

"IL PALLINO DELLA PROGRAMMAZIONE"

(Sceneggiatura da inserire in una puntata sulla programmazione)

Personaggi:

I = l'Informatica

S = li Sempliciotto

P = la Precisina

P: Allora, com'è andato il tuo appuntamento di ieri?

S: Bene, benissimo anzi. Io e questa ragazza abbiamo moltissime cose in comune, praticamente siamo due anime gemelle...

P: Ma non mi hai detto che fa la Normale a Pisa?

S: Sì, infatti. Ma dopo che le ho detto che io frequentavo un genio come te e un'hacker come lei, abbiamo iniziato a parlare di informatica, matematica, algebra... quelle cose lì...

I: Oh, e chissà con quanta competenza, che peccato non essere state presenti! [*ironica*]

S: Beh, ho fatto la mia figura. D'altra parte io sono un'intelligenza così, spontanea e fuori dagli schemi. Solo, ecco, mi ha chiesto una cosa alla quale non ho saputo rispondere. Ma tu, *precisamente*, come ti guadagni da vivere? Le ho detto che sei un'hacker, ma lei mi ha detto che questa non è una professione...

P: Al massimo, gli hacker vengono messi in galera.

I: La solita confusione: gli *hacker* non fanno nulla di illegale ma la gente li confonde con i *cracker*, quelli che usano le loro capacità informatiche per scopi decisamente illeciti. Hacker vuol solo dire "smanettone" e io, sì, sono un'hacker e come molti hacker sono finita a fare la programmatrice.

P: Programmatrice... Cioè, una che pianifica le cose.

I: No, non c'entra niente! Programmare significa creare programmi per i computer.

S: Creare dei programmi... mmmmh... tipo?

I: Hai presente il gioco elettronico del ping pong sul quale ultimamente passi le tue giornate?

S: Table Tennis Challenge! FANTASTICO!

I: Beh, ti sei mai chiesto che cosa sia, *veramente*, la pallina che compare sullo schermo quando giochi?

S: Che domanda sarebbe? E' la pallina da ping pong che serve per giocare.

I: Sì, ma intendo: secondo te è una *vera pallina*?

P: Beh, no, naturalmente. E' un'immagine nello schermo del computer.

I: Brava. E' un oggetto virtuale, e qualche programmatore ha deciso che forma avrebbe dovuto avere, che colore, come avrebbe dovuto rimbalzare e facendo che rumore...

S: Come sarebbe a dire? Il computer non sa come rimbalza una pallina?

I: Il computer *non conosce il mondo reale*, né le leggi della fisica. Qualcuno gliel'ha insegnato. Per esempio, il programmatore avrà deciso cosa deve accadere quando la pallina incontra un ostacolo, in che direzione deve rimbalzare, eccetera.

P: Ma quindi avrebbe potuto anche scegliere che la pallina rimbalzasse in modo diverso?

I: Certo. Il programmatore avrebbe potuto decidere di non seguire le leggi della fisica, ma avrebbe potuto inventarsi un mondo diverso, in cui le palline si comportano diversamente. In cui quando rimbalzano fanno il rumore di una papera schiacciata da un camion.

P: Cioè, il programmatore *decide tutto*?

I: Certo. Il programmatore è il creatore del mondo virtuale in cui giochi, e lì dentro decide tutte le regole. Il limite è solo la sua fantasia e la sua capacità di realizzazione.

S: Ma quindi tu ti occupi di ping pong?

I: NO! Quello era un esempio... Tutto ciò che un computer fa è stato stabilito da qualche programmatore. E' lui che ha deciso che cosa deve succedere quando clicchi un tasto del mouse o quando colleghi una stampante nella porta USB.

S: Cioè, il computer non sa niente?

I: Il computer nasce ignorante, un po' come te. Però, a differenza di quanto accade con te, un programmatore gli può insegnare a fare qualunque cosa.

P: Beh, ma deve essere bello... cioè, tu puoi decidere TUTTO?

I: E' questa la cosa appassionante. Il programmatore è un re, un imperatore, un Dio. Lui può far comparire sette palline da ping pong, le può far rimbalzare al ritmo della lambada, e sullo sfondo può far apparire nella nebbia delle ballerine di lap-dance intente a sgozzare dei cinghiali.

P: Un bel lavoro. E io che pensavo che i programmatori fossero degli oscuri travet, impegnati tutto il giorno a far quadrare i conti di qualche banca...

I: Beh, alcuni programmatori fanno anche quello. Però, anche in quel caso, il novanta per cento di quello che facciamo è creativo. Siamo noi a decidere tutto quello che accade. Nel bene e nel male, perché se le cose non vanno nel verso giusto di solito la colpa è solo nostra...

S: Capito. Beh, questa cosa della pallina la devo spiegare alla mia amica. Le piacerà di certo.

P: Ma quindi vi rivedrete.

S: Credo di sì. Non ho capito bene quando, però. Mi ha detto che ci vedremo *alla ottava data palindroma a partire da oggi*. Ma che significa?

P: ...Mmmh... fammi controllare... ah, il 10 settembre 2019... beh, io aspetterei a comprare i fiori da portarle, per il momento...