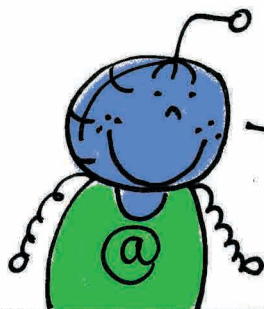


DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA



Vítej v digisvětě!
Netrpělivě jsem tvůj příchod očekával.
Někteří z Vaš mě již znají a zazili
s mnou dobrodružství v digitálním
světě knihovny. Jmenuji se DIGITK.
V poslední době se ale necítím dobře.
Jako by mě napadl nějaký virus.
Pomoz mi spustit antivirus.

Ke spuštění antiviru potřebujeme projít
důležitými milníky internetu a digitální
éry. V každém levelu získáš letopočet a
z něj vypočítáš číselný kód, který zadáme
jako heslo do obranného systému.



Jsi připraven?
Tak vzhůru za dobrodružstvím
v dějinách digisvěta!

SPUSTIT HRU

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL ☐



Počítače a mobily nám dokážou usnadnit život. To, co jsme dříve dělali ručně nebo osobně, dnes dokážeme z pohodlí domova. Stačí být on-line. Proč je digisvět super?

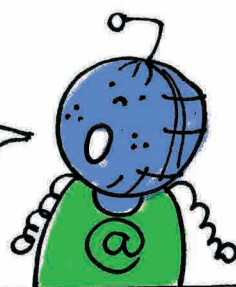
Šetří nám čas. Nemusíme nikde stát ve frontách či hledat ručně. On-line služby jsou přístupné kdykoliv a kdekoliv. A také šetří papír, a tak i přírodu.

Pro vstup do dějin digisvěta zadej heslo.

K · Q · N · Q · B · C H · T · Q · H · C H · J · L

A = S

Virus nám ale pomíchal písmenka na klávesnici. Ty to ale určitě zvládneš!



HESLO

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

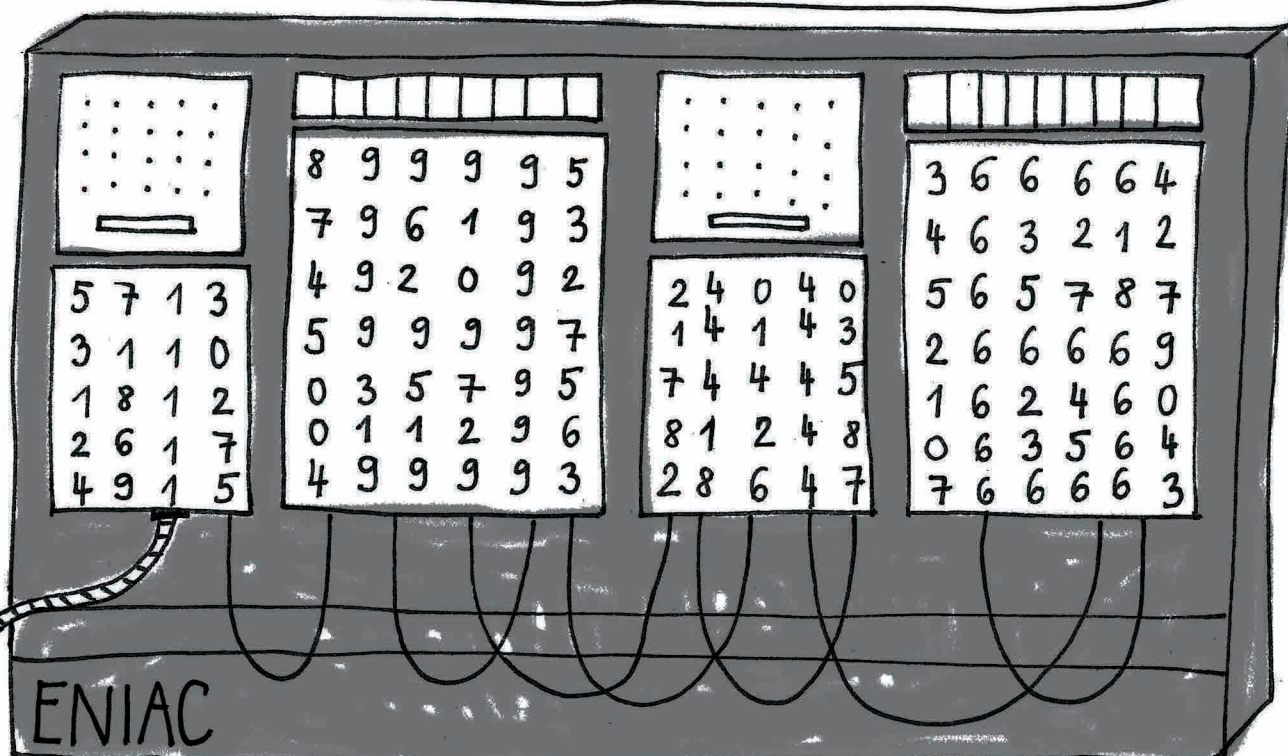
LEVEL 1

123 / 10

100%



První elektronický počítač byl vlastně obrovský stroj na výpočty. Zabíral celou místnost. Doma si ho ale mohl/a koupit až o 31 let později. A to už byl osobní počítač. Ten by nezabral celý tvůj pokojíček. Víš, kdy byl sestrojen ten první obří počítač? Prolom číselné kódování.



KÓD

+ - - =

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 2

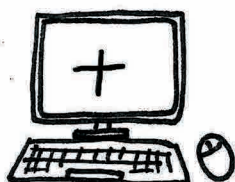
123

1/10

90%



Předchůdce dnešního internetu se jmenoval ARPANET. Byla to první síť, která poprvé propojila 4 počítače mezi sebou. A podarilo se to programátorům v USA. Dva roky po vzniku ARPANETU se dokonce podarilo poslat mezi dvěma počítači první e-mail, neboli elektronickou poštu. Zkus si tipnout, kdy ARPANET začal fungovat, anebo také propoj neviditelnou sítí 4 stejná zařízení.



+	△	*	○	♥	△	7	□	♥
8	1	→	+	□	→	○	←	5
7	←	1	9	4	6	9	1	*
○	6	△	5	→	♥	9	○	3
+	2	*	□	+	△	*	□	♥

KÓD (□ · □) + □ - □ = □

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 3 123 2/10



První počítačový virus se jmenoval CREEPER.

Nebyl ale škodlivý. Šířil se mezi počítači v rámci ARPANETU. Zobrazoval zprávu:

"I'm the creeper. Catch me if you can."

Kdy se poprvé objevil? Hledej, co umí viry smazat.

NP · AC · IK · DF · UW · CHJ · KM
RT · DF · UW · QS · NP · BD · DF
SU · CHJ · RT · CHJ · BD · CE · DF
UW · DF · SU · RT · DF · SU · RT
DF · CE · LN · CE · DF · RT · ZB
SU · IK · DF · CE · MO · ZB

Bleskurychle byl vynalezen první
antivirus, který vyhledával a mazal CREEPRA.



KÓD



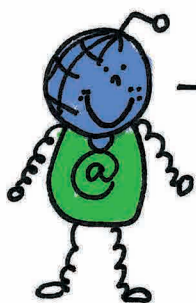
DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 4

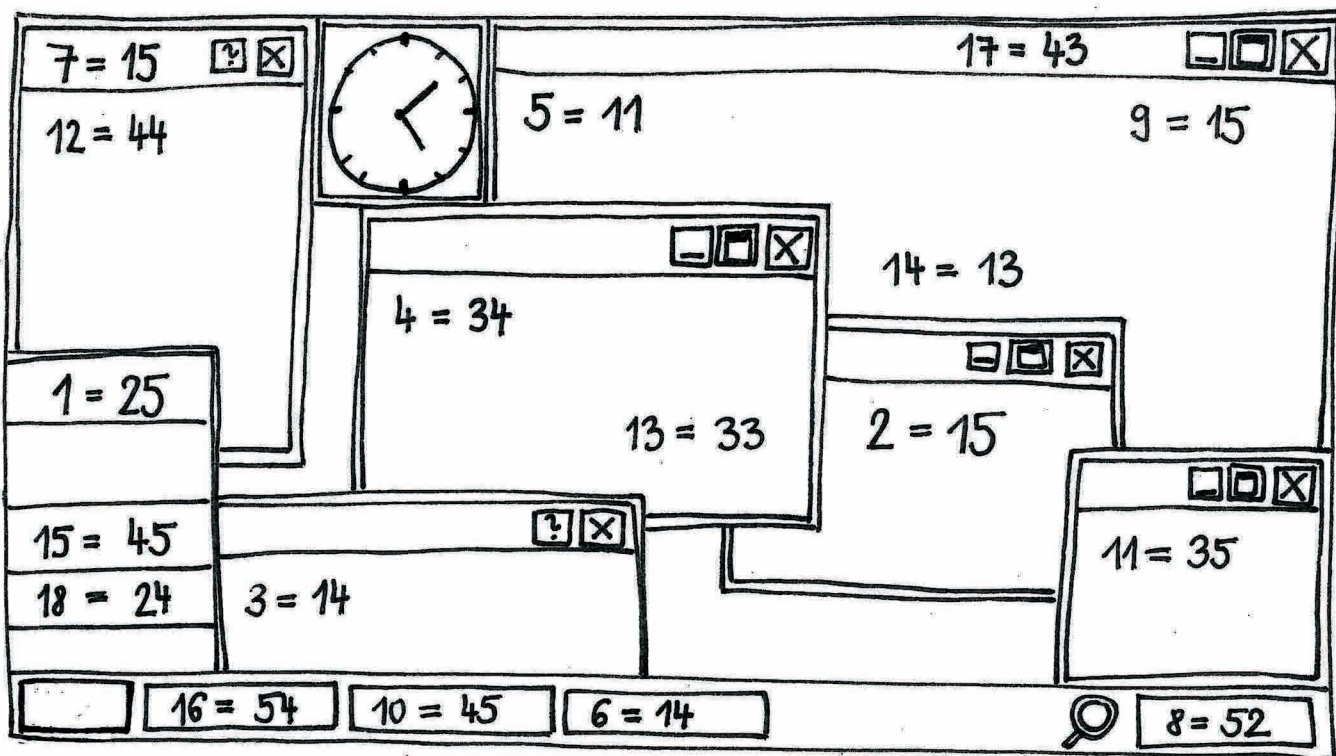
123

3/10

70%



Počítače se staly lidem přístupnější díky systému WINDOWS. Anglicky to znamená OKNA. Už se nemusely psát složité příkazy. Stačilo kliknout myš a programy či soubory se otevřely v oknech. Posbírejte číselné kódy a rozlušťte, kdy počítače dostaly toto nové grafické rozhraní.



KÓD $\square + \square - (\square : \square) = \square$

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 5 123 4/40

60%



Víš, proč se před internetovou adresou píše WWW?
Je to zkratka anglického WORLD WIDE WEB.
V překladu CELOSVĚTOVÁ SÍŤ. Trvalo 4 roky,
než se od prvního návrhu webu dostal internet
přes webový prohlížeč k široce veřejnosti.
Odkdy můžeme surfovat po internetu?



HLEDAT

W < L . □ > □ ^ □ . □ □
□ □ ^] > □ □] L > V
□ > □ □ ^] □ □ V] >
> . □

KÓD

□ + □ - □ + □ = □

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 6

123

5/10

50%



V tomto roce nastala revoluce ve vyhledávání.
Byl spuštěn internetový vyhledávač GOOGLE.
Dnes toho umí daleko víc, než jen vyhledávat.
Který rok mám na mysli?



VYHLEDAVAČ



DISK



GMAIL



UČEBNA



MAPY



KALENDÁŘ



PŘEKLADAC



YOUTUBE

▶ 4 · △ 2 · △ 3 · ✉ 4 · 🔍^x 10 · △ 1
 □ 3 · 🔍 1 · □ 4 · ▶ 4 · △ 3 · 格 3
 ▶ 4 · 🔍 6 · ▶ 7 · 🔍 1 · □ 2 · 格 7
 □ 3 · △ 3 · ✉ 3 · ▶ 4 · ▶ 2 · △ 3 · ✉ 2

K □ □ □ - (□ : □) + □ = □

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 7

123

6/10

40%



Hledáš nějakou všeobecnou informaci
a nemáš u sebe encyklopedii? Zkus WIKIPEDII.
Je to otevřená encyklopedie, kterou tvoří lidé
společně. Můžeš ji přidat i ty. Jelikož do ní
ale může přispívat opravdu kdokoli, je třeba
si informace z ní ověřit ještě u jiného zdroje.
Třeba v knihovně. Ve kterém roce byla
WIKIPEDIE spuštěna?



WIKIPEDIE
Otevřená encyklopedie



$$\frac{2}{1} \frac{4}{5} \frac{2}{3} \frac{5}{3} \frac{5}{4} \frac{5}{3} \frac{2}{5} \frac{3}{4} \frac{5}{3}$$

$$\frac{3}{1} \frac{5}{1} \frac{4}{1} \frac{2}{5} \frac{1}{1} \frac{5}{4} \frac{4}{2} \frac{4}{4} \frac{4}{2}$$

$$\frac{3}{1} \frac{5}{1} \frac{5}{2} \frac{5}{1} \frac{4}{1} \frac{4}{3} \frac{1}{1}$$

KÓD

□

+

□

+

□

+

□

=

□

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 

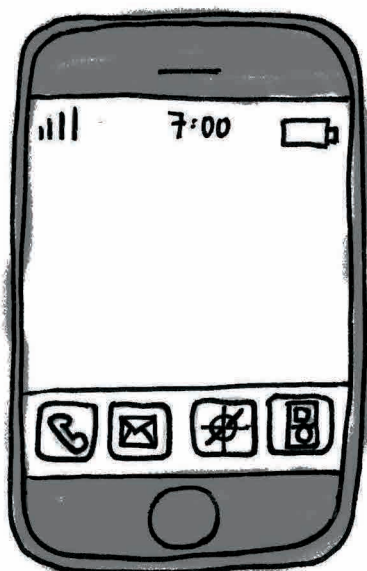
123

7/10

 30%



V tomto roce přišel na trh první iPhone, neboli mobil s dotykovým displejem, který v sobě kombinuje funkce telefonu a počítače. Díky němu se internet přesouvá do našich kapes. Kdy to bylo?



999 · 1 · 66 · 4 · 77 · 77 · 4

111 · 4 · 77 · 5 · 4 · 111 · 22

2 · 88 · 1 · 555 · 8 · 5

1 · 555 · 8 · 5 · 1 ·

77 · 22 · 2 · 55

K  



+



-



+



=



=



DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 9

123

8/10

20%



Digitalizace se stává součástí našeho každodenního života. Stačí být on-line a spousta věcí nám dokáže usnadnit. Perfektně funguje v Brně díky portálu BRNO iD. Když si na něm zřídíš účet, máš přístup k různým brněnským institucím. Koupíš si třeba jízdenku, vstupenky nebo zaplatíš poplatky či odpady. Odkdy v Brně funguje?



MHD



KNIHOVNA



HVĚZDÁRNA



ODPADY



ZOO



MUZEUM



BRNO PAS



SPORT



VELETRHY



HRBITOV



PARKOVÁNÍ



HRAD



+



= ?



= ?



+



= ?



= ?

KOÖ



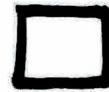
·



+



=



DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 10 123 9/10

10%



Určitě už jsi slyšel o umělé inteligenci,
neboli AI. To je zkratka z anglického
ARTIFICIAL INTELLIGENCE.

Počítače umí mluvit jako lidé. Dokáží napsat
text, vytvořit obrázek nebo složit muziku.

A to na různá témata. Vš, kdy poprvé vstoupila
do našich životů?

1 WIDE WEB

2 CREEPER

3 PŘEDCHŮDCE INTERNETU



6 REVOLUCE VE VÝHLEDAVÁNÍ

7 WINDOWS

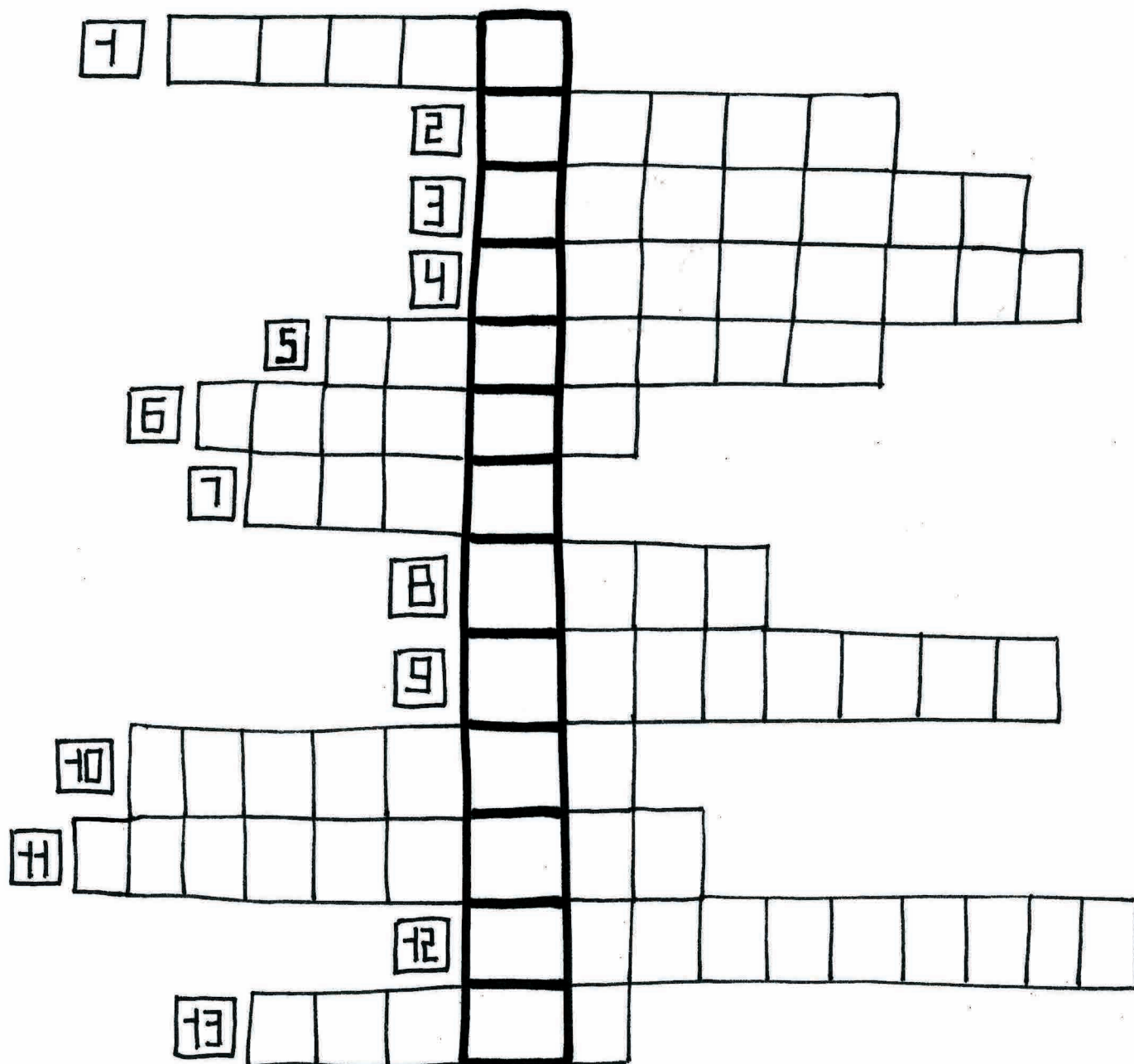


11 OTEVŘENÁ ENCYKLOPEDIE



13 PRVNÍ POČÍTAČ

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA



KÓD + + - =

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

FINAL LEVEL

123 10/10

5%



Rychle, virus se šíří... Kód musíme zadat přesně...
v... tomto pořadí... Le... ve... l...



ANTIVIRUS

1. LEVEL B
2. LEVEL T
3. LEVEL H
4. LEVEL E
5. LEVEL L

6. LEVEL H
7. LEVEL E
8. LEVEL S
9. LEVEL Z
10. LEVEL B



NEOTÁČEJ STRÁNKU, POKUD NEMÁŠ VYLUSTĚNÝ KÓD



KÓD

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA



Děkuji Vám za záchranu, děti!
Číselný kód, který jste zadali, byl
správný! Antivirus se spustil
a vyhledal a odstranil virus, který
mě napadl. I když je digisvět super
a dokáže nám usnadnit práci, je
třeba si dávat pozor, na co klikáme
a které internetové stránky navštěvujeme.
Pokud jsi nejsi jistý, zeptej se dospěláka.
Ten ti poradí!

Společně jsme prošli dějinami digisvěta.
Jsou celkem krátké. První počítač byl vynalezen
přibližně před 80 lety. Domů si ho lidé mohli koupit
asi před 50 lety. A internet už je tu s námi přes
30 let. Co nás čeká v nejbližší době?
Nechť se překvapí! Rozhodně bude hrát
velkou roli umělá inteligence.



U dalšího dobrodružství
na videňou!

UKONČIT HRU

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL ☐

A=S

A	B	C	D	E	F	G	H	CH	I	J	K
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D

L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
E	F	G	H	CH	I	J	K	L	M	N	O

X	Y	Z
P	Q	R

KLÍČ✓

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 1

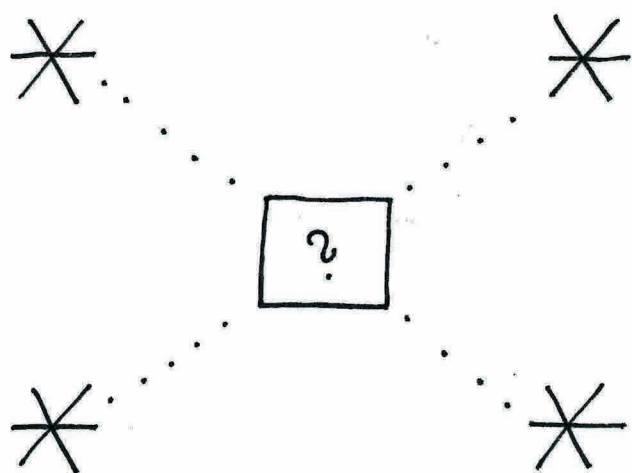
	1	2 2 2	3 3 3	4	4	5 5 5
	1 1	2	3	4	4	5
1	1	2 2 2	3 3 3	4	4 4	5 5 5
	1	2	3		4	5
	1	2 2 2	3 3 3		4	5 5 5

6 6 6	7 7 7	8 8 8	9 9 9	0 0 0
6	7	8 8	9 9	0 0
6 6 6	7	8 8 8	9 9 9	0 0
6 6	7	8 8	9	0 0
6 6 6	7	8 8 8	9 9 9	0 0 0

KLÍČ

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 2



KLÍČ



DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 3

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

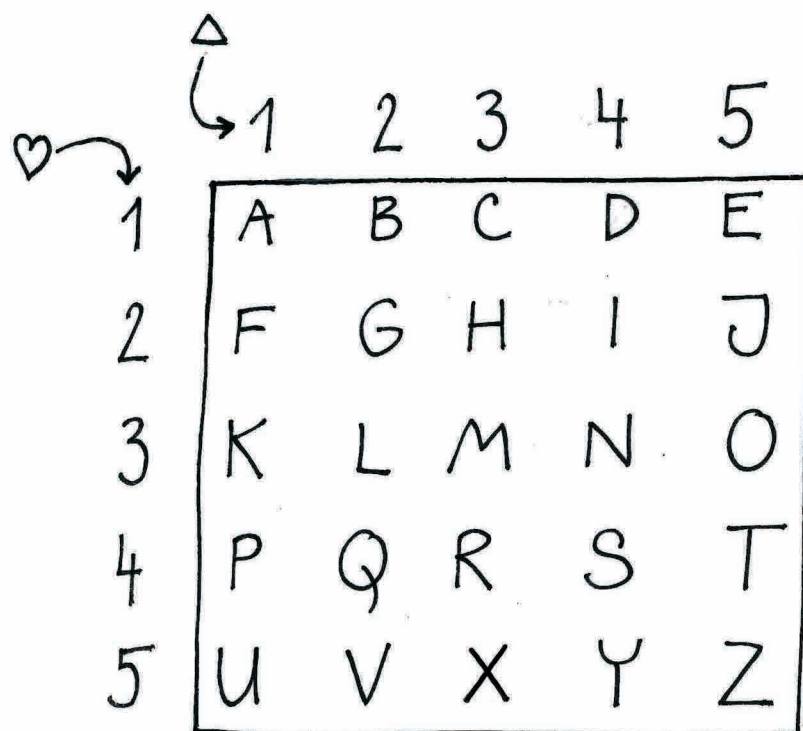
HLEDEJ MEZERU V ABECEDĚ.



KLÍČ

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 4



	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	X	Y	Z

POŘADÍ PÍSMENE = $\heartsuit \cdot \blacktriangle$

KLÍČ

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 5

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

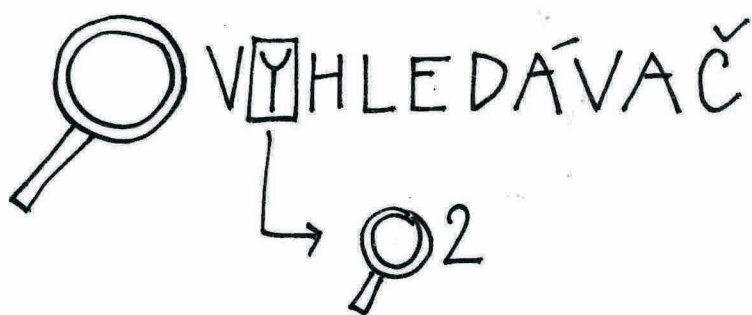
~~S~~
~~T~~ ~~U~~
~~V~~

~~W~~
~~X~~ ~~Y~~
~~Z~~

KLÍČ

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 6



KLÍČ

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 7

ABCDE
1 2 3 4 5
—
1

FGHIJ
1 2 3 4 5
—
2

KLMNO
1 2 3 4 5
—
3

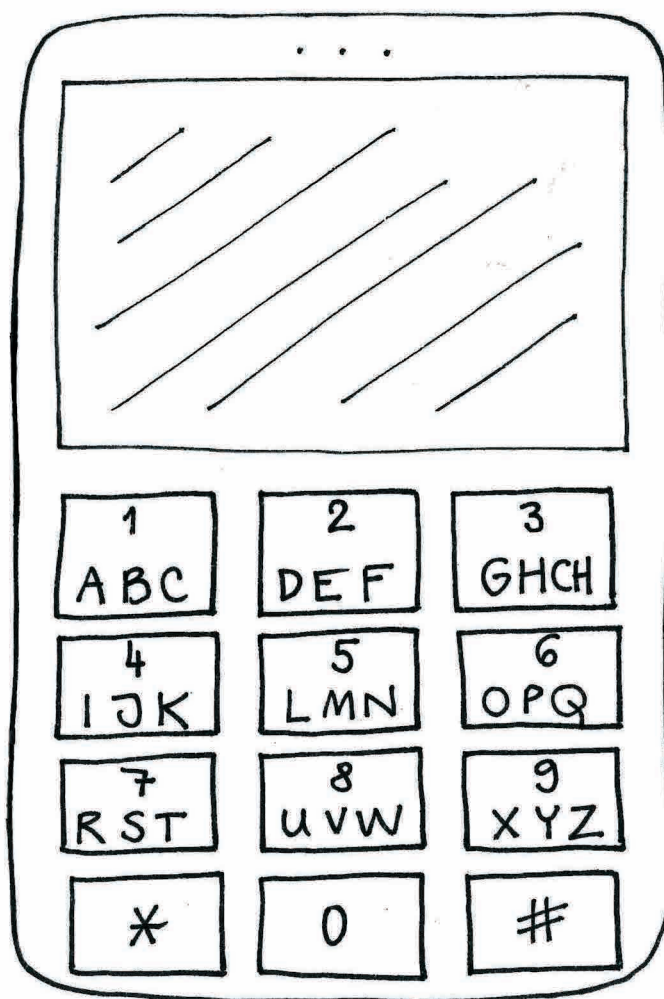
PQRST
1 2 3 4 5
—
4

UVXYZ
1 2 3 4 5
—
5

KLÍČ

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

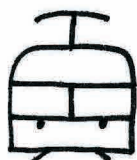
LEVEL 8



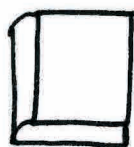
KLÍČ

DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

LEVEL 9

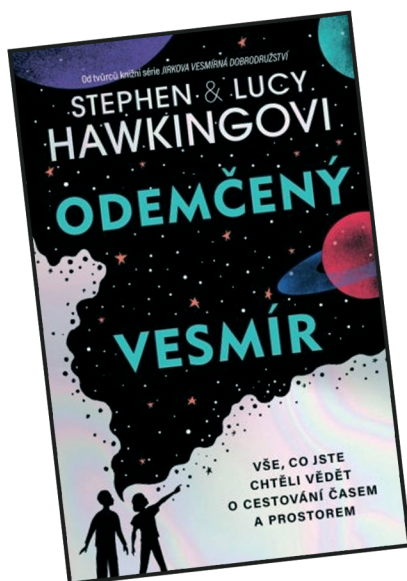


MHD = 3



KNIHOVNA = 8

KLÍČ



Odemčený vesmír

Stephen & Lucy Hawkingovi

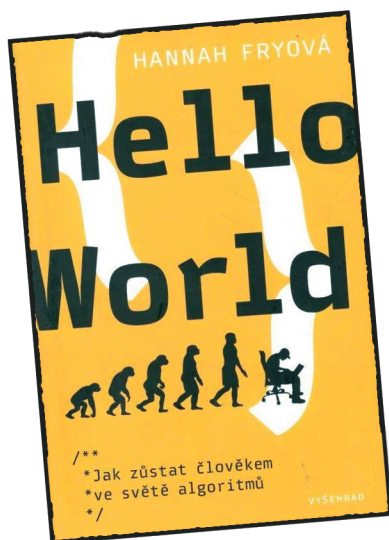
Přemýšleli jste někdy, jak vznikl vesmír? Jak moc ovlivňuje veškeré dění na planetě Zemi? Tušíte, co se děje v naší sluneční soustavě? Co je zapotřebí, aby se lidé dostali na Měsíc, nebo dokonce na Mars? A co byste dělali, kdybyste mohli cestovat nejen prostorem, ale i časem? Sbíрка textů ohromujících informací i barevných fotografií od předních světových vědců, včetně nejslavnějšího teoretického fyzika na světě, profesora Stephena Hawkinga, vám na všechny tyto otázky a mnohé další odpoví. Vesmír a svět kolem nás jsou jedno velké dobrodružství. Tak si ho nenechte ujít! Prozkoumejte nejzajímavější kouty naší sluneční soustavy a staňte se vědci!



Strojové učení pro děti: projektově založený úvod do umělé inteligence

Dane Lane

Strojové učení je velmi důležitou podoblastí umělé inteligence. Umožňuje strojům, aby se (s naší pomocí) dokázaly učit samy. Projektově založená učebnice vás i vaše děti zábavnou formou do této problematiky uvede. Pracuje se stejnojmenným bezplatným online nástrojem, jenž využívá vizuální programovací jazyk Scratch.



Hello world: jak zůstat člověkem ve světě algoritmů

Hannah Fry

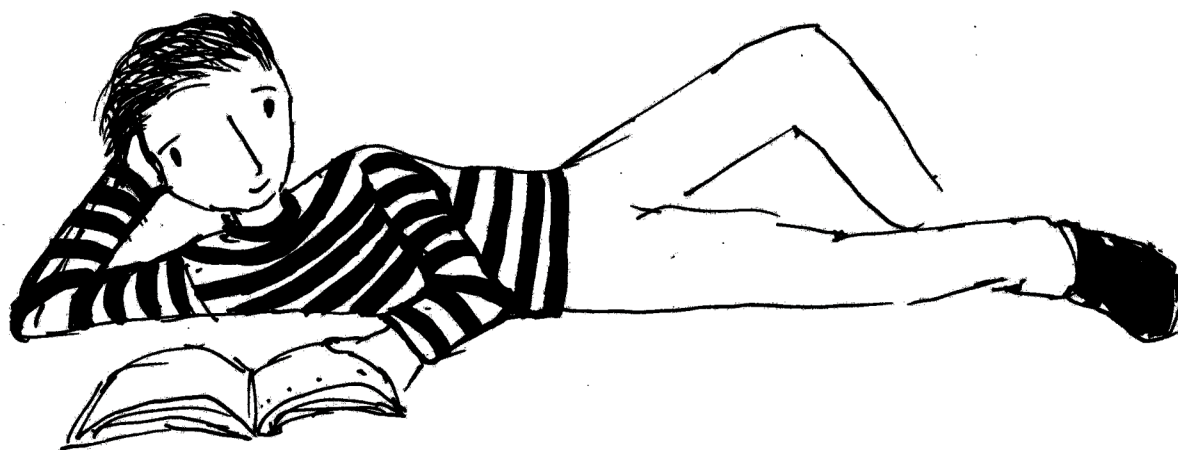
Umělá inteligence budí vášně – jedni ji vynášejí do nebes, jiní v ní vidí zkázu lidstva. Není už načase, abychom zjistili, jak je to doopravdy? Matematické algoritmy dnes zasahují skoro do všech oblastí lidské činnosti, aniž bychom si to uvědomovali. Ať už jde o zdraví, dopravu, justici, hudbu, obchod či reklamu, matematická Hannah Fryová vám na jasných a zábavných příkladech ukáže skutečné možnosti a omezení algoritmů, jež řídí i vaše životy.



Stopařův průvodce po galaxii

Douglas Adams

Země je zničena v rámci stavby vesmírné dálnice a zůstává naživu jen jediný člověk, který putuje po vesmíru s kamarádem z jiné planety. Dostává se do řady absurdních situací podaných s příjemným anglickým humorem a vycházejících z pozemské reality. Dobrá kniha, která potěší všechny věkové kategorie čtenářů.



DOBRODRUŽSTVÍ V DĚJINÁCH DIGISVĚTA

ŘEŠENÍ

LEVEL 0 DIGITALIZACE

LEVEL 1 1 9 4 6

LEVEL 2 1 9 6 9

LEVEL 3 1 9 7 1

LEVEL 4 1 9 8 4

LEVEL 5 1 9 9 3

LEVEL 6 1 9 9 8

LEVEL 7 2 0 0 1

LEVEL 8 2 0 0 7

LEVEL 9 2 0 1 6

LEVEL 10 2 0 2 2

HESLO 9 0 8 7 3 2 4 6 4 8