CodeWeek

10 CURIOSITÀ SULLA PROGRAMMAZIONE

L'EU Code Week nasce dal presupposto che cimentarsi nella programmazione è divertente e stimola la creatività. La sua missione è accendere la passione per la programmazione e il pensiero computazionale. Ecco alcuni fatti interessanti sul mondo della programmazione per convincerti a partecipare:

1 CURIOSITÀ
ESISTONO OLTRE 700 LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE DIFFERENTI

Alcuni sono più diffusi di altri e i più famosi sono Python, Java e JavaScript.

Nonostante l'alto numero di linguaggi di programmazione, molti condividono vari elementi comuni di base. Ciò significa che sono più facili da imparare una volta che ne se padroneggia uno.

2 CURIOSITÀ
LA PRIMA PROGRAMMATRICE IN ASSOLUTO AL MONDO ERA UNA DONNA

Si chiamava Ada Lovelace, era una matematica e figlia del poeta inglese Lord Byron.

Nel 1843, pubblicò una sequenza di calcoli per un futuro computer programmabile ideato da Charles Babbage «La macchina analitica», un concetto di Charles Babbage che non fu mai ultimato.

Il linguaggio di programmazione Ada è stato chiamato così in suo onore.

3 CURIOSITÀ
LA PRIMA PAGINA WEB È ANCORA ONLINE

Nel 1991, Tim Berners-Lee sviluppò il World Wide Web mentre lavorava al CERN, vicino a Ginevra, in Svizzera. Il World Wide Web è un sistema informativo dove documenti e altre risorse web sono identificati da un URL a sono accessibili mediante Internet.

La prima pagina di sito web andò online il 6 agosto 1991 ed è ancora attiva e funzionante al seguente indirizzo: info.cern.ch

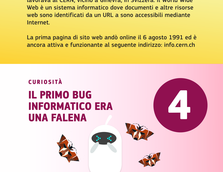
4 CURIOSITÀ
IL PRIMO BUG INFORMATICO ERA UNA FALENA

Thomas Edison fu il primo a usare la parola «bug» (insetto) per descrivere un problema tecnico, in una lettera risalente al 1878.

Tuttavia, il primo bug di programmazione trovato era davvero un insetto!

Questa scoperta avvenne il 9 settembre 1947, quando un gruppo di programmatori dell'Università di Harvard segnalò la presenza di errori insoliti sul computer Mark II. Dopo alcune indagini si accorsero che una falena intrappolata aveva compromesso l'elettronica del computer.

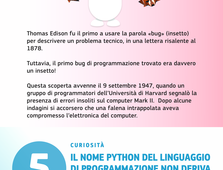
5 CURIOSITÀ
IL NOME PYTHON DEL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE NON DERIVA DAL SERPENTE



Guido van Rossum, lo sviluppatore del linguaggio di programmazione Python, chiamò il codice in questo modo per rendere omaggio ai Monty Python, una compagnia comica britannica famosa per i suoi sketch televisivi.

Van Rossum cercava un nome che fosse corto, creativo, ma anche piuttosto enigmatico, così decise di chiamare Python il suo linguaggio di programmazione.

6 CURIOSITÀ
IL PRIMO VIDEOGIOCO FU CREATO NEL 1961



Spacewar! è riconosciuto come il primo videogioco digitale.

Steve Russell, Martin Graetz e Wayne Wittanen svilupparono il gioco impiegando circa 200 ore in totale per scrivere la prima versione.

Si trattò di un progetto sviluppato come hobby, che non generò alcun profitto per gli sviluppatori.

7 CURIOSITÀ
ANDROID HA UN GENERE

Il nome Android è impiegato come marchio di un sistema operativo per cellulari molto famoso che si basa su una versione modificata del kernel di Linux. Tuttavia, la parola «Android» in inglese denota letteralmente un essere umano con le sembianze di un robot maschio.

Esiste anche l'equivalente femminile di questa parola, ovvero «Gynoid».

8 CURIOSITÀ
ALAN TURING INVENTÒ IL «TEST DI TURING» (CAPTCHA)

In realtà, CAPTCHA è un acronimo che sta per «Completely Automatic Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart» (Test di Turing pubblico completamente automatico per distinguere computer ed esseri umani).

Questo test altera numeri o parole nei moduli online, aiutando a distinguere gli esseri umani dai computer. Oltre al CAPTCHA, Turing è soprattutto famoso per lo sviluppo della macchina che decifrò il codice Enigma durante la Seconda guerra mondiale, accorciando la guerra in Europa di ben due-quattro anni.

9 CURIOSITÀ
LA PROGRAMMAZIONE ERA UTILIZZATA PRIMA DELL'INVENZIONE DEI COMPUTER

Era il 1801 quando Joseph Marie Jacquard, un tessitore e mercante francese, sviluppò un telaio meccanico in grado di creare i disegni dei tessuti tramite la «lettura» di schede di legno perforate. Il vapore era la forza trainante delle prime macchine dell'era pre-computer; lo stesso tipo di vapore alimentava locomotive e veicoli.

Fu soltanto negli anni 1850 che Charles Babbage perfezionò la sua macchina analitica, che ha rappresentato il primo sistema informatico in assoluto, alimentato da sei motori a vapore e della dimensione di una casa.

10 CURIOSITÀ
IL PIÙ GIOVANE PROGRAMMATORE RICONOSCIUTO AVEVA 6 ANNI

Il Guinness dei primati del «più giovane programmatore al mondo» appartiene a Kautilya Katariya, che aveva solo 6 anni quando ottenne le certificazioni professionali da IBM per Python e IA.

Secondo suo padre, Kautilya ha sviluppato le sue competenze durante il lockdown causa COVID-19 in Inghilterra.
Kautilya, che ora ha 8 anni, è ancora animato dalla stessa passione per la programmazione dei primi anni.

©Shaun Flatman

L'EU Code Week rende la programmazione più visibile e accessibile a tutte le persone, ispirando al tempo stesso le nuove generazioni di programmatori e programmatrici a esplorare nuove idee e a innovare per il futuro.
Dai vita alle tue idee e unisciti a noi #CodeWeek!

CodeWeek