

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

**L'INFORMATICO
PAZZO**

SCOPRI IL LIBRO →

Scopri anche gli altri
volumi della serie



Erickson



PRONTI, VIA!

Ciao!

Adesso fai parte dei reparti d'élite dell'agenzia spaziotemporale Y, in quanto specialista per le missioni a rischio. L'agenzia può convocarti in qualsiasi momento per inviarti sul campo e cambiare il corso degli eventi. C'è un feroce attacco nemico da fermare nel 1917? Un evaso da riacciuffare nel 1541? Un amuleto magico da recuperare in piena preistoria? Mandano sempre te!

Per fortuna, l'agenzia Y non ti fa partire mai in solitaria. Il tuo fedele robot DZ13 ti accompagna sempre dappertutto. Grazie a lui, e alla sua finestra spaziotemporale, sei in grado di viaggiare nel tempo. Attenzione però: DZ13 non può mantenere aperta la finestra spaziotemporale troppo a lungo, perciò ogni volta devi raggiungere l'obiettivo il più in fretta possibile.

La missione di oggi ti condurrà nel 2394. Un anno in cui a comandare è un certo Snarf, uno scienziato pazzo deciso a bloccare i computer di tutto il mondo tramite un potente virus informatico... Il malware è già operativo: da un momento all'altro sarà troppo tardi! Devi localizzare e distruggere il virus manomettendo gli apparecchi di Snarf, poi fuggire prima che l'informatico pazzo si accorga della tua presenza nel suo centro ricerche scientifiche.

Presto, gira pagina!

Grazie alla sua finestra spaziotemporale, DZ13 ti ha appena trasportato all'ingresso del centro ricerche scientifiche di Snarf, che però è evidentemente sbarrato. L'apertura della porta è regolata da un lettore di impronte digitali. Lo esamini e noti che gli è rimasta in memoria l'ultima impronta usata per aprire l'ingresso... Meno male: nella sua banca dati DZ13 ha registrato tutte le impronte di chi al momento lavora negli impianti. Una corrisponderà per forza a quella sul display, e potrai servirtene per aprire la porta!



Hai trovato l'unica impronta identica a questa? Hai visto che è associata a un numero? Corri alla pagina corrispondente e scopri come prosegue l'avventura!





13



31



17



20

29



LO SAPEVI?

Nemmeno i gemelli identici hanno le stesse **impronte digitali**! Un'impronta digitale è sempre unica e caratterizza l'individuo a cui appartiene, il che le rende molto apprezzate dalla polizia scientifica per identificare gli indiziati. Fin dall'antichità, alcuni artisti le hanno usate per firmare le loro opere. Le impronte digitali sono anche molto utili per la messa in sicurezza di oggetti e di luoghi. Il loro rilevamento si chiama «dattiloscopia» (dal greco *daktylos*, «dito», e *skopein*, «osservare»).

22



18



26



28

15



LA TUA SOLUZIONE

Ce l'hai fatta a uscire dall'anticamera, bravissimo! Adesso sei davanti alla stanza in cui è custodito il potentissimo virus del professor Snarf. Ma è protetta da una porta blindata... All'improvviso, una scienziata dall'aria bizzarra fa la sua comparsa. Hai a malapena il tempo di nasconderti! La scienziata arremggia con le tre manopole della porta, la apre, entra e pochi minuti dopo esce di nuovo, riposizionando le manopole come prima. DZ13 ha registrato il rumore delle manopole mentre la scienziata le faceva girare. Riascoltandole, dovresti essere in grado di ricavarne il codice a tre cifre con cui aprire la porta.

1

CLING CLING CLING
CLING CLING CLING CLING CLING

2

CLING CLING

3

CLING
CLING CLING CLING
CLING CLING CLING



LA TUA SOLUZIONE

