

Práce se zaměřuje na substituční šifry používané při terénních šifrovacích hrách. Nejprve získáme vzorky jazyka používaného v souvisejících textech a prozkoumáme jeho zvláštnosti. Dále navrhne jazykový model speciálně určený pro práci s omezeným množstvím dat. Poté prozkoumáme různé možnosti vyhledávání pravděpodobných řešení a předvedeme, jak je možné přímočarý algoritmus vylepšit na poměrně efektivní. Podstatnou součástí celého projektu tvoří softwarové dílo, jímž je konzolová aplikace sloužící k luštění šifer. Ta je schopna kompletně vyřešit více než 15 % šifer, na kterých byla testována. Dalšího zlepšení je možné dosáhnout zadáním zeměpisných souřadnic místa, na kterém se uživatel nachází. Program pak bude hledat polohu další šifry pouze na nepříliš vzdálených místech. To umožní dešifrátoru prozkoumat více možností a docílit větší přesnosti.