

C'era una volta una bambina di nome Ada. La sua famiglia era così povera che tutti i loro risparmi potevano essere messi in una scatola di biscotti. Lontano, dall'altra parte della città, viveva un famoso inventore di nome Zangemann. Era immensamente ricco. Viveva in una grande casa con piscina, scivoli d'acqua e così tante stanze che lui stesso vi si perdeva frequentemente. La villa di Zangemann era in alto su una collina, da dove poteva vedere tutta la città.

Zangemann era un bambino appassionato di computer. Sognava di poterli utilizzare per creare cose nuove e innovative. Aveva idee per uno skateboard con un computer integrato, una macchina per il gelato e un robot per la pulizia.

Man mano che Zangemann cresceva, i computer diventavano sempre più piccoli. Quando finì la scuola, i computer erano diventati così piccoli che ci stavano sulla punta di un dito.

«Posso finalmente realizzare tutte le mie idee!» esultò Zangemann, e così si mise subito al lavoro. E poi vendette le sue invenzioni. Zangemann era un inventore di successo che aveva creato una serie di dispositivi popolari, tra cui uno skateboard con incorporati gli ultimi effetti sonori. Ada, una ragazza che viveva vicino a una discarica, ammirava le invenzioni di Zangemann, ma non poteva permettersi di comprarne nessuna. Tuttavia, Ada era una ragazza creativa e intraprendente, e iniziò a creare le sue proprie invenzioni utilizzando i pezzi di ricambio che trovava nella discarica. Ada era così appassionata del suo lavoro che si dimenticò completamente degli skateboard e del gelato di Zangemann.

Zangemann era un inventore di successo che divenne presto l'uomo più ricco del mondo grazie alle sue invenzioni. Acquistò un enorme computer d'oro con una tastiera di pietre preziose che gli permetteva di controllare tutte le macchine per il gelato in città. Zangemann si divertiva tantissimo a premere i pulsanti scintillanti e guardare la gente mangiare il suo gelato.

Zangemann era un inventore di successo che aveva creato una serie di dispositivi innovativi, tra cui lavatrici, aspirapolvere, lampade e auto. I suoi dispositivi erano molto popolari e tutti volevano averli.

Un giorno, Zangemann decise di scendere in città per vedere da vicino le sue invenzioni. Era pieno di aspettative e non vedeva l'ora di ammirare le sue fantastiche creazioni.

Zangemann stava pensando alle sue invenzioni non gli sembravano più utili come una volta! Improvvisamente-Buum!

Si schiantò contro qualcosa!

Di fronte a lui c'era un bambino con uno skateboard originale Zangemann.

era furioso e non volle ascoltare le scuse del bambino. Dall'altra parte della strada si sentiva una musica molto forte provenire da un altoparlante che aveva inventato e gli venne un gran mal di testa!

Zangemann si chiedeva perché le sue invenzioni venissero usate in modo sbagliato!

infuriato diede il comando a tutti gli skateboard di non andare più sui marciapiedi e

di riprodurre solo musica a basso volume eccetto della sua musica preferita per migliorare il suo umore.

Adesso gli skateboard per andare a scuola non funzionavano più!
Ada si mise ad armeggiare con le sue cose e costruì una bici per la sua mamma e per suo fratello una cassa
per ascoltare belle storie.
Ora i bambini non andavano con gli skateboard sui marciapiedi ma funzionavano ancora! Si ascoltava solo musica tranquilla anche se qualche volta partiva una musica pomposa ad alto volume.
Chissà perchè!

il giorno preferito di Ada era il mercoledì perché andava in biblioteca e poteva navigare su internet. Molte persone condividevano lì le loro idee e i loro consigli su come riparare i vari oggetti per aiutarsi a vicenda.
La cosa più bella delle nuove scoperte di Ada era che si poteva smanettare con il software proprio come faceva con l'hardware.
Sull'hardware si lavorava con martello, trapano e cacciavite, con il software bastava semplicemente scrivere i comandi per l'hardware, uno dopo l'altro. C'era persino un apposito linguaggio: il linguaggio di programmazione. Ada, voleva assolutamente imparare il linguaggio di programmazione!

Nelle settimane successive, Ada trascorse i suoi pomeriggi in biblioteca. Trovò quello che stava cercando: il codice di programmazione per accendere una lampadina con il led. Alla discarica recuperò alcuni materiali per far funzionare il led dal suo cellulare. Aveva scritto il suo primo programma.

Zangemann non riusciva più a dormire era tormentato da tante preoccupazioni. E un giorno decise che le sue invenzioni potevano fare solo le cose che lui aveva programmato e non potevano essere modificate da nessuno! Solo da lui.

Erano già trascorse metà delle vacanze estive. Ada aveva costruito uno skateboard e gli aveva collegato un motore che faceva girare le ruote. Super-utile! Ma non funzionò era troppo veloce.

Decise, allora di andare in biblioteca per trovare ciò che le serviva, e infatti scoprì su Internet un programma che qualcuno aveva scritto per il proprio scooter elettrico, che aveva la stessa esigenza di partire lentamente.

Nell'ultimo giorno delle vacanze, giunse finalmente il momento atteso: accese il suo skateboard e premette nuovamente il pulsante "Via!". Lo skateboard iniziò ad accelerare lentamente e poi cominciò ad andare più velocemente. Aveva funzionato! Ada si mise a urlare dalla gioia e fece subito un giro al parco.

L'anno dopo Ada tornò a scuola con uno skateboard che riusciva ad andare sui marciapiedi e i bambini la guardavano stupiti!
Ada, allora, tentò di fare le sue stesse modifiche anche sullo skateboard di Tony e funzionò!
il problema non erano gli skateboard ma il software!
quello di Tony conteneva ancora un errore:
ogni dieci minuti emetteva un lungo rutto ma era divertente!

Ada aiutò sempre più bambini e insegnò nuovi linguaggi di programmazione.

I bambini modificarono tanti software: gli altoparlanti erano più potenti, e i caschi avevano persino i contakilometri e si misero a ballare a più non posso.

Ogni giorno Ada e i suoi amici pianificavano insieme il pomeriggio. Da una macchina per il gelato rotta, ne costruirono una nuova che poteva produrre gelato in tutte le forme e colori concepibili. A volte aiutarono anche alcuni adulti che avevano problemi con i loro computer. Alcune cose le costruirono per puro divertimento, ad esempio la macchina per riprodurre il rumore delle scoregge posta sotto la sedia della maestra di matematica, ma Ada era sicura che, sotto sotto, anche alla maestra ogni volta veniva da sorridere.

Un giorno i computer di Zangemann non rispondevano più ai suoi comandi. Arrabbiatissimo chiamò il Presidente perché impedisse che i programmi delle sue invenzioni venissero modificati. Il Presidente non voleva contraddirlo perché tutti i programmi del governo erano stati progettati da Zangemann. Così chi tentava di riprogrammare i dispositivi di Zangemann riceveva una multa da 500.000 pezzi d'oro.

Ada e i suoi amici erano furiosi era ingiusto! loro avevano riprogrammato gli skateboard da soli!

Il giorno dopo non andarono a scuola. Con i loro skateboard e con grandi cartelli e striscioni di protesta sotto il braccio, andarono invece fino al parlamento e si sedettero lì davanti per protestare.

Ogni giorno che passava, sempre più bambini e adulti si univano alla protesta.

Dopo alcune settimane, si protestava ovunque nel Paese.

Anche il Presidente avrebbe voluto che il governo potesse decidere da sé cosa fosse permesso fare con i propri computer e cosa no. Ma non sapeva nulla di computer e di codice e quindi aveva sempre lasciato la gestione a Zangemann.

Così chiese ai bambini di spiegargli cosa sapevano fare con il software rimase letteralmente meravigliato.

D'ora in poi, il governo sarebbe stato in grado di progettare il proprio software, come voleva grazie all'aiuto dei bambini, che ritornarono a casa felici perché la loro lunga protesta aveva dato i suoi frutti.

Zangemann, dopo questa decisione presa dal Presidente fu più furioso che mai e ogni giorno lo chiamava al telefono minacciandolo che senza di lui i computer avrebbero smesso di funzionare, ma puntualmente rispondeva un annuncio automatico: «Il governo vuole utilizzare solo software che può liberamente usare, studiare, condividere e migliorare. Grazie per aver chiamato».

Dopo alcune settimane venne proclamata una legge: Ognuno può programmare il proprio computer come vuole, purché lo si faccia rispettando le altre leggi».

La sera stessa, tutti fecero una grande festa insieme.

Mentre gli altri continuarono fino a tarda notte, Ada, Toni, Marie e Conrad lasciarono festa e tornarono al loro laboratorio, avevano altre idee per nuove invenzioni.

E Zangemann? Nessuno l'ha più sentito. Forse è ancora infuriato nella sua enorme villa e sta seduto tutto arrabbiato davanti al suo computer

dorato. Ma, magari, qualche volta guarda ancora il mondo attraverso il suo lungo cannocchiale per vedere ciò che i bambini inventano di nuovo ogni giorno. S ricorderà di quanto si sia divertito quando smanettava e sperimentava! e probabilmente si leccherà un gelato al lampone con sopra una spolverata di codette arcobaleno.