

Šifrování

Úkol 1

V projektu se budete zabývat šifrováním textu. Každému znaku bude přidělena dvojice znaků podle tabulky. Například písmeno **l** bude zašifrováno jako **cb**. Vytvořte metodu **zasifruj(String text)** tak, aby vracela zašifrovaný zadaný text jako objekt typu String.

| | a | b | c | d | e |
|---|---|---|---|---|---|
| a | a | b | c | d | e |
| b | f | g | h | i | j |
| c | k | l | m | n | o |
| d | p | q | r | s | t |
| e | u | v | w | x | y |
| f | z | . | ! | ? | |

Úkol 2

Rozšiřte projekt Šifrování o metodu **desifruj (String text)**, která bude dešifrovat zašifrovaný text.

Dokumentace

Úkol 1

Najděte v dokumentaci (javadoc na internetu) všechny metody, které obsahuje rozhraní Iterator a napište k čemu slouží.