



Олег Тыщенко

# Приключения в Компьюленде

Первое путешествие



Олег Тыщенко

**Приключения в Компьюленде.  
Первое путешествие**

«Издательские решения»

**Тыщенко О.**

Приключения в Компьюленде. Первое путешествие /  
О. Тыщенко — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-554038-6

Для среднего школьного возрастаПравдивые приключения двух девочек в компьютерном мире. Хотя, конечно, некоторые дяди и тети могут посчитать их сказкой. Знакомство с устройством компьютера, путешествие по просторам Интернета, борьба с компьютерными вирусами, поиск выхода из лабиринта слов и другие приключения, с которыми может столкнуться каждый в современном компьютеризированном мире.

ISBN 978-5-00-554038-6

© Тыщенко О.  
© Издательские решения

## Содержание

Пролог	7
Глава I. Встреча с Помощником	8
Глава II. В гостях у роутера	14
Глава III. В поисках Йоттабайта	19
Глава IV. Просторы Интернета	25
Глава V. Йоттабайт найден!	29
Глава VI. Город Хардов	34
Конец ознакомительного фрагмента.	37

# Приключения в Компьюленде Первое путешествие

**Олег Тыщенко**

*Дизайнер обложки Рыбина О.А.*

*Иллюстратор Тыщенко О.Б.*

*Иллюстратор Солодухина О.И.*

*Иллюстратор Тыщенко О.О.*

*Иллюстратор Тыщенко В.О.*

© Олег Тыщенко, 2021

© Рыбина О.А., дизайн обложки, 2021

© Тыщенко О.Б., иллюстрации, 2021

© Солодухина О.И., иллюстрации, 2021

© Тыщенко О.О., иллюстрации, 2021

© Тыщенко В.О., иллюстрации, 2021

ISBN 978-5-0055-4038-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



## Пролог

**Ж**или-были две сестренки: Александра и Вероника. Саша уже взрослая, окончила начальную школу. Да и Ника тоже говорит, что она большая. Ведь она уже ходит в детский сад. Как все девочки, играли они в куклы или мягкими игрушками. Гуляли во дворе, смотрели мультфильмы по телевизору или на смартфоне (под одеялом, когда уже легли спать). Т-с-с, маме только не говорите про это. Но больше всего на свете, даже, наверное, больше мороженого, любили играть и работать на компьютере.

Чего только не сделаешь с его помощью. Можно, например, нарисовать красивую картинку. Или наряжать Барби в разные наряды, а потом отправиться в гости, на концерт, на пляж. А представьте всевозможные механизмы, скульптуры, дома, которые можно сделать в Майнкрафте. Всего и не перечесать. Еще интересней самой напечатать поздравление маме и вставить в него свою фотографию или рисунок. Вы спросите, а как же фотография может попасть в компьютер? Александру же этот вопрос удивит. Неужели у Вас нет смартфона? Впрочем, можно использовать сканер или цифровой фотоаппарат.

Когда печатаешь текст, то где-нибудь вверху экрана сидит котенок. По нему можно щелкнуть правой кнопкой мышки или активировать голосовой командой. И тогда котенок начинает помахивать хвостом или потягиваться. Забавный котенок. Саша зовет его Мурлыка.



## Глава I. Встреча с Помощником

Однажды Вероника рисовала на компьютере цветы. Саша сидела рядом в кресле и плела украшение из бисера. Оторвалась на секунду от своего увлекательного занятия – в этот момент одна бисеринка скатилась по розовой вязаной кофточке, а затем по рубчикам алых вельветовых брюк куда-то на пол.

Девочка подняла бисеринку, смотрит, а Вероники-то уже нет за компьютером. Куда подевалась? Может быть, решила в прятки поиграть. Но под столом ее нет. И за креслом нет. И в шкафу тоже. Обычно Саша ее находит очень быстро.

Вероника любит надевать зеленые леггинсы с красными и желтыми небольшими цветочками и ярко-зеленую водолазку с широкими манжетами. Два забавных хвостика, удерживаемые зелеными резинками или бантами, торчат в разные стороны. Красивые глаза с длинными ресницами, симпатичный курносый носик – не девочка, а цветочек. Но какая озорная. Стоит только взглянуть в ее карие глаза и сразу становится ясно: если еще ничего не произошло, то значит через пять минут обязательно будет очередная шалость.

Тут послышался Верусин голос: «ищи, ищи». Только голос какой-то странный. Подошла Саша к компьютеру и глазам своим не верит. Вероника смотрит на нее с экрана монитора.

– Ты как туда попала?

– Не скажу.

– Тебе же надо будет обратно выбираться.

– Когда захочу, тогда и выберусь.

– Вылезай давай.

– Не буду. Ой, ой, ой...

На экране мелькнуло несколько окон. И Ника пропала.

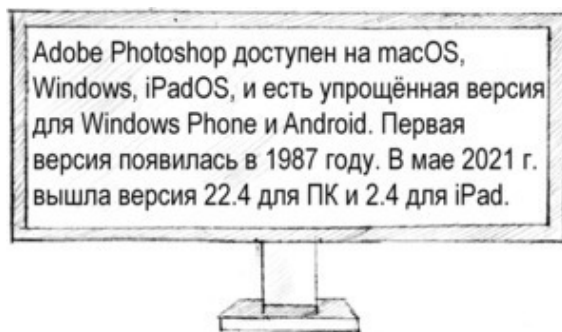
Что делать? Надо спасти сестренку. Но как?! Ждать, пока придет с работы папа? А вдруг потом будет поздно? Нет, надо попробовать самой.

Начала по очереди запускать разные игрушки. Внимательно смотрит Саша – не спряталась ли сестренка где-нибудь. Нигде никаких следов. Может быть, она спряталась между кнопок или окошек компьютерных программ? Открыла Фотошоп. Нет Вероники. Посмотрела в Проводнике. И там нет. Запустила проигрыватель аудио компакт-дисков. Тоже нет. Девочка приуныла, задумалась, сидя у компьютера:

*«**Фотошоп** – любимая компьютерная программа, если не считать, конечно, некоторых игрушек. С ее помощью можно нарисовать картину, черно-белую фотографию сделать цветной или, наоборот, цветную черно-белой, отретушировать старую фотографию, убрав царапины и потертости. Фотошоп позволяет выполнить фотомонтаж, то есть две фотографии объединить в одну. Причем сделать это так, что можно и не заметить границ между фотографиями. А какие изумительные фильтры, различные эффекты и невероятное количество других возможностей у этой программы!*

***Проводник** позволяет посмотреть, какие файлы записаны в компьютере и где они находятся. С помощью проводника можно скопировать какой-либо файл, например, на флешку или удалить его в корзину. Чтобы «разложить все по полочкам», создают папки, в которые и складывают файлы или другие папки. Проводник поможет справиться и с этой задачей.*

*Пояснения для некоторых непонятных слов смотрите в словаре в конце книги.*



Саша просмотрела еще с десяток программ. Безрезультатно. Дошла очередь до текстового редактора. И здесь ни-че-го. Что делать? Девочка стала в задумчивости теревить каштановую прядь. В синих, как озеро, глазах заблестели слезы. Расстроенная Алексаша щелкнула правой кнопкой мышки по котенку. А потом щелкнула по слову Мотор. Как обычно, котенок начал потягиваться, замурлыкал. Но что это? Мурлыка ей подмигнул. Такого еще не было. И вдруг говорит.

– Не расстраивайся. Я могу тебе помочь.

– Чем же ты сможешь мне помочь? – не поняла Саша.

Надо вам сказать, хотя Александра и выросла уже из того возраста, когда безоговорочно верят в сказки и чудеса, но кто сможет определить границу между сказкой и былью. Вспомните, как в детстве вам рассказывали про «всамделишное» блюдечко и наливное яблочко, а потом пойдите и посмотрите на «сказочный» телевизор. Фантазии про ковер-самолет? Поезжайте в ближайший аэропорт и там этих, хоть и не ковров, но все-таки самолетов видимо-невидимо. Так что, в общем-то не удивительно, когда с тобой начинает разговаривать компьютер или один из персонажей компьютерной программы.

– Я Помощник, – гордо сказал он, – и поэтому люблю всем помогать.

– Ника попала в компьютер, а я нахожусь в комнате, – сказала девочка. – Как мне теперь помочь сестренке?

– И, что из этого? – ответил ей котенок, – тебе лишь нужно попасть в компьютер.

– Но я ведь не компьютерная программа. Как я смогу туда попасть? – недоумевает девочка.

– Это не проблема. Но учти, Вероника попала к Лорду Киберкрайму Шэдоу Ужасному и Неуловимому. Не каждый может похвалиться, что сладил с этим злодеем. Но если ты умеешь работать на компьютере и, самое главное, не боишься трудностей, тогда сможешь спасти свою сестру.

– Я согласна. Что нужно сделать?

– Тебе нужно одновременно нажать две клавиши Ctrl и Alt три раза подряд.

– И я тогда попаду в компьютер? – удивилась Саша.

– Конечно. Твоя Веруся сделала то же самое, – невозмутимо ответил котенок. – Только она баловалась, сидя за компьютером. Да и продолжала, когда к нам попала.

«Это я и сама знаю», – подумала Саша.

– А Лорду Шэдоу только того и надо, – продолжал тем временем Мурлыка, – он любит тех, кто балуется и проказничает. Ну, так ты не передумала?

– Нет.

Не раздумывая больше ни секунды, Александра быстро нажала клавиши на компьютере. Вначале как будто ничего не произошло. Но тут лампочки на компьютере замигали. Монитор погас. Снова включился. Из динамиков послышался тихий шелест, как будто что-то зашуршало в траве. И вдруг стул, на котором она сидела, стол с компьютером, стены комнаты – все

исчезло. А вокруг какие-то непонятные строения. Все сделано из металла и пластика. На какое-то мгновение Саше стало не по себе.

«Что теперь делать? Куда идти? Смогу ли я вернуться назад? А как же Вероника? Где ее искать?» – вихрем пронеслись мысли в голове девочки.

– Добро пожаловать в Компьюленд, – услышала Саша знакомый голос. Обернулась. А рядом с ней котенок. Правда, теперь Мурлыка стал размером со львенка. От неожиданности девочка не знала даже, что и сказать.

– Привет, Мурлыка, – наконец промолвила она. Ведь когда приходишь к кому-нибудь в гости, то первым делом надо поздороваться.

– Тебе у нас нравится? – спросил котенок.



– Даже и не знаю, – задумчиво ответила Саша, – как-то здесь все странно. – Она огляделась по сторонам.

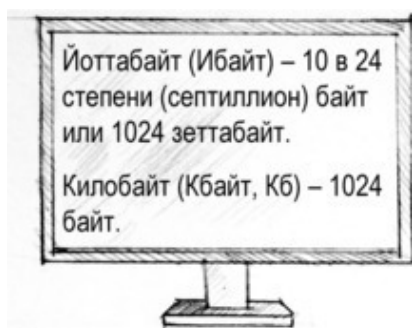
– Кому странно, а кому и нет. Хотя, – продолжал Мурлыка тем временем, – когда я первый раз выглянул с экрана монитора и увидел вашу комнату... – он немного помолчал. – Так даже свалился. В самый низ экрана. А потом ничего, привык.

– Удивительно! Ты же Помощник.

– Конечно, – гордо ответил он, – я самый лучший Помощник на свете. Я всегда появляюсь, как только кому-то требуется моя помощь! И тебе я обязательно помогу, – продолжал словоохотливый котенок.

– Извини, – осторожно перебила его девочка, – а где мне найти Веронику?

- У Лорда Шэдоу. Он ее забрал с собой.  
– А где его искать?  
– В нашем компьютере, конечно.  
– Так он же такой большой.  
– Посмотрим по очереди все файлы, – сказал котенок.  
– Да ты что? На компьютере миллион файлов, а может быть, даже больше. Сколько времени на это потребуется?  
– Ну, – задумался Помощник, помахал кончиком своего хвоста. Еще немного подумал. И, наконец, сказал:  
– Значит так, нам надо отправиться к великому мудрецу Йоттабайту. Он знает так много, что к нему обращаются со всех концов света. Я думаю, что и нам поможет.  
– Замечательно! Побежали скорее к нему! – воскликнула Саша.  
– Не так все просто, как ты думаешь, – не спеша ответил Мурлыка. – Живет Йоттабайт в Интернете. На далеком-далеком сервере.



- Так давай отправимся на этот сервер.  
Тут Помощник немного замялся.  
– Понимаешь, вообще-то я сам Йоттабайта никогда не встречал и, честно говоря, даже не знаю точно, где его искать.  
– Как?  
Саша даже села от неожиданности на стоящий рядом с ней какой-то предмет. То ли на какой-то камень, то ли еще непонятно на что. «Что теперь делать? Как помочь Веруне? Что теперь скажут мама с папой?» – задумалась она. Из глаз Сашеньки потекли слезы. «Вот тебе и помощник. В какую сторону теперь идти?»

\*\*\*

В небольшой комнатке без окон почти не было мебели. В углу стояло огромное кожаное кресло, чуть поодаль – старый, обшарпанный письменный стол. Возле единственной двери монументально высился старинный дубовый шкаф. Свет от настольной лампы падал только на поверхность стола, остальная часть комнаты скрывалась в полумраке. Стены комнаты окрашены тусклой серой краской, никаких украшений, картин или ковров. В одну из стен вбито несколько гвоздей, по всей видимости, у прежних хозяев этой комнаты на них висели две или три картины. Сейчас гвозди использовались в качестве вешалки, на них висел длинный, такой же серый, как и стены, плащ и большая широкополая шляпа.

На поцарапанной поверхности стола лежала кипа компьютерных журналов. За столом, забравшись с ногами на стул, сидела Вероника. Она увлеченно вырезала ножницами из этих журналов разные красивые картинки, которые складывала на одну сторону стола, а разрезанные журналы на другую.

В кресле, вальяжно развалившись, сидел Лорд Киберкрайм Шэдоу Ужасный и Неуловимый. Он читал книгу с интересным названием «История компьютерных вирусов».

*Сотрудники фирмы Bell Telephone Laboratories В. А. Высоккий (V.A. Vyssotsky), Г. Д. Макилрой (H.D. McIlroy), Роберт Моррис (Robert Morris) в 1962 году создали интересную игру под названием Дарвин (Darwin). Игра состояла из нескольких программ, называемых «организмами». Управление всей игрой осуществляла специальная программа – супервизор. Каждый игрок создавал организмы своего вида. Организмы должны были захватывать жизненное пространство (оперативную память компьютера) и уничтожать чужаков. Побеждал игрок, набравший наибольшее количество очков. Для обозначения одного из организмов использовался термин «вирус».*



## Глава II. В гостях у роутера

Девочка продолжала размышлять, не зная, как поступить дальше.

– Знаешь, что, – вдруг прервал ее мысли котенок, – давай сходим к Зухелю.

– К кому, к кому? – широко раскрыла глаза Саша.

– К Зухелю. К роутеру, впрочем, некоторые любят говорить маршрутизатору. Вообще-то он не то Зиксель, не то Зуксел. Иностранец. Это мы его так уж по-нашенски зовем. Толковый парень. Я от него много раз слышал про Йоттабайта. Собственно говоря, Зухель-то и помогает выходить в Интернет, – закончил Помощник. – Кстати, у него папа – модем, которого тоже звали Зухель, на заре истории также помогал выходить в Интернет по телефонным линиям, а роутер работает по специальным выделенным линиям связи.

– Ну, так чего же ты молчал раньше, – вскочила Саша.

Слезы мигом высохли. Она готова была бежать, мчаться, лететь, лишь бы поскорее спасти сестренку.

«Хм-м, – подумал котенок. – Это я-то молчал? Ну, да ладно, действительно надо идти. Помогать, так помогать».

– Идем, – кивнул он Сашеньке головой, – тут недалеко.

И, мягко переступая рыжими лапками, пошел вдоль серой стены.

– Пойдем, – охотно согласилась Саша. – А что это такое? Камни какие-то?

– Камни, – усмехнулся Мурлыка. – Не узнаешь, что ли?

– Нет.

– Кнопки это. Шрифты всякие изменять, абзацы...

И точно. Если смотреть не сверху, как это делала девочка, а сбоку, сидя за компьютером, то можно увидеть знакомые кнопки. Вот буква **ж**. Если включить эту кнопку, то буквы сразу станут **жирными**. А вот буква **к**. Нажми ее. И слова сразу наклонятся чуть-чуть вправо. Еще говорят, что эти слова написаны *курсивом*. Придумают же слово эти взрослые. Следующая кнопка **ч**. От слова черточка. Нажми ее. И тогда буквы будут похожи на птичек, которые сели на телеграфные провода. А дальше идут четыре кнопки с полосочками. Интересно по ним щелкать. Слова так и прыгают по странице. То в центре разместятся. Потом вправо прыгнут или влево. А еще их можно растянуть по ши-ри-не.

– Не отставай, – оторвал Сашу от мыслей Мурлыка.

Ах, да. Надо же бежать, лететь, мчаться – опомнилась Сашенька, готовая уже начать прыгать по знакомым кнопкам, как по классикам. И побежала догонять своего Помощника.

Тут они завернули за угол. И очертания знакомой программы пропали. Коридор, по которому они шли, освещался матовым светом от встроенных в стену светильников. Не слишком ярко, но достаточно, чтобы идти, не спотыкаясь. Вокруг какие-то провода, розетки.

– Будь осторожна, – предупредил Мурлыка, – не наступай на золотые проводки.

– А что будет?

– Как что? Зависнем.

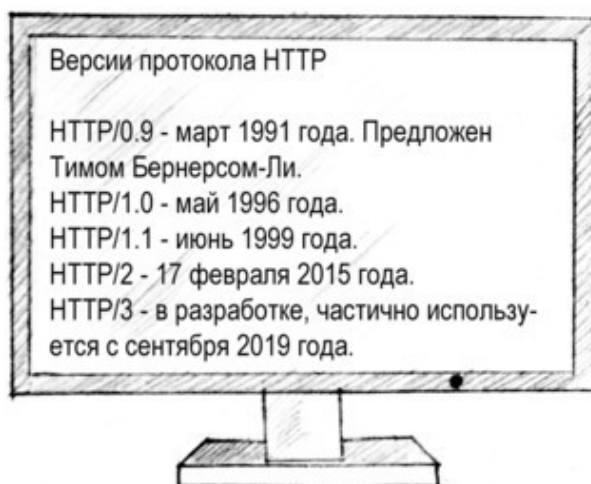
– Понятно, – ответила Саша.

О том, что компьютер может зависнуть, она знает не понаслышке. Когда это происходит, то жми – не жми клавиши на клавиатуре, щелкай – не щелкай мышкой, компьютер все равно не отвечает. В таких случаях его надо перезагрузить. Или выключить, а потом включить снова. И тут Саша застыла на месте. Ведь, если зависнет компьютер, то после его перезагрузки любую программу можно запустить снова. Но Саша же не компьютерная программа. И что тогда будет с ней и с Вероникой? Нет, лучше об этом не думать. Просто надо быть очень осторожной. И все равно – торопиться.

– Ну, вот и пришли, – снова отвлек ее от мыслей Мурлыка, – я же говорил, что недалеко.

Александра стала с интересом рассматривать комнату, в которой они оказались. На стене ровными рядами висели провода. У другой стены стояли шкафы. На их дверцах было написано непонятное слово «протокол», а потом какие-то английские буквы. На каждом шкафу разные.

Позже девочка узнает значение слова протокол, ну, а читатели могут не ждать и удовлетворить свое любопытство прямо сейчас.



*Протокол – это набор правил, с помощью которых определяется, каким образом два компьютерных устройства или две программы могут общаться друг с другом.*

*Например, протоколы TCP и IP позволяют функционировать сети Интернет. Компьютер-отправитель с помощью протокола TCP (ти-си-пи), разбивает информацию (документ) на отдельные части – пакеты. Компьютер-получатель, с помощью того же протокола, собирает пакеты в целый документ. Если в пути следования потерялся или оказался испорченным один из пакетов, то его отправляют снова. Налицо экономия – требуется отправить заново только небольшую часть, а не весь документ в целом. Протокол IP (ай-пи) обеспечивает работу с адресами отправителя и получателя.*

*Протокол HTTP обеспечивает доставку страниц Всемирной паутины на компьютеры пользователей. Протоколы POP3 и SMTP служат для отправки и получения электронных писем.*

*Кстати, это слово используется не только в компьютерном мире. Например, бывает дипломатический протокол, регламентирующий встречу представителей двух стран: президентов, премьер-министров, послов.*

В дальнем углу комнаты стояла большая коробка. Почти доверху она была заполнена какими-то пакетами. В центре комнаты стоял коричневый стол, заваленный бумагами и какими-то приборами. За ним сидел опрятный молодой человек и пил чай. Строгий серый костюм, светлая рубашка, серый галстук, почти в тон костюма. На галстуке фирменная золотистая эмблема. Саша не смогла разобраться, что же на ней изображено, а спросить на этот раз постеснялась. Бывают вещи, о которых неудобно спрашивать, как говорится, «в лоб».

– Знакомьтесь, – сказал Мурлыка, – мой друг Зухель. А это Саша, – показал он лапой на свою спутницу.

– Очень приятно, – улыбнулась девочка.

– Рад познакомиться, – улыбнулся в ответ роутер. – Я тебя немного знаю. Ты ведь тоже часто сидишь в Интернете.

– Конечно, иногда надо сделать доклад, например, по истории или биологии, потом музыку послушать или посмотреть видео про далекие страны.

– Присаживайтесь. Чайку попьем.

– Спасибо, но мы по делу, – вставил котенок.

– Вот так всегда, – грустно вздохнул Зухель, – про меня забывают. А если понадобится, так по делу и срочно.

– Прости нас, Зухельчик. Мы к тебе обязательно придем в гости. Просто так, попить чаю, поговорить. Но, видишь ли, у меня пропала сестренка. – У Саши на глазах навернулись слезы. – Она, я, ... мне, ... мне надо спасти ее, – дрожащим голосом закончила она.

– ?

– Дело в том, что Вероника попала к Лорду Шэдоу, – сказал Мурлыка.

– Вот это да, – присвистнул роутер, – неужели Шэдоу опять бродит по нашему компьютеру? А что с Никой?

– Не знаем мы. Вот я и подумал, может быть, обратиться к мудрецу Йоттабайту, – продолжил котенок.

– Хорошая мысль. Если до него добраться и правильно сформулировать вопрос, то он обязательно поможет. Я, правда, не знаю его ай-пи адрес. Но это не страшно, – тут же добавил роутер, – адрес узнать можно. Проблема в другом. Я не смогу подключиться к Интернету.

– Почему? – в один голос воскликнули Саша и Мурлыка.

– Я не знаю пароль, – ответил Зухель.

– Как же ты тогда подключаешься? – спросил котенок.

– Когда человек подключается к Интернету, то он вводит пароль и не сохраняет его на компьютере. Чтобы никто посторонний не смог воспользоваться этим паролем. Так как какой-нибудь злоумышленник сможет найти все, что сохранено на компьютере, где бы это ни лежало.

– Кстати, таких злоумышленников часто называют хакерами, – вставил Помощник.

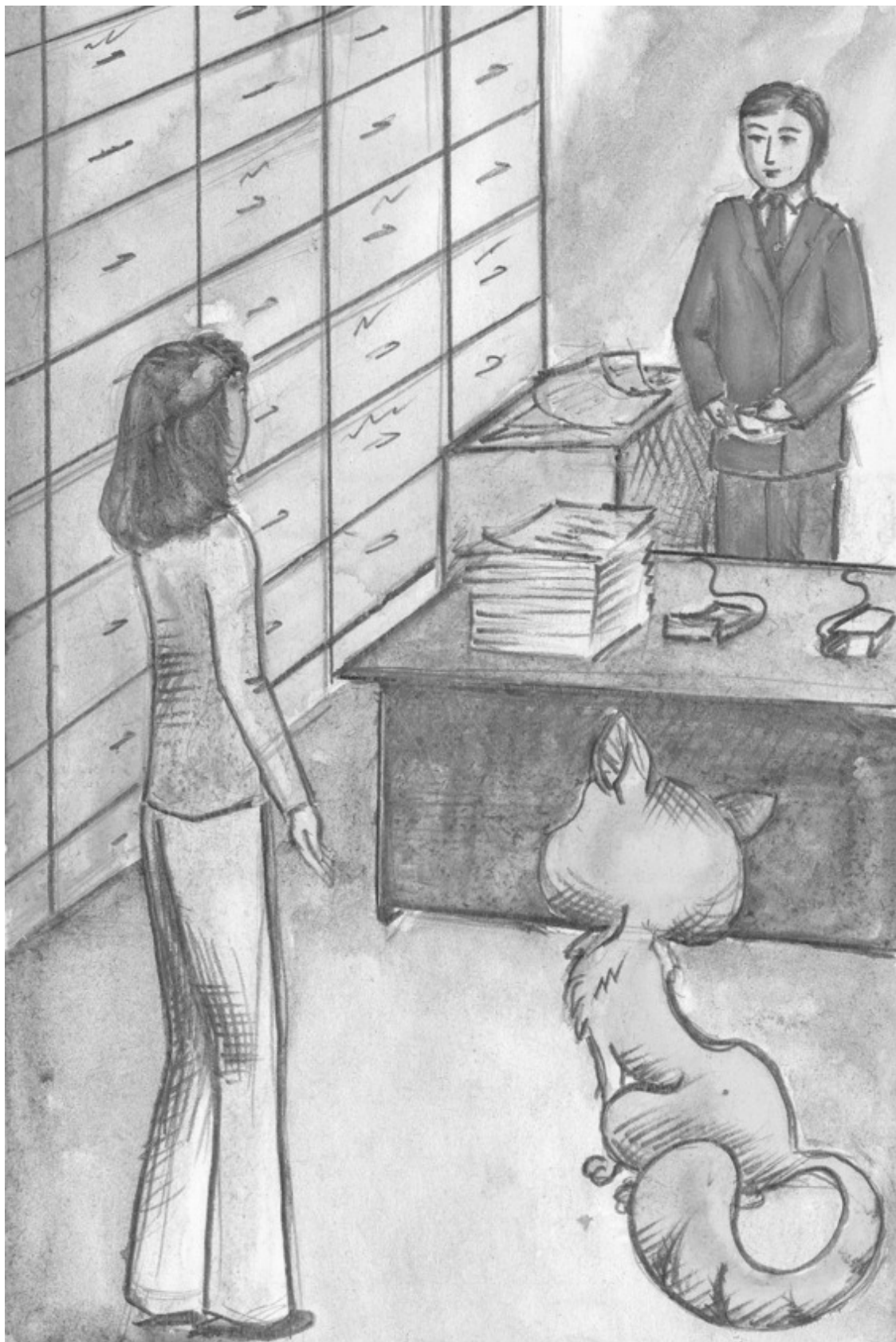
– А я знаю пароль. Мне папа разрешает работать в Интернете самостоятельно.

– Тогда никаких проблем.

Маршрутизатор поставил стакан с чаем в сторону. Затем начал включать приборы, которые стояли на его столе.

– Пароль? – коротко спросил он.

Саша сообщила Зухелю пароль. Роутер начал что-то насвистывать. Зашуршал бумагами, которые лежали на его столе. Помощник в это время рассказал Саше, что обозначает слово протокол.



На стене замигали зеленые и желтые лампочки. Зухель несколько раз сбежал к шкафам со странным, но теперь уже понятным вам названием «протокол». Через пару минут он с довольной улыбкой откинулся на спинку стула и сказал:

– Соединение установлено. Теперь можно отправлять вас в путешествие.

– А куда? – спросила Саша.

– Далеко? – забеспокоился Мурлыка. Поговорить он любил. Пройтись по экрану туда-обратно тоже был не против. Но отправиться за тридевять земель...

– Даже если и далеко, то все равно с комфортом, – успокоил роутер, – это дело техники. А вот куда – уже серьезный вопрос. Ты с кем-нибудь из Великих Поисковиков общалась? – обратился он к Саше.

– Только с одним, Яндексом, – ответила девочка. – А с остальными нет, – добавила она.

– Этого достаточно, – сказал Зухель, – садитесь в кресла.

Саша и не заметила, как появились два мягких кресла с высокими спинками. К одному из подлокотников каждого кресла был прикреплен небольшой дисплей. На втором подлокотнике находилось несколько кнопок.

– Ну, это другое дело, – промурлыкал котенок, – так бы сразу и сказали.

Саша и Мурлыка сели в кресла. Зухель подошел к ним поближе и показал, как ими управлять.

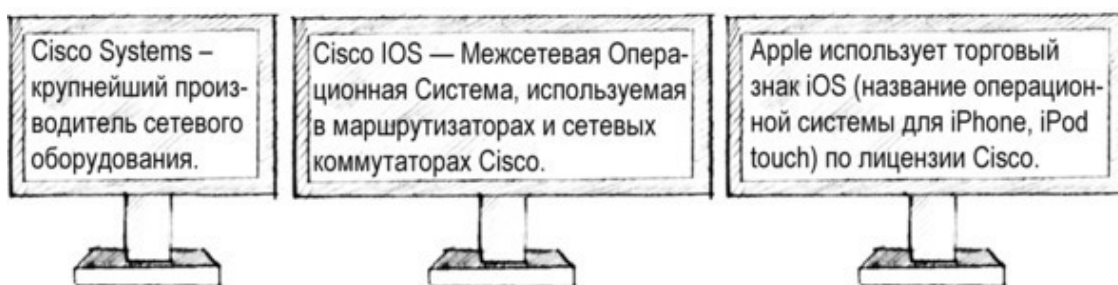
– Теперь можете отправляться, – сказал он, – счастливого пути.

– До свидания, – ответила Алексаша.

## Глава III. В поисках Йоттабайта

Саша зажмурила глаза и нажала верхнюю кнопку на ручке кресла. Раздалось негромкое гудение, которое через секунду смолкло. Девочка осторожно открыла глаза. Ничего не изменилось. Та же комната. Рядом сидит Помощник и удивленно оглядывается по сторонам. Тут и Саша заметила, что они уже в другой комнате. Стол зеленоватого цвета и шкафов больше. А где Зухель?

- Здравствуйте. Я маршрутизатор Циско.
- Здравствуйте, – ответили одновременно Саша и Мурлыка.
- Вам дальше, – сказал роутер, проверяя информацию на дисплеях путешественников.
- Зухель, твои путешественники у меня, – сказал Циско в микрофон, – отправляю их дальше.



Опять раздалось негромкое гудение, и девочка с котенком оказались в третьей комнате. Она была намного больше, чем две предыдущие. Рядом появлялись и исчезали кресла с пассажирами. Ходили люди в «строгих костюмах». Саша догадалась, что это они управляют перемещением кресел от одной станции к другой. Или, как сказал бы папа: «от одного узла Интернета к другому».

– Это различное сетевое оборудование: маршрутизаторы, ретрансляторы, коммутаторы, – шепотом сказал Помощник.

И вот они уже мчатся дальше от одного узла к другому. Наконец на их дисплеях загорелась надпись: «Рады приветствовать Вас на сервере Яндекса. Просим пройти в комнату №65536». Как только девочка с котенком встали со своих кресел, у них под ногами загорелась стрелка с надписью «к комнате №65536».

Следуя по указателю, они быстро добрались до нужной комнаты. Там их уже ждали. За столом сидела милостивая девушка, к белоснежной блузке которой был приколот бейдж с именем. Небольшие очки в изящной оправе съехали на кончик носа.

- Здравствуйте, присаживайтесь, – улыбнулась гостям девушка-оператор.
- Здравствуйте, – ответила Саша.
- Добрый день, – промурлыкал котенок.
- Сформулируйте запрос, – сказала девушка, поправляя кончиком пальца очки.
- Нам нужно попасть к мудрецу Йоттабайту, чтобы попросить у него помощи, – на одном дыхании выпалил Помощник.

Пальцы девушки запорхали по клавиатуре. А через пару секунд сообщила, что «запрос слишком сложный, ничего не найдено».

- Попробуйте еще раз, но с более мягкими условиями, – добавила она.
- Мудрец Йоттабайт, – сказала Александра.

Еще несколько секунд ожидания, и оператор с улыбкой сообщила, что найдено тысяча двести тридцать шесть серверов, где побывал Йоттабайт. И на экране, занимающем чуть ли не половину стены, появился список этих серверов.

– Да-а, – протянул Мурлыка, – час от часу не легче.

– Где находится Мудрец Йоттабайт, – предложила тогда Саша новый запрос для поиска.



Количество найденных серверов уменьшилось в несколько раз.  
– Кресла доставят Вас по любому из найденных адресов, – сказала оператор.  
Путешественники стали выбирать, куда им отправиться.

– «Мы можем предполагать, где находится мудрец Йоттабайт», – прочитала вслух Алехаша, – давай отправимся туда.

– Согласен, – ответил Мурлыка.

Саша с помощником распрощались с девушкой и через некоторое время снова были в пути. Уже меньше удивляясь, но все равно с интересом разглядывая пролетающие мимо них станции или точнее узлы, они достигли следующего пункта своего назначения.

Однако здесь их никто не ждал. Пустая комната и несколько дверей. Никаких указателей, куда идти дальше. В растерянности Саша стала оглядываться по сторонам. Мурлыка тоже не знал, чем помочь девочке.

Наконец он предложил: «Давай по очереди посмотрим, что находится за каждой дверью».

– Хорошо, – согласилась Саша.

И они пошли к первой двери. Но там оказались какие-то служебные помещения. Никого не встретив, друзья вернулись назад. Вторая дверь оказалась запертой. Открыв третью дверь, они поняли, что надо идти сюда.

Широкий коридор освещался матовым светом. Светильники спрятаны между красивыми панелями, которыми были отделаны стены коридора. На стеновых панелях декоративные украшения.

Вдалеке промелькнуло несколько человек, но они быстро скрылись из виду. Тогда Саша стала по очереди открывать двери и заглядывать во все комнаты. Их интерьер был выдержан в том же стиле, что коридор: красиво и со вкусом. Во многих из них висели большие картины в дорогих рамах. На некоторых стенах большие светящиеся экраны с витиевато написанным текстом. Но нигде ни одного человека.

Наконец они увидели на одном из экранов фразу, из-за которой и был ими выбран этот сайт: «Мы можем предполагать, где находится мудрец Йоттабайт», а дальше было написано: «однако добраться до этого места достаточно сложно». И все. Где это место? Почему до него сложно добраться? Вопросов больше, чем ответов.

Походив еще немного по сайту, девочка и котенок пошли назад, сели в свои кресла и вернулись к Яндексу. Прошли в комнату №65536.

Список сайтов находился в том же месте. Посоветовавшись, путешественники выбрали следующую подходящую запись. И затем отправились по указанному там адресу.

На этот раз не успели они встать со своих кресел, как были ошеломлены огромным количеством текстовой информации. От пола до потолка висели огромные экраны и маленькие экранчики, гигантские плакаты и крохотные открытки. И везде что-то написано, написано, написано. Даже на полу, на потолке, на каждой поверхности – слова, слова, слова. Море слов. Такое ощущение, что ты плывешь среди них. Александра любит читать. Но здесь! Не успеешь повернуть голову, как вспыхивают новые информационные окна, всевозможные меню с предложением еще что-то выбрать, открыть, посмотреть. У нее закружилась голова. Даже Мурлыке стало немного не по себе. Он постоял секунду, затем молча взял Сашу за руку и потянул ее назад.

Оказалось, что и уйти не так-то просто. Сделал несколько шагов – появилась реклама, и, чтобы пройти дальше, надо или закрыть рекламное окно, или хотя бы отодвинуть его в сторону. Стоит сделать несколько шагов, а реклама опять тут как тут. Еле прорвавшись через эти рекламные заграждения, наши друзья заняли свои кресла и поскорее отправились назад к Яндексу.

Вернувшись к Великому Поисковику, чтобы выбрать новый адрес, они опять отправились в путешествие по электронным путям Интернета.

В третий раз им показалось, что повезло. На сайте, куда они попали, все стройно и логично, без излишеств. Не спеша ходит много таких же, как они, посетителей. Некото-

рые негромко переговариваются, другие внимательно читают, третьи что-то записывают. Все заняты каким-то делом.

– Извините, – остановила Саша одного из них, – скажите, пожалуйста, где нам найти мудреца Йоттабайта?

– К сожалению, ничем не могу Вам помочь, – ответил он и пошел дальше.

– Извините, – спросила девочка у другого, – не подскажете ли нам, как попасть к мудрецу Йоттабайту?

– Где-то я встречал упоминание о нем, – ответил тот, – вот только где? Нет, не припомню.

Остановив еще нескольких человек, Саша так и не узнала ничего нового о Йоттабайте. Что делать, надо возвращаться назад. И тут погас свет. В кромешной темноте ровным счетом ничего не видно. Рядом с Сашей блеснули два зеленых огонька. Она, было, испугалась, но тут же поняла, что это глаза ее котенка.

– Я ничего не вижу, – почему-то шепотом сказала она котенку.

– Ничего страшного, я все прекрасно вижу, – ответил Помощник, – сейчас найдем дорогу.

– Ай! – вскрикнула девочка.

На нее кто-то накинул сеть. Попытавшись выбраться, она стала запутываться в сети еще сильнее, чуть не упала и, придерживаясь за стену, сползла вниз.

– Ш-ш-ш...

– Ух. Чпок.

– Мяу! Ш-ш-ш.

Саша сидела, опутанная сетью, с ужасом прислушиваясь к невидимой схватке.

– Ух, ух, чпок, ух.

– Мяу!!! Р-р-р-разор-р-ву.

– У-у-у, чпи-и-у.

Послышались удаляющиеся шаги. «У-у-у, чпи-и-у», – послышалось снова, но уже где-то в отдалении, и все стихло.

– Мурлыка, – позвала Саша.

Но ей никто не ответил. Тишина. Что теперь делать? Как выбраться? Темно, никого поблизости нет.

– Мурлы-ы-ка-а, котеноче-е-ек, – снова стала она звать Помощника.

– Я здесь, – наконец услышала девочка.

– Ой, – воскликнула она обрадованно, – что произошло, кто это был?

– Не знаю, – ответил он, – но я прогнал этих разбойников. Они не ожидали, что я вижу в темноте не хуже их. Я им задал такую взбучку, – гордо сказал он, – надолго запомнят. Мне, правда, тоже немного досталось, но ничего страшного. А ты как?

– Я вроде бы цела и невредима, вот только из сетки не могу выпутаться, ничего не видно.

– Давай я попробую помочь.

Повозившись с сеткой, котенок тоже так и не смог ничего сделать.

– Знаешь, что, – сказал, наконец, Помощник, – пойду-ка я поищу, где включается свет.

Котенок бесшумно исчез. Потянулись томительные минуты ожидания. Девочка прислушивалась к каждому шороху, ей мерещились в темноте всякие монстры. Саша, конечно, не боится темноты, но представьте себе, когда вы не просто сидите одни, а находитесь в незнакомом месте, да еще и опутанные сетью. Ожидание показалось Саше вечностью. Наконец она увидела вдалеке, как замигал какой-то огонек. Свет постепенно приближался. Друг это или враг. Мурлыка нашел фонарик или это кто-то из разбойников. Девочка не знала, стоит позвать Мурлыку по имени или лучше притаиться. Котенок, как будто прочитав ее мысли, еще изда-лека крикнул.

– Нашел шахтерскую каску с фонарем.

Саша немного успокоилась. Подойдя ближе, котенок радостно сообщил:

– Хорошо, что мы попали на какой-то не то шахтерский, не то метростроевский сайт. Видишь, что я нашел.

– Ослепительная находка, – обрадовалась девочка.

Котенок освещал сильным фонарем окружающее пространство. Девочка тем временем достаточно быстро смогла выпутаться из сети.

– Наконец-то я свободна, – облегченно вздохнула она.

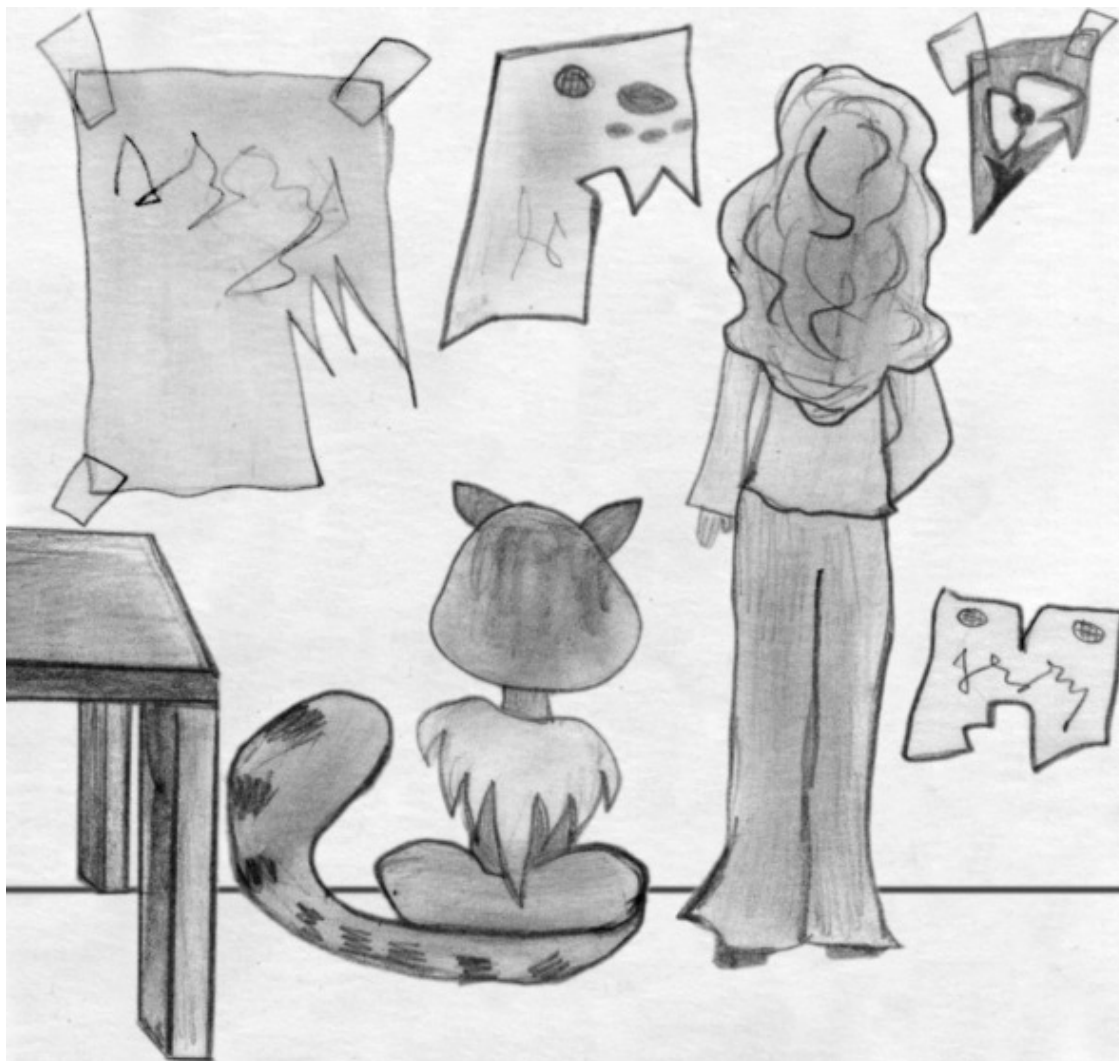
В этот момент вспыхнул яркий свет. Зажмурившись от неожиданности, котенок проворчал: «Ну вот, не могли раньше починить».

Осторожно, опасаясь нового нападения, они вернулись к своим креслам. Второй попытки так и не было, видимо, котенок хорошо потрепал разбойников, и те решили не связываться с ним еще раз.

## Глава IV. Просторы Интернета

Проделав привычный теперь уже маршрут к Яндексу, девочка с котенком затем отправились по четвертому адресу.

Запустение. На стенах обрывки каких-то плакатов. На полу и на всех предметах в комнате, в которую они попали, толстый слой пыли. На одном из столов лежала куча бумаг. По пыльной поверхности стола кто-то написал пальцем: «Пойду искать мудреца Йоттабайта». Какой-то заброшенный сайт. Как видно, и здесь искать бесполезно.



Наши друзья немного приуныли. Но что делать, надо продолжать поиски. Повернувшись назад, Саша остолбенела. Дверь, в которую они вошли, исчезла. Ровная гладкая стена, ни щелочки, никакого намека, что здесь что-то было. Мурлыка два раза по периметру обошел комнату, но все безрезультатно.

\*\*\*

В это же время в недрах другого компьютера происходили не менее важные события. Обстановка в полутемной комнате без окон почти не изменилась. Вероника продолжала вырезать картинки из журналов. Киберкрайм на этот раз вел беседу с кем-то невидимым, стоящим у двери, за шкафом.

– Шеф, наша попытка захватить объект провалилась.

– Как? Три твоих спецназовца не смогли скрутить одну девчонку? – гневно сказал Шэдоу Ужасный.

– Видите ли, шеф, в чем дело, мои специальные разбойники не учли, что у нее есть Помощник.

– Помощник, – пренебрежительно сказал Лорд, – пустобрех он, а не помощник.

– К сожалению, он действительно иногда помогает, – промолвил его собеседник.

– Еще один промах и разложу тебя на отдельные байты, – грозно сказал Лорд Киберкрайм. – Ладно, кто у нас еще есть.

– Агент номер 747.

– Проинструктировать и немедленно отправить на задание. После ознакомления с инструкцией обязательно уничтожить.

Лорд бросил своему собеседнику флеш-карту.

– Уничтожить агента? – осведомился его собеседник.

– Дубина, инструкцию уничтожить, – сказал Шэдоу, – агент нам еще нужен.

Небольшой толчок, и комната, как будто это вагон поезда, куда-то поехала.

– Мы едем, едем, едем, в далекие края... – запела Вероника.

– Прекрати, – оборвал ее Шэдоу, – выясни, что случилось, – обратился он снова к своему невидимому собеседнику.

– Хорошие соседи, веселые друзья, – не обращая внимания, на Киберкрайма, девочка продолжала петь.

\*\*\*

Запертые в комнате, друзья не знали, что предпринять. Тогда девочка стала пробовать «открывать» висевшие на стене экраны, как будто это окна. Пыталась сдвинуть их в сторону. Все бесполезно. Уже отчаявшись найти выход, Алексаша взяла один из экранов за нижний угол, и оказалось, что его можно сдвинуть в сторону. Открылся узкий лаз. Мурлыка легко запрыгнул в него: котенок все-таки. Подумал немного и осторожно пошел вперед. Девочка тоже забралась в этот проход, но ей пришлось встать на четвереньки. Идти было очень неудобно, но другого пути не было. Правда, это испытание быстро закончилось. Проход расширился, и котенок, а за ним и его спутница спрыгнули на пол. Здесь тоже все было покрыто слоем пыли. Полумрак скрывал очертания предметов. Но в противоположной стене виднелся проем, похожий на окно. Осторожно ступая по полу, чтобы не поднимать пыль, они дошли до этого проема. Выглянули наружу. Полутемный коридор тянулся в обе стороны.

Спрыгнув с небольшой высоты вниз, Саша застыла в нерешительности, не зная, куда лучше пойти. Мурлыка решил взять на себя роль следопыта. Пройдясь вперед-назад, он сказал:

– Пойдем направо, я чувствую там следы мышек.

– Ой, – воскликнула Саша.

– Не бойся, это компьютерные мышки, – подбодрил ее Помощник.

– А, ну тогда ладно. Пошли.

Коридоры, лестницы, двери и опять коридоры, коридоры, коридоры. Вдруг, в очередной раз, повернув за угол коридора, они увидели знакомую обстановку. Саша даже не поверила своим глазам. Их кресла для путешествия. Она подбежала к своему креслу, погладила спинку, подлокотники.

– Поехали назад? – полувопросительно, полуутвердительно сказала Саша.

– Поехали.

Вернувшись к Яндексу, друзья прошли привычным маршрутом к списку найденных сайтов. Немного подумав, выбрали следующий адрес и снова отправились в путешествие.

На следующем сайте их встретила красивая переливающаяся надпись: «Немного подождите...»

А потом. Началось такое представление! Откуда-то сверху падали объемные золотые буквы и пропадали в лазурной глади моря. Закручивались вихри и появлялись красивейшие фотографии. Потрясающий окружающий звук. Волнами накатывающаяся мелодия будоражила душу. Эта фантазмагория продолжалась несколько минут. Искатели собирались уже вернуться назад, как на большом экране появилась надпись: «Вход». Экран пропал, и они увидели огромную массивную дверь со сложным орнаментом в виде причудливых арабесок. Саша двумя руками открыла дверь и зашла внутрь. Следом за ней прошмыгнул Мурлыка.

Широкий коридор, по обеим сторонам которого множество дверей. Орнамент похож на тот, что украшает вход. На полу ковровая дорожка. Мягкие кресла и небольшие диванчики, журнальные столики из дорогих пород дерева. На них бронзовые подсвечники, на стенах бра с витиеватыми рисунками.

В комнатах такой же вычурный стиль. Галереи огромных красивых фотографий. Встречались даже объемные изображения, которые можно рассмотреть со всех сторон, приблизить, чтобы взглянуть в мельчайшие детали, отодвинуть, если хочется посмотреть все в целом.

Красиво, ничего не скажешь. Как-нибудь в другой раз Саша сюда обязательно зайдет еще, может быть, даже и не один раз, но сейчас ей нужна информация. Где и как найти Йоттабайта – вот главный вопрос, который ее мучает.

Друзья зашли, наверное, только в одну сотую часть всех комнат, а уже утомились. В одном из ответвлений от главного коридора Саша решила передохнуть и опустилась на мягкий диванчик. Мурлыка присел на другой, но тут же вскочил. Он увидел маленькую, неприметную дверцу и решил напоследок глянуть, что скрывается за ней.

Прошло немного времени, и Саша услышала стук и приглушенный голос котенка. Оказалось, что дверь открывается только снаружи и поэтому Мурлыка теперь не может выйти. Однако и у Саши возникла проблема – дверь закрывается на кодовый замок. Если обычно набирается одно число, то у этого замка необходимо набрать три числа, так как на двери расположены три цифровые клавиатуры и три маленьких дисплея. Девочка задумалась. Спросить не у кого, да и вряд ли кто здесь поможет. Она стала прохаживаться по коридору. Изучая арабески на одной из дверей, она обратила внимание, что это комната номер восемь. Рисунок на соседней двери был точно таким же. Наверху красовался небольшой номер 13. Следующая дверь без орнамента была с кодовым замком. Стоп! Почему после восьмерки идет тринадцать. Александра прошла к началу этого коридорчика. Первые три двери были пронумерованы правильно, а потом... Потом шла дверь с номером пять, а за ней восемь и тринадцать.

Саша в раздумье села в одно из кресел и стала пальцем выводить узоры по журналу, лежащему на полированном столике. Почему так пронумерованы комнаты? Вдруг ее осенила идея – это же ключ, код к замку. Перепробовав несколько комбинаций, девочка все же не смогла открыть дверь.

Что же делать? Один плюс два будет три. Как же открыть дверь? Два и три это пять. Где же разгадка? Три плюс пять равняется восемь. Вот! Это же математическая последовательность. Пять и восемь в сумме дадут тринадцать. Значит, следующее число должно быть двадцать один, так как это восемь плюс тринадцать. Потом тридцать четыре – результат сложения двадцать один и тринадцать. И, наконец, пятьдесят пять получаем от сложения последних двух чисел.

Саша подлетела к двери и, набрав код 21, 34, 55, повернула ручку. Дверь открылась! Девочка от радости запрыгала.

– Спасибо, – сказал Мурлыка, – я уже и не надеялся выбраться.

– А что нашел интересного?

– Да, так всякий хлам, – ответил Помощник, – по крайней мере, о Йоттабайте ни слова.



Не обращая теперь внимания на интерьер, они быстро добрались до своих кресел для путешествий и поспешили назад к Яндексу.

Все на месте. Комната №65536 со списком найденных сайтов, девушка-оператор их по-прежнему ждет. Друзья сделали выбор и снова в путь.

Огромный холл, в котором очутились путешественники, был заполнен людьми. Еже-секундно кто-то исчезал, а вместо них прибывали новые посетители. Среди шумной толпы ходило множество сотрудников системы безопасности или, как их называют модным словом, – секьюрити.

Не успели Саша и Мурлыка встать со своих кресел, как возле них очутились двое таких сотрудников.

– Здравствуйте. Вы прибыли на сервер «Бит и Байт». Для того чтобы получить разрешение на передвижение по нашему серверу, Вам необходимо пройти спецконтроль. Пройдемте с нами.

Буквально в двух шагах от них находилась небольшая арка, через которую необходимо было пройти. Процедура проверки заняла несколько секунд и, получив разрешение, путешественники прошли к ближайшей двери и попали в обширный холл. Огромные информационные табло висели прямо в воздухе. Куда ни кинь взгляд, везде какой-то текст, рисунки, диаграммы. Под потолком, в разных углах висели камеры слежения. Со всех сторон в стенах холла было множество дверей. Кроме того, несколько лестниц вело как вверх, так и вниз. Не зная, куда пойти, котенок подошел к небольшой дверце и только попытался ее открыть, как появилась строгая надпись: «Введите Ваш идентификатор и пароль». В соседнюю дверь удалось зайти без проблем, однако в длинном коридоре, в который они попали, на всех дверях висели предупреждающие таблички «Посторонним вход воспрещен».

Саша заметила, что за ними кто-то шпионит.

– Мурлыка, – шепотом сказала она, – за нами, кажется, следят.

– Вижу, – ответил он тоже шепотом, – они, скорее всего, агенты службы безопасности этого сервера.

– Откуда ты знаешь? А вдруг это бандиты.

– Посмотри, следят не только за нами.

И, действительно, за другими посетителями тоже наблюдали агенты, делая при этом вид, что они интересуются только информацией, представленной на этом сайте. Посоветовавшись, друзья решили, что надо покинуть этот сервер, где и шагу нельзя ступить, чтобы тебя не проверили, не спросили пароль и, вообще, не следили бы за каждым твоим шагом.

## Глава V. Йоттабайт найден!

Возвращение к Яндексу стало уже привычным делом, тем более что происходило оно без приключений. Подумав немного, читая список найденных ранее сайтов, друзья отправились по следующему адресу.

На этот раз они оказались на площади. Перед ними стояло огромное многоэтажное здание. Вершина небоскреба терялась где-то в облаках. Несколько входов с широкими мраморными ступенями с разных сторон вели в это здание. «Портал», – догадалась Саша.

Поднявшись по ближайшей лестнице, путешественники занялись поисками Йоттабайта.

По коридорам сновало множество людей. Открывались и закрывались двери. Все куда-то спешили. Как будто ты попал в большой муравейник.

– Извините, пожалуйста, – Саша остановила одного из служащих этого «муравейника». – Вы не подскажете, где нам найти мудреца Йоттабайта.

– Там, – махнул тот рукой в сторону и скрылся в ближайшей из дверей.

Второй человек, которого они остановили, долго извинялся, раскланивался, что-то долго объяснял. Уже в середине его длинной тирады Саша поняла, что он не только не знает, где искать Йоттабайта, но и вообще ничего не слышал о мудреце. С грехом пополам удалось отвязаться от словоохотливого человека. А вслед им еще долго слышались извинения и объяснения, объяснения и извинения.

Третий был немногословен. Все его действия уверенные, точные, быстрые, весь его вид говорил о том, что он профессионал в области компьютерных технологий. Интернет – его дом. Скорее всего, закоулки Интернета этот Профи изучил даже лучше, чем собственную квартиру. И вот Саша уже знает, как пройти к лифту и где искать Йоттабайта – на последнем 256 этаже, в последней 1024 комнате.

Поблагодарив за помощь, пошли дальше. Найти лифт удалось без труда. Просторный, с зеркальными стенами, на одной из стен находилось небольшое табло и ряды кнопок выбора этажа. Саша уже хотела нажать кнопку нужного им этажа и застыла в изумлении – кнопки 256 не было.

\*\*\*

Небольшая комната в недрах какого-то огромного файла практически не изменилась. На письменном столе выросла гора картинок и разрезанных журналов. Часть из них теперь валялась на полу. Лорд Киберкрайм Шэдоу, сидя в кресле, потягивал коктейль из четных и нечетных битов. Его собеседник опять прятался за шкафом.

*Бит – минимальная единица измерения информации. Представляет собой двоичный разряд.*

*Байт – единица компьютерной информации, состоящая из группы двоичных разрядов (binary digits), представляющих собой число или знак.*

– Шеф, агент номер 747 вышел на связь.

– Что он сообщает, – осведомился Лорд.

– Начинает расставлять ловушки, – сообщил собеседник.

– Хорошо, – небрежно сказал Шэдоу, – но главная его цель внедриться в... Собственно говоря, он и сам это знает.

Тут же забыв про собеседника, он снова извлек откуда-то книгу «История компьютерных вирусов» и углубился в чтение.

*«В Управлении перспективных исследований министерства обороны США (DARPA) в 60-х годах прошлого века создана одна из первых компьютерных сетей, названная Арпанет (ARPAnet). В 1970 году, предположительно Боб Томас (Bob Thomas) написал саморазмножающуюся программу Крипер (Creaper), которая путешествовала по этой сети и выдавала поль-*

зователям сообщение: «*I'M THE CREEPER... CATCH ME IF YOU CAN*», что в переводе обозначает: «*Я КРИПЕР... ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ*».

Для борьбы с первым сетевым вирусом создали программу *Runer (Reaper)*, которая также путешествовала по сети и уничтожала Крипера.»

Резкий толчок, и комната снова куда-то поехала. При этом шляпа, половина вырезанных картинок и журналов слетели на пол. Книга выскользнула из рук задремавшего Лорда и с грохотом свалилась ему под ноги.

– Опять началось, – проворчал Шэдоу, – и как им не надоело перетаскивать этот файл с места на место.

Дверь распахнулась, в комнату, еле передвигаясь под тяжестью огромных мешков, ввалились два грузчика.

– Стой, – скомандовал первый, – поворачивай назад, снова не туда попали.

Потоптавшись на месте, грузчики неуклюже развернулись и исчезли. Дверь с тихим скрипом закрылась.

– Икс, – обратился Лорд к своему собеседнику, – ты еще здесь?

– Да, мой шеф, – откликнулся тот.

– Подыщи мне новую резиденцию, с удобствами, и чтобы меня не беспокоили.

\*\*\*

– Мурлыка, – растерянно спросила Саша, – что делать?

– Нажми на номер двести пятьдесят пять.

– Но ведь нам нужен двести пятьдесят шестой этаж, – возразила девочка.

– Все правильно. В компьютерах нумерация обычно начинается не с единицы, а с нуля.

Мы, кстати, сейчас находимся на нулевом этаже.

И действительно, как это Саша сразу не заметила, на самой нижней кнопке стоял **0**. Девочка нажала на кнопку последнего этажа, двери бесшумно закрылись. Лифт тронулся и поехал настолько плавно, что создавалось впечатление, что они никуда не двигаются. Видимо, для того чтобы развеять эти сомнения, на табло стали высвечиваться номера проезжаемых этажей. Мурлыка тем временем начал рассказ о магическом числе 256:

«Управление компьютерами, как известно, основано на двоичной системе счисления. Это связано с тем, что в электронных схемах ток или есть, или отсутствует. Таким образом, в числовом выражении, возможны только два значения – **ноль** и **один**. Минимальная единица измерения информации называется **бит**, который и принимает эти значения. Двумя битами можно обозначить четыре числа 00, 01, 10, 11. Тремя битами кодируется восемь чисел, а четырьмя уже шестнадцать. Два в соответствующей степени дает число возможных вариантов. Следующую единицу измерения информации решили сделать равной восьми битам и назвать ее **байт**. Два в восьмой степени равняется **256**. Кстати, двумя байтами можно закодировать 65536 вариантов, а тремя байтами более 16,7 миллионов.»



На табло появилось число 255. Двери бесшумно открылись. В длинном коридоре деревянные, металлические, обитые дерматином двери. Вправо по коридору на каждой двери висит номер комнаты: ноль, один, два и так далее. Налево тоже есть комнаты. Они также пронумерованы... Минус один, минус два, минус три, ... необычная даже для компьютеров нумерация. «Чего только не встретишь в компьютерном мире», – подумала Саша.

Найти тысяча двадцать четвертую комнату не составило труда, хотя, конечно, на двери висел №1023, нумерация ведь начинается с нуля.

В просторной комнате стоял огромный стол, на котором расположились четыре жидкокристаллических монитора. Половину одной из стен занимал еще один крупнейший экран. У другой стены стояло несколько шкафов, к которым со всех сторон тянулось множество проводов.

За столом сидел седобородый старец. Он что-то быстро печатал на клавиатуре, негромко говорил в микрофон, стоящий на столе, и быстрым взглядом окидывал все мониторы, находящиеся в этой комнате. На некоторых экранах мелькали фотографии, на других шли фильмы, крутились видеоролики,плыли нескончаемые ленты текстов. Перед путешественниками прямо в воздухе появилась светящаяся надпись: «Присаживайтесь. Я освобожусь через одиннадцать с половиной секунд».

Мгновенно рядом с ними возникли два удобных, мягких кресла. Не успели друзья сесть и оглядеться по сторонам, как Йоттабайт отвлекся от своих мониторов. Однако пальцы его рук продолжали бегать по клавиатуре, с невероятной скоростью печатая какой-то текст.

– Здравствуйте, – мудрец отвлекся от работы, – чем могу быть полезен.

– Добрый день, – ответила Саша. – В нашем компьютере появился Лорд Киберкрайм Шэдоу Ужасный и Неуловимый.

Мудрец Йоттабайт удивленно вскинул брови, его руки на секунду перестали печатать текст, видно, так сильно он был удивлен.

– Интересно, – сказал он, а руки тем временем уже продолжили свою работу.

– Он похитил мою младшую сестренку Веронику, – в глазах у Саши блеснули слезы. – Вы не могли бы помочь нам?



«Разрешение на доступ к секретному архиву номер шестнадцать», – подал он голосовую команду в микрофон. Рядом с ним появилась еще одна клавиатура. Продолжая печатать левой рукой, он в то же время что-то быстро набрал правой на второй клавиатуре. «Наверное, ввел логин и пароль для доступа к сверхсекретной информации», – подумала Саша. Девочка и коте-

нок не видели, что появилось на мониторах Йоттабайта, но по его лицу они догадались, что что-то не так.

– Ну и дела, – озадаченно сказал мудрец.

Пальцы правой руки снова пробежались по клавиатуре. Еще несколько быстрых взглядов на мониторы.

– Прекрасно, – сказал он сам себе. – Вам нужно отправиться в местность программирования, – обратился Йоттабайт к путешественникам. – Там, конечно, придется пробираться через непроходимые дебри к острову Результатов, но я надеюсь, с этой задачей вы справитесь. На острове стоит замок Приложений, в котором обитает множество компьютерных программ. Найдете антивирусную программу Доктор Стоп. С ее помощью Вы сможете справиться с этим Лордом Шэдоу.

– Большое спасибо, – поблагодарила его Сашенька, – а где находится эта местность?

– Отправляйтесь в город Хардов. Там есть аллея Языков Программирования, которая идет до конца города, идите дальше и попадете в дебри программирования.

– Еще раз спасибо, до свидания, – сказала Саша.

– Рад был помочь, – и мудрец Йоттабайт продолжил свою работу.

Распрощавшись с Йоттабайтом, наши друзья отправились на новые поиски. Однако появилась одна досадная неприятность. Лифты не работали, поэтому пришлось искать лестницу и по ней спускаться целых двести пятьдесят шесть этажей.

– Мурлыка, а как Йоттабайт может одновременно делать несколько дел? – полюбопытствовала Сашенька.

– Интересный вопрос, – ответил Помощник, – пока спускаемся, как раз только-только успею тебе рассказать:

*«Компьютеры работают в так называемом «режиме разделения времени». Это означает, что он может одновременно выполнять несколько задач. При этом постоянно переключается с одной задачи на другую, и таким образом пользователю кажется, что компьютер все делает одновременно.*

*В современных компьютерах и даже смартфонах используются процессоры, содержащих от двух до восьми ядер, а в самых мощных до восемнадцати. В таких случаях компьютер может параллельно, то есть не зависимо друг от друга, выполнять разные задачи. Кроме того, можно одновременно решать разные части одной задачи, и тогда в целом она будет решена значительно быстрее. Например, для обработки огромных объемов информации, для видеомонтажа, то есть создания фильма, который потом можно показать по телевизору, рендеринга (визуализации) в компьютерных играх, использования в качестве сервера компьютерной сети и др.*

*Суперкомпьютеры состоят из сотен и даже тысяч одно- или многоядерных процессоров. Они используются для выполнения сложных научных расчетов, предсказания погоды, проектирования автомобилей, самолетов, космических кораблей.»*

Спустившись на нулевой этаж, наши друзья в раздумье остановились. Куда теперь идти, чтобы добраться до Хардова. На их счастье, мимо опять проходил Профи, подсказавший, как найти Йоттабайта. Помог он и на этот раз. Оказалось, что надо выйти на улицу и всего-навсего перейти на другую сторону по мосту.

## Глава VI. Город Хардов

Переходя по мосту, Саша все время о чем-то размышляла, наконец, оказавшись в Хардове, она сказала, обращаясь к Мурлыке:

– Интересное название у этого города.

– Самое обыкновенное название, – удивился котенок, – Хардóв он и есть Хардóв.

– Хардóв, Хардóв, Хáрдов, Хардóв, – стала задумчиво повторять девочка, – что же это значит? – через некоторое время она радостно воскликнула, – Хáрдов! Это же Хáрдов.

– Какой еще Хáрдов? – не понял котенок.

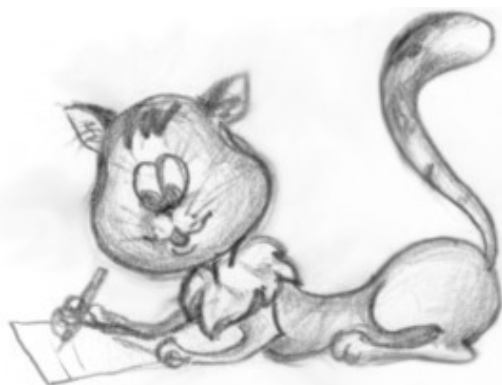
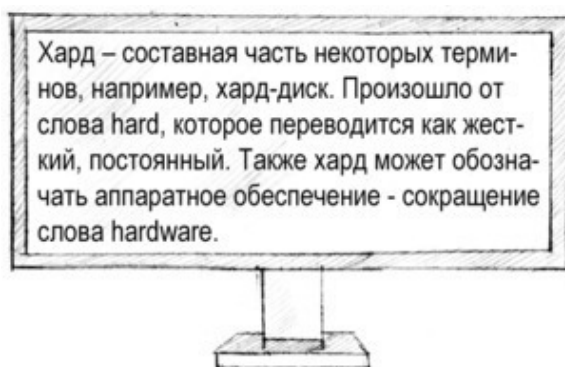
– Не какой, а каких, – сказала Александра, – ты сам еще не догадался?

– Мне кажется, ты неправильно поставила ударение, – ответил он.

– Нет, все правильно, – упрямо сказала Саша, – город называется Хáрдов, потому что это город хáрдов.

– Ничего не понял.

– Ну, как же, в русском языке много новых слов, их еще называют неологизмами, – начала объяснять Александра, – и от слова hardware, – сказала она по-английски, – произошло слово хард, которое обозначает аппаратное обеспечение компьютера, ну там железки всякие.



– Хм-м, а я ведь не раз слышал от программистов и прочей компьютерной братии: железо, железо, – вспомнил котенок.

– Так вот, Хáрдов и обозначает, что в этом городе полным-полно этого компьютерного железа, – подытожила девочка.

Высоченные башни системных блоков окружали их со всех сторон. Огромные поверхности мониторов служили рекламными щитами и всевозможными информационными табло. Из башенок звуковых колонок, стоявших чуть ли не у каждого системника, как еще иногда называют системный блок компьютера, лились звуки всех музыкальных жанров и направлений.

*Внутри системного блока размещаются основные компоненты компьютера. На материнской плате установлены центральный процессор, оперативная память и другие компоненты. Различные типы долговременной или, как ее еще называют, внешней памяти, размещаемые внутри системного блока, также подключаются к материнской плате.*

*Важнейшей частью компьютера является видеосистема. Она состоит из видеокарты, формирующей изображение и монитора, на котором она отображается.*

По дороге, обгоняя друг друга, проносились необычные транспортные средства.

– Мобильные устройства, – высказал котенок свою мысль вслух.

– Аварий, наверное, вообще не бывает, – предположила Саша, – всем управляет электроника.

– К сожалению, и она дает сбой, – возразил Мурлыка, – в ответственных случаях используют дублирование и резервирование.

– Чего-чего? – не поняла девочка.

Помощнику пришлось пояснить:

*«Дублирование – это когда одновременно работают два устройства, и, если одно из них дает сбой, тогда, пока не устранят неполадку, другое начинает работать за двоих.»*

*В случае резервирования, запасное устройство не работает, но находится в состоянии полной готовности. В случае сбоя или отказа в работе основного устройства, резервное устройство сразу же активизируется и начинает работать.»*

*Кстати, «включается» и «активизируется» – это два разных понятия. Включение обозначает, что устройство до этого было выключено, то есть не работало вообще. Активизирование обозначает, что устройство уже включено, но не работает, а ждет, когда это потребуется.»*

Поговорить котенок любил, главное вовремя задать вопрос, чтобы направить его в нужное русло. Среди башен системных блоков стояло низкое, можно даже сказать, приземистое здание.

– Мурлыка, ты не знаешь, что там находится? – поинтересовалась Саша: она девочка любознательная, и ей хотелось знать обо всем, что творится в окружающем мире, а уж тем более – в волшебном мире компьютеров.

– Мм-м, ну... наверное, – задумался котенок.

– Дисковый массив, – бросил мимоходом какой-то бородач, проходящий в это время мимо них, и тут же скрылся в одной из дверей ближайшего здания.

– Все ясно, – обрадованно сказал Помощник, – что такое винчестер, ты, конечно же, знаешь? – спросил он у Саши.

– Естественно, – согласилась она, – их еще называют жесткими дисками или хард-дисками. А нужны они, чтобы хранить всякие файлы: программы, например, или какие-нибудь документы.

– Замечательно. Так вот дисковый массив – это несколько винчестеров, объединенных в единое целое, – продолжил котенок, – и служит для большей надежности при сохранении информации на компьютере. Кстати, в нем используют возможности дублирования и резервирования, – добавил он.

– Мурлыка, – спохватилась Саша, – а долго мы будем стоять? Пора бы идти дальше, – тут она задумалась, – вот только в какую сторону?

Мимо них проходили два человека средних лет, ведущих оживленную беседу, пересыпанную таким количеством компьютерных терминов, что не только Саша, но даже Мурлыка понял бы в лучшем случае половину из сказанного. Но именно такие люди и могли им сейчас помочь. Остановив их, Саша вежливо попросила о помощи. Вникнув в задачу, они повернулись друг к другу и как будто забыли о наших друзьях. Ровно шестьдесят четыре секунды продолжался спор сисадминов, как иногда называют системных администраторов – людей занимающихся настройкой компьютеров и компьютерных сетей. Наконец, говоря словами политических деятелей, между ними был достигнут консенсус, то есть соглашение, хотя каждый все же остался при своем мнении.

– Вам нужно, – сказал один из них, державший под мышкой серебристый ноутбук, – отправиться в район Периферии, найти традиционную библиотеку, взять карту местности Программирования и на хьюлеттовском сканере...

– На эпсоновском сканере, – перебил его второй, державший в каждой руке по планшету.

– Ну, в общем сами решите, на каком, – первый сисадмин не стал начинать новый спор, – короче говоря, отсканируете эту карту. Затем распечатаете ее, – взглянув на своего приятеля, добавил, – сами решите, на каком принтере.

– Без карты можете заблудиться, – пояснил его спутник.

– Странно, – удивилась девочка, – в двадцать первом веке кто-то еще использует бумажные карты? На смартфоне же намного удобнее, там и геолокация есть.

– Бумажными картами и в двадцать пятом веке будут пользоваться, так как бывают редкие случаи, когда они удобнее. – Сказал сисадмин с ноутбуком, – Однако в данном случае, по каким-то причинам, ее нельзя долго хранить в цифровом виде и все электронные копии необходимо уничтожить.

– При этом вряд ли кто вам скажет, по какой причине, – добавил второй сисадмин.

– Спасибо, а как добраться до района Периферии? – спросила Саша.

– Нет ничего проще, – сказал тот, который держал планшеты, – через четыре квартала находится остановка автобуса, садитесь на двадцатичетырехскоростной си-ди и едете до конечной остановки, она называется 700 мегабайт.

– А какой номер маршрута?

– У наших автобусов не маршруты, – снова вступил в разговор первый, – у нас скорости, например, односкоростной, двухскоростной, сорокавосемискоростной.

– Странные автобусы, – удивилась Саша.

– Ничего странного, – возразил второй сисадмин, – в этом микрорайоне транспортом обычно служат компакт-диски или ди-ви-ди-диски, хотя некоторые, – он с вызовом посмотрел на своего товарища, – вроде моего друга Линуксова, частенько предпочитают экзотику вроде магнитооптики или дисков Бернулли.

– Ну и что, – принял тот вызов, – а если я люблю раритеты.

– А потом куда, – осторожно перебил их молчавший до сих пор Помощник. Просто он побоялся, что его примут за ламера, как иногда называют тех, кто вроде бы что-то понимает в компьютерах и даже считает себя специалистом, но эти знания недостаточны и поверхностны. С точки зрения сисадминов – ламер даже хуже чайника. Чайниками, в свою очередь, называют тех, кто только начинает учиться работать на компьютере.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.