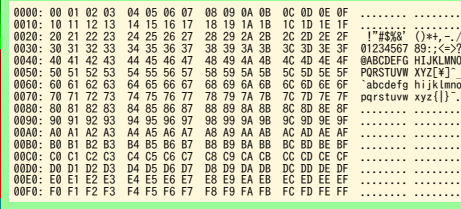
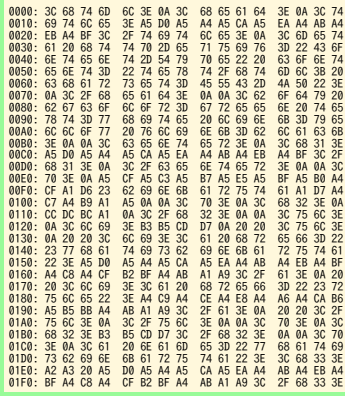


The binary karuta is a competition on bringing up comprehension of the binary file.
The way is simple and easy..Put the cards that the kind of the file was written on the desk..Project the dump of the file in a projector..Take the card corresponding to the dump.

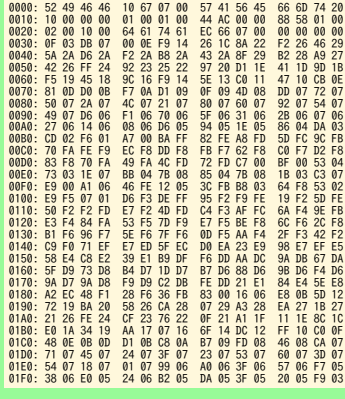
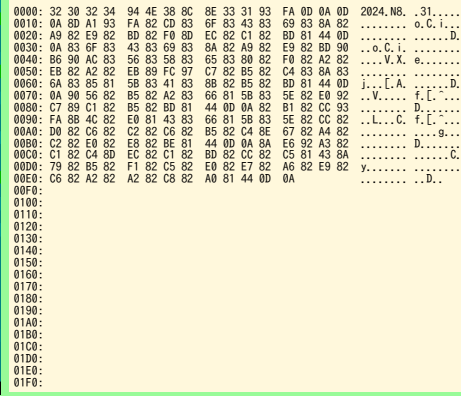


←ビットマップ画像 ↑バイナリダンプ ↑対応する文字

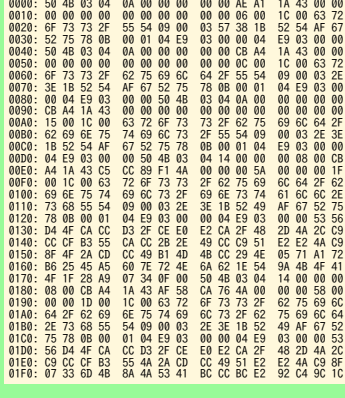
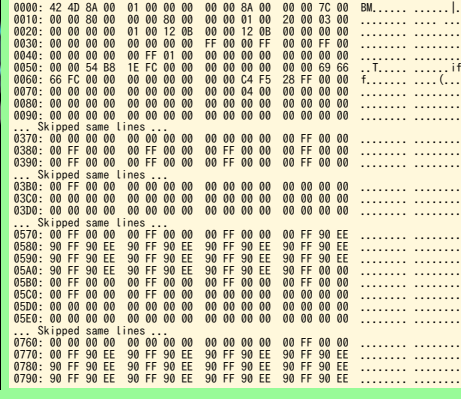
- バイナリから元の遊びた
 - 「JPEG」「ZIP」「ペイント画像」のような札を机に並べます
 - それらのファイルの中身(バイナリダンプ)をプロジェクトで投影します
 - スパーン!!と札を取りまします
- まずはビットマップ画像を見てみよう!
 - ファイルの中身の全体を画像化したもので、ファイルごとの特徴があります
 - 英数字や記号の部分は黒、改行は緑、漢字は水色に見えます
 - 圧縮されているデータは、ノイズでぐちゃぐちゃになりいろんな色が乱雑に出ます
 - 様々な種類のデータがあと、地層のようになりつづきます
- 対応する文字列を見てみよう!
 - 読める文字の部分が入っているから、いいじゃない



```
<html>< head>< tit
</title>
< /><tit le><met
le><http-equiv=Conten
tent-Type><cont
ent-type=charse
t><EUC-JP>
</head>< <bod
y><br><body
bgcolor=green te
xt=white link=yel
low liv nk=black
><.Cent er><h1>
< h1></ce nter>
< p>
...< .#link aruta
...< .<p><h2>
...< .<h1></h
...< .<h1></h
...< .<h1></h
...< #whatiss inkaruta
>< .<a>
...< .<x a href=#r
ule>
...< .<a>=<
...< .<ul ul
...< .<a>< /><
h2>< />< />< h2>.<p
>< .<a nam e=whati
sbinkuru ta><h3>
...< .<h3>
```



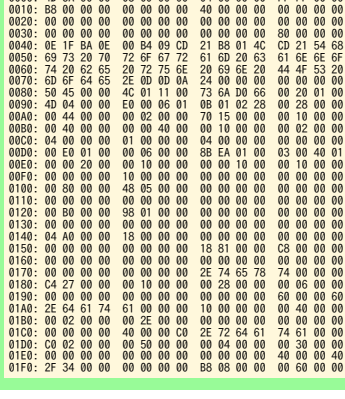
R.I.F.F. g.	WAVEfmt
D...data	D...X.
f..f.	(. . &P)
Z8. #. #.	C#.) (.)
B\$. \$. %%	A..
E..E.	G..
P. + L I.	M. f.
I...p.	i. +.
	j.
p. p. I L	b. S.
s...F.	<. d. S.
P...S.)	J.
M...S.)	L.
	/B.
X...q.	#.
x. q.	.g.
-s	.
r. H. (6)
18. \$v	(.)
H.#	o.
Q.E.\$?	#.S.=
t.	?w.
8..\$.	?.



```

PK.                                     C.
oss/UT.                               WB, RT, g
cr
>.RT.gRux x.                         C.
PK.                                     cr
oss/build d/UT.                       C.
>.RT.gRux x.                         C.
PK.                                     cr
C. cross s/build/UT.                >
binutils/UT.                         >
RT.gRux                               C.
PK.                                     Z.
C. J.                                 C.
binutils/ install.                   b
shUT. >.RI.gRux                      b
x. SV
O. / .                                /-H-J.
U. +.                                U. Q. J.
D.= I. M.                             K. N. q.
AE. r. n.                             jb. T. KOA
C. ( . d.                             C.
C. x.                                 v. j.
C. cross s/build/UT.                >.RI.gRux
d/binutils s/build                   S
shUT. >.RI.gRux                      S
ux.                                   S
V. O. / .                             /-H-J.
U. =.                                U. J.
3mK. JSA                             T. O. J.

```



```

.....@.....
.....
.....
is progr.....am canno
t be run.....in DOS
mode.....$.....
PE.....L.....s.j.....
M.....C.....
.....D.....p.....
.....@.....
.....@.....
.....H.....
.....
.....
.....text.....
M.....(.....
.....
data.....@.....
.....@.....rdata
.....P.....@.....
/4.....@.....@.....

```

