

## Kącik europejski nr 94

Dziś omówimy sobie kolejny bardzo ważny aspekt korzystania z Internetu - a mianowicie **ANONIMOWOŚĆ**. Komunikując się z otoczeniem, rówieśnikami, bliskimi oraz nieznanymi przez dostępne komunikatory tekstowe lub mailowo, nigdy **nie mamy do końca pewności czy osoba, z którą właśnie piszemy jest dokładnie tą, za którą się podaje lub tą, z którą myślimy, że rozmawiamy**.

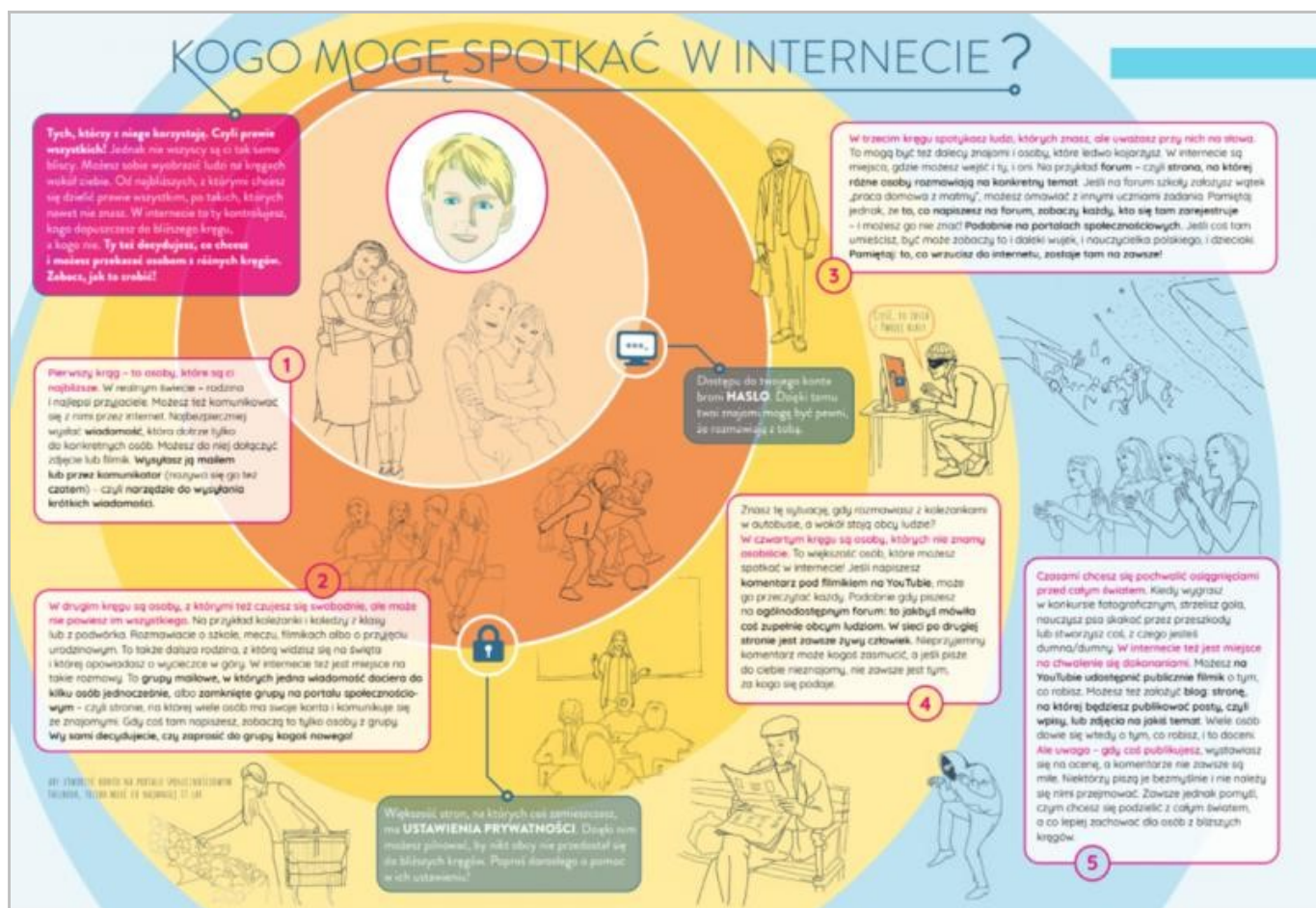
**Pamiętajcie**, zawsze trzeba zachować ostrożność w takich kontaktach, warto się upewnić, czy na pewno mamy do czynienia np. z kimś bliskim, trzeba również przemyśleć z kim warto rozmawiać, a z kim zupełnie nie!

Aby być świadomym użytkownikiem sieci należy wiedzieć kogo możemy spotkać w Internecie - **czasem można trafić na oszusta lub zwykłego hejtera**, którego komentarze mogą być dla nas bardzo przykre.

Pamiętajcie, że wszystko co piszecie lub publikujecie może być kiedyś niestety użyte przeciwko Wam, dlatego  **bądźcie bardzo ostrożni i przemyślcie dokładnie, czy to co zamierzacie wrzucić do Internetu, jest tym, co powinno się w nim znaleźć!**

**Zapoznajcie się z przedstawioną planszą** – na niej ważne wskazówki dotyczące korzystania z Internetu, **a dla chętnych zabawa - znajdź robaka!** Powodzenia!

Źródło: „Przewodnik po Czarodziejskiej Krainie Internetu”, © Unia Europejska, 2021



AAA

## ZNAJDŹ ROBAKA

POMÓŻ GRACE I ZNAJDŹ BŁĄD W INSTRUKCJI

Spróbuj przejść po taśmie po strzałkach. Udało ci się, prawda?! A teraz popatrz na instrukcję. Strzałki w instrukcji powinny pokazywać, jak dojść do X i ominąć wszystkie dziury w taśmie. Niestety, w jedną ze strzałek wlał nieważny robak i teraz

Za jej czasów (czyli pół wieku temu) Niestety pewnego

DUŻO LUBIA

zabawa

na całym świecie istniało tylko kilka komputerów, a każdy z nich kosztował fortunę i zajmował cały pokój. Brakowało za to ekranu, myszki, a nawet klawiatury. Jak można było skorzystać z takiego komputera? Potrzebna była bardzo długa taśma (taka jak na obrazku obok) oraz dziurkacz. Komputer zamieniał dziurki na zera, a przerwy pomiędzy nimi na jedynki.

dnia komputer zaczął się mylić! Wyniki obliczeń zupełnie się nie zgadzały. Grace i jej zespół liczyli dziurki raz, drugi i trzeci, bo myśleli, że to oni niechcący wycięli którąś w złym miejscu. Nie znaleźli błędu, a wynik ciągle wychodził nie taki, jak trzeba.

Co się okazało? Do komputera wleciła ćma i w nim utknęła. To przez nią zaczął się mylić! Wystarczyło ją znaleźć i usunąć, żeby znów dobrze działał.

**Od tamtej pory szukanie błędów w programie nazywamy „debugowaniem” – od angielskiego słowa oznaczającego usuwanie robaków.**

*„BUG” PO ANGLIJSKI ZNACZY ROBAK*

**GRACE HOPPER**

**pokazuje ona zły kierunek.**

**TAŚMA:**

**START**

**Znajdź i zaznacz błędną strzałkę.**

**INSTRUKCJA:**

↓ ↓ ↓ → → ↓ ↓ ↓  
 ← ↓ ← ↓ ← ↓ ↓  
 ↓ ← ↓ ↓ ↓ → ↓  
 ↑ → → ↓ ↓ ↓ X

**BRAWO! WŁAŚNIE TAK DZIAŁAJĄ DEBAGERKI I DEBAGERZY! PORÓWNUJĄ INSTRUKCJĘ Z TYM, CO SIE NAPRAWDĘ DZIAJE, I ZNAJDUJĄ BŁĘDY.**