



Max Wainwright

Kód gép

Napraforgó Kiadó, 2016, 32 oldal, 1290 Ft / kötet

Bevallom, magam is úgy vagyok a számítógéppel, a benne működő szövegszerkesztő programmal és a világhálóval, mint egy mezei halandó a mágiával. Az, hogy a számítógép működik, első megközelítésre személyvesztés, varázslat, amivel némely beavatottak jó pár lépéssel a természet felett, előtt, mögött, vagyis a mátrixban gyakorolnak hatást a világra, én meg csak bámulhatom őket, a bölcsüket, akár egy egyszerű óperzsa az időszámításunk előtti mondjuk 1200-ból. Ugyanakkor ezt a mágiát gyakorlom is, mégpedig a hasonlóság törvénye szerint. Persze, ezt se értem, csak teszem. Nyomom a megfelelő gombot a klaviatúrán, és azt tapasztalom, hogyha el nem tévesztem, akkor működik, tehát kvázi egy vagyok a varázslókkal. Pedig egy frászt. Sokszor rossz gombot nyomok. Ilyenkor anyázom a gépet. Pedig mindig neki van igaza.

De hát ugyanilyen mágikus viszonyban vagyunk más gépekkel is, amiknek már összefoglaló neve is van. A kutyuk. Mi hogy működik? Ha rajtunk múlna, hogy létrehozzuk,

Kód-gép mánia

Sultz Sándor könyvajánlója

beprogramozzuk, megjavítsuk, akkor sehogy.

Ezen az áldatlan állapotban változtatna a Napraforgó Kiadó négy plusz egy kis füzetkéje *Kód gép* címmel, Max Wainwright munkája. Ezek a számítógép programozásának alapvető műveleteibe vezetnek be az arra vállalkozókat. A szép színes és szellemes kis füzetek alapvetően gyerekeknek készültek, az egy plusz kiadvány pedig útmutató felnőtteknek. Ez a Napraforgó Kiadó profiljába nagyon is beleillik. Mármost, hogy hiányokat pótol a nyolc-tíz éves korú srácoknak. Vagy még náluk is fiatalabb srácoknak készültek ezek a programozási útmutatók. Így aztán nyilván ők az a generáció, akik előbb értik majd a számítógép programnyelvét, mint akár tudnák az egyszer egyet...

Tanulmányozva az útmutatókat lépésről lépésre, ahogy a füzetek javasolnak és türelemmel kézen fognak és vezetnek, már majdnem érteni vélem a mágiát, ami képessé tesz a varázslatokra. Mert a gép sose hülye, ha megfelelő parancsot adunk neki. Mert annyira okos az a teknős – az avatá-

runk ebben a játékban –, hogy már szinte nekünk is eszünk nő tőle. Mert ha ő magyarázza, mi az a Logo, a Scratch, a ciklusok, a változók és az elágazások, akkor úgy érthető. Sőt! Ha eleget gyakoroljuk, akkor a Python nyelvből simán meg lehet szerezni a felső fokot, és már olyan játékokat találhatunk ki, hogy csak na! Végül, de már tényleg csak a haladó halandó szintjén úgy léphetünk be a világhálóba, hogy nem csak nyomjuk a gombot, mint süket az ólajtót, hanem értelmezni is tudjuk az olyan varázsszavakat, mint Egységes Erőforrás Azonosító (URL), Hiper-szöveges Leírónyelv (HTML), Java-Srpt, Hiper-Text TransverPrtotocol, (http). Na és, hogy mit takar a rejtélyes mindennapi WWW, minden mágikus világhálós tevékenység kulcsvarázsszava.

Szóval melegen ajánlott ez a kis sorozat mindenkinek, aki belépne a varázsló iskolába, de nem csak kissrácoknak, hanem minden óperzsa sors társamnak nyolctól nyolcvannyolc éves korig. Elvégre a mágia a legmagasztosabb, az abszolút és isteni bölcsessége a természeti filozófiának.