

デジタル画像
(JPEG)

バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

印刷データ
(PDF・暗号化)

バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

ペイント画像
(BMP)

バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

日記
(日本語)

バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

バイナリ
かるた!

バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

PCアプリ
(EXE)

バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

圧縮ファイル
(ZIP)

バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

音声データ
(WAV)

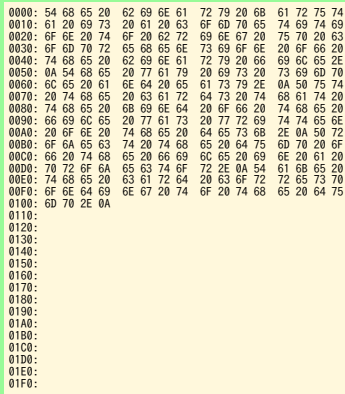
バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

WEBサイト
(HTML)

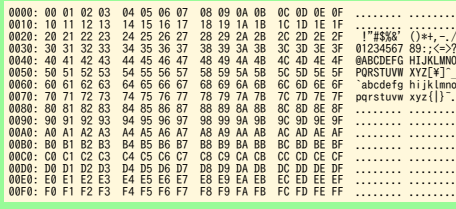
バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

文書ファイル
(英語)

バイナリかるた
<https://kozos.jp/binary-karuta/>

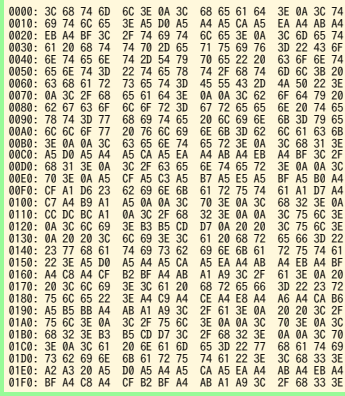


The binary karuta is a competition on bringing up comprehension of the binary file.
The way is simple and easy..Put the cards that the kind of the file was written on the desk..Project the dump of the file in a projector..Take the card corresponding to the dump.

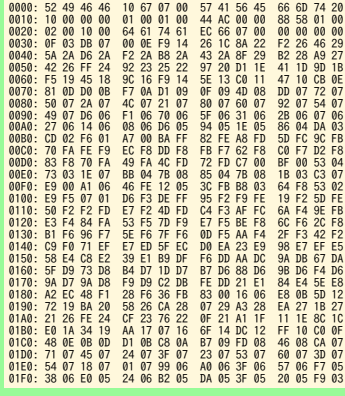
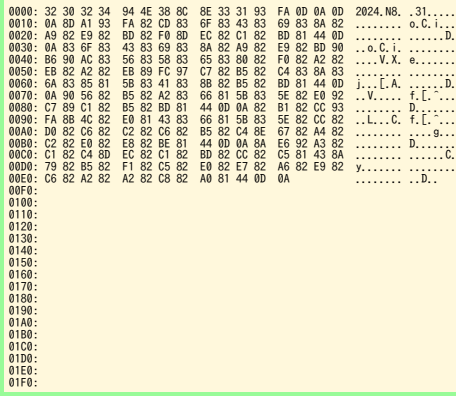


←ビットマップ画像 ↑バイナリダンプ ↑対応する文字

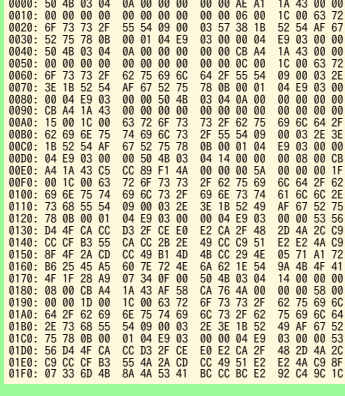
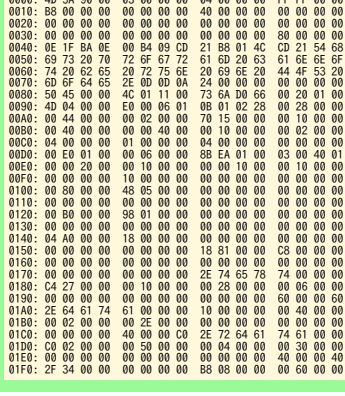
- バイナリ化するの遊びかた
 - 「JPEG」「ZIP」「ペイント画像」のような札を机に並べます
 - それらのファイルの中身(バイナリダンプ)をプロジェクタで投影します
 - スパーン!!と札を取りまします
- まずはビットマップ画像を見てみよう!
 - ファイルの中身の全体を画像化したもので、ファイルごとの特徴があります
 - 英数字や記号の部分は黒、改行は緑、漢字は水色に見えます
 - 圧縮率というデータは、サイズが小さくなればよりランダムな色が乱雑に出ます
 - 様々な種類のデータがあると、地層のようになりつきます
- 対応する文字列を見てみよう!
 - 読める文字の部分が入っているから、きれいな



```
<html>< head>< tit
</title>
<!--><tit le><met
a http-e quiv=
Content-Ty pe>cont
ent-type=te x
t charset=EUC-JP">
</head><b ody
bgcolor= green te
xt=white link=ye
llow vlow nk=black
><Cent er><h1>
</h1></ce nter>
<p>
...#bink aruta...
...<p><h2>
...<h1></h
...<h2>
...<h1></h
...#whatisb inkaruta
">...<a>
...<Xa href="#r
ule">
...<a>=<
...<ul ul
...<a>><
...<h2>> </h2>. <p
><a nam es= what i
sbinkaru ta"><h3>
```



R.I.F.f.g.	WAVEfmt
.	D. X.
.	data f.
* * *	(8)
B\$. \$.#%	(C).
.	A.
.	M. r.
P.* L !	T.
I . p .	! + .
.	j.
p . b .	.
p . I L r . S .	.
s . F < d.S	j.
P . M / B .	.
S . S .	.
X . q . # .	.
X . 9 . g .	.
.	i . j .
r . H . (6 .	.
. x8 .) . ; .	.
!\$. \$.#v	l .
. 4 . o .	.
H . F .	.
Q . E . ? . # . S .	.
T . \$. ? . W .	.

[illegible][illegible]

```

.....@.....
.....I. L. LTh
is progr am canno
.....in DOS
.....S.
mode. . . . .Sj. f
PE. L. . . . .( .
.....D. . . . .p.
.....@.....@.....
.....@.....
.....H.....
.....
.....text.
.....(
.....@.....
data.....@.....
.....@.....rdata.
.....P.....0.
/4.....@.....@.....

```



0010:	08	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0020:	02	00	00	0F	01	02	06	0E	01	02	00	20	00	00	00	86	00
0030:	02	00	19	00	00	AC	00	00	00	12	51	03	01	00	00	18	01
0040:	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0050:	00	00	18	01	05	00	01	00	00	00	D4	00	00	00	00	28	01
0060:	03	00	01	00	00	00	02	00	00	00	32	01	02	00	14	00	
0070:	00	00	DC	00	00	00	13	02	03	00	01	00	00	00	02	00	00
0080:	00	00	69	07	04	00	01	00	00	00	F0	00	00	00	00	00	0F
0090:	00	00	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
00A0:	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
00B0:	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
00C0:	77	65	72	53	68	FF	74	20	53	58	31	33	30	20	49	53	00
00D0:	DD	FE	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
00E0:	B4	00	00	00	00	31	02	00	32	30	33	21	31	3A	3A	3A	3A
00F0:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0100:	05	00	01	00	00	00	82	02	00	00	9D	02	05	00	01	00	00
0110:	00	00	84	02	00	00	27	88	03	00	01	00	00	00	C8	00	00
0120:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0130:	07	00	04	00	00	00	30	32	33	30	03	30	02	02	14	00	00
0140:	00	00	92	02	00	00	04	30	02	00	14	00	00	00	A6	02	00
0150:	00	00	01	91	07	00	04	30	00	01	62	03	02	02	91	00	00
0160:	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0170:	00	00	C2	02	00	00	02	92	05	00	01	00	00	00	CA	02	00
0180:	00	00	04	32	0A	00	01	00	00	00	D2	02	00	00	00	92	00
0190:	05	00	01	00	00	00	DA	02	00	00	07	07	03	01	00	00	00
01A0:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
01B0:	00	00	0A	32	05	00	01	00	00	00	E2	02	00	00	7C	92	00
01C0:	07	00	C0	0A	00	00	EA	02	00	00	86	92	07	08	00	00	00
01D0:	00	00	00	AA	0D	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
01E0:	30	30	01	0A	03	00	01	00	00	00	01	00	00	00	02	00	00
01F0:	03	00	01	00	00	00	80	02	00	00	03	00	00	00	00	00	00