

Vademecum per comprendere come i significati informatici si siano adattati alla storia di TURANDOT

- PENSIERO COMPUTAZIONALE= Non è pensare come un computer, ma è un “processo mentale, un “modo di pensare” per risolvere problemi, dare una risposta (ed è la capacità di CALAF di leggere le istruzioni nascoste negli enigmi di Turandot)
- ENIGMA=ALGORITMO(= Una sequenza di istruzioni da compiere per risolvere un problema, per trovare una soluzione, risposta)
- SEQUENZA= identificare una serie di passi ordinati per risolvere un problema (Un modo di lavorare e pensare utile per tutte le attività che eseguiamo, i pensieri che elaboriamo, le espressioni artistiche che esprimiamo)
- PENSIERO LOGICO= usare la logica e il ragionamento per controllare fatti
- ASTRAZIONE= liberarsi dei dettagli inutili per concentrarsi sulle informazioni rilevanti
- BUG= Errore commesso nell'esecuzione del processo. Mancata soluzione dell'enigma
- PROCESSARE/CODIFICARE= Tradurre il linguaggio della macchina in linguaggio umano e viceversa (Calaf codifica il linguaggio di odio di Turandot in linguaggio umano /amore)
- LA VARIABILE=(Un contenitore che puoi riempire a tua scelta. In matematica si avvicina alla famosa INCOGNITA) . Si offre la scelta di scrivere il finale dell'opera incompiuta
- In più sono state create FUNZIONI (=quando un'azione è ripetitiva) e CICLI (quando dobbiamo eseguire n volte un'azione)
- INIZIALIZZAZIONE= inizio del processo di codifica
- Il LIBRO DI UNA FAVOLA non si tratta di una storia di fantasy ma il suo nome in codice(Libro di Turandot...Nome in codice degli algoritmi).

Esempio:

Il libro dei drago= compilatore

Il libro di Cenerentola= introduzione alla teoria degli automi

Il libro giallo= il nuovo dizionario degli hacker

- SCOMPORRE= Spezzettare un lavoro complesso in uno più semplice. Operazione che Calaf opera per risolvere l'ultimo enigma