CodeWeek

# 16 ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Στην Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού πιστεύουμε ότι οι προγραμματισμός είναι δημιουργικός, κάτι υπέροχο στο οποίο μπορούν οι φοιτητές μας είναι να κινήσουν τα ενδιαφέροντα για την πληροφορικής και τον υπολογιστική σκέψη. Σας παρουσιάζουμε ορισμένες πληροφορίες για τον προγραμματισμό για τα μικρά σας παιδιά για τα μικρά σας παιδιά στο σπιτάκι.

## 1 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 700 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Κάποιες έκαναν επικρατείας περισσότερο από άλλες, με τις Python, Java , και JavaScript να είναι οι πιο δημοφιλές.

Παρά τον αριθμό των γλωσσών προγραμματισμού, οι περισσότερες έκαναν παλιά κοινά βασικά στοιχεία. Αυτά σημαίνει ότι είναι ευκολότερο για τις καταναλώσεις από τη στιγμή που έχεις μάθει τουλάχιστον μία από αυτές τις γλώσσες

## 2 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## Ο ΠΡΩΤΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΑΤΙΣΤΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΗΤΑΝ ΓΥΝΑΙΚΑ

Το όνομά της ήταν Ada Lovelace, πέραν μαθηματικές και κάρτη του Άγγλου ποιητή Λόρδου Βύρωνα.

Το 1843 δημοσίευσε μια αλληλουχία υπολογισμών για ένα μηχανικό προγραμματίσιμο στρεπτικό υπολογιστή ο οποίος ονομάζεται «Μπαντή Ανάλυσης», μια ιδέα του Charles Babbage, ο οποίο δεν ολοκληρώθηκε ποτέ.

Η γλώσσα προγραμματισμού Ada ονομάστηκε έτσι προς τιμή της

## 3 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## Η ΠΡΩΤΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Το 1991, ο Tim Berners-Lee ανέπτυξε τον Παγκόσμιο Ιστό, ενώ δούλευε στο CERN κοντά στη Γενεύη, στην Ελβετία. Ο Παγκόσμιος Ιστός είναι ένα σύστημα πληροφορίας όπου έγγραφα και άλλοι διαδικτυακά πόροι αναγνωρίζονται μέσω URL και μπορεί κανείς να έχει πρόσβαση σε αυτά μέσω του διαδικτύου.

Η πρώτη ιστοσελίδα ανέβηκε στις 6 Αυγούστου 1991 και είναι ακόμη διαθέσιμη και λειτουργική στη διεύθυνση: info.cern.ch

## 4 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΦΑΛΜΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΟΦΕΙΛΟΤΑΝ ΣΕ ΕΝΑΝ ΣΚΟΡΟ
### (=BUG= ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ ΤΟΥ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΠΙΣΗΣ «ΚΟΥΝΟΥΠΙ»)

Ο Τζορζ Γκτσιον ήταν ο πρώτος άνθρωπος που κρησιμοποίησε τη λέξη «bug» για να περιγράψει ένα τεχνικό πρόβλημα σε ένα γράμμα το 1878.

Ωστόσο, το πρώτο «bug» προγραμματισμού που καταγράφηκε ποτέ ήταν πράγματι ένα έντομο!

Ήταν 9 Σεπτεμβρίου 1947 όταν μια ομάδα από φοιτητές στο Πανεπιστήμιο του Χάρβαρντ κατέγραψε ασυνήθιστα σφάλματα στον υπολογιστή τους Mark II. Κατόπιν έρευνας, διαπίστωσαν ότι ένας πεταλεύμενός κόρακ διατάρραξε τα ηλεκτρονικά σύστημα του υπολογιστή.

## 5 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## Η ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ PYTHON (ΠΥΘΩΝΑΣ) ΔΕΝ ΠΗΡΕ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΔΙ

Ο Guido van Rossum, ο δημιουργός της γλώσσας προγραμματισμού Python, ονόμασε τον κώδικα προγραμματισμού από τους Monty Python, που ήταν ένας βρετανικός θίασος κωμικών δημοφιλής για την υπλεκτική ικανωτή τους με σκετς.

Ο Van Rossum αναζητούσε ένα σύντομο, δημοφιλές, αλλά και κάπως αντιμετωπικό όνομα, κι έτσι αποφάσισε να αποκαλέσει τη γλώσσα προγραμματισμού του Python.

## 6 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΕ ΤΟ 1961

Το Spacewar! έκει καταχωρηθεί ως το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι υπολογιστή.

Το παιχνίδι δημιουργήθηκε από τους Steve Russell, Martin Graetz, και Wayne Wittanen, οι οποίοι αφιέρωσαν περίπου 200 ώρες συνολικά για να συγγράψουν την πρώτη εκδοχή.

Το έκτανν ως κόμπι και δεν σκέδιασε κανένα κέρδος στους δημιουργούς τους.

## 7 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## ΤΟ ANDROID ΕΧΕΙ ΦΥΛΟ

Το Android χρησιμοποιείται ως εμπορική ονομασία του πολύ γνωστού λειτουργικού συστήματος κινητών, το οποίο βασίζεται σε μια τροποποιημένη εκδοχή του πυρήνα Linux. Δίπλαι, η λέξη «android» (ανδροειδές) στο αγγλικό σημείο, στον κυρωειδής, ένα ανθρώπινο που μοιάζει με φανταστικό ρομπότ.

Υπάρχει και αντίστοιχη λέξη θηλυκού γένους, η λέξη «gynoid» (γυνοειδές).

## 8 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## Ο ΑΛΑΝ ΤΟΥΡΙΝΓΚ ΕΠΙΝΟΗΣΕ ΤΗ «ΔΟΚΙΜΗ ΤΟΥΡΙΝΓΚ» (CAPTCHA)

Το CAPTCHA είναι στην πραγματικότητα ένα ακρωνύμιο του «Completely Automatic Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart». Πλήρως αυτοματοποιημένη δηνόσια δοκιμή Turing για τη διάκριση υπολογιστών από ανθρώπους.

Αυτή η δοκιμή περιλαμβάνει αριθμούς ή λέξεις σε διαδικτυακές φόρμες. Αυτό το σύστημα βοηθάει να γίνεται διάκριση μεταξύ ανθρώπων και αυτοματισμών. Εκείς από το CAPTCHA, οι Τούρινγ είναι κυρίως δύσκοπμο επειδή έφοιξε τη μηχανή που αποκρυπτογράφησε τον κώδικα «Enigma» κατά τη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, συμβάλλοντας στη λήξη του πολέμου στην Ευρώπη κατά δύο έως τέσσερα χρόνια νωρίτερα.

## 9 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## Ο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΠΡΟΤΟΥ ΕΦΕΥΡΕΘΟΥΝ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ



Το 1801 ο Joseph Marie Jacquard, ένας Γάλλος υφαντής και έμπορος, δημιούργησε ένας μηχανικά αργαλειό ο οποίος δημιουργούσε μοτίβα υφασμάτων «διαβάζοντας» διάτρητες βίλινες κάρτες. Ο σταμός ήταν η κινητήρας δίνων των πρώιμων υπολογιστών, ο ίδιος σταμός που έθετε σε κίνηση τρένα και αυτοκίνητα.

Μάλις τε δεκαετία του 1830 ο Charles Babbage τελειοποίησε τη «Μπαντή Ανάλυσης», τα, το πρώτο στον κόσμο υπολογιστικό σύστημα, που τροφοδοτούσε από έξι ατμομηχανές και το οποίο είχε τα μέγεθος σπιτιού.

## 10 ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ
## Ο ΝΕΟΤΕΡΟΣ ΓΝΩΣΤΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ ΗΤΑΝ 16 ΧΡΟΝΩΝ




©Shutterstock

Το παγκόσμιο ρεκόρ ζήλεις για τον «νεότερο προγραμματιστή στον κόσμο» κατέχει ο Καιλίβα Κατάγια. Ήταν μόλις 6 χρόνων όταν ανάπτυσσε επαγγελματικές πιστοποιήσεις από την IBM για την Python και την TN.

Σύμφωνα με τον πατέρα του, ο Καιλίβα ανέπτυξε τις δεξιότητες του στο σπίτι, κατά τη διάρκεια της απαγόρευσης κυκλοφορίας λόγω της νόσου COVID-19 στην Αγγλία.

Ο Καιλίβα, πλέον 8 χρόνων, ασχολείται με τέλιο παιδαγωγίες με τον προγραμματισμό όσο πάει και μικρότερος.

Η Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού προβάλλει και καθιστά τον προγραμματισμό προσβασιμο για όλους ενώ παράλληλα εμπνέει νέες γενιές προγραμματιστών να διερευνήσουν νέες ιδέες και να καινοτομήσουν στο μέλλον. Κάνετε τις ιδέες σας πραγματικότητα και συμμετέχετε κι εσείς μαζί μας στην #CodeWeek!

CodeWeek