

Κατανόηση της Πλοκής

1. Πώς ο David κατάφερε να συνδεθεί κατά λάθος στο σύστημα WOPR; Ποια λάθη ασφαλείας το επέτρεψαν;
 2. Τι παρανόησε ο υπολογιστής και γιατί νόμιζε ότι η "προσομοίωση" ήταν πραγματικός πόλεμος;
 3. Ποια ήταν η αντίδραση των υπευθύνων όταν κατάλαβαν τι συμβαίνει;
-

Τεχνολογία & Πληροφορική (Εκπαιδευτική οπτική)

4. Τι είναι το **wardialing** και γιατί ήταν εύκολο να βρεθούν αδύναμα συστήματα το 1983;
 5. Ποια χαρακτηριστικά της εποχής (dial-up, αδύναμοι κωδικοί, έλλειψη firewall) συνέβαλαν στην παραβίαση του συστήματος;
 6. Ποιος ήταν ο ρόλος του WOPR ως έμπειρου υπολογιστή; Τι σημαίνει ο όρος **machine learning** μέσα στην ταινία, έστω και πρώιμα;
 7. Ποιο τεχνολογικό "μάθημα" παραδίδει η τελική σκηνή όπου ο υπολογιστής δοκιμάζει όλους τους πιθανούς πυρηνικούς συνδυασμούς;
-

Κυβερνοασφάλεια & Ηθική

8. Ποιες αρχές της κυβερνοασφάλειας παραβιάζει ο David – έστω και άθελά του;
 9. Πώς θα μπορούσε το σύστημα να είχε αποφύγει την εισβολή; Αναφέρατε 3 τεχνικά και 3 οργανωτικά μέτρα.
 10. Είναι η περιέργεια δικαιολογία όταν οδηγεί σε επικίνδυνες πράξεις; Πού τελειώνει το *hacking for exploration* και αρχίζει το *hacking with impact*;
 11. Ποια είναι η ευθύνη των προγραμματιστών όταν δημιουργούν συστήματα με δυνατότητα λήψης κρίσιμων αποφάσεων;
-

Τεχνητή Νοημοσύνη & Λήψη Αποφάσεων

12. Πρέπει οι υπολογιστές να παίρνουν αυτόνομα αποφάσεις για ζητήματα εθνικής ασφάλειας;
 13. Τι μας διδάσκει το WarGames για τα όρια της Τεχνητής Νοημοσύνης;
 14. Γιατί ο υπολογιστής καταλήγει στο συμπέρασμα: "**A strange game. The only winning move is not to play.**";
-



Κριτική Σκέψη – Κοινωνικός αντίκτυπος

15. Πώς η ταινία αντανάκλα τον φόβο της εποχής για τον Ψυχρό Πόλεμο;
 16. Σε ποια σημερινή τεχνολογική ανησυχία θα μπορούσαμε να αντιστοιχίσουμε το "WOPR"; (π.χ. drone warfare, autonomous systems)
 17. Πιστεύετε ότι παρόμοιο συμβάν θα μπορούσε να συμβεί σήμερα; Γιατί ναι ή γιατί όχι;
-



Ερωτήσεις δημιουργικής εργασίας για μαθητές

18. Αν έπρεπε να σχεδιάσεις το WOPR με τα σημερινά δεδομένα, τι θα άλλαζες;
19. Γράψε έναν “κώδικα ηθικής” για έναν υπεύθυνο μαθητή-προγραμματιστή.
20. Δημιούργησε ένα σύντομο σενάριο 3 λεπτών όπου η ίδια ιστορία συμβαίνει το 2025. Τι θα άλλαζε στον τρόπο hacking; Στην αντίδραση της πολιτείας;