

Wir Programmieren die Enigma (Simulationsprogramm)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Schiebt bei
I	E	K	M	F	L	G	D	Q	V	Z	N	T	O	W	Y	H	X	U	S	P	A	I	B	R	C	J	Q->R
II	A	J	D	K	S	I	R	U	X	B	L	H	W	T	M	C	Q	G	Z	N	P	Y	F	V	O	E	E->F
III	B	D	F	H	J	L	C	P	R	T	X	V	Z	N	Y	E	I	W	G	A	K	M	U	S	Q	O	V->W
IV	E	S	O	V	P	Z	J	A	Y	Q	U	I	R	H	X	L	N	F	T	G	K	D	C	M	W	B	J->K
V	V	Z	B	R	G	I	T	Y	U	P	S	D	N	H	L	X	A	W	M	J	Q	O	F	E	C	K	Z->A

UKW B	AY	BR	CU	DH	EQ	FS	GL	IP	JX	KN	MO	TZ	VW
UKW C	AF	BV	CP	DJ	EI	GO	HY	KR	LZ	MX	NW	QT	SU

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Die Rollen I bis V zeigen die Verdrahtung der Rollen an. Beachte, dass die Rolle stets eine andere Stellung einnehmen kann. Ein Buchstabe (genau genommen der Strom) wird erst durch die Rolle 3, dann 2, dann 1 zur Umkehrwalze geleitet und dann zurück: 1, 2 und schließlich 3. Beim Drücken eines Buchstabens erfolgt vorher das Weiterdrehen der Walz. Die Umkehrwalze ist starr.

Die zweite und dritte Rolle schieben die vorhergehende zu einem bestimmten Zeitpunkt um eine Position weiter. Interessanterweise wird anders als bei einem km-Zähler die zweite Rolle auch weitergeschoben, wenn der Buchstabe eingestellt ist, ohne dass sich die dritte Rolle bewegen muss.