■ ■■■■
M	■■■■ ■■■■	3	● ● ● ■■■■ ■■■■
N	■■■■ ●	4	● ● ● ● ■■■■
O	■■■■ ■■■■ ■■■■	5	● ● ● ● ●
P	● ■■■■ ■■■■ ●	6	■■■■ ● ● ● ●
Q	■■■■ ■■■■ ● ■■■■	7	■■■■ ■■■■ ● ● ●
R	● ■■■■ ●	8	■■■■ ■■■■ ■■■■ ● ●
S	● ● ●	9	■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ●
T	■■■■	0	■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■

Ćwiczenie 2 – Hasła do przestania

Tesla	Marconi
Iskrowy	Fala
Cytadela	Titanic
Iona Jakir	Chappe
Korosteń	Kolej
Warszawa	Odessa
Klucz	Kabel
Elektromagnetyczny	Bolszewicy

Ćwiczenie 3 – Hasła do przestania

Dywizja	Atak
Wisła	Wieprz
Warszawa	Odessa
Iona Jakir	Trocki
Piłsudski	Tuchaczewski
Sabotaż	Grzebień
Enigma	Klucz
Plakat	Sejf