CodeWeek.EU

10 ZABAVNIH ČINJENICA O PROGRAMIRANJU

Mi u Europskom tjednu programiranja vjerujemo da je programiranje zabavno i da potiče kreativnost. Naša je misija rasplamsati strast za programiranjem i računalnim razmišljanjem. Pročitajte nekoliko fascinantnih činjenica o programiranju koje bi vas mogle potaknuti da se i sami okušate u njemu.

1

ZABAVNA ČINJENICA

POSTOJI VIŠE OD 700 RAZLIČITIH PROGRAMSKIH JEZIKA

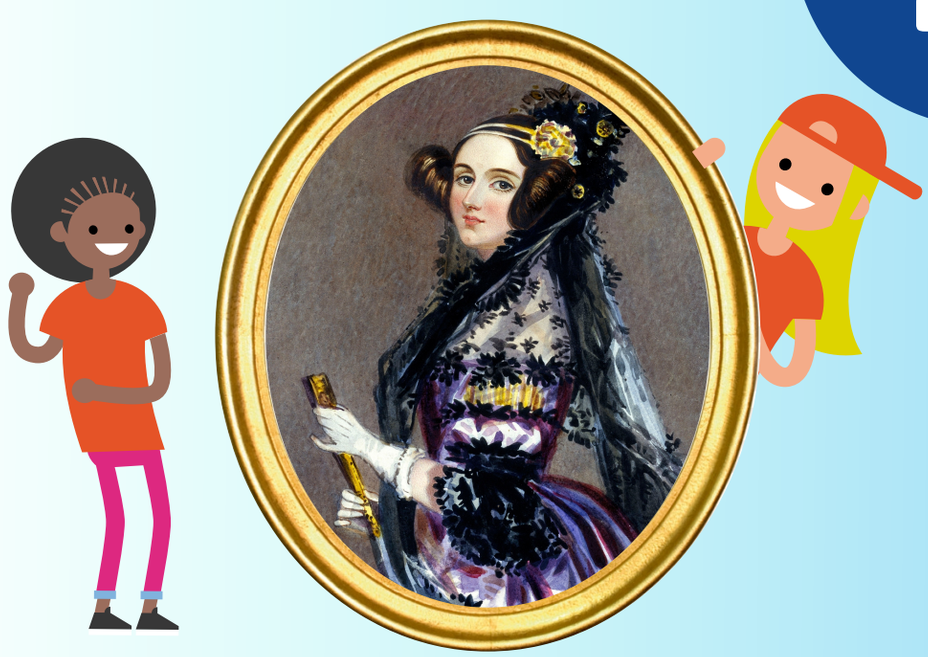
Neki su zastupljeniji od drugih, a najpopularniji su Python, Java i JavaScript.

Unatoč brojnosti, većina programskih jezika dijeli brojne osnovne elemente. To znači da ćete, kad usavršite jedan od njih, i ostale lakše naučiti.

ZABAVNA ČINJENICA

PRVA PROGRAMERKA NA SVIJETU BILA JE ŽENA

2



Zvala se Ada Lovelace, bila je matematičarka i kći engleskog pjesnika Lorda Byrona.

Godine 1843. objavila je niz izračuna za buduće računalo koje se može programirati, a pokreće ga para pod nazivom analitički motor. Riječ je o nikad dovršenom konceptu koji je osmislio Charles Babbage.

Njoj u čast nazvan je programski jezik Ada.

ZABAVNA ČINJENICA

3

PRVA POKRENUTA INTERNETSKA STRANICA I DALJE JE NA MREŽI

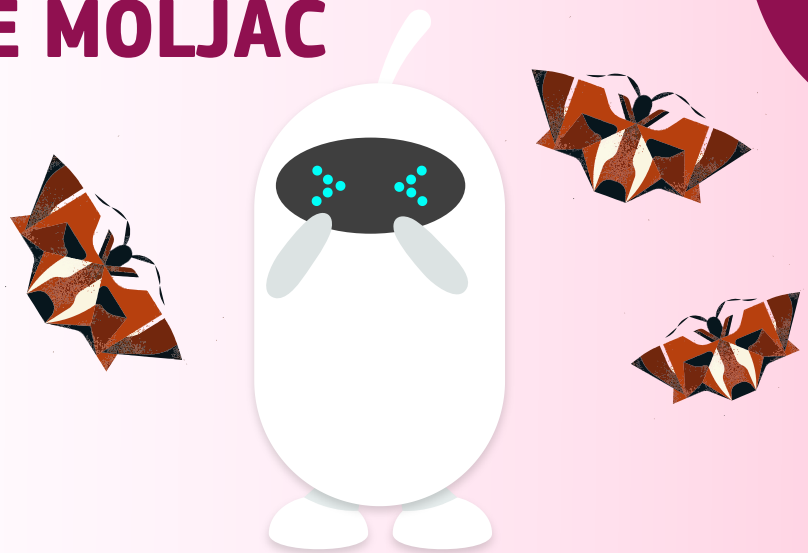
Dok je radio u CERN-u blizu Ženeve (Švicarska), Tim Berners-Lee razvio je 1991. World Wide Web. World Wide Web informacijski je sustav u kojem se dokumenti i ostali mrežni resursi identificiraju prema URL-u te im se može pristupiti preko interneta.

Prva internetska stranica objavljena je 6. kolovoza 1991. te je i dalje na mreži i funkcionira na adresi: info.cern.ch

ZABAVNA ČINJENICA

PRVI RAČUNALNI KUKAC (ENG. BUG) BIO JE MOLJAC

4



Thomas Edison bio je prva osoba koja je englesku riječ za kukca, „bug” upotrijebila u opisu tehničkog problema u dopisu iz 1878.

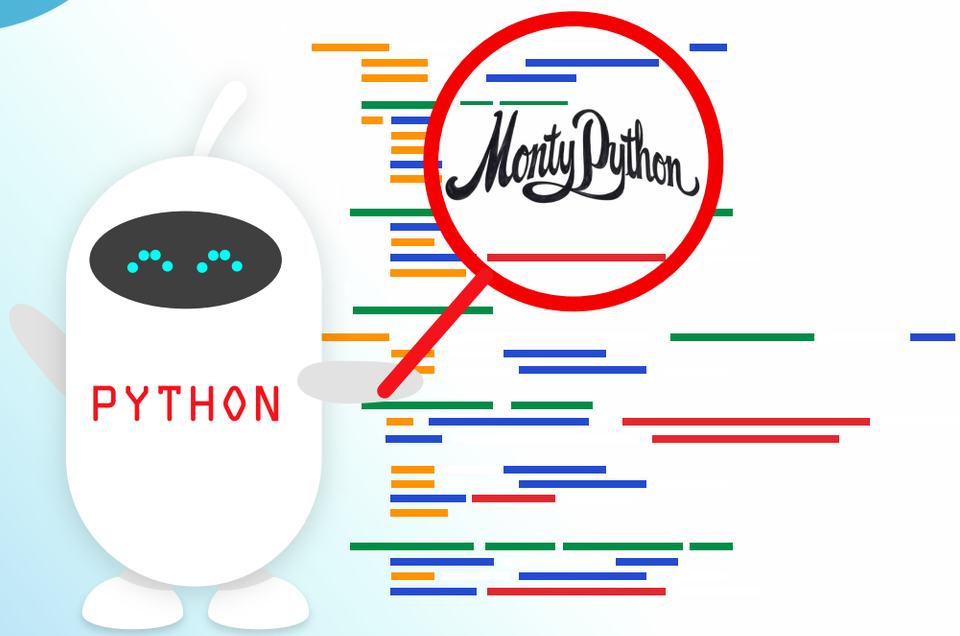
Međutim, prvi zabilježeni programski bug zaista je bio insekt!

Bilo je to 9. rujna 1947. kad je tim programera na sveučilištu Harvard prijavio neuobičajene greške na svojem računalu Mark II. Istragom je utvrđeno da je elektroniku računala ometao zarobljen moljac.

5

ZABAVNA ČINJENICA

PROGRAMSKI JEZIK PYTHON NIJE DOBIO NAZIV PO ZMIJI



Guido van Rossum, razvojni programer programskog jezika Python, nazvao je kôd prema britanskoj komičarskoj družini Monty Python popularnoj zbog televizijske emisije sa skečevima.

Van Rossum tražio je kratki, kreativni i enigmatski naziv, stoga je svoj programski jezik odlučio nazvati Python.

ZABAVNA ČINJENICA

PRVA RAČUNALNA IGRA OSMIŠLJENA JE 1961.

6

Spacewar! se smatra prvom digitalnom računalnom igrom.

Igru su osmislili Steve Russell, Martin Graetz i Wayne Wiitanen, a pisanje prve verzije trajalo je otprilike 200 sati.

Taj je projekt rezultat hobija, a razvojnim programerima nije donio nikakvu dobit.

7

ZABAVNA ČINJENICA

ANDROID IMA ROD

Android je naziv robne marke dobro poznatog mobilnog operativnog sustava koji se temelji na izmijenjenoj verziji jezgre Linux. No riječ „Android” u engleskom jeziku doslovno znači ljudsko biće koje izgledom podsjeća na muškog robota.

Postoji i ženski ekvivalent ove riječi koji glasi „Gynoid”.

ZABAVNA ČINJENICA

ALAN TURING IZUMIO JE „TURINGOV TEST” (CAPTCHA)

8

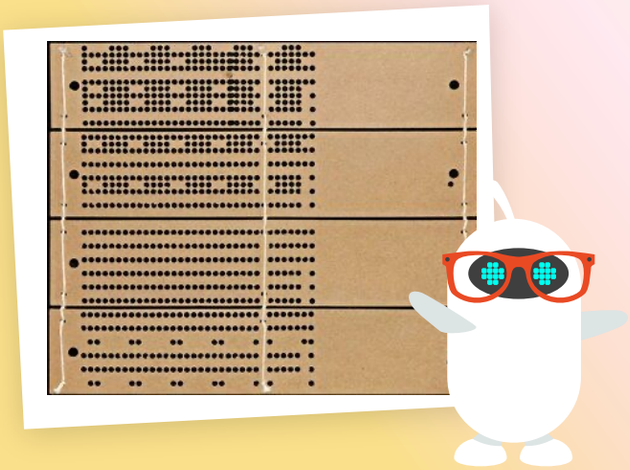
CAPTCHA je zapravo akronim engleskog izraza „Completely Automatic Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart” (Potpuno automatizirani javni Turingov test za razlikovanje računala od ljudi).

Test izobličuje brojeve ili riječi u internetskim obrascima. Sustav pomaže u razlikovanju ljudi od računala. Osim po CAPTCHA-i Turing je najpoznatiji zbog razvoja uređaja koji je tijekom Drugog svjetskog rasta razbio šifru Enigma, čime je trajanje rata skraćeno za najmanje dvije do četiri godine.

9

ZABAVNA ČINJENICA

PROGRAMIRANJE SE UPOTREBLJAVALO PRIJE NEGO ŠTO SU IZUMLJENA RAČUNALA



Joseph Marie Jacquard, francuski tkalac i trgovac, razvio je 1801. tkalački stan koji je dizajne na tkanini izrađivao „čitanjem” izbušenih drvenih kartica. Para, ona ista koja je pokretala lokomotive i vozila, bila je pokretačka sila ranih predračunalnih uređaja.

Tek je u tridesetim godinama 19. stoljeća Charles Babbage usavršio svoj analitički motor, prvi računalni sustav veličine kuće koji je napajalo šest parnih motora.

ZABAVNA ČINJENICA

NAJMLAĐI AKREDITIRANI PROGRAMER IMAO JE ŠEST GODINA

10

©Ishwari Katariya

Kautilya Katariya vlasnik je Guinnessova svjetskog rekorda za „najmlađeg programera na svijetu”. Imao je samo šest godina kad je stekao profesionalne IBM-ove certifikate za Python i UI.

Njegov otac kazao je da je Kautilya svoje vještine razvio kod kuće tijekom razdoblja ograničenja kretanja zbog pandemije uzrokovane bolešću COVID-19 u Engleskoj.
Kautilya danas ima osam godina, a njegova ljubav prema programiranju nije se promijenila.

Zahvaljujući Europskom tjednu programiranja programiranje je svima vidljivije i dostupnije, a njime se istovremeno potiče nove generacije programera na istraživanje novih ideja i razvoj inovacija za budućnost. Ostvarite svoje ideje i pridružite nam se #CodeWeek!

CodeWeek.EU