

Gegevens D (fig. 1) worden ingelezen in een gegevenssleuteldecodeergeheugen 1, dat werkzaam is gekoppeld met een programmasleutel 2, waarin programma's voor codeer en decodeerberekingen zijn opgeslagen. De gegevens D omvatten bijv. een hoeveelheid tekst uit een boek, dat de letters van het alfabet, spaties en leestekens omvat. De tekst wordt verdeeld in pagina's en vervolgens wordt per pagina een gegevenswaarde opgeslagen in het karakter-sleutelcodeergeheugen 3, welke gegevenswaarde is samengesteld uit het vooraf bepaalde aantal mogelijke karakters op die pagina en de posities daarvan, waarbij voor alle karakters die meer malen voorkomen slechts een relatief weinig cijfers omvattende code kan worden opgeslagen. Elke pagina krijgt een unieke code. Vervolgens worden door de programmasleutel 2 de pagina's bewerkt tot een code voor het gehele document.

De uiteindelijke code van het document kan op een gegevensdrager, zoals een chipkaart worden opgeslagen. Met behulp van een datasleutelcodeergeheugen 4 en de programmasleutel 2, kunnen de gegevens uit de gegevensdrager worden gedecodeerd tot leesbare pagina's van het document.

In de praktijk is gebleken dat grote hoeveelheden data, zoals tekst, bitmaps, schema's en dergelijke, kunnen worden opgeslagen in een medium dat slechts bijv. ongeveer $1/8^e$ of minder van de capaciteit zou benodigen, die voor 'normale' opslag van alle gegevens benodigd zou zijn.

Ook geluidssignalen kunnen op bovengenoemde wijze worden opgeslagen, bijv. door alle tonen met een frequentie van 1 - 30.000 Hz in een toonsleutelcodeergeheugen op te slaan en van daaruit de verschillende geluiden sequentieel in de tijd kunnen worden vastgelegd.

Volgens een voorkeursuitvoeringsvorm van de werkwijze en inrichting volgens de onderhavige uitvinding, wordt een beeld, bestaande uit 640 regels van elk 976 pixels verdeeld in blokken B (fig. 2) van elk 16 bij 16 pixels p. Het beeld bestaat zodoende uit 64 x 40 van