KYBER POHÁDKY II

KYBERCENTRUM
Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.





Spolufinancováno Evropskou unií

Vydání elektronické knihy Kyberpohádky II bylo podpořeno v rámci realizace projektu „National Coordination Centre in the Czech Republic“, project number: 101127941



KYBER POHÁDKY II

KYBERCENTRUM – Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.

Centrum
Kybernetické
Bezpečnosti

Předmluva

Vážené čtenářky a vážení čtenáři Kyberpohádek, milé děti,

do rukou se Vám dostává elektronická kniha Kyberpohádky II. Oproti první knize jsme doplnili nové příběhy, které popisují nové nástrahy digitálního světa, a za pomocí nástrojů umělé inteligence jsme modernizovali grafické provedení.

Dříve, než začnete číst, bychom Vás rádi seznámili s myšlenkami, se kterými jsme se do tvorby těchto tak trochu známých a zároveň zcela nových pohádek, pustili.

Základním motivem všech pohádek bývá boj dobra se zlem. V pohádkách se učíme, jak se máme chovat ke svému okolí, i jak se okolí může, dobře či nedobře, chovat k nám, proč je důležité být na straně dobra a proč musíme proti zlu bojovat.

V naší moderní době se nepohybujeme jen ve světě našich babiček a dědečků, ve světě, které zná lidstvo od nepaměti, ve světě země, slunce, vody a vzduchu. V nedávné době lidé začali používat internet a pro nás všechny, a to bez rozdílu věku, je to stále nové (virtuální) prostředí. V tomto virtuálním světě, kterému se rovněž říká kybernetický, se začínáme učit žít. I tento svět se k nám může chovat dobře či nedobře, i v tomto světě je důležité být na straně dobra, aby nakonec zvítězilo nad zlem.

Cílem této elektronické knížky je poukázat prostřednictvím pohádek, které dobře známe, na různá nebezpečí, která nás mohou v kybernetickém světě potkat, a i na to, jak bychom se měli chovat a co se může stát, kdybychom se tak nechovali.

Proto má Červená Karkulka kromě košíčku s dárky pro babičku i svůj nový mobilní telefon s připojením k internetu, proto mají kůzlátka zakódovaný zdánlivě bezpečný vstup do jejich domova, a proto má Šípková Růženka na zámku mnoho moderních zařízení, která známe a používáme v našem běžném životě.

Berme si z našich pohádek ponaučení, abychom se vyvarovali chyb jako Červená Karkulka či neposlušná kůzlátka. Ne vždy to může dopadnout tak dobře jako naše příběhy.

Kniha Kyberpohádky II je na konci doplněna vysvětlením odborných pojmů, které se v dnešní době nedají z Kyberpohádek vynechat. Cílem uvedení tohoto terminologického slovníku je usnadnit vysvětlení těchto pojmů. Vysvětlení není primárně určeno pro děti, ale pro osobu, která dětem pohádky bude číst a bude pak konfrontována otázkami zvídavých posluchačů.

Pro paní učitelky a pány učitele jsou na našem webu www.kyberpohadky.cz připraveny rovněž elektronické metodické listy. Věříme, že Vám tyto metodické listy pomohou při hledání cest a forem, jak děti s problematikou kybernetické bezpečnosti seznamovat.

Tvůrčí tým, Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.

Obsah

O Červené Karkulce **3**
a vychytralém vlkovi

O nezbedných kůzlátkách **9**
aneb jak vlk překonal zabezpečení jejich domu

Tři prasátka **17**
aneb jak si ochránili domeček heslem

O Smolíčkovi Pacholíčkovi **27**
a cizích návštěvnicích v domácím počítači

O perníkové chaloupce **31**
aneb rodiče se mají poslouchat

O Budulínkovi **35**
a vychytralé lišce a škodlivém kódu

Šípková Růženka **41**
a chytrý zámek

O Popelce **47**
aneb jak otisk prstu ochránil soukromí

Princ Bajaja **55**
aneb jak porazit Kyberdraka

Čertův švagr **61**
aneb jak Petr o heslo ke spoření přišel

Vysvětlivky **67**

Poděkování **75**



O Červené Karkulce
a vychytralém vlkovi

Žila byla jedna holčička, jmenovala se Karkulka. Ta holčička nejvíce ze všeho nosila kabátek s čepečkem červené barvy, a proto jí podle toho říkali Červená Karkulka.

Jednou, zrovna když byl nádherný slunečný den, měla babička Karkulky narozeniny. Maminka nebyla ráda, že Karkulka jen sedí doma a kouká se na internetu na videa a hraje tam hry. Proto Karkulce navrhla, ať jde babičku navštívit. Společně připravily košíček dobrot a zabalily i nový chytrý telefon jako dáreček, aby si mohly s babičkou nejen volat a psát zprávy, ale také se vidět přes videohovory.

Karkulka před cestou ještě mamince slíbila, že babičku s novým mobilem naučí zacházet a hned pak společně mamince zavolají, načež Karkulka s chutí vyrazila nejkratší cestou k babičce rovnou přes les.

Během cesty si psala se svojí novou kamarádkou z internetu. Tuhle kamarádku neznala ani ze školy, ani ji nepotkávala venku na hřišti, zkrátka se nikdy neviděly. Podle fotky na internetu byla stejně stará jako Karkulka a opravdu dobře se s ní povídalo.

Jenže ve skutečnosti byla kamarádka, se kterou si celou dobu Karkulka psala, starý vlk. On jenom na internetu předstíral, že je mladá dívenka. Od Karkulky zjistil, kde babička bydlí, že je doma sama, a už čeká na Karkulku s čerstvou domácí limonádou. Vlk proto na nic nečekal a rovnou pelášil do babiččiny chaloupky.

Babička se Karkulky nemohla dočkat, proto taky vlkovi hned po zazvonění otevřela. Byla natolik překvapená, že před ní nestojí Karkulka, že se ani nestačila bránit nebo volat o pomoc.

Vlk jen zamlaskal a babičku spolkl.

Pak se vlk převlékl za babičku, uvelebil se v její posteli a koukal do mobilního telefonu. „Babičku jsem již snědl a teď si počkám na Karkulku, tak jen pojď, pojď, už se mi sbíhají sliny," říkal si.



Karkulka za chvilku zaklepala na dveře a vlk ženským hlasem povídá: „Karkulko, jen pojď dál!“

Karkulka vešla, pozdravila babičku a popřála jí všechno nejlepší k narozeninám. Hned si všimla, že má babička nový telefon. To Karkulku překvapilo, vždyť jí přeci nesla nový od maminky. Tak se zeptala: „Jé, babičko, jak to, že už máš nový telefon?“ Vlk na to odpověděl: „To abych měla tak dobrý telefon jako ty.“ A Karkulka nato: „A babičko, proč máš tak velký displej?“ Vlk odpověděl: „To abych lépe viděla ty fotky, co mi budeš posílat.“ Karkulka se dále zeptala: „A kolik máš v tom mobilu volného místa v paměti?“

Vlkovi za mobilem se zaleskly zuby, vyskočil z postele a zavrčel: „Hodně volného místa v paměti mám, ale v žaludku ještě víc! Babičku už jsem snědl a ty se mi tam také vejdeš.“

Hned pak skočil na Karkulku a spolkl ji také.



Naštěstí se s babičkou kamarádil i myslivec. Věděl, že má zrovna narozeniny, a tak ho napadlo babičku navštívit a popřát jí hodně zdraví a štěstí. Když přišel k chaloupce, udivilo ho, že je otevřeno dokořán. Potichu dovnitř nakoukl a spatřil spícího vlka s vyvaleným břichem. Napadlo ho raději babičce zavolat a zeptat se, jestli o této divné návštěvě ví. Když babičce zavolal na mobil, k jeho zděšení se vyzvánění ozývalo z obřího břicha spícího vlka.



Na nic nečekal, břicho rozřízl a babičku s Karkulkou zachránil. Společně poté objevili vlkův mobil a Karkulce došlo, že si celou dobu nepsala s kamarádkou, ale s vychytralým vlkem. Babička s Karkulkou myslivci poděkovaly a Karkulka slíbila, že si na internetu bude psát jen s dětmi, které opravdu zná, a které osobně viděla. Společně se potom poradili o tom, co udělají s vlkem. Myslivce napadlo naplnit vlkovi břicho různým harampádím a pak ho opatrně zašít. Vlk si přece chtěl nacpat žaludek, tak ať má, co chtěl.

Když se vlk probudil, měl obrovskou žízeň, proto rychle utíkal k blízkému rybníku se napít. Když pil, těžké harampádí ho převrhlo do vody a táhlo ke dnu.

Jednoduše se za svůj podvod dostal pod vodu.
Nikdo od té doby vlka neviděl, ale jestli se utopil,
to se také neví...





O nezbedných kůzlátkách

aneb jak vlk překonal zabezpečení jejich domu

Byla jednou jedna veselá kozí rodinka. Maminka Róza, které všichni, co ji měli rádi, říkali Rózičko, a jejích pět kůzlátek.

Faun, Vlnka, Méča, Sněhůrka a Truhlík.

Kůzlátka bydlela ve městě jménem Rohan se všemi dalšími kopytníky a rohatými zvířátky. Máma koza Róza měla s kůzlátky občas trápení. Kůzlátka často hrála hry na počítači, fotila se na internet, a hlavně u všech svých lumpáren natáčela videa a dělala u toho obří rámus.

Jednoho krásného dne byla maminka na odchodu a povídá: „Děťátka, kůzlátka, jdu ke kadeřnici a nakoupit, ne abyste tady dělala nepořádek a hluk." Dětem zasvítila kukadla a společně řekly: „Jasně, nebój, méé."

Maminka ještě ve dveřích zvolala: „Ne abyste pustili někoho cizího do domu! A hlavně nikomu neprozrazujte naše číselné heslo na otevírání dveří."

„Neboj, mami, to heslo známe jen my a nikomu jinému ho nepovíme," řekl nejstarší Faun a šibalsky se pousmál pod vousky.

Jen co maminka odešla, kůzlátka začala polštářovou bitvu. Natáčela se u toho a vysílala vše přímo na internet. Tak jak měla v oblibě, dávala k fotkám a videím i plno hashtagových upoutávek. Přitom kůzlátka ani nevěděla, že automaticky videa prozradí i adresu, kde bydlí.

Když už z polštářů všude létalo peří a internet byl plný fotek dovádivých kůzlátek, potuloval se v tu samou chvíli v jejich ulici hladový vlk Vlásek. Jmenoval se tak, protože měl hlásek tenký jako vlásek. Dokonce kdysi zpíval v opeře.

Chtěl si zrovna objednat jídlo na internetu, ale zjistil, že někde ztratil peněženku. Protože měl hlad jako vlk, rozhodl se, že si něco uloví. Ale to se řekne lehce – uloví. Kde by si vlk ve městě mohl ulovit něco k snědku? A tak se vlk Vlásek začal ohlížet po něčem k snědku na internetu. Prohledával internet, aby našel nějaká jehňátka nebo kůzlátka.

Najednou si všiml videa nezbedných mladých kůzlátek, jak doma vyvádí a nikde žádný dospělý. Protože u videa byla i adresa jejich domu, zadal si ji do mapy v mobilu a zjistil, že je to skoro za rohem! „To mám ale štěstí," řekl si.

Když vlk přišel k domu kůzlátek, uviděl, že brána do zahrádky se neotvírá klíčem. Pro otevření je potřeba znát číselné heslo, které se zadá na malé klávesnici u brány. Heslo ale Vlásek neznal.

Věřil však, že zvládne napodobit hlas maminky a rozhodl se na kůzlátka zazvonit a zkusit štěstí. „Kůzlátka, kůzlátka, otevřete mi vrátka, jsem vaše maminka a nesu vám tašky plné dobrůtek," říkal vlk tenkým hláskem do mikrofonu u brány. Nahoře v bytě zvedl telefon od brány nejmladší Truhlík a už chtěl maminku pustit.

Faun ho ale na poslední chvíli zarazil a řekl: „Ne, počkej! Co kdyby to nebyla naše maminka! Budeme raději předstírat, že jsme ji nepoznali a můžeme si o to déle hrát." Vlnce, která jej také slyšela, to přišlo jako dobrá legrace a do mikrofonu odpověděla: „Ne, neotevřeme ti. Ty nejsi naše maminka, ale zlý vlk. Maminka přece zná heslo na otevření naší brány! Otevři si sám. Haha!"

Vlk byl nejdříve překvapený, že ho kůzlátka poznala. Pak mu to ale přišlo divné a řekl si, že je to určitě jen jejich další lumpárna a ve skutečnosti kůzlátka neví, kdo u brány stojí. Po chvilce přemýšlení se rozhodl, že kód zkusí uhodnout.

„Určitě to bude něco jednoduchého, co si každý zapamatuje," uvažoval. Napřed proto vyzkoušel naťukat čtyři jedničky 1-1-1-1. Nic. Poté však zkusil číselné heslo 1-2-3-4. Lup, zámek se odemkl a brána se otevřela. Vlásek byl na zahradě a pokračoval dál k domu.

U vchodových dveří do domu vlk zjistil, že dveře mají kameru a pouštějí dovnitř jen obyvatele domu. Ty poznají podle obličeje. Říká se tomu FaceID. Tohle všechno ale vlk znal a nemohlo ho to zastavit. Jako správný operní pěvec a elegán měl u sebe vždy malovátka a pudr.

Namaloval si obličej na bílo, pusu na červeno, natočil si řasy a uši si schoval pod kapuci. Opravdu se mu hodilo, že byla venku zima a zrovna měl na sobě nový bílý kožich. „Přece to není tak těžké vypadat jako kůzlečí maminka," pomyslel si vlk.



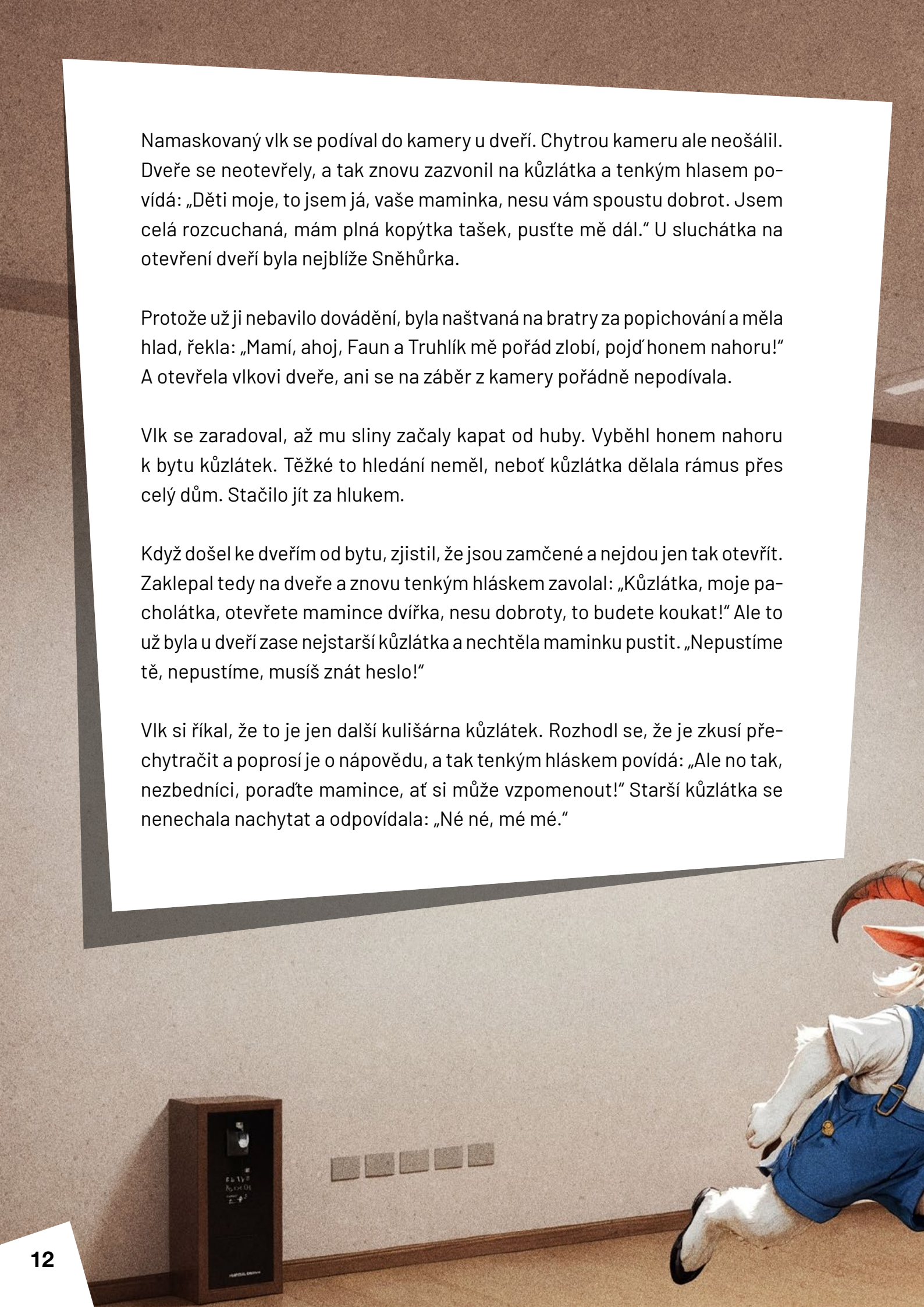
Namaskovaný vlk se podíval do kamery u dveří. Chytrou kameru ale neošálil. Dveře se neotevřely, a tak znovu zazvonil na kůzlátka a tenkým hlasem povídá: „Děti moje, to jsem já, vaše maminka, nesu vám spoustu dobrot. Jsem celá rozcuchaná, mám plná kopýtka tašek, pusťte mě dál." U sluchátka na otevření dveří byla nejblíže Sněhůrka.

Protože už ji nebavilo dovádění, byla naštvaná na bratry za popichování a měla hlad, řekla: „Mamí, ahoj, Faun a Truhlík mě pořád zlobí, pojď honem nahoru!" A otevřela vlkovi dveře, ani se na záběr z kamery pořádně nepodívala.

Vlk se zaradoval, až mu sliny začaly kapat od huby. Vyběhl honem nahoru k bytu kůzlátek. Těžké to hledání neměl, neboť kůzlátka dělala rámus přes celý dům. Stačilo jít za hlukem.

Když došel ke dveřím od bytu, zjistil, že jsou zamčené a nejdou jen tak otevřít. Zaklepal tedy na dveře a znovu tenkým hláskem zavolal: „Kůzlátka, moje pacholátka, otevřete mamince dvířka, nesu dobroty, to budete koukat!" Ale to už byla u dveří zase nejstarší kůzlátka a nechtěla maminku pustit. „Nepustíme tě, nepustíme, musíš znát heslo!"

Vlk si říkal, že to je jen další kulišárna kůzlátek. Rozhodl se, že je zkusí přechytračit a poprosí je o nápovědu, a tak tenkým hláskem povídá: „Ale no tak, nezbedníci, poraďte mamince, ať si může vzpomenout!" Starší kůzlátka se nenechala nachytat a odpovídala: „Né né, mé mé."



Ale to už to prostřední Méča nevydržela a poradila vlkovi: „No přecé to je jméno toho, kohó mámé nejraději, hehe, to neuhodneš!“ To byla vlkova šance! Vláska hned napadlo, že tím myslí maminku, jen nevěděl, jak se jí říká. Rychle proto vytáhl mobil a znovu se podíval na to, co kůzlátka sdílela na internetu. Zkontroloval, kdo bydlí na adrese, která byla u videa, a našel jméno maminky kozy – Róza Fešná z Kopytnické ulice. Příliš se mu ale nezdálo, že by tak děti mamince říkaly, a tak hledal dál. Další příspěvek, který se vlkovi ukázal, byla fotografie paní Rózy, u které bylo i její jméno: Rózička Fešulka. To bylo ono!

Kůzlátka mezitím přes dveře hulákala na maminku, že to neuhodne, a že ji stejně nepustí. Méča si zpívala: „Kohó máme nejraději, neuhodneš mamínkó!“ Truhlík se Sněhůrkou ale začali brečet.



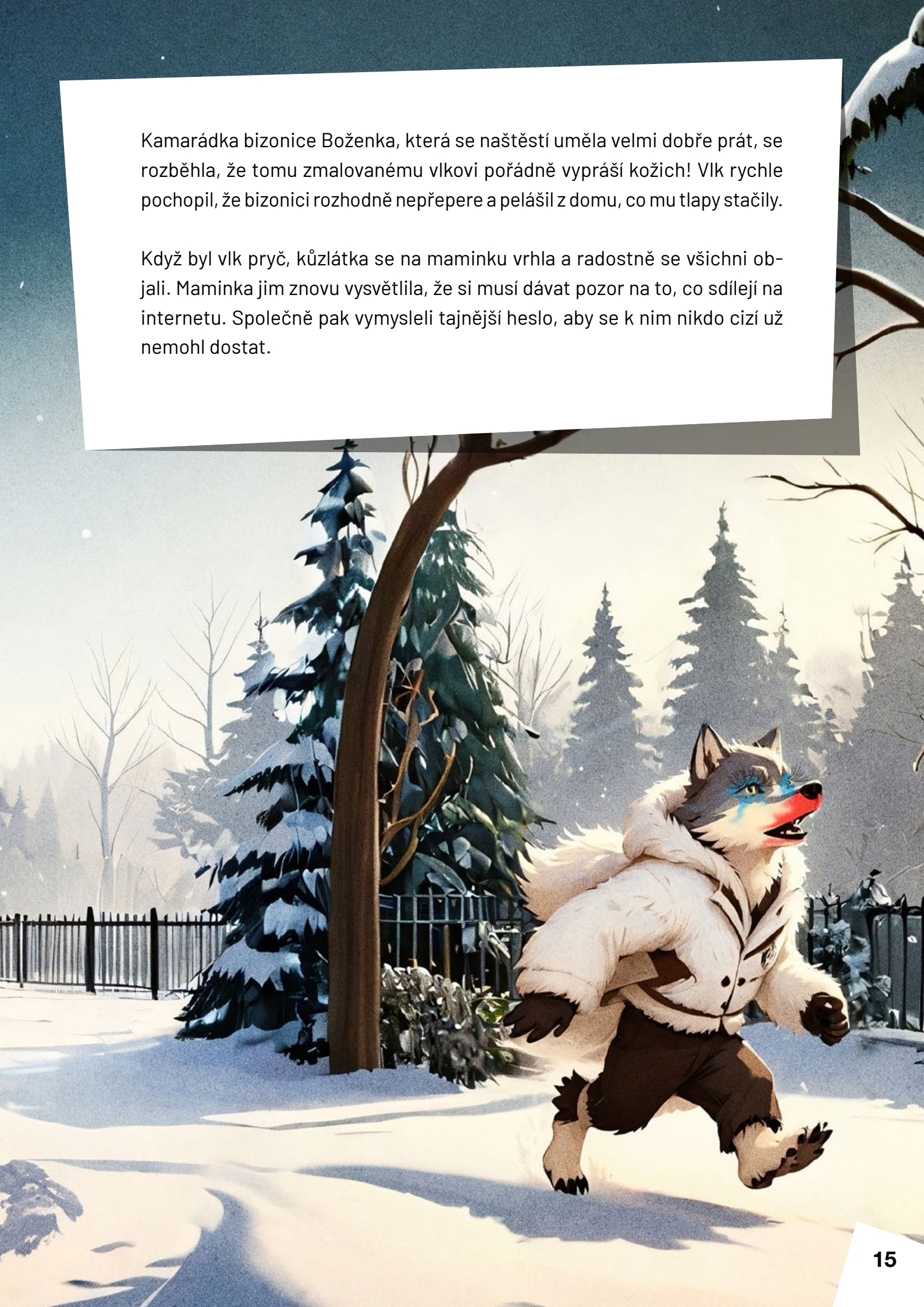
Vlkovi sliny tekly proudem, namalovaný obličej už byl celý rozmazaný, jak mu bylo horko v kožichu, a tak rychle řekl heslo „Rózička Fešulka“.

Kůzlátka dveře otevřela, Vlásek už už otevíral tlamu, když vtom se na schodišti objevila maminka Róza se svojí nejlepší kamarádkou a sousedkou. Vytřeštily oči na zmalovaného vlka v kožichu, který ve dveřích otvíral tlamu na vystrašená kůzlátka! Rózička vyjekla, až jí spadly tašky.



Kamarádka bizonice Boženka, která se naštěstí uměla velmi dobře prát, se rozběhla, že tomu zmalovanému vlkovi pořádně vypráší kožich! Vlk rychle pochopil, že bizonici rozhodně nepřepere a pelášil z domu, co mu tlapy stačily.

Když byl vlk pryč, kůzlátka se na maminku vrhla a radostně se všichni objali. Maminka jim znovu vysvětlila, že si musí dávat pozor na to, co sdílejí na internetu. Společně pak vymysleli tajnější heslo, aby se k nim nikdo cizí už nemohl dostat.





Tři prasátka

aneb jak si ochránili domeček heslem

Byla jednou tři malá prasátka, tři bratříčkové. Všechna byla stejně veliká, kulaťoučká a růžovoučká, se stejně zakroucenými ocásky.
Dokonce i jména měla velmi podobná: první se jmenovalo Nif-Nif, druhé Nuf--Nuf a třetí Naf-Naf.
Celé léto hopsala v zelené trávě, prohřívala se na sluníčku nebo se rozvalovala v loužích.
Ani se nenadála a přišel podzim.
Sluníčko už tolik nehřálo, listí na stromech úplně zežloutlo a nad lesem se táhly těžké šedivé mraky.
Jednoho dne se Naf-Naf probudil a řekl svým bratrům: „Je čas chystat se na zimu. Strašně jsem v noci promrzl. Bez domečku zimu nepřežijeme. Víte co? Postavíme si společně teplý a bezpečný dům a v něm přezimujeme."
Ale bratříčkům se do práce nechtělo. V posledních teplých podzimních dnech je přece mnohem lepší běhat po louce a hrát si než kopat zem a nosit kameny.
„Času dost! Než přijde zima...My si ještě budeme hrát," řekl Nif-Nif a udělal kotrmelec.
„Až bude třeba, postavím si dům sám," řekl Nuf-Nuf a uvelebil se v louži.
„Já také," přidal se Nif-Nif.
„Jak chcete, postavím si tedy dům sám," řekl Naf-Naf, „nebudu na vás čekat."
Zima se kvapem blížila a venku bylo stále chladněji. Ale Nif-Nif a Nuf-Nuf nepospíchali. Nechtěli na práci ani pomyslet. Zaháleli od rána do večera. Jen hopsali a skákali a hráli si tak, jak už si umějí hrát prasátka.
„Dnes si naposledy pohrajeme," říkali, „a zítra se dáme do práce."
Ale druhého dne povídali totéž. A teprve, až když si obě prasátka všimla, že velká louže vedle cesty je ráno docela zamrzlá, tak se konečně dala do práce.

Všichni tři bratříčkové se domluvili, že si nejprve postaví ke svým domečkům bezpečný plot. Začali pracovat a brzy měli hotovo. Na vstupní branku si dali bezpečnostní zámek na heslo. Teď jim zbývalo ještě postavit domečky. Jenže Nif-Nif a Nuf-Nuf už se cítili velmi unavení, a tak vymýšleli, jak stavbu domečku ošidit, aby byl brzy hotový.
Nif-Nif si řekl, že nejsnadněji a nejrychleji postaví dům ze slámy. Ani se s nikým neporadil a začal stavět. Večer už jeho slaměná chaloupka stála. Položil na střechu ještě poslední stéblo slámy, a protože se mu jeho domeček strašně líbil, vesele si zpíval:

„Projdi třeba světa půl, světa půl, světa půl,
nenajdeš dům jako můj, jako můj, jako můj."

Šel k Nuf-Nufovi a cestou si zpíval tuhle písničku.
Nuf-Nuf chtěl domeček postavit také co nejrychleji, aby už měl tu nudnou a ani trošku zajímavou práci za sebou. Nejdříve chtěl stejně jako bratříček stavět dům ze slámy. Potom si ale řekl, že do takového domečku bude v zimě foukat, a proto se rozhodl, že si postaví pevný a teplý dům z větviček a tenkých proutků. A jak řekl, tak i udělal.
Zatloukl do země kůly, na ně položil proutí, na střechu nanosil suché listí a večer stál i jeho dům.
Nuf-Nuf ho pyšně několikrát obešel a zazpíval si:

„Můj domek je postaven, postaven, postaven,
nebojím se bouřky v něm, bouřky v něm, bouřky v něm."

Sotva dozpíval písničku, už tu byl Nif-Nif.
„Tak vidíš, i tvůj dům je již postaven!" řekl Nif-Nif bratříčkovi. „Říkal jsem přece, že obydlí na zimu rychle postavíme! Teď máme spoustu času a můžeme dělat vše, nač si jen vzpomeneme!" Po pár dnech skotačení si prasátka vzpomněla na svého bratříčka.

„Půjdeme k Naf-Nafovi a podíváme se, jaký on si postavil dům," řekl Nuf-Nuf, „nějak moc dlouho jsme ho neviděli!" „Ano, pojďme se podívat!" souhlasil Nif-Nif. A bratři se rozběhli k místu, kde stavěl dům jejich třetí bratříček.

Naf-Naf měl již několik dnů plné ruce práce se svou stavbou. Tahal kameny, míchal beton a beze spěchu si stavěl pevný dům, který ho měl ochránit před větrem, deštěm i mrazem.

A aby na něho nemohl vlk ze sousedního lesa, zasadil těžké dubové dveře, které se zavíraly na závoru.

Nif-Nif a Nuf-Nuf našli bratra v plné práci.

„Co to stavíš?“ zvolali současně překvapení Nif-Nif a Nuf-Nuf. „Co to má být? Dům pro prasátko nebo pevnost?“ ptali se ho.

„Dům, ve kterém bude bydlet prasátko, musí být jako pevnost!“ odpověděl jim klidně Naf-Naf a pokračoval v práci. „Snad se nechystáš s někým válčit?“ vesele zachrochtal Nif-Nif a mrkl na Nuf-Nufa.

A oba dva se tak rozesmáli, že jejich pískání a chrochtání bylo slyšet daleko široko.

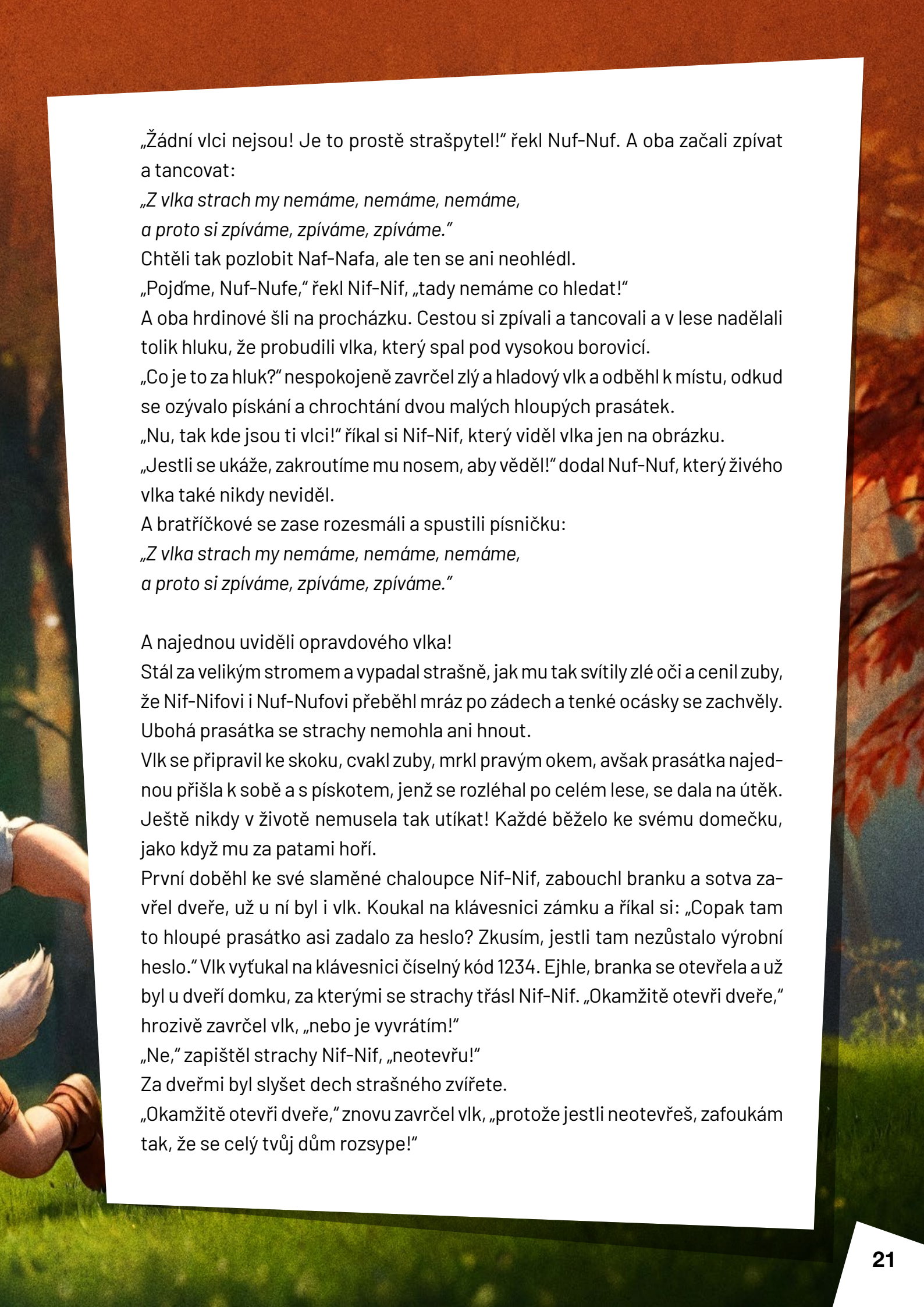


Naf-Naf jakoby nic dál stavěl z kamenů stěnu svého domu a pod nos si broukal písničku:

„Já jsem chytré prasátko, prasátko, prasátko,
dům postavím zakrátko, zakrátko, zakrátko.
Žádné zvíře divoké, divoké, divoké,
na můj dům si netroufne, netroufne, netroufne.“

„O jakém zvířeti to zpívá?“ zeptal se Nif-Nif Nuf-Nufa.
„O kom to zpíváš?“ zeptal se Nuf-Nuf Naf-Nafa.
„O vlku,“ odpověděl Naf-Naf a zabetonoval ještě jeden kámen.
„Podívejte se, on se bojí vlka!“ řekl Nif-Nif.
„Bojí se, že ho vlk sní!“ dodal Nuf-Nuf.
A nálada bratříčků se ještě zlepšila.
„Kde by se tu vzal vlk?“ řekl Nif-Nif.





„Žádní vlci nejsou! Je to prostě strašpytel!“ řekl Nuf-Nuf. A oba začali zpívat a tancovat:
„Z vlka strach my nemáme, nemáme, nemáme,
a proto si zpíváme, zpíváme, zpíváme.“
Chtěli tak pozlobit Naf-Nafa, ale ten se ani neohlédl.
„Pojďme, Nuf-Nufe,“ řekl Nif-Nif, „tady nemáme co hledat!“
A oba hrdinové šli na procházku. Cestou si zpívali a tancovali a v lese nadělali tolik hluku, že probudili vlka, který spal pod vysokou borovicí.
„Co je to za hluk?“ nespokojeně zavrčel zlý a hladový vlk a odběhl k místu, odkud se ozývalo pískání a chrochtání dvou malých hloupých prasátek.
„Nu, tak kde jsou ti vlci!“ říkal si Nif-Nif, který viděl vlka jen na obrázku.
„Jestli se ukáže, zakroutíme mu nosem, aby věděl!“ dodal Nuf-Nuf, který živého vlka také nikdy neviděl.
A bratříčkové se zase rozesmáli a spustili písničku:
„Z vlka strach my nemáme, nemáme, nemáme,
a proto si zpíváme, zpíváme, zpíváme.“

A najednou uviděli opravdového vlka!
Stál za velikým stromem a vypadal strašně, jak mu tak svítily zlé oči a cenil zuby, že Nif-Nifovi i Nuf-Nufovi přeběhl mráz po zádech a tenké ocásky se zachvěly. Ubohá prasátka se strachy nemohla ani hnout.
Vlk se připravil ke skoku, cvakl zuby, mrkl pravým okem, avšak prasátka najednou přišla k sobě a s pískotem, jenž se rozléhal po celém lese, se dala na útěk. Ještě nikdy v životě nemusela tak utíkat! Každé běželo ke svému domečku, jako když mu za patami hoří.
První doběhl ke své slaměné chaloupce Nif-Nif, zabouchl branku a sotva zavřel dveře, už u ní byl i vlk. Koukal na klávesnici zámku a říkal si: „Copak tam to hloupé prasátko asi zadalo za heslo? Zkusím, jestli tam nezůstalo výrobní heslo.“ Vlk vyťukal na klávesnici číselný kód 1234. Ejhle, branka se otevřela a už byl u dveří domku, za kterými se strachy třásl Nif-Nif. „Okamžitě otevři dveře,“ hrozivě zavrčel vlk, „nebo je vyvrátím!“
„Ne,“ zapištěl strachy Nif-Nif, „neotevřu!“
Za dveřmi byl slyšet dech strašného zvířete.
„Okamžitě otevři dveře,“ znovu zavrčel vlk, „protože jestli neotevřeš, zafoukám tak, že se celý tvůj dům rozsype!“

Nif-Nif však už strachy nemohl odpovědět. A vlk začal foukat: „F-f-f-u-ú-ú!“
Ze střechy chaloupky létala stébla slámy, stěny se třásly.
Vlk se ještě jednou pořádně nadechl a zafoukal podruhé: „F-f-f-u-ú-ú!“
Na třetí vlkovo zafoukání se dům rozletěl na všechny strany, jako když ho rozmetá vichřice. Vlk cvakl zuby přímo před rypáčkem malého prasátka. Nif-Nif se však uhnul a dal se na útěk. Za okamžik byl už u plotu Nuf-Nufa. Ten slyšel kvičení bratříčka, čekal u branky a jakmile Nif-Nif proběhl, rychle za ním zavřel a utekli se schovat do jeho domečku.
Sotva se bratříčkové zavřeli, uslyšeli hlas vlka u branky:
„Nu, teď si pochutnám na dvou prasátkách!“
Nif-Nif a Nuf-Nuf na sebe ustrašeně pohlédli. Vlk začal zkoušet heslo na branku Nuf-Nufa. 1234 nefungovalo, tak si začal lámat hlavu, copak asi tohle prasátko mohlo nastavit za heslo.
Vlkovi se na heslo nedařilo přijít, a proto vymyslel malou lest.
„Rozmyslel jsem si to,“ řekl nahlas, aby ho bylo dobře slyšet v domečku, „nebudu jíst neduživá prasátka! Raději půjdu domů.“
„Slyšel jsi Nuf-Nufe?“ zeptal se Nif-Nif. „Řekl, že nás nebude jíst! Prý jsme neduživá!“ dodal.
„To je dobře! řekl Nuf-Nuf a přestal se klepat strachy.
Bratříčkům se hned vrátila dobrá nálada a zazpívali si, jako by se nic nestalo:
„Z vlka strach my nemáme, nemáme, nemáme,
a proto si zpíváme, zpíváme, zpíváme.“

Ale vlka ani nenapadlo odejít. Jak uslyšel jméno jednoho prasátka, napadlo ho zadat „NufNuf“ jako heslo na branku. „Cvak“ a také branka Nuf-Nufa se otevřela.
Vlk zabušil na dveře a zařval: „No počkejte! Z vašeho domu teď zůstanou jen třísky!“
A začal foukat. Dům se trošku naklonil. Vlk zafoukal podruhé, potřetí a pak počtvrté.
Ze střechy létalo listí, stěny se chvěly, ale domek přece jen stál. A teprve když vlk zafoukal popáté, dům se zachvěl a rozbořil se. Jenom dveře ještě několik minut držely uprostřed těch rozvalin.
Strachy bez sebe se prasátka dala na útěk. Sotva pletla nožičkami, každá štětina se na nich chvěla a v rypáčcích jim vyschlo. Bratříčkové běželi k domečku Naf-Nafa.

Vlk je dohánìl obrovskými skoky. Jednou div, že nechytil Nif-Nifa za zadní nožičku, ale ten v pravou chvíli přidal do běhu. Také vlk však přidal! Byl si jist, že tentokrát už prasátka neutečou.
Ale zase neměl štěstí.

Prasátka se rychle přehnala kolem velké jabloně, jen taktak že do ní nevrazila. Vlk však nestačil včas uhnout a vletěl do stromu. Z jabloně se na něho sesypala jablka a jedno obzvláště veliké a tvrdé ho uhodilo mezi oči. Na čele vlkovi naběhla obrovská boule.
Zatím Nif-Nif a Nuf-Nuf polomrtví strachy doběhli k obydlí Naf-Nafa.
Bratr je pustil brankou, zabouchl ji a otevřel bratrům svůj dům. Ubohá prasátka byla tak ustrašená, že ani nemohla něco říci. Mlčky se vrhla pod postel a tam se schovala.
Naf-Naf se však ve svém kamenném domě vlka ani trošku nebál. Rychle zavřel dveře na závoru, sedl si na stoličku a hlasitě spustil písničku:
„Nemá zlý vlk tolik sil, tolik sil, tolik sil,
aby dveře vylomil, vylomil, vylomil."

Vtom už ale vlk lomcoval s brankou. S heslem Naf-Nafa si nevěděl vůbec rady. Nic nefungovalo, a tak se rozhodl ostrý plot překonat. Nanosil si k plotu kamení a klestí. Začal na ledabyle naházenou hromadu opatrně lézt. Jenže jak byl těžký a udělal krok přes plot, hromada povolila a vlk se napíchl na ostré plaňky. „Jauvajs!" zařval vlk bolestí. Jak se na plotu bolestí vrtěl, roztrhl si kožich a spadl na zem. Ovšem už za brankou. Všechno ho bolelo, nechtěl se ale vzdát pochoutky. Sotva se dobelhal ke dveřím a vztekle na ně zabušil.
„Kdo to tluče?" klidně se zeptal Naf-Naf.
„Nemluv a otevři!" ozval se strašlivý hlas vlka.
„Ale, ale! Ani nápad!" rozhodným hlasem odpověděl Naf-Naf.
„Ach tak? Nu počkejte! Sním vás všechny tři najednou!" odpověděl vlk.
„Jen to zkus!" odpověděl za dveřmi Naf-Naf, a dokonce ani nevstal ze své stoličky. Věděl, že ani jemu, ani jeho bratrům v pevném kamenném domě nehrozí žádné nebezpečí.
Tehdy se vlk zhluboka nadechl a foukl ze všech sil. Ale ať foukal sebevíc, ani ten nejmenší kámen se nepohnul.
Vlk námahou až celý zmodral.

Dům stál jako opravdová pevnost. Vlk začal třást dveřmi. Ale dveře také nepovolovaly.
Vzteky začal vlk hryzat a drápat kamenné stěny domu, ale jen si zlámal drápy a vylámal zuby. Hladovému a zlému vlkovi nezbývalo nic jiného než odejít, odkud přišel.
Najednou si však všiml velkého, širokého komínu na střeše.
„Á-á-á! Tímto komínem se dostanu do domu!" zaradoval se vlk.
Opatrně vlezl na střechu a zaposlouchal se. V domě bylo ticho.
„Přece jen si dnes dám k večeři čerstvé selátko," pomyslel si vlk, oblízl se a začal lézt do komína.
Jakmile se však začal spouštět komínem, prasátka uslyšela šramot.
A když se na poklici kotlíku, který stál na ohništi, začaly sypat saze, chytrý Naf-Naf hned věděl, co se děje.
Vrhl se ke kotli, v němž se vařila voda, a sundal z něho poklici.
„Prosím, pojďte dál!" řekl Naf-Naf a spiklenecky mrkl na své bratříčky. Nif-Nif a Nuf-Nuf se už docela uklidnili a se šťastným úsměvem obdivovali svého chytrého a statečného bratra.
Prasátka nemusela dlouho čekat. Vlk, černý jako kominík, spadl přímo do vařící vody.
Ještě nikdy ho nic tak nebolelo!
Vyvalil oči, celý se naježil.
S divokým řevem vyletěl opařený vlk komínem zpátky na střechu, skutálel se z ní na zem, udělal čtyři kotrmelce, projel po svém ocase kolem zavřených dveří a vrhl se do lesa.
Tři bratříčkové, tři malá prasátka, se dívala za ním a radovala se, že dala tomu rošťákovi za vyučenou. A pak si zazpívala svou veselou písničku:
„Projdi třeba celý les, celý les, celý les,
pevnější dům nenajdeš, nenajdeš, nenajdeš.

Žádné zvíře divoké, divoké, divoké,
na náš dům si netroufne, netroufne, netroufne.

Vyhnali jsme vlka ven, vlka ven, vlka ven,
nevrátí se nikdy sem, nikdy sem, nikdy sem."

Od té doby žili všichni tři bratříčkové svorně v kamenném domečku, Nif-Nif i Nuf-Nuf se polepšili a přestali být lajdáci. Po vzoru svého bratra už nešidili práci a také s nastavováním hesel si začali dávat opravdu záležet. Když si pak bráškové koupili svoje první mobilní telefony, dali si s vymýšlením svého hesla pořádnou práci. Nezáleží totiž na tom, jestli chráníme dveře svého domečku, nebo své poklady v mobilu. Vždyť se přeci ukázalo, jak moc se vyplatí mít dobré heslo!

A to je vše, co víme o třech malých prasátkách – Nif-Nifovi, Nuf-Nufovi a Naf--Nafovi.





O Smolíčkovi Pacholíčkovi

a cizích návštěvnicích v domácím počítači

Byl jednou jeden malý chlapeček, který žil v lese u zlatoparohatého jelena. Jmenoval se Smolíček. Jelen se o něj hezky staral a chránil ho před různými nástrahami. Celý den na svém hřbetě vozil Smolíčka po lese. Chlapec se krmil lesním ovocem, nejraději měl jahůdky, a hrál si s lesními zvířátky. Kromě toho spolu trávili čas také na internetu. Pouštěli si společně písničky a dívali se na videa lesních zvířátek.

Jednoho dne se jelen musel vydat hledat nové pastviny daleko od domova. Tak daleko ještě od Smolíčka nikdy nebyl. Smolíček musel zůstat doma sám a trochu se bál. Jelen proto připevnil ke vchodu do chaloupky kameru, která natáčela vše, co se tam děje. A nejen to. Uměla se dokonce jako kouzlem připojit k telefonu jelena a ten tak mohl i daleko od domečku sledovat, jestli je Smolíček v bezpečí. „Počkej na mě Smolíčku a nikomu neotvírej," přikázal mu jelen. „Uč se do školy, hraj si a přečti si i novou knížku, kterou jsem ti dal k svátku. A neboj se tu sám, budu stále svým mobilním telefonem připojen na naši novou bezpečnostní kameru a hned budu vědět, zda je tu vše v pořádku. Nic se nemůže stát."

Smolíček poslechl, chvíli si četl, pak si hrál s hračkami a nakonec si pustil počítač. Zprvu si pouštěl písničky a potom si na internetu našel mapu, aby se podíval, kam až se jelen vypravil.

Tu najednou uslyšel šramot a nějaké hlásky. Zvuky šly ode dveří. Šel tedy blíž a uslyšel: „Smolíčku, Pacholíčku, připoj nás k internetu na chviličku! Jen dva tablety si zapneme, na internet se připojíme a hned zase půjdeme."

Byly to Jezinky. Jelen Smolíčka před nimi vždy varoval. Říkal, že jsou zlé, a mohly by Smolíčka odnést do dalekých lesních bažin. Teď ale Smolíček Pacholíček váhal, domů do světničky by je nepustil, nikdy! Ale pustit je přes jejich počítač na internet? „Nemůže se přece nic stát," říkal si pro sebe. „A pak, kdyby se něco stalo, máme tu přece tu novou kameru. Jelen by se dozvěděl, co se stalo a přispěchal by mi na pomoc," pomyslel si Smolíček. A tak Jezinkám prozradil heslo, díky kterému se mohly přes jejich počítač připojit k internetu.

Jezinky se hned připojily. Smolíček netušil, že vychytralé Jezinky se díky připojení mohou dostat také ke kameře a celou ji ovládnout. A to se také stalo! Než se Smolíček nadál, Jezinky kameru ovládly a vypnuly, a tak se mohly bez



obav z jelena dostat ke Smolíčkovi. Jelen se nic nedoví, nic na mobilu neuvidí. Vší silou se začaly dobývat dovnitř a než se Smolíček nadál, už stály v chaloupce. Smolíček nevěděl, jak je možné, že mu jelen nespěchá na pomoc. Vždyť na svém mobilu musí vidět, co se děje. A tak začal plakat a volat ze všech sil: „Za hory, za doly mé zlaté parohy, kde se pasou? Smolíčka Pacholíčka Jezinky pryč nesou!" Měl obrovské štěstí. I když kameru Jezinky vypnuly, vítr vál děti správným směrem a Smolíčkův hlásek se tak k jelenovi přece jen zanesl. Mohutnými skoky spěchal na pomoc! A když dorazil do chaloupky, ještě nebylo pozdě. Jakmile totiž Jezinky slyšely dusot kopyt, vzaly nohy na ramena a utekly.

Smolíček vyprávěl jelenovi, co se stalo. Že dveře neotevřel, a přesto se dostal do nebezpečí. Jelen ho poučil, že nikdy nesmí nikoho neznámého připojovat k jejich počítači do internetu. To Smolíček nevěděl. Ale přesvědčil se, jak to může být nebezpečné.

Smolíček se od té doby vždy řídil radami dobrého jelena.
Oba byli rádi, že vše dobře dopadlo.





O perníkové chaloupce
aneb rodiče se mají poslouchat

Žili, byli Jeníček a Mařenka. Bydleli na okraji města společně se svými velmi pracovitými rodiči. Rodiče brali často své děti na hřiště, kde měly spoustu kamarádů. Když ale tatínek s maminkou museli do práce o víkendu a děti neměly školu, zůstávaly samy doma.

Jednou v sobotu, když museli rodiče opět do práce, maminka povídá Mařence a Jeníčkovi: „Budete dnes sami doma, tak nezlobte, pěkně tady ukliďte." A tatínek dodal: „Když budete mít vše hotovo, tak si za odměnu můžete na mobilu chvilku zahrát. Ale jen hry, které jsme spolu nainstalovali." Děti to samozřejmě slíbily a už se těšily, jak budou samy doma lenošit u her.

Jakmile rodiče odešli, děti hned skočily na gauč a pustily si svoji nejoblíbenější hru – Perníkovou chaloupku. Tady vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce perníčků. Děti ji hrály dlouho, a tak už měly několik rekordů a mnoho speciálních nástrojů na sbírání perníčků. Moc je ta hra bavila. Velmi chtěly být ve hře nejlepší na světě. Snažily se najít každé místečko, kde by ve hře mohly být perníčky schované.

Jeníček najednou šťastně křičí: „Mařenko, Mařenko, podívej, co jsem objevil. Tady je světýlko, které mě dovedlo do této místnosti, kde jsou ukryty další perníčky."

„Jéé, to je super Jeníčku," jásá nadšená Mařenka. „Tak je rychle posbíráme a budeme mít nový rekord."

„Tak jo, jdeme na to," říká Jeníček.

„No jo, Jeníčku, ale k tomu potřebujeme nějakou speciální lopatu. Jinak nejdou perníčky sebrat."

„Tak ji vezmi, Mařenko, ať o ty perníčky nepřijdeme."
„Ale ono to chce něco nainstalovat, Jeníčku. Táta přece říkal, že nic nového instalovat nesmíme."
„Hmm, to máš pravdu, Mařenko, ale hele támhle zrovna jde někdo další a perníčky nám vyfoukne."
„Co budeme dělat, Jeníčku?"
„Já dám OK a uvidíme, co říkáš?"
„Tak jó, ale rychle Jeníčku, ať ty perníčky nikdo nesebere."
„Hurá!!! Funguje to, Mařenko. Podívej, jak nám to teď jde rychle."

Děti měly velkou radost, že jim to tak krásně funguje, ale najednou místo toho, aby perníčky v košíčku přibývaly, tak začaly mizet.
„Vidíš to? Co se to děje, Mařenko?"
„Nevím Jeníčku, někdo nám ty perníčky krade. Jak je to možné?"



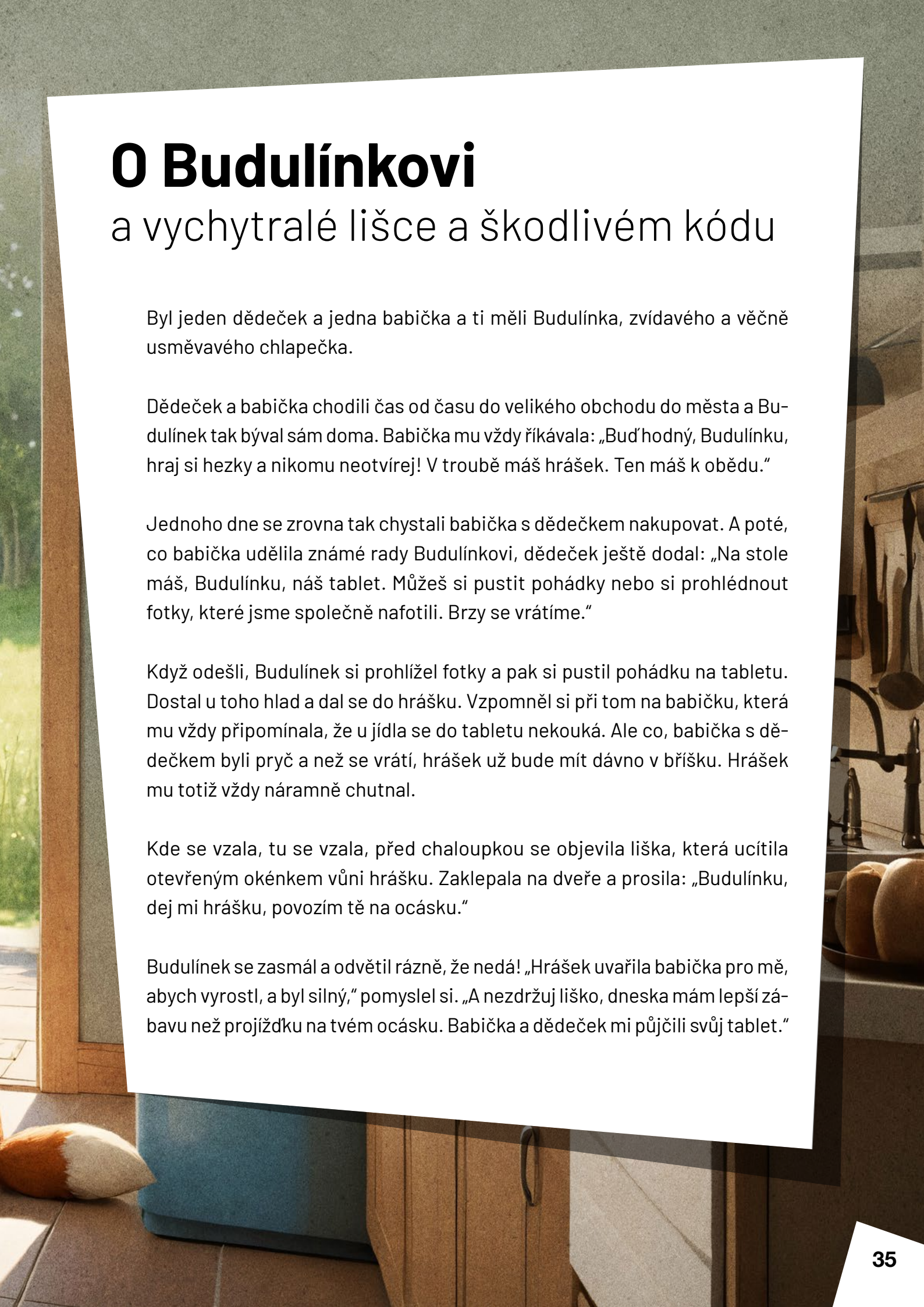
Během chvilky přišly děti o všechny perníčky, ale nejen o ty, co našly dneska, ale úplně o všechny. Děti nevěděly, co dělat. Jak zastavit zloděje, který jim bral jeden perníček za druhým. Už v košíčku nezůstal ani drobeček. Mařenka plakala. Jeníček se zlobil. Nakonec plakali oba dva.

Mezitím se maminka s tatínkem vrátili z práce. Rodiče jejich pláč vyděsil a hned se dětí ptali, proč tak pláčou. Jeníček s Mařenkou jim všechno pověděli.

Jeníček a Mařenka prosili tatínka, aby jim vše pomohl napravit. Tatínek souhlasil, ale děti musely slíbit, že pomohou mamince s domácími pracemi. Tatínkovi se nakonec povedlo zachránit perníčky, a tak děti nepřišly o to, co tak poctivě sbíraly. Nakonec slíbily, že nebudou instalovat neznámé aplikace.







O Budulínkovi
a vychytralé lišce a škodlivém kódu

Byl jeden dědeček a jedna babička a ti měli Budulínka, zvídavého a věčně usměvavého chlapečka.

Dědeček a babička chodili čas od času do velikého obchodu do města a Budulínek tak býval sám doma. Babička mu vždy říkávala: „Buď hodný, Budulínku, hraj si hezky a nikomu neotvírej! V troubě máš hrášek. Ten máš k obědu."

Jednoho dne se zrovna tak chystali babička s dědečkem nakupovat. A poté, co babička udělila známé rady Budulínkovi, dědeček ještě dodal: „Na stole máš, Budulínku, náš tablet. Můžeš si pustit pohádky nebo si prohlédnout fotky, které jsme společně nafotili. Brzy se vrátíme."

Když odešli, Budulínek si prohlížel fotky a pak si pustil pohádku na tabletu. Dostal u toho hlad a dal se do hrášku. Vzpomněl si při tom na babičku, která mu vždy připomínala, že u jídla se do tabletu nekouká. Ale co, babička s dědečkem byli pryč a než se vrátí, hrášek už bude mít dávno v bříšku. Hrášek mu totiž vždy náramně chutnal.

Kde se vzala, tu se vzala, před chaloupkou se objevila liška, která ucítila otevřeným okénkem vůni hrášku. Zaklepala na dveře a prosila: „Budulínku, dej mi hrášku, povozím tě na ocásku."

Budulínek se zasmál a odvětil rázně, že nedá! „Hrášek uvařila babička pro mě, abych vyrostl, a byl silný," pomyslel si. „A nezdržuj liško, dneska mám lepší zábavu než projížďku na tvém ocásku. Babička a dědeček mi půjčili svůj tablet."

Lišku to pěkně dopálilo, když se vrátila s nepořízenou do své nory. „To ti jen tak neprojde Budulínku," mumlala si pod vousy a pustila si svůj počítač. Ze všech sil přemýšlela, jakou zlomyslnost Budulínkovi provést. Nebylo to vůbec snadné, protože jí v břiše kručelo, jako by týden nejedla. „Ha, mám nápad! A i tentokrát nad Budulínkem vyzraji! To bude legrace," smála se škodolibě liška, až se za kručící břicho popadala a začala na počítači programovat škodlivý program, kterému se říká virus. Nebyl to jen tak obyčejný virus. Uměl se totiž vydávat za obrázky roztomilých zvířátek. Uměl ještě něco, ale o tom si povíme později. Tenhle program virus pak liška pomocí internetu poslala na Budulínkův tablet.

V tu dobu si Budulínek zrovna pouštěl další pohádku. Vtom mu na obrazovce vyskočil usměvavý zajíček, pak moudrá sova a nakonec srneček.

„Že by to byla nějaká nová pohádka?" podivoval se Budulínek.

Budulínek se díval na krásné obrázky lesních zvířátek. Přemýšlel. Kliknout, neklinout. Nakonec se nechal zlákat, a přece jen kliknul.

Pohádka se najednou přestala přehrávat, tablet se zasekl. Místo pohádky se na tabletu objevil nápis: „Tvé fotky a pohádky, Budulínku, které máš tak rád, patří nyní mně, lišce. Pokud nechceš, abych ti je všechny smazala, přines k mé noře velkou mísu hrášku a všechno bude jako dříve!"





Dědeček s babičkou přišli domů a našli smutného Budulínka, který jim vyprávěl, co se stalo.

Pochválili Budulínka, že se nevypravil za liškou, protože by to pro něj mohlo být nebezpečné. Dědeček chvíli láteřil, že jej nenapadlo uložit své fotky také jinde. Mohlo jej přeci napadnout, že kdyby se mu tablet rozbil, o všechny fotky by přišel. Protože mu na fotkách záleželo a nechtěl, aby to lišce jen tak prošlo, vypravil se na nejbližší policejní stanici.

Policista Přísnoočko si vše vyslechl, zamyslel se a bleskurychle přišel s nápadem, jak na lišku vyzrát. Poprosil dědečka, aby vzal své housličky a babička bubínek, a vyrazili za liškou k její noře.

Dědeček naladil housličky, babička si připravila bubínek a na znamení policisty Přísnoočka spustili písničku:
„Máme doma housličky a pěkný bubínek, chceme na tablet vrátit vše, co měl Budulínek."

Jak to stará liška uslyšela, řekla mladé lišce: „Jdi a řekni jim, ať nehrají, že mě bolí hlava!" Mladá liška vystrčila hlavičku, policista Přísnoočko ji chňapl a šup s ní do pytle!

A zase hráli dál: „Máme doma housličky a pěkný bubínek, chceme na tablet vrátit vše, co měl Budulínek."

Stará liška poslala druhou lištičku: „Jdi, ať nehrají, že mě bolí hlava!" Druhá liška vystrčila hlavičku, ale i ji chňapl policista Přísnoočko a šup s ní do pytle!



A zase hráli: „Máme doma housličky a pěkný bubínek, chceme na tablet vrátit vše, co měl Budulínek.“

Stará liška se rozzlobila: „Jsou to nezbedné děti, všechny tam zůstaly, půjdu raději sama.“ Jak vystrčila z nory hlavu, policista Přísnoočko ji chňapl také, strčil do pytle a pytel zavázal.

Lišce v pytli pěkně vyprášil kožich a neskončil do chvíle, kdy liška slíbila vrátit vše, co si z tabletu vzala. Když se tak stalo, všechny pustil z pytle ven. Ty utíkaly!





Šípková Růženka
a chytrý zámek



Bylo nebylo jedno chytré království.

Proč chytré? Inu, celý zámek byl plný nejmodernějších chytrých zařízení s nejrychlejším připojením k internetu na světě. Každý mohl ovládat klimatizaci nebo rozsvěcování a zhasínání světel pomocí mobilů či svého hlasu. Robotické vysavače mezi sebou závodily o každé smítko. Létající drony dopravovaly pizzu a v každé místnosti bylo hned několik volně dostupných tabletů.

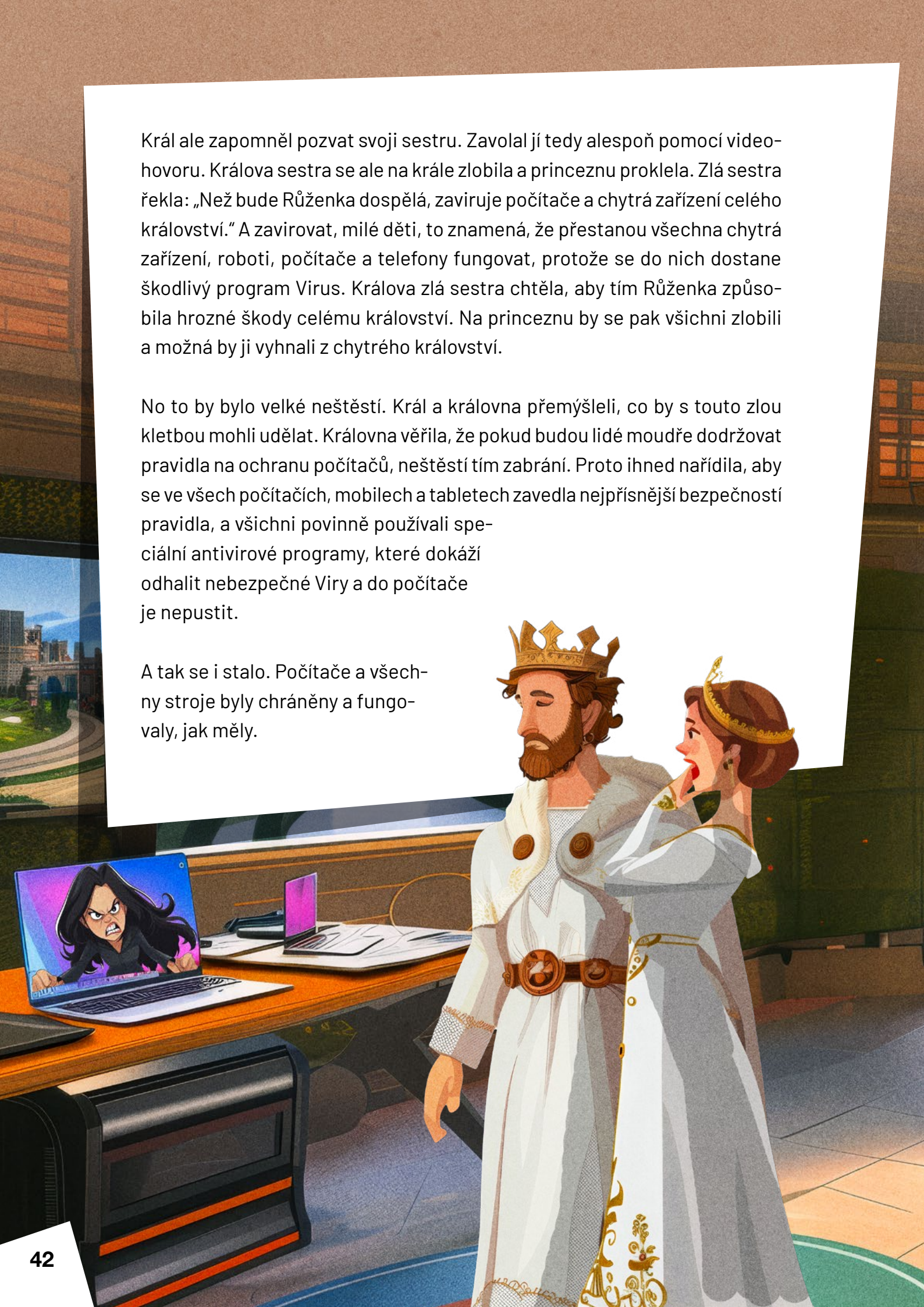
V tom zámku žili král s královnou. A i když měli všechno, na co si jen vzpomenete, přesto byli smutní. Ke štěstí jim chybělo děťátko. Jednoho dne královna plavala v bazénu, když vtom kousek od ní vyskočila robotická žába. Královna se hned zastavila, protože jak je známo, v chytrém království robotické žáby vidí do budoucnosti. Žába se na královnu podívala a řekla: „Královno, splní se ti tvoje vytoužené přání a brzy se ti narodí děťátko. Bude to krásná holčička."

Po devíti měsících od této věštby královna vskutku porodila krásnou holčičku. Narození princezny, kterou pojmenovali Růženka, se pořádně oslavovalo. Pozvali mnoho hostů a mezi nimi byly také sudičky. Každá z nich donesla princezně darem nějakou vlastnost. Jedna dobrotu, druhá chytrost, třetí veselost.

Král ale zapomněl pozvat svoji sestru. Zavolal jí tedy alespoň pomocí videohovoru. Králova sestra se ale na krále zlobila a princeznu proklela. Zlá sestra řekla: „Než bude Růženka dospělá, zaviruje počítače a chytrá zařízení celého království.“ A zavirovat, milé děti, to znamená, že přestanou všechna chytrá zařízení, roboti, počítače a telefony fungovat, protože se do nich dostane škodlivý program Virus. Králova zlá sestra chtěla, aby tím Růženka způsobila hrozné škody celému království. Na princeznu by se pak všichni zlobili a možná by ji vyhnali z chytrého království.

No to by bylo velké neštěstí. Král a královna přemýšleli, co by s touto zlou kletbou mohli udělat. Královna věřila, že pokud budou lidé moudře dodržovat pravidla na ochranu počítačů, neštěstí tím zabrání. Proto ihned nařídila, aby se ve všech počítačích, mobilech a tabletech zavedla nejpřísnější bezpečností pravidla, a všichni povinně používali speciální antivirové programy, které dokáží odhalit nebezpečné Viry a do počítače je nepustit.

A tak se i stalo. Počítače a všechny stroje byly chráněny a fungovaly, jak měly.



Princezna rostla a k žádnému neštěstí v chytrém království nedocházelo. Tak tomu bylo celých 17 let.

Jenže v den sedmnáctých narozenin si hrála princezna s ostatními kamarády na schovávanou, když vtom objevila dveře, které nikdy předtím neviděla. Rychle je otevřela a vstoupila dovnitř. Růžence bylo jasné, že tady ji nikdo jen tak hledat nebude. Rozhlédla se a v rohu místnosti uviděla, jak se nabíjí cizí tablet.

Princezna takový typ tabletu neznala, protože byl ještě z doby před jejím narozením. Tím, jak na místě ležel dlouho zapomenutý, nikdo jej pořádně nezabezpečil a nedal do něj ochranu proti Viru tak, jak královna všem nařídila. To ale princezna nevěděla.

Byla zvědavá, proto tablet rychle zapnula. Hned se jí objevil obrázek s nápisem: „Klikni na mě, jestli chceš dáreček.“ Jelikož měla princezna zrovna narozeniny, myslela si, že ji chtějí král s královnou tímto překvapit, a že je to dáreček pro ni.

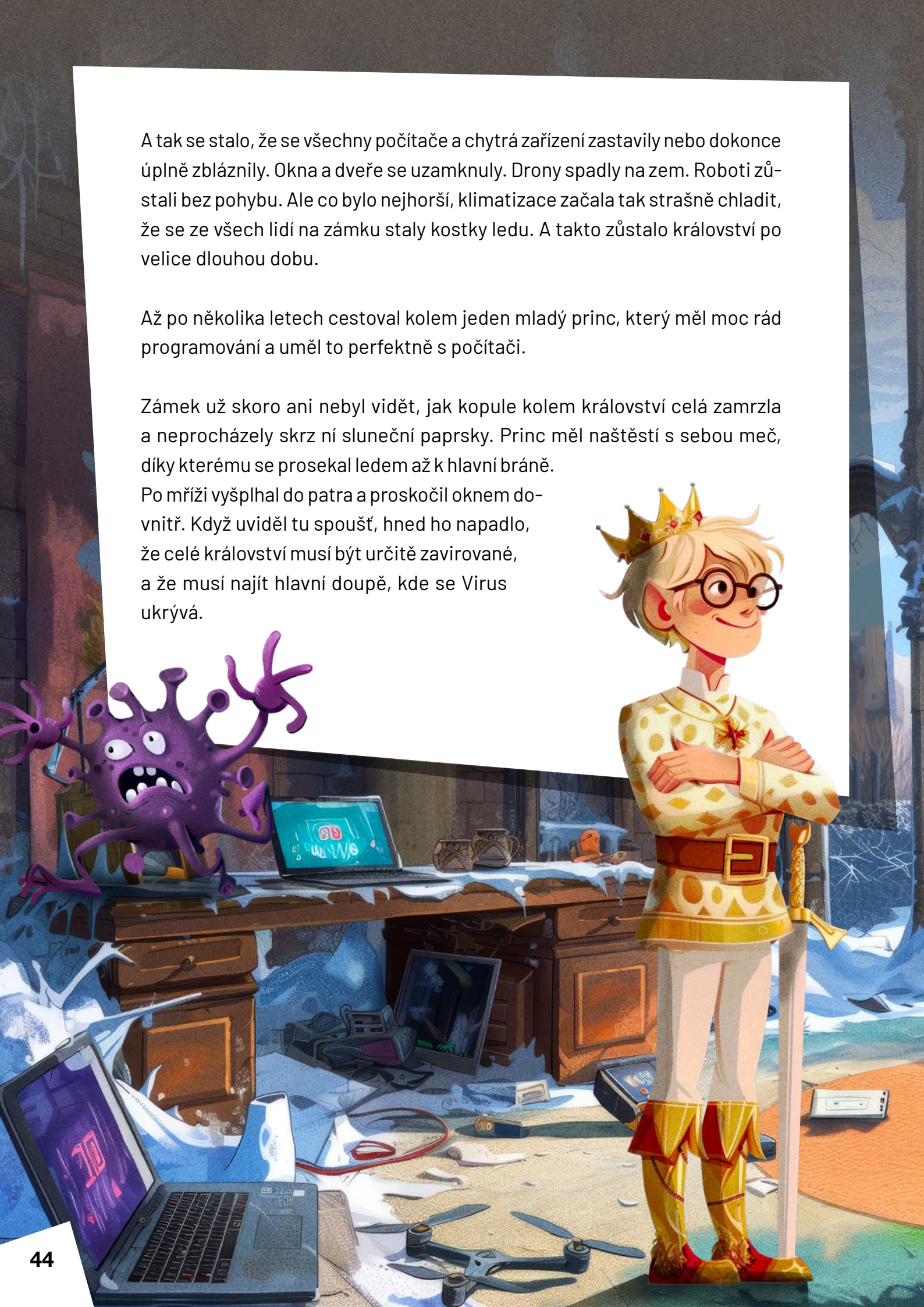
Jenže jakmile klikla na obrázek dárečku, program Virus, který byl schovaný na tabletu, byl tím Růženkou omylem puštěn z ochrany a hned se začal, jak to Vir umí dobře, šířit na všechny počítače a chytrá zařízení v zámku a v celém chytrém království.



A tak se stalo, že se všechny počítače a chytrá zařízení zastavily nebo dokonce úplně zbláznily. Okna a dveře se uzamknuly. Drony spadly na zem. Roboti zůstali bez pohybu. Ale co bylo nejhorší, klimatizace začala tak strašně chladit, že se ze všech lidí na zámku staly kostky ledu. A takto zůstalo království po velice dlouhou dobu.

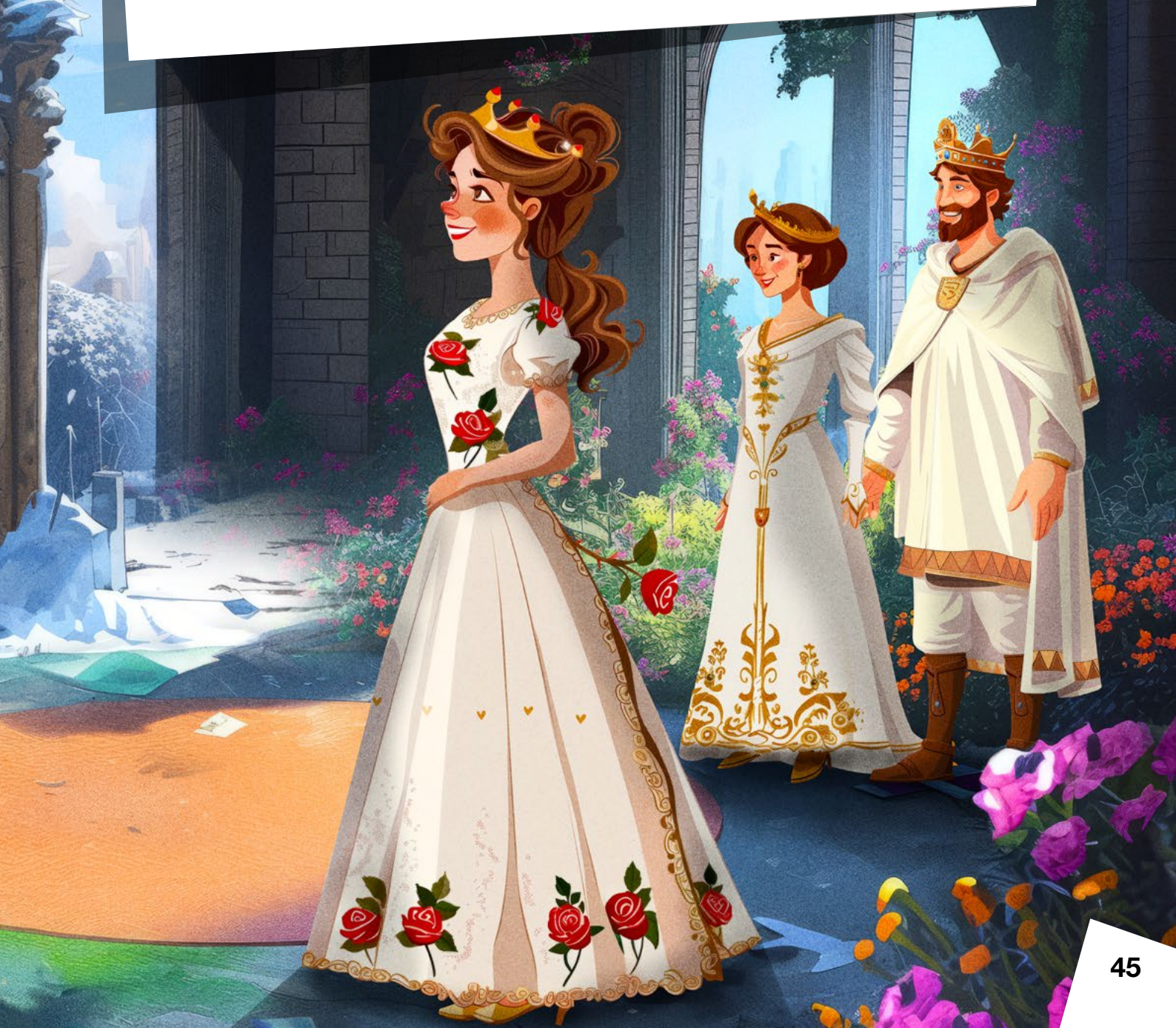
Až po několika letech cestoval kolem jeden mladý princ, který měl moc rád programování a uměl to perfektně s počítači.

Zámek už skoro ani nebyl vidět, jak kopule kolem království celá zamrzla a neprocházely skrz ní sluneční paprsky. Princ měl naštěstí s sebou meč, díky kterému se prosekal ledem až k hlavní bráně.
Po mříži vyšplhal do patra a proskočil oknem dovnitř. Když uviděl tu spoušť, hned ho napadlo, že celé království musí být určitě zavirované, a že musí najít hlavní doupě, kde se Virus ukrývá.



Princ se pustil do opravování. Chvíli to trvalo, ale nakonec se princi podařilo hlavní doupě zlého Viru najít a pustit proti němu svoje princovské protivirové programy. Princ tak zničil Virus a jeho hlavní doupě. Hned začal rychle od Viru léčit i všechny ostatní nakažené počítače a chytrá zařízení.

A začaly se dít věci. Klimatizace přestala chladit. Lidé vyskočili z tajících kostek a začali se radovat, tančit a zpívat. Předtím, než si všichni udělali společnou fotku, musela však princezna slíbit, že si už nikdy nebude hrát s cizími mobily nebo tablety a nebude klikat, na co nemá.





O Popelce

aneb jak otisk prstu ochránil soukromí

Byl jednou jeden zámožný statkář. A protože mu krátce po narození jejich dcery zemřela manželka, staral se na statku sám o svou malou dcerku. Ta byla celá po mamince, krásná, hodná a pracovitá. Po nějakém čase se otec znovu oženil. Jeho druhá žena přivedla do domu své dvě dcery. Obě byly ale zlé a panovačné. A tak pro dceru statkáře začaly velice těžké časy.

Nevlastní sestry jí nejprve sebraly všechny její krásné šaty a daly jí starou šedivou zástěru. Pak jí sebraly další její věci, včetně jejího mobilního telefonu, který se stal od příchodu sester jediným jejím kontaktem s okolním světem. A strčily ji do kuchyně. Musela tvrdě pracovat od rána do večera, vstávala před svítáním, myla nádobí, uklízela, ale i čistila komíny a dělala jiné náročné práce. Jednoho večera pak samou únavou klesla před krbem do popela. Byla celá špinavá, a tak jí nejprve její nevlastní sestry a pak i ostatní začali říkat Popelka.

Obě sestry jí čím dále více ztrpčovaly život a prováděly různé naschvály. Aby Popelku zesměšnily ještě více, začaly komentovat její dřívější příspěvky, které v době, kdy měla ještě mobilní telefon, zveřejňovala na internetu.

Jednou se otec chystal na trh a ptal se nevlastních dcer, co by chtěly, aby jim přivezl.

„Jemné hedvábí na šaty!“ říká jedna. „Drahý šperk!“ řekla druhá.
„A co ty, moje milá Popelko, co ty bys chtěla?“ zeptal se tatínek své dcery.
„Budu ráda, když mi přivezete to, co Vám cestou cvrnkne do nosu,“ odpověděla skromně Popelka.

Sedlák ve městě nakoupil nevlastním dcerám to nejjemnější hedvábí, perly a drahokamy. Na cestě zpět pak projížděl na koni kolem řady stromů a tu mu do nosu ťukla lísková větev se třemi oříšky. „Na Popelku jsem málem zapomněl!“ povzdychl si a uschoval větvičku s oříšky do kapsy.

Jakmile přijel domů, slétly se k němu obě nevlastní dcery a hned se vrhly na drahé dary. Začaly si vše zkoušet a před zrcadly se nakrucovat. Otec vytáhl lískovou větvičku a podal ji Popelce. Zlé nevlastní dcery to hned fotily, sdílely a posměšně komentovaly: „Naší Popelce-Veverce budou lískové oříšky určitě náramně chutnat.“

Popelka na nic nehleděla a oříšky si odnesla do své malé komůrky na půdě.

Jednoho dne pořádal král velkou slavnost. Pozval všechny dívky z celého okolí, aby si mladý princ vybral nevěstu. Mezi pozvanými byly i statkářovy dcery. Tolik je to rozrušilo, že běhaly sem a tam, vybíraly ty nejkrásnější šaty ze svých skříní a poroučely Popelce: „Vyčisti nám boty! Učeš nás! Vyfoť nás! Natoč nás! My vše nasdílíme, ať celé naše okolí vidí, že jsme také pozvané, a jak jsme krásné.“

Popelka běhala a plnila vše, co sestry poručily, a přitom jí bylo do pláče. Tolik by si přála jít s nimi na ples! Dokonce požádala macechu, aby jí to také dovolila. Macecha se jí se svými dcerkami vysmála: „Doma budeš, však ti tvoje sestřičky dají určitě nějakou práci.“

Nevlastní sestry jí smíchaly čočku s popelem, vysypaly vše na podlahu a řekly: „Tady máš práci na dnešní večer, vše přeber, a ať je to hotové, než se vrátíme! To budou všichni koukat, jak jsi špinavá a ošklivá,“ smály se a fotky uplakané Popelky sdílely svým kamarádkám z okolí. Pak odešly do královského paláce.

Popelka byla zničená. Pomalu začala přebírat čočku s popelem. Pro samé slzy na tu práci sotva viděla.

Tu najednou zaslechla ťukání u okna. Byli to holoubci, kteří klovali do okenní tabule. Otevřela a holoubci vlétli dovnitř! Svými zobáčky začali vybírat čočku z popela a po chvíli byli hotovi. Děvče pak jen smetlo popel na hromadu.

Na vše dohlížela krásná moudrá sova, která po dokončené práci slétla Popelce k nohám a zanechala tam lískový oříšek. Byl to jeden z oříšků lískové větvičky z tatínkovy cesty. Jakmile se ho Popelka dotkla, vylouply se z něj nádherné plesové šaty s vlečkou a vyšíváním. „Popelko, pospíchej na ples, ale do půlnoci kouzlo pomine a musíš být doma!“ volala moudrá sova.

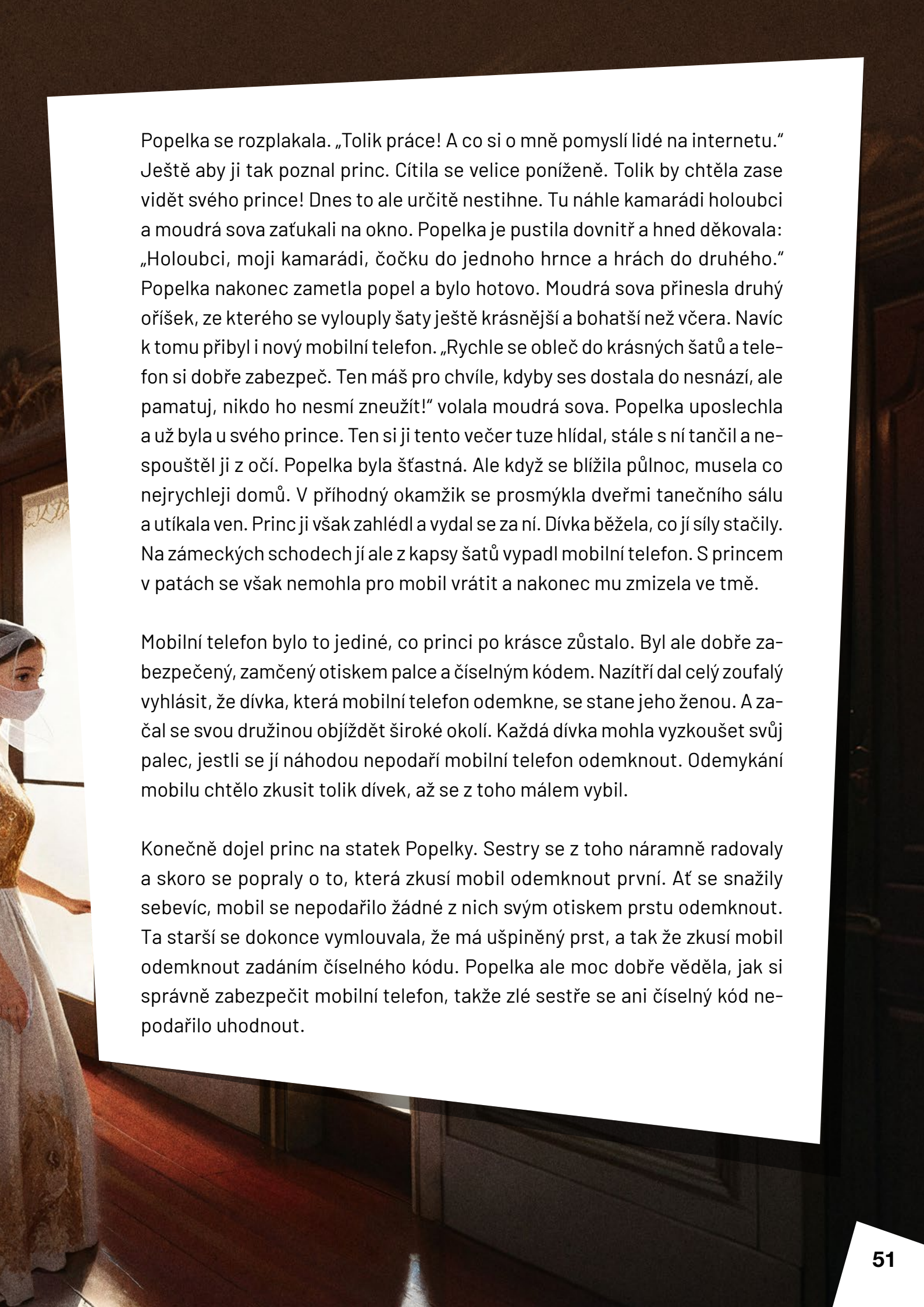
Dívka si šaty rychle oblékla. Měly takovou moc, že v tu chvíli stála celá upravená před královským palácem. Nevlastní sestry ani macecha ji nepoznaly. Všichni si mysleli, že je to nějaká cizí princezna. Byla tak krásná! Mladý princ tančil jenom s ní. Ale pouze do půlnoci, pak se Popelka musela vrátit. A než se princ nadál, byla pryč.



Ráno se macecha s nevlastními dcerami bavily, jaký to byl krásný ples, ukazovaly si vzájemně fotky z mobilních telefonů a pyšně je sdílely na internetu. Nevlastní sestry si při tom stěžovaly, že princ měl oči jen pro neznámou princeznu a s žádnou jinou dívkou netančil. Popelka to vše slyšela, ale na sobě nedala nic znát.

V podvečer se začaly sestry strojit na druhý den slavnosti. Opět Popelka běhala, česala, podávala a čistila. Před odchodem sestry znovu sesypaly Popelce na podlahu čočku s popelem, do kterého přidaly tentokrát i hrách. „To abys měla lepší zábavu, když my se budeme bavit na plese!“ Pobaveně vzaly do rukou mobilní telefony, tentokrát živě vysílaly na internet video uslzené Popelky přebírající hrách a čočku z popela a se smíchem všechny vyrazily do královského paláce.

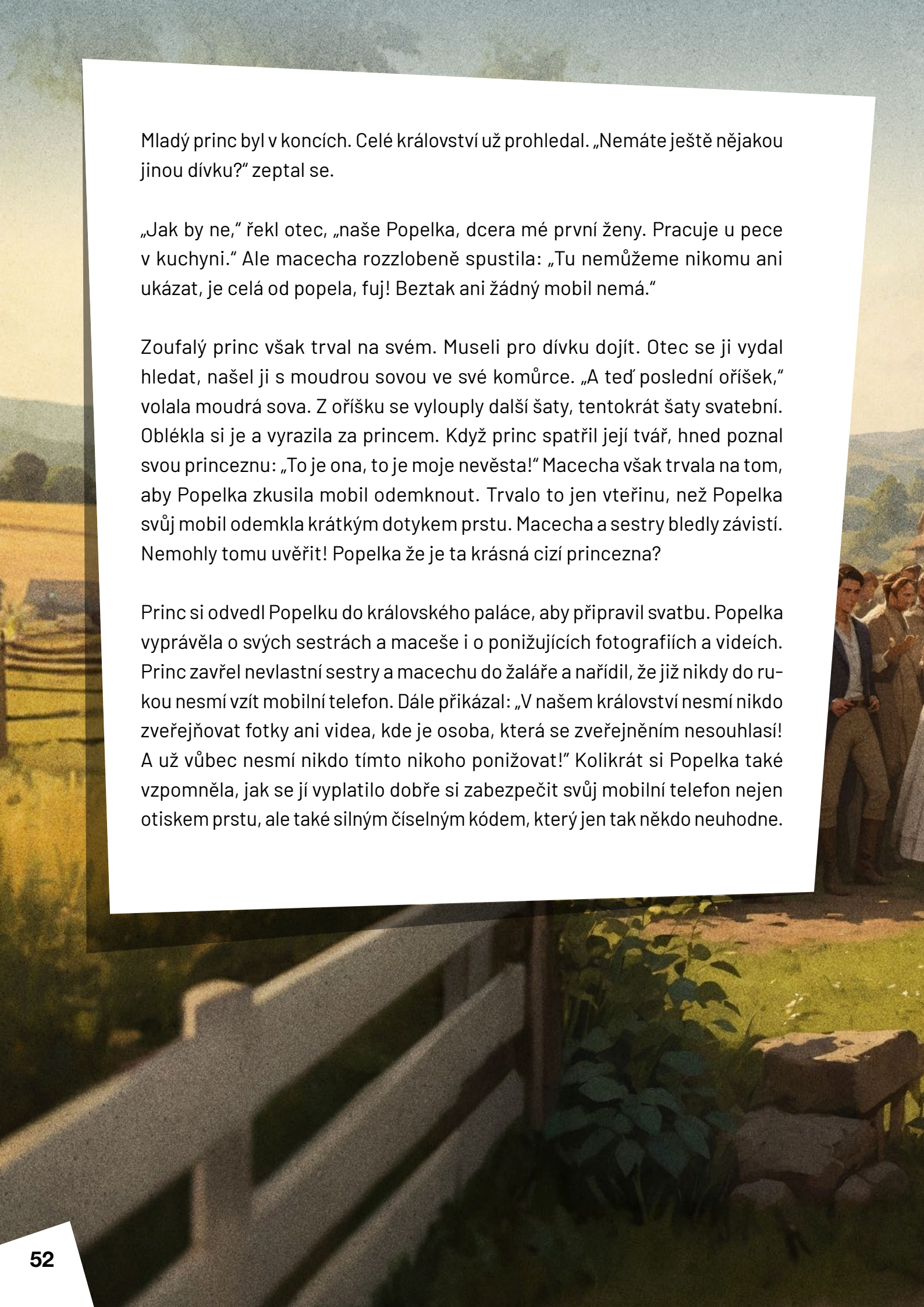




Popelka se rozplakala. „Tolik práce! A co si o mně pomyslí lidé na internetu." Ještě aby ji tak poznal princ. Cítila se velice poníženě. Tolik by chtěla zase vidět svého prince! Dnes to ale určitě nestihne. Tu náhle kamarádi holoubci a moudrá sova zaťukali na okno. Popelka je pustila dovnitř a hned děkovala: „Holoubci, moji kamarádi, čočku do jednoho hrnce a hrách do druhého." Popelka nakonec zametla popel a bylo hotovo. Moudrá sova přinesla druhý oříšek, ze kterého se vylouply šaty ještě krásnější a bohatší než včera. Navíc k tomu přibyl i nový mobilní telefon. „Rychle se obleč do krásných šatů a telefon si dobře zabezpeč. Ten máš pro chvíle, kdyby ses dostala do nesnází, ale pamatuj, nikdo ho nesmí zneužít!" volala moudrá sova. Popelka uposlechla a už byla u svého prince. Ten si ji tento večer tuze hlídal, stále s ní tančil a nespouštěl ji z očí. Popelka byla šťastná. Ale když se blížila půlnoc, musela co nejrychleji domů. V příhodný okamžik se prosmýkla dveřmi tanečního sálu a utíkala ven. Princ ji však zahlédl a vydal se za ní. Dívka běžela, co jí síly stačily. Na zámeckých schodech jí ale z kapsy šatů vypadl mobilní telefon. S princem v patách se však nemohla pro mobil vrátit a nakonec mu zmizela ve tmě.

Mobilní telefon bylo to jediné, co princi po krásce zůstalo. Byl ale dobře zabezpečený, zamčený otiskem palce a číselným kódem. Nazítří dal celý zoufalý vyhlásit, že dívka, která mobilní telefon odemkne, se stane jeho ženou. A začal se svou družinou objíždět široké okolí. Každá dívka mohla vyzkoušet svůj palec, jestli se jí náhodou nepodaří mobilní telefon odemknout. Odemykání mobilu chtělo zkusit tolik dívek, až se z toho málem vybil.

Konečně dojel princ na statek Popelky. Sestry se z toho náramně radovaly a skoro se popraly o to, která zkusí mobil odemknout první. Ať se snažily sebevíc, mobil se nepodařilo žádné z nich svým otiskem prstu odemknout. Ta starší se dokonce vymlouvala, že má ušpiněný prst, a tak že zkusí mobil odemknout zadáním číselného kódu. Popelka ale moc dobře věděla, jak si správně zabezpečit mobilní telefon, takže zlé sestře se ani číselný kód nepodařilo uhodnout.



Mladý princ byl v koncích. Celé království už prohledal. „Nemáte ještě nějakou jinou dívku?“ zeptal se.

„Jak by ne,“ řekl otec, „naše Popelka, dcera mé první ženy. Pracuje u pece v kuchyni.“ Ale macecha rozzlobeně spustila: „Tu nemůžeme nikomu ani ukázat, je celá od popela, fuj! Beztak ani žádný mobil nemá.“

Zoufalý princ však trval na svém. Museli pro dívku dojít. Otec se ji vydal hledat, našel ji s moudrou sovou ve své komůrce. „A teď poslední oříšek,“ volala moudrá sova. Z oříšku se vylouply další šaty, tentokrát šaty svatební. Oblékla si je a vyrazila za princem. Když princ spatřil její tvář, hned poznal svou princeznu: „To je ona, to je moje nevěsta!“ Macecha však trvala na tom, aby Popelka zkusila mobil odemknout. Trvalo to jen vteřinu, než Popelka svůj mobil odemkla krátkým dotykem prstu. Macecha a sestry bledly závistí. Nemohly tomu uvěřit! Popelka že je ta krásná cizí princezna?

Princ si odvedl Popelku do královského paláce, aby připravil svatbu. Popelka vyprávěla o svých sestrách a maceše i o ponižujících fotografiích a videích. Princ zavřel nevlastní sestry a macechu do žaláře a nařídil, že již nikdy do rukou nesmí vzít mobilní telefon. Dále přikázal: „V našem království nesmí nikdo zveřejňovat fotky ani videa, kde je osoba, která se zveřejněním nesouhlasí! A už vůbec nesmí nikdo tímto nikoho ponižovat!“ Kolikrát si Popelka také vzpomněla, jak se jí vyplatilo dobře si zabezpečit svůj mobilní telefon nejen otiskem prstu, ale také silným číselným kódem, který jen tak někdo neuhodne.





Princ Bajaja

aneb jak porazit Kyberdraka

Králi a královně se narodili dva synové. A slavilo se po celém království! Chlapci byli zdraví jako řípy a rostli jak buci.

Starší syn byl odvážný ale i rozvážný, rád běhal, skákal a stávalo se, že projezdil i celé dny na koni. Kromě toho ho zajímaly mobilní telefony, počítače, internet a také to, jak tyto věci používat bezpečně.

Mladší princ byl odmalička silný a rázný, měl rád meče a tvrdý boj a byl tak trochu i horká hlava po královi. Uměl ale i lenošit na měkkých kobercích, točit se okolo královny matky a byl jejím hodným a úlisným mazánkem.

Když oba dospěli, král se začal rozhodovat, který z nich by měl být nastávajícím králem. Ptal se královny a oba se pak shodli, že upřednostní mladšího namísto staršího syna. Starší ze synů to ale vzal jako velikou křivdu.

Šel do stáje za svými čtyřnohými kamarády, které měl opravdu rád. Tu mu jeden kůň, který přišel do stájí teprve nedávno, lidským hlasem říká: „Když se ti doma nelíbí, jdi do světa! Radím ti však, abys osedlal mne. Uvidíš, po čase budeš navždy šťasten.“ Princ se podivil, že mluví kůň lidským hlasem. Koník mu na to odpověděl: „Neboj se, osedlej mě, budu tvým věrným ochráncem a dobrým rádcem.“

Princ se vydal na cestu do světa. Jel cestou, kam ho koník nesl. Když tu najednou přijeli k věžím krásného hradu velkého moderního města sousedního království. Koník zastavil u jedné skály, hlasem pokynul a skála se otevřela. Vjeli dovnitř. Uvnitř byl velký prostor vybavený moderními počítači i místnost pro odpočinek a šatna.

„Nyní mě tady necháš," řekl koník princi, „a sám půjdeš do blízkého města ke dvoru. Musíš se ale vydávat za jednookého a němého. „Němého?" podivil se princ. „Ano, nesmíš slovíčka promluvit," pokračoval koník a dodal: „Král tě určitě do služby přijme. Měj se ale na pozoru, ať se neprořekneš. Když budeš něco potřebovat, přijď ke skále, ta rozezná tvůj hlas a otevře se ti."

Princ si pomyslil: „Můj koník moudrý jistě ví, o čem hovoří," a proto poslechl jeho slova. Vzal si z šatny připravené šaty, zavázal si jedno oko a šel se ucházet o práci u královského dvora. Když přišel do města, dal se hned u krále ohlásit. Ten, když viděl, že je mladík němý a jednooký, slitoval se nad ním a do služby ho vzal. Tak jak koník předpovídal. Brzy však zjistil, že mladík umí zručně psát na počítači a počítačům rozumí, proto jej zaměstnal jako svého asistenta a správce všech počítačů a mobilních telefonů na hradě. Všichni z královského dvora ho měli rádi, a že byl němý a na všecko odpovídal jen „ba ja ja", dali mu jméno „Bajaja".



Král měl tři dcery, jednu krásnější než druhou. Princezny si mladíka oblíbily, rády byly v jeho společnosti a všude musel s nimi chodit. Přinášel jim kytice, doprovázel v zahradách, ale i radil, jak správně používat mobilní telefony a počítače. Když něco nefungovalo, přispěchal bleskurychle na pomoc. Divil se, že žádné z těchto zařízení nemá ani to základní zabezpečení proti virům a zlým programům. To bylo také důvodem, proč se v telefonech a počítačích zabydlovaly podivné zlé programy, které jim škodily, a se kterými musel Bajaja neustále bojovat. Dny ubíhaly, Bajaja velice rád sloužil všem princeznám, té nejmladší ale sloužil nejraději.

Jednoho dne k Bajajovi přistoupil král a smutně povzdychl: „Milý hochu, jsi samý žert a samá dobrota, samá pomoc a samá ochota. Mé dcery tě mají rády. Nevíš ale, jaké neštěstí nám hrozí." Bajaja se velice polekal. Král pokračoval: „Naše počítače a mobilní telefony obsadil zlý padouch, který si říká Kyberdrak. Ovládl všechny naše počítače a mobilní telefony, a dokonce hrozí, že zničí celé naše království, pokud mu nedám svou nejmladší dceru za ženu. Napozítří ji máme obléct do šatů a vyvézt za město."

Bajaja si vzpomněl na podivné zlé programy v mobilních telefonech princezen, se kterými neustále bojoval. Bylo mu vše jasnější. To padouch Kyberdrak stál za všemi těmi zlými programy. „Není divu," pomyslel si, „když vidím, že žádné chytré zařízení na hradě není vůbec zabezpečené."

S ustaranou tváří šel Bajaja k princeznám. Všechny tři seděly vedle sebe a plakaly. Němý Bajaja je začal utěšovat, že se jistě nějaké řešení najde. Nebohé princezny ale nepřestávaly plakat.

Bajajovi bylo úzko, pak si ale vzpomněl na koníka. „Mého chytrého věrného rádce je třeba!" zvolal v duchu a běžel za město ke skále. Hlasem pokynul a skála se mu otevřela. Vešel do ní. Pohladil koníkovi lesklou hřívu a řekl: „Koníčku můj milý! Nyní jdu k tobě pro radu, a pokud mně pomůžeš, budu navždy šťasten." Nato začal koníkovi živě vypravovat vše, co se v zámku událo.

„O všem vím," přerušil ho po chvíli klidný, vlídný koník, „i proto jsem tě sem přivedl, abys nalezl štěstí a abys našemu království pomohl." Začali společně řešit, jak království zbavit zlého padoucha Kyberdraka.

„Kyberdrak má své Kyberhlavy skoro úplně všude a tam, kde nejsou, tak tam rychle narůstají," řekl Bajaja a doplnil ho koník: „Je třeba, Bajajo, všechny počítače, mobily a další chytrá zařízení přes noc zabezpečit, aby se Kyberhlavy nemohly dál nikam šířit. Trpělivě, postupně a úplně se zbavit všech zlých programů!" Oba se pak na sebe podívali a zvolali: „Zvládneme to! Ať nám Kyberštěstěna přeje!" A dali se do práce. Pracovali celý den a celou noc.

Druhý den ráno byl kybernetický svět celého království zabezpečen. „Zlé programy dále nepřibývají, je to na dobré cestě!" volal Bajaja nadšeně. Práce však zdaleka nebyla u konce. Vyhráno ještě nebylo. „Teď je třeba všechny Kyberhlavy najít, setnout je a zbavit se jich jednou provždy," řekl bojovně koník a měl přitom na mysli nebezpečné programy, které byly ve většině chytrých zařízeních. Oba se pak na sebe opět podívali a zvolali: „Zvládneme to! Ať nám Kyberštěstěna přeje!" A dali se do práce. Pracovali opět celý den a celou noc.

Třetí den ráno bylo skoro hotovo. „Drak Kyberdrak ztrácí sílu, zlé programy ve všech počítačích mizí. Úspěšně se nám práce zdaří," volal nadšeně Bajaja. „Království je zachráněno díky tobě, Bajajo," volal koník šťastně, „nyní musíme zachránit naši princeznu!"

Koník mu pak dal krásné nové šaty a řekl: „Ty šaty si nyní obleč, princi Bajajo, nasedni a vyrazíme k městu."

Na zámku zatím nikdo netušil, že Bajaja vyhrál souboj s Kyberdrakem, proto zde bylo smutné loučení. Zástup lidí vyprovázel ubohou nejmladší princeznu z města. Princezna byla statečná, ale tu a tam se jí slzička po tváři skutálela. Král byl zarmoucen. Srdce mu dralo pomyšlení, že princeznu vydává draku Kyberdrakovi.

Bajaja na koni tryskem zamířil k princezně. „Neplač princezno, Kyberdrak už si na království netroufne, není se nyní čeho bát," volal na princeznu, „království je zachráněno!"

Když se lidé dozvěděli o záchraně království, tak jásali, král mocně objal Bajaju, nyní již mladého a statného prince na krásném koni.

Bajaja a nejmladší z princezen se dávno měli rádi. Brzy se konala veliká svatba. Po svatbě jel princ Bajaja představit svoji nevěstu královským rodičům a bratrovi. Mladší bratr se Bajajovi omluvil: „Prokázal jsi, že budeš dobrým králem a ochráníš naše království před všemi padouchy stejně jako v sousedním království. Trůn ti právem patří."

Bajaja s princeznou vládli spravedlivě a moudře. Jejich hlavní zásadou byla vzdělanost a bezpečnost obyvatelstva v zemi.





Čertův švagr

aneb jak Petr o heslo ke spoření přišel

Petr byl mladý, chytrý a pracovitý chlapec. Rodiče ho dobře vychovávali. Maminka mu celý život spořila a přes elektronické bankovnictví kontrolovala, jak mu postupně narůstají penízky na účtu. „Až se oženíš, budou se ti hodit," říkávala, „přístupové heslo k tvému účtu najdeš v obálce ve světnici." Než ale Petr dorostl do věku na ženění, maminka zemřela. Otec se do roka a do dne zamiloval do mladé ženy a brzy na to se konala svatba.

Otec dělal vše, co mladé maceše na očích viděl, Petra si vůbec nevšímal. Pracoval celé týdny a měsíce bez odpočinku, až se upracoval k smrti a z Petra se stal sirotek. Od té doby Petr neměl v domě klid. Macecha ovládla dům a z Petra se stal obyčejný čeledín. Nesměl do světnice, žil v kozím chlívku a jedl jen zbytky ze stolu. Zato macecha žila v bohatství. Nejdříve z toho, co zdědila. Potom řekla svým čeledínům, aby vytvořili falešné webové stránky a účty na sociálních sítích. Na nich lákala důvěřivé lidi, aby jí prozradili heslo ke svému elektronickému bankovnictví. Slibovala, že kdo jí heslo prozradí, pohádkově zbohatne. Místo toho ale všechny peníze ukradla a z lidí udělala žebráky.

Petr se už na to nemohl dívat a rozhodl se, že vyrazí do světa. Dům i statky nechal maceše, ale vzpomněl si na spoření od maminky a rozhodl se najít obálku s heslem. Počkal na vhodnou chvíli, vešel do světnice, ale obálku nemohl nikde najít. Vtom macecha vtrhla dovnitř a spustila: „Ty jsi mě chtěl okrást, ničemníku!" Věděla moc dobře, co Petr hledá, obálku již dávno našla a spoření utratila. Vyděšený Petr vzal nohy na ramena.

Maceše to ale nestačilo. Pěkně se ustrojila a vyrazila žalovat svému dlouholetému příteli – nejvyššímu správci Královské banky. Nejvyšší správce byl také pěkný darebák. A s macechou si náramně rozuměl. Zatímco macecha okrádala důvěřivé lidi, nejvyšší správce měl políčeno na účet samotného krále. Macecha slíbila, že když se nejvyššímu správci podaří Petra ze světa sprovodit, pomůže mu krále okrást.

Ještě štěstí, že tu byl i pekelný úřad. Čertovští úředníci poctivě zapisovali všechny hříchy, i ty, které se páchaly na internetu. Na macechu i vrchního radu už měli dlouho políčeno. Když se ředitel pekelného úřadu Lucihacker dozvěděl, že chtějí okrást samotného krále, a tím ohrozit celé království, byla to poslední kapka. „Jejich účty a počítače musí okamžitě propadnout pekelnému úřadu. Přineste mi všechny podklady," nařídil čertovi vedoucí čertovský referent kybernetických zločinů, aby šel do lidského světa a splnil jeho přání.

Mezitím macecha s nejvyšším správcem Královské banky nechali Petra zatknout a poslali ho do vězení. Jedné noci se ale Petrovi naskytla příležitost k útěku, když strážný po vydatné večeři tvrdě usnul. Petr utíkal, co mu síly stačily a v duchu si sliboval, že si se zlou macechou vyřídí účty. Tu najednou uprostřed lesa potkal pěkně oblečeného pána. Nejdříve se polekal, myslel si, že patří ke strážným, ale pán na něj vlídně promluvil: „Kam máš tak naspěch a uprostřed noci, chlapče? A cože tak rozzlobeně?"

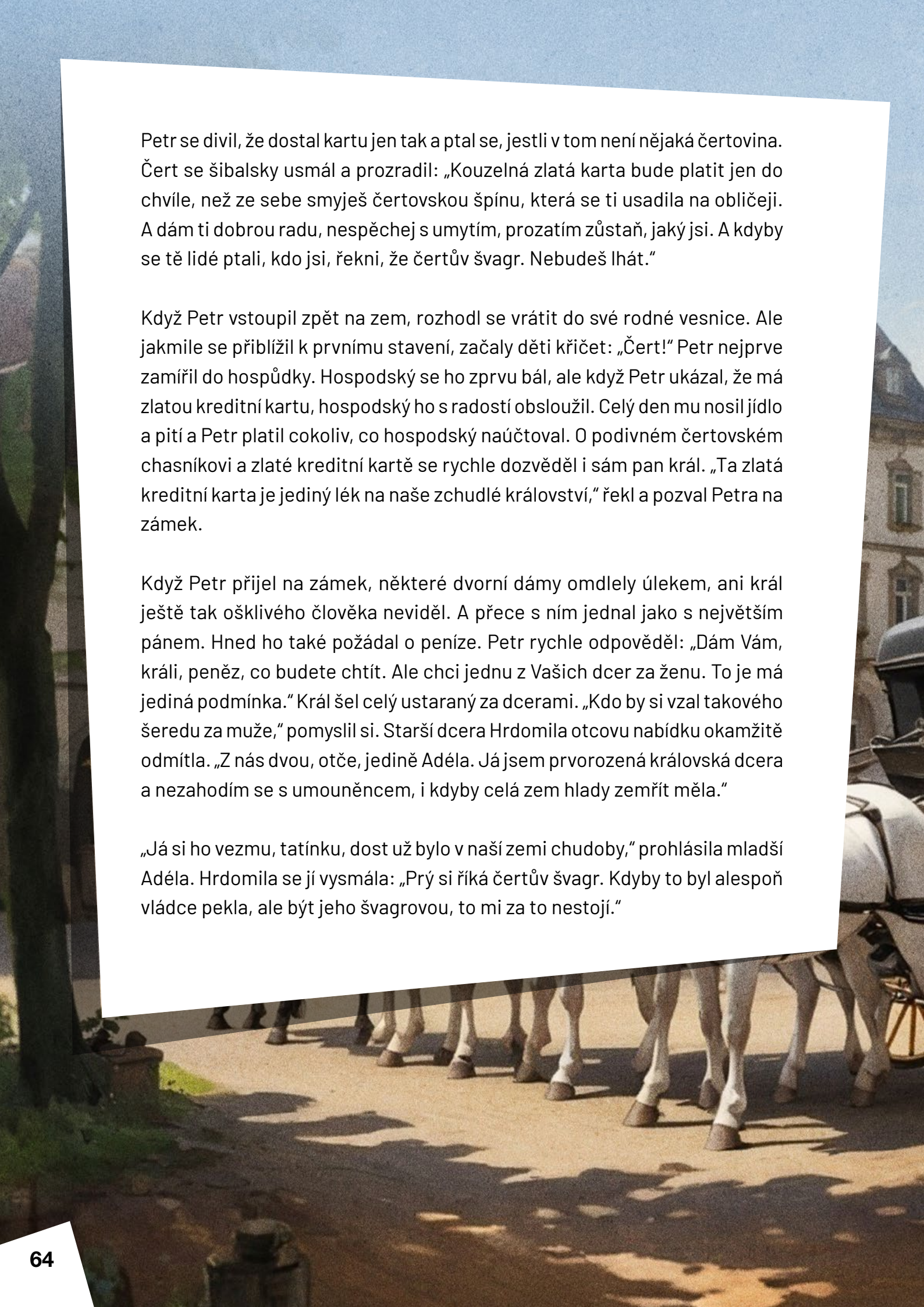
„Kdo by se nezlobil," odpověděl Petr, „vždyť je na světě čím dál tím hůř," a vše pánovi podrobně vyprávěl.

„Já jsem ten, koho hledáš," řekl pán a proměnil se v čerta. „Macecha páchá těžké internetové hříchy a já jsem tu od toho, abych přinesl Lucihackerovi podklady a její účty a počítače navždy propadly našemu pekelnému úřadu." Petr sebou ani nehnul a čerta si pozorně prohlížel. Čert mu nabídl, aby šel k němu do služby. Petr podal čertovi ruku, ten ho vzal, a než se vzpamatoval, stáli uprostřed tmavé místnosti, kterou se šířila oslňující záře z počítačových monitorů. Petr se ocitl přímo v srdci pekelného úřadu. Čerti na obrazovkách sledovali, co kdo na internetu dělá, a zda nekalosti osob spáchané na internetu již nenaplnily číši internetových hříchů.

Petr se čertům svěřil se vším, co zlá macecha napáchala jemu i dalším lidem. Lucihacker měl nyní dost důkazů, a tak všechny účty a počítače, které patřily maceše a nejvyššímu správci nenávratně propadly pekelnému úřadu. Oba se zničehonic ocitli na mizině, protože všechny své peníze měli uložené pouze elektronicky na účtech. Spolu s nimi zchudlo i království, protože mezitím stihli okrást krále, ale díky včasnému zásahu Lucihackera pár peněz království přece jen nakonec zbylo.

Petr ještě nějaký čas zůstal v pekle, na oplátku za pomoc s dopadením macechy se od čertů leccos naučil. Jednou k němu přišel čert a říká: „Tvůj čas u nás se naplnil. Pokud chceš zůstat, musíš složit náležitou pekelnou zkoušku a stát se jedním z nás. Jinak se musíš vrátit zpátky na svět.“ Petr chvíli váhal, ale nakonec se rozhodl vrátit na svět. A protože peklu dobře posloužil, dostal od čerta zlatou kreditní kartu, se kterou mohl Petr zaplatit cokoliv a kdykoliv. Čert mu ještě pošeptal do ucha PIN a poučil jej, aby nikdy nikomu údaje ke kartě ani jiným účtům neříkal. To víte, pekelný úřad je mocný, ale zdaleka nestihne všechny hříchy potrestat.





Petr se divil, že dostal kartu jen tak a ptal se, jestli v tom není nějaká čertovina. Čert se šibalsky usmál a prozradil: „Kouzelná zlatá karta bude platit jen do chvíle, než ze sebe smyješ čertovskou špínu, která se ti usadila na obličeji. A dám ti dobrou radu, nespěchej s umytím, prozatím zůstaň, jaký jsi. A kdyby se tě lidé ptali, kdo jsi, řekni, že čertův švagr. Nebudeš lhát."

Když Petr vstoupil zpět na zem, rozhodl se vrátit do své rodné vesnice. Ale jakmile se přiblížil k prvnímu stavení, začaly děti křičet: „Čert!" Petr nejprve zamířil do hospůdky. Hospodský se ho zprvu bál, ale když Petr ukázal, že má zlatou kreditní kartu, hospodský ho s radostí obsloužil. Celý den mu nosil jídlo a pití a Petr platil cokoliv, co hospodský naúčtoval. O podivném čertovském chasníkovi a zlaté kreditní kartě se rychle dozvěděl i sám pan král. „Ta zlatá kreditní karta je jediný lék na naše zchudlé království," řekl a pozval Petra na zámek.

Když Petr přijel na zámek, některé dvorní dámy omdlely úlekem, ani král ještě tak ošklivého člověka neviděl. A přece s ním jednal jako s největším pánem. Hned ho také požádal o peníze. Petr rychle odpověděl: „Dám Vám, králi, peněz, co budete chtít. Ale chci jednu z Vašich dcer za ženu. To je má jediná podmínka." Král šel celý ustaraný za dcerami. „Kdo by si vzal takového šeredu za muže," pomyslil si. Starší dcera Hrdomila otcovu nabídku okamžitě odmítla. „Z nás dvou, otče, jedině Adéla. Já jsem prvorozená královská dcera a nezahodím se s umouněncem, i kdyby celá zem hlady zemřít měla."

„Já si ho vezmu, tatínku, dost už bylo v naší zemi chudoby," prohlásila mladší Adéla. Hrdomila se jí vysmála: „Prý si říká čertův švagr. Kdyby to byl alespoň vládce pekla, ale být jeho švagrovou, to mi za to nestojí."

Druhý den přišel Petr na námluvy. Byl skutečně ošklivý, a i když si Adélka zamilovala jeho příjemný hlas, do očí se mu podívat nedovedla. Petr dodržel svůj slib. Dal králi peněz pro celé království, však byl rád, že může splatit dluh své macechy. Pak poručil přinést nádobu s vodou. Umyl se a rázem z něho byl řádně ustrojený mládenec. „Děkuji ti švagře," zvolal. Jeho zlatá kreditní karta byla fuč. „Hodně štěstí, Petře," ozvalo se nazpět. Adélka padla Petrovi kolem krku. A byla svatba.

Na svatbu dorazil i neznámý mocný pán v bohatě zdobeném kočáru. „Toho si vezmu já," usmyslela si Hrdomila. A taky se tak stalo. Mocný pán byl ve skutečnosti Lucihacker a odvezl si sestru Adélky do svého pekelného úřadu, kde z ní vychoval lepšího člověka. Petr byl hodným králem a Adélka vlídnou královnou všech svých poddaných. A přístupové údaje k účtům v království uchovávali vždy jen na bezpečné místo.




Vírus
je zlý!

Vysvětlivky

Milí čtenáři Kyberpohádek,

ptají se Vás děti na počítačové termíny v Kyberpohádkách? V této kapitole „první pomoci" jsme pro Vás připravili velice stručné a základní vysvětlení odbornějších pojmů.

O Červené Karkulce

Chytrý telefon (smartphone). Nejrozšířenější verze mobilního telefonu. Kromě volání a psaní SMS zpráv umožňuje prohlížet obsah internetu, sociálních sítí, fotit fotky, nahrávat videa, hrát hry, využívat navigaci a mnoho dalšího – užitečného i zábavného. Chytré telefony se od sebe liší vnitřním (operačním) systémem, velikostí displeje, funkcemi a výbavou.
Zdroj. Wikipedie, www.alza.cz

Videohovor. Druh telefonního hovoru, kdy se jeho účastníci vzájemně nejen slyší, ale i vidí na displeji (obrazovce) svých mobilních telefonů nebo počítačů. Tuto možnost ocení zejména lidé, kteří jsou daleko od domova, od dalších členů rodiny, přátel nebo spolupracovníků. Videohovoru se mohou účastnit dva i více účastníků. K jeho uskutečnění potřebují stejnou aplikaci (program) umožňující vzájemný přenos dat.

Povídat si přes internet (vysvětlit Messenger či WhatsApp). Chytré telefony, tablety a osobní počítače umožňují různé způsoby komunikace svých uživatelů s ostatními. Dva nebo více účastníků si mohou mezi sebou psát textové zprávy či posílat fotografie. Na svém zařízení pak v časové posloupnosti (chronologicky) vidí zprávy, které napsali a odeslali oni sami, a zprávy, které od druhé osoby (osob) sami obdrželi. Lidé mohou mezi sebou prostřednictvím těchto zařízení rovněž jen mluvit jako při klasickém telefonním hovoru. Také lze uskutečňovat videohovor, kdy se účastnici vzájemně navíc i vidí na obrazovkách svých zařízení. Aby spolu mohla jednotlivá zařízení komunikovat, potřebují mít v sobě nainstalovanou stejnou komunikační aplikaci (např. WhatsApp, Viber, Messenger, Signal apod.)

O nezbedných kůzlátkách

Internet. Celosvětové propojení počítačových sítí, které jsou samy o sobě tvořeny různými elektronickými zařízeními, např. počítači, mobilními telefony, tablety atd. Toto propojení umožňuje téměř všem lidem na světě mezi sebou komunikovat, posílat si např. fotografie, videa, texty a sdílet informace s ostatními uživateli nebo si informace dohledávat.

Fotit se na internet. Fotografovat a nahrávat se zpravidla na tzv. sociální sítě v rámci internetu. Tyto fotografie jsou pak přístupné neomezenému okruhu dalších, tedy i cizích osob. Můžeme tak zpřístupňovat i řadu citlivých osobních informací – svůj vzhled, místo a vybavení domova, svoji činnost atd. Zlí lidé mohou tyto informace zneužít, vydávat se za někoho jiného, vykrást nám byt nebo nám ublížit či nás pomlouvat. Obranou je učinit profil soukromým a omezit tak příjemce svých příspěvků na kamarády nebo rodinu.

Heslo (silné heslo, tajné heslo) – heslo na otevírání dveří. Řetězec znaků potřebný pro náš přístup do počítače, mobilního telefonu, k souborům, službám nebo právě k otevření dveří. Silné heslo je pro neoprávněnou osobu velmi komplikované uhodnout. Slabé heslo lze uhodnout snadno (např. moje jméno, datum narození, město, ve kterém bydlím apod.) a špatně tedy chrání. Heslo má znát jen ten, kdo má mít jeho prostřednictvím někam přístup.

Sociální sítě. Prostřednictvím internetu propojená skupina lidí. Prostřednictvím svého tzv. profilu (osobitého představení sebe sama) pak mezi sebou mohou komunikovat (chatovat), sdílet fotografie a videa ze svého života, další články, informace, inzeráty apod. Mohou se tak něčemu přiučit, o něco se podělit, vyjádřit soucit, pochopení nebo nesouhlas s něčím či někým dalším.
Zdroje: Výkladový slovník kybernetické bezpečnosti, Jirásek P., Novák L., Požár J., ISBN 978-80-7251-436-6, Wikipedie, nebojteseinternetu.cz

Vysílat video na internet (sociální síť). Právě natáčené video ihned (v reálném čase) nahrávat do prostředí internetu (sociální sítě) a tím jej okamžitě zpřístupňovat druhým lidem. Buď veřejně komukoli či jen omezenému okruhu uživatelů (např. rodině, kamarádům, spolužákům apod.). Video vysílané na sociální síť ukazuje druhým, co se děje právě teď. Diváci mohou ihned psát komentáře.

Hashtag, přidávat hashtag. Zejména při publikování obsahu na sociálních sítích (fotek, videí, vlastních textů, článků atd.) můžeme k příspěvku přidat tzv. hashtag (klíčové slovo, nálepku), který stručně vystihuje obsah příspěvku. Pokud mají sdílené příspěvky přidány tyto hashtagy, mohou následně uživatelé sociální sítě vyhledávat příspěvky různých uživatelů vztahující se k danému tématu nebo události.
Zdroj: Wikipedie, www.shoptet/slovnik-pojmu

Sdílet adresu. („… automaticky u videa sdílí i adresu, kde bydlí.") Současně s natáčením videa a jeho vysíláním na sociální síti se k tomuto videu může automaticky přidávat řada informací (např. i adresa místa natáčení). Každý, kdo na sociální síti viděl právě probíhající polštářovou bitvu kůzlátek, si mohl přečíst skutečnou fyzickou adresu, kde se bitva odehrávala. To mohou zneužít zlí lidé, kteří vidí, že jsou kůzlátka sama doma, co dělají, a hlavně kde bydlí.

Objednat jídlo na internetu. Jde o reálné objednání si jídla u skutečného výrobce, jídelny, restaurace apod., přičemž objednávka je učiněná prostřednictvím internetu (pomocí webové nebo mobilní aplikace). Dodavatelé pak jídlo doručí objednávajícímu na jeho fyzickou adresu třeba prostřednictvím donáškové služby.

Kód (u dveří) – v návaznosti na pojem heslo. Některé novější dveře se neotvírají klíčem, ale zadáním správné kombinace čísel nebo i znaků na malé klávesnici. Často jde o řetězec čtyř čísel, která umožní vstup někam nebo přístup k něčemu jen oprávněné osobě. V případě našich pohádkových dveří s kódem vlk potřeboval znát čtyři čísla, aby si je jejich namačkáním na klávesnici otevřel. Heslo bylo slabé (1-2-3-4), vlk jej rychle uhodl a dostal se dovnitř ke kůzlátkům. Silné heslo by neuhodl.

FACE ID. Po heslu a kódu další způsob, jak zabezpečit např. přístup do místnosti (budovy), osobního počítače, mobilního telefonu nebo konkrétní aplikace. Systém FACE ID pomocí kamery rozpozná obličej oprávněné osoby. Pokud systém obličej již zná (má jej v sobě uložen), umožní takové osobě přístup do počítače či telefonu nebo otevře dveře. V opačném případě je přístup zamítnut.
Zdroj: Wikipedie, www.vodafone.cz

Osobní profil na sociální síti. Popis uživatele, který jej reprezentuje a charakterizuje. Může obsahovat jméno, přezdívku, datum narození apod., může být doplněný fotografií, kresbou či symbolem. Někdy můžeme nastavit, co z toho bude či nebude veřejně přístupné.
Zdroj. Wikipedie, Výkladový slovník kybernetické bezpečnosti, Jirásek P., Novák L., Požár J., ISBN 978-80-7251-436-6, www.info.identitaobcana.cz

Tři prasátka

Heslo. Řetězec znaků potřebný pro naše připojení k internetu. Silné heslo je pro neoprávněnou osobu velmi komplikované uhodnout. Slabé heslo lze uhodnout snadno (např. moje jméno, datum narození, město, ve kterém bydlím apod.) a špatně tedy chrání. Heslo má znát jen ten, kdo má mít jeho prostřednictvím někam přístup.

Zámek na heslo. Technologické zabezpečení, které chrání určité místo (např. branku nebo dům) před neoprávněným přístupem. Používá se k ověření, že osoba, která se pokouší o přístup, má správné heslo, aby se dostala dovnitř.

Zkoušení hesla. Tento termín se vztahuje k útoku, při kterém útočník zkouší různá hesla nebo kombinace, dokud nenajde správné. V textu to dělá vlk, když zkouší různé kombinace hesel (např. 1234), aby se dostal do domku prasátka.

Kybernetická lest. Taktika, při které útočník (v tomto případě vlk) manipuluje s obětí (prasátky), aby je zmátl

nebo přiměl k tomu, aby se odhalila. Tento typ podvodu nebo manipulace se často používá v kybernetickém prostoru, kdy útočníci používají dezinformace nebo jiné techniky, aby získali přístup k citlivým informacím.

O Smolíčkovi Pacholíčkovi

Internet. Celosvětové propojení počítačových sítí, které jsou samy o sobě tvořeny různými elektronickými zařízeními, např. počítači, mobilními telefony, tablety atd. Toto propojení umožňuje téměř všem lidem na světě mezi sebou komunikovat, posílat si např. fotografie, videa, texty a sdílet informace s ostatními uživateli nebo si informace dohledávat.

Pouštět si písničky (na internetu). Poslouchat hudbu (písničky), které však posluchač nemá uložené ve svém počítači, tabletu či mobilu, ale prostřednictvím internetu hudbu stahuje ze vzdáleného úložiště a může tak rovnou poslouchat.

Kamera (u vchodu) natáčí vše, co se tam děje. Bezpečnostní kamera, která svojí orientací snímá předem zamýšlený prostor, např. vchod do chaloupky nebo prostor uvnitř chaloupky. Kamera přenáší signál prostřednictvím internetu do vzdáleného zařízení, např. mobilu či tabletu. O snímaném prostoru pak jeho vlastník či obyvatel má přehled i v době, kdy zde sám není přítomen. V případě narušení či napadení tohoto prostoru může na tyto události nějak reagovat, např. zavolat policii.

Najít mapu (na internetu). Prostřednictvím internetu je možné zhlédnout ohromné množství informací, obrázků, videí apod. Mimo jiné jsou k dispozici pro prohlížení i mapy, které lze různě přibližovat, a především v nich dohledávat konkrétní místa, objekty, plánovat trasy a provádět mnoho dalších akcí.

Připojit tablety do internetu. Umožnit datové připojení tabletů k internetu (v daném případě zřejmě) prostřednictvím domácí wi-fi sítě. Díky tomu by se Jezinky rovněž mohly připojit k internetu.

Heslo (pro připojení k internetu). Řetězec znaků potřebný pro naše připojení k internetu. Silné heslo je pro neoprávněnou osobu velmi komplikované uhodnout. Slabé heslo lze uhodnout snadno (např. moje jméno, datum narození, město, ve kterém bydlím apod.) a špatně tedy chrání. Heslo má znát jen ten, kdo má mít jeho prostřednictvím někam přístup.

Ovládnout kameru. Prostřednictvím připojení k internetu získat možnost ovládat bezpečnostní kameru, tj. např. nastavovat jiný snímaný prostor, přiblížit obraz, změnit její jiné parametry či ji vypnout nebo zapnout.

O perníkové chaloupce

Hrát hry na mobilu. Hraní elektronických her nacházejících se přímo v paměťovém úložišti mobilního telefonu nebo tzv. on-line na mobilu připojeného k internetu.

Instalovat (hru či nástroje hry). Proces, kdy je nový program (hra) nebo jeho samostatná část nakopírována (v našem případě) do mobilního telefonu tak, že po jeho dokončení je možné tento program používat k účelu, ke kterému byla vytvořena.

Hry nainstalované ve spolupráci vs. neznámé aplikace. Jde o hry, které děti instalovali společně s tatínkem jakožto dospělou osobou, která zajistila, aby se aplikace instalovaly z důvěryhodného zdroje. To je předpoklad, že takto instalované aplikace by měly fungovat bezpečně a spolehlivě. Hry neznámého původu nemají jasný či prověřený původ, mohou tak být samy počítačovým virem nebo virem infikovány. Ty mohou být nebezpečné pro naše data v zařízení, do kterého takový program instalujeme.

Rekord (hry). Nejlepší výsledek či výkon v nějaké měřitelné činnosti, tzn. dosažení nejlepšího času, nejvíce bodů, nejvíce nasbíraných perníčků apod. Může jít o osobní rekord či rekord v rámci skupiny hráčů.

Speciální nástroje hry (na sbírání perníčků). Speciální elektronické nářadí, které k dalšímu postupu ve hře nebo k dosažení lepšího výsledku potřebujeme. Může jít o samostatný program, který je třeba stáhnout a nainstalovat.

O Budulínkovi

Tablet. Přenosný počítač ve tvaru desky s displejem o velikosti mezi chytrým telefonem a notebookem. Celou jednu stranu tvoří displej, který slouží pro zobrazování obsahu a ovládání přístroje. Ovládá se dotykem prstu na displeji či zobrazené klávesnici, nebo také speciálním dotykovým perem – stylusem. Tablet je určen pro práci i zábavu. Je možné na něm kreslit v kreativních aplikacích, procházet obsah internetu, prohlížet fotografie a videa či hrát hry.

Pustit si pohádky (na tabletu). Sledovat pohádky na displeji tabletu, podobně jako na běžné televizi. Ty jsou nahrány přímo v paměťovém disku tabletu nebo na připojené externí paměti např. flash disku nebo se on-line stahují přímo z internetu. Jelikož je tablet přenosné zařízení, pohádky je tak možné sledovat v podstatě kdekoli – v křesle, v posteli, dětském pokojíčku apod.

Prohlížet fotky (na tabletu). Prohlížet si fotografie na displeji tabletu, podobně jako sledovat pohádky.

Škodlivý program – počítačový virus. Počítačový virus je škodlivý program, který se umí sám šířit prostřednictvím internetu nebo pomocí externích paměťových zařízení. Počítačové viry jsou vytvářeny zlými lidmi za účelem poškodit soubory v počítači, znemožnit komunikaci po internetu či získat citlivá data.

Programovat (virus). Programovat znamená vytvářet instrukce (příkazy) pro počítač (tablet, chytrý telefon), aby věděl, co má dělat. Vytvoření programu může být časově a odborně náročná činnost. Programy se zpravidla píší v programovacím jazyku, kterému počítač rozumí. I počítačový virus je nutné na naprogramovat.

Internet. Celosvětové propojení počítačových sítí, které jsou samy o sobě tvořeny různými elektronickými zařízeními, např. počítači, mobilními telefony, tablety atd. Toto propojení umožňuje téměř všem lidem na světě mezi sebou komunikovat, posílat si např. fotografie, videa, texty a sdílet informace s ostatními uživateli nebo si informace dohledávat.

Poslat (virus) na tablet. Úmyslně poslat škodlivý počítačový virus do konkrétního počítače, tabletu, mobilního telefonu či jiného zařízení. Počítačový virus v napadeném zařízení začne škodit, zkomplikuje či znemožní jeho činnost.

T**ablet se „zasekl".** Tablet tzv. zamrzl, přestal vykonávat dosavadní činnost, není možné provést další akci, tablet na žádný podnět uživatele nereaguje, nedělá nic.

Smazat pohádky. Odstranit pohádky (zde v podobě video souboru/ů) z tabletu či z elektronického zařízení nebo paměťového média obecně. Po smazání již pohádky nejsou k dispozici a není možné je přehrát.

Uložit fotky jinde. Uložit fotografie ještě na další paměťové médium, třeba flash disk, externí pevný disk nebo virtuální diskový prostor. V případě ztráty, zcizení či poškození fotografií (dat obecně) z jednoho zařízení nejsou tyto fotografie zcela a navždy ztraceny. Díky dalšímu uložení jsou zálohovány a využijí se tak k jejich obnově.

Přijít o fotky (v tabletu). Ztráta fotografií způsobená (v pohádce) fyzickým rozbitím tabletu, tedy poškozením jeho vnitřní paměti, kde byly fotografie uloženy. Nebylo by je možné již zobrazovat, uložit jinam či je jinak zachránit. Fotky by tak byly ztraceny nadobro. Ztráta fotografií může být rovněž způsobena jejich nechtěným smazáním nebo poruchou softwaru.

Vrátit na tablet (pohádky a fotky). Zcizené pohádky opět vrátit k dispozici do původního zařízení (tabletu). Zde je bude možné opět přehrát stejně jako před jejich zcizením.

Šípková Růženka

Chytrá domácnost. Domácnost, kde můžeme prostřednictvím mobilního telefonu či tabletu nastavovat a ovládat režim fungování různých elektronických zařízení (světel, elektrických zásuvek, topení, alarmů, zámků dveří či oken, apod.). Jednotlivá zařízení zde komunikují s ovládacím přístrojem (někdy i vzájemně mezi sebou) výměnou dat, zpravidla prostřednictvím internetu.
Zdroj: www.alza.cz, www.evolta.cz

Rychlost připojení k internetu. Jde o množství přenesených dat (fotek, filmů) prostřednictvím internetu za jednotku času udávanou zpravidla za jednu sekundu. Vyšší rychlost připojení k internetu nám umožní rychleji stahovat nebo odesílat např. fotografie, filmy, velké soubory atd. Pomalejší připojení stahování i nahrávání souborů časově prodlužuje či způsobuje tzv. trhání (přerušování) stahovaných a přehrávaných videí apod.
Zdroj: www.mojeip.cz

Dron, robot, tablet (základní vymezení, rozdíly). Dron je letadlo či helikoptéra bez pilota. Ovládá ho člověk na dálku nebo se může ovládat i sám pomocí předem nastavených plánů či dle jiných kritérií. Robot je stroj, který pracuje částečně samostatně. Má předem naprogramovány úkony a způsoby, jak je provádět. Může mít řadu čidel, díky kterým „vidí" kolem sebe a může na to předepsaným způsobem reagovat. Tablet je přenosný počítač ve tvaru desky, na jejíž jedné straně je dotykový displej, kterým se ovládá.
Zdroj: Wikipedia

Počítačový virus. Počítačový virus je škodlivý program, který se umí sám šířit prostřednictvím internetu nebo pomocí externích paměťových zařízení. Počítačové viry jsou vytvářeny zlými lidmi za účelem poškodit soubory, počítače nebo znemožnit komunikace po internetu.
Zdroj: Wikipedia

Zavirovat počítač. Dostat škodlivý počítačový virus do počítače, tabletu, mobilního telefonu či jiného zařízení. Počítačový virus v napadeném zařízení začne škodit, znemožní či zkomplikuje jeho činnost.
Zdroj: Wikipedia

Antivir (program). Jde o počítačový program, který umí odhalit a zneškodnit počítačový virus. Antivir prohlíží celý počítač s cílem virus nalézt a počítač tak chránit.
Zdroj: Wikipedia, www.sprava-site.eu

Klikat. Při ovládání počítačů, tabletů a chytrých telefonů je potřeba buď pomocí myši nebo na dotykových obrazovkách (displejích) pomocí prstu „klikat" (ťukat) na různá tlačítka a ikony, a tím zahájit požadovanou činnost daného zařízení (tj. aby se něco stalo jako otevření aplikace, potvrzení zprávy, odeslání souboru apod.).

Programování, programovat. Jde o vytváření instrukcí pro počítač (tablet, chytrý telefon), aby věděl, co má dělat. Vytvoření programu může být časově a odborně náročná činnost. Programy vytváří programátor a používá pro to speciální programovací jazyk, kterému počítač rozumí.
Zdroj: Wikipedia, www.jaksenaucitprogramovat.py.cz

Hlavní počítač. Hlavní (řídící) počítač, který poskytuje služby dalším připojeným počítačům. Takové počítače pracují ve velkých firmách, továrnách, úřadech nebo i královstvích. Hlavní počítač je výkonnější, dražší a může zpracovávat i velké objemy dat. Pokud nepracuje dobře nebo je zavirován hlavní počítač, nemohou dobře a správně pracovat ani další připojené počítače a tablety.

Selfíčko. Fotografie sebe sama. Jde o fotografii pořízenou chytrým telefonem, digitálním fotoaparátem nebo i webkamerou (kamerou instalovanou ve svém počítači či monitoru a mířící na mě samotného), na které se vyfotí sám fotografující nebo vyfotí sebe plus další lidi kolem, kteří se do záběru vejdou. Často fotíme sami sebe u nějakého zajímavého objektu (zámku, krajiny apod.) a takto pořízené snímky publikujeme na sociálních sítích.
Zdroj: Wikipedia, www.autovylet.cz

O Popelce

Sociální sítě. Prostřednictvím internetu propojená skupina lidí. Prostřednictvím svého tzv. profilu (osobitého představení sebe sama) pak mezi sebou mohou komunikovat (chatovat), sdílet fotografie a videa ze svého života, další články, informace, inzeráty apod. Mohou se tak něčemu přiučit, o něco se podělit, vyjádřit soucit, pochopení nebo nesouhlas s něčím či někým dalším.

Zdroje: Výkladový slovník kybernetické bezpečnosti, Jirásek P., Novák L., Požár J., ISBN 978-80-7251-436-6, Wikipedie, nebojteseinternetu.cz

Digitální technologie. Digitální technologie zahrnují zařízení a software, které umožňují přístup k informacím a komunikaci v digitální podobě. V textu jsou zmíněny zakázané technologie, jako je telefon, což ukazuje na kontrolu nad dívkou v offline světě, ale i na moderní technologie, které ji sestry využívají.

Vyfoť nás! / Natoč nás! / Nasdílíme to!Tato fráze odkazuje na činnosti spojené s vytvářením a sdílením multimediálního obsahu (fotografií a videí) na internetu. Sociální média a aplikace, které umožňují sdílení těchto souborů, se staly běžným způsobem, jak lidé sdílejí své zážitky a vyjadřují se veřejně.

Živý přenos. Živý přenos (streaming) je technologie umožňující vysílání živých událostí nebo aktivit přes internet. V příběhu je zmíněno, že sestry živě vysílaly video z toho, jak Popelka přebírá čočku a hrách, čímž vytvářely obsah v reálném čase, který byl přenášen a sdílen s ostatními.

Umělá inteligence (AI). Umělá inteligence je oblast informatiky, která se zabývá tvorbou systémů schopných vykonávat úkoly, které vyžadují lidskou inteligenci, jako je rozpoznávání obrazů, analýza dat nebo rozhodování. V příběhu princ využívá umělou inteligenci k analýze střevíčku a identifikaci správné dívky na základě její velikosti nohy.

Digitální tým. Digitální tým je skupina odborníků, kteří se zabývají technologiemi a digitálním marketingem. V příběhu princ používá svůj digitální tým k prozkoumání střevíčku a zajištění správnosti výsledků pomocí technologií.

Tablet. Přenosný počítač ve tvaru desky s displejem o velikosti mezi chytrým telefonem a notebookem. Celou jednu stranu tvoří displej, který slouží pro zobrazování obsahu a ovládání přístroje. Ovládá se dotykem prstu na displeji či zobrazené klávesnici nebo také speciálním dotykovým perem – stylusem. Tablet je určen pro práci i zábavu. Je možné na něm kreslit v kreativních aplikacích, procházet obsah internetu, prohlížet fotografie a videa či hrát hry.

Program. Program je sada instrukcí, které umožňují počítači vykonávat specifické úkoly. V příběhu princ vytvořil program, který analyzoval tvar boty a našel správnou majitelku na základě tohoto vzoru.

Princ Bajaja

Kyberdrak. Symbolizuje kybernetické hrozby, jako jsou hackeři, viry a malware, které ovládají zařízení a ohrožují bezpečnost.

Zlé programy. Analogie k malwaru, škodlivým softwarům, které napadají zařízení, šíří se a škodí uživatelům.

Kyberhlavy. Představují jednotlivé instance nebo části kybernetických útoků, které se mohou šířit do dalších zařízení.

Kyberštěstěna. Symbol pro štěstí a podporu při boji s kybernetickými hrozbami, často souvisí s efektivitou a úspěchem v zabezpečení.

Zabezpečení počítačů a mobilních telefonů.Proces ochrany zařízení před útoky, například instalací antivirů, aktualizací softwaru a používáním silných hesel.

Nebezpečné programy. Další výraz pro malware, který ohrožuje data a výkon zařízení.

Šatna s moderními počítači. Analogický výraz pro bezpečné prostředí nebo serverovnu, kde lze chránit a spravovat technologie.

Kybernetický svět. Označuje digitální prostředí zahrnující internet, zařízení a jejich propojení.

Kyberútok. Přímé označení akce, kdy zlé programy a Kyberdrak napadají zařízení a způsobují škody.

Digitální zabezpečení. Praktická opatření, která uživatelé provádějí, aby se chránili před hrozbami, např. použití firemních politik a šifrování.

Kyberbezpečnostní plán. Strategie Bajaji a koně na poražení Kyberdraka zahrnující prevenci (zabezpečení) i odstranění následků (odstranění malware).

Čertův švagr

Elektronické bankovnictví. Systém umožňující správu financí přes internet, jako je kontrola účtů, převody nebo placení.

Přístupové heslo. Řetězec znaků potřebný pro naše připojení k internetu. Silné heslo je pro neoprávněnou osobu velmi komplikované uhodnout. Slabé heslo lze uhodnout snadno (např. moje jméno, datum narození, město, ve kterém bydlím apod.) a špatně tedy chrání. Heslo má znát jen ten, kdo má mít jeho prostřednictvím někam přístup.

Webové stránky. Internetové platformy poskytující informace, služby nebo zábavu uživatelům.

Sociální sítě. Prostřednictvím internetu propojená skupina lidí. Prostřednictvím svého tzv. profilu (osobitého představení sebe sama) pak mezi sebou mohou komunikovat (chatovat), sdílet fotografie a videa ze svého života, další články, informace, inzeráty apod. Mohou se tak něčemu přiučit, o něco se podělit, vyjádřit soucit, pochopení nebo nesouhlas s něčím či někým dalším.
Zdroje: Výkladový slovník kybernetické bezpečnosti, Jirásek P., Novák L., Požár J., ISBN 978-80-7251-436-6, Wikipedie, nebojteseinternetu.cz

Přístupové údaje. Informace, jako jsou uživatelská jména a hesla, potřebné k přihlášení do systémů nebo aplikací.

Internetové hříchy. Nevhodné nebo rizikové chování na internetu, například šíření falešných informací či kyberšikana.

Kreditní karta. Platební nástroj umožňující čerpat finanční prostředky od banky, často používaný i pro online nákupy.

Zabezpečení účtů. Ochrana online účtů před neoprávněným přístupem pomocí hesel, vícefaktorové autentizace a dalších opatření.

Online podvody. Nelegální aktivity na internetu zahrnující phishing, falešné nabídky nebo krádeže identity.

Smazání účtů. Proces zrušení nebo odstranění online účtu a všech jeho dat.

Propadnutí účtů. Situace, kdy jsou online účty trvale zablokovány nebo ztraceny v důsledku porušení pravidel.

Internetová reputace. Jak je člověk, organizace nebo značka vnímána ostatními na internetu, což může ovlivnit důvěru a vztahy s ostatními.

Poděkování

Poděkování patří zejména tvůrčímu týmu Centra kybernetické bezpečnosti, z. ú.

Jmenovitě:

- Tomáši Müllerovi, Danielu Kočímu a Petru Jiráskovi za ideový koncept, scénář a texty.
- Tomáši Müllerovi, Danielu Kočímu, Marianě Vrbíkové, Petře Sobkové a Marku Vrbíkovi za textové provedení.
- Davidu Vlčkovi za výtvarné provedení.
- Danielu Kočímu a Davidu Vlčkovi za produkci a finální grafickou úpravu.
- Vladkovi Trešlovi a Petru Jiráskovi za zpracování vysvětlivek.

Projekt Kyberpohádky II podpořila řada významných organizací. Poděkování patří zejména společnosti Vodafone a Evropské unii za kofinancování projektu.

Děkujeme.

V Praze dne 31.12.2024

Jan Dienstbier
vedoucí projektu Kyberpohádky II,
Centrum kybernetické bezpečnosti, z. ú.

Kyberpohádky II.

První elektronické vydání

Vydáno ve spolupráci s:
Vodafone Czech Republic a.s.

Autoři:
Tomáš Müller, Daniel Kočí, Mariana Vrbíková, Marek Vrbík, Petr Jirásek, Petra Sobková

Editoři:
Šárka Plzáková a Petr Jirásek

Vydal:
Centrum kybernetické bezpečnosti, z. ú.
Dopravní 500/9,
104 00 Praha 10
www.kybercentrum.cz

Tisk:
Progres Partners Advertising s.r.o., Praha

Elektronické vydání

Praha 2024

ISBN 978-80-908388-7-1



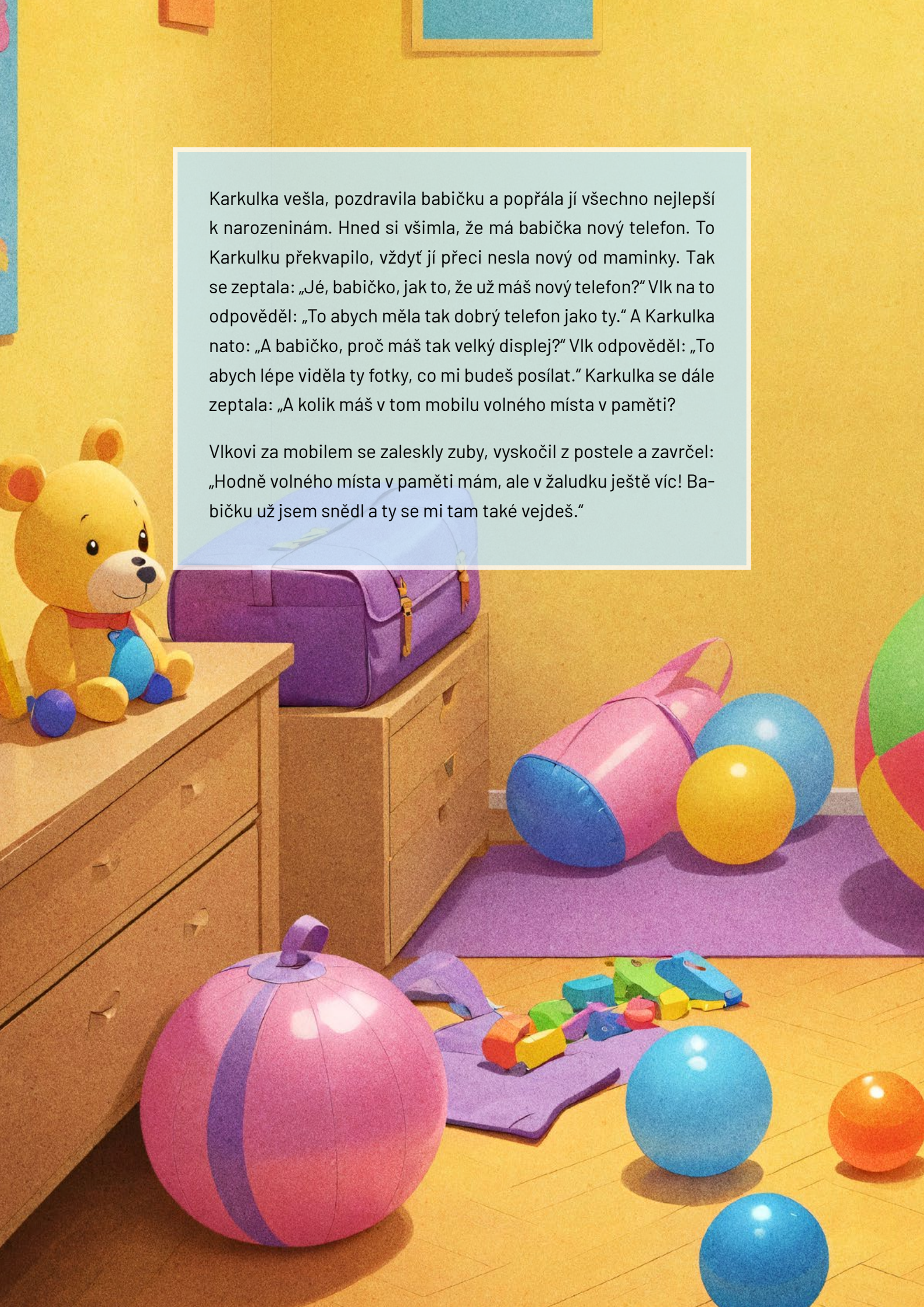
Spolufinancováno Evropskou unií

NCC-CZ
CZECHIA CYBERSECURITY COORDINATION CENTRE

Vydání elektronické knihy Kyberpohádky II bylo podpořeno v rámci realizace projektu „National Coordination Centre in the Czech Republic“, project number: 101127941

vodafone

Vodafone podporuje bezpečné chování dětí na internetu a výchovu kybernetické bezpečnosti. Tipy, jak na to, najdete na vodafone.cz/digitalni-rodicovstvi. Tam si také můžete tuto knihu prolistovat v elektronické podobě.



Karkulka vešla, pozdravila babičku a popřála jí všechno nejlepší k narozeninám. Hned si všimla, že má babička nový telefon. To Karkulku překvapilo, vždyť jí přeci nesla nový od maminky. Tak se zeptala: „Jé, babičko, jak to, že už máš nový telefon?“ Vlk na to odpověděl: „To abych měla tak dobrý telefon jako ty.“ A Karkulka nato: „A babičko, proč máš tak velký displej?“ Vlk odpověděl: „To abych lépe viděla ty fotky, co mi budeš posílat.“ Karkulka se dále zeptala: „A kolik máš v tom mobilu volného místa v paměti?

Vlkovi za mobilem se zaleskly zuby, vyskočil z postele a zavrčel: „Hodně volného místa v paměti mám, ale v žaludku ještě víc! Babičku už jsem snědl a ty se mi tam také vejdeš.“