

O Budulínkovi

a vychytralé lišce
a škodlivém kódu





Kyberpohádky jsou vzdělávací publikací vydanou v rámci kampaně
Evropského měsíce kybernetické bezpečnosti (ECSM)

O Budulínkovi

*a vychytralé lišce
a škodlivém kódu*



O Budulínkovi

a vychytralé lišce a škodlivém kódu

Byl jeden dědeček a jedna babička a ti měli Budulínka, zvidavého 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 říkala: „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.“

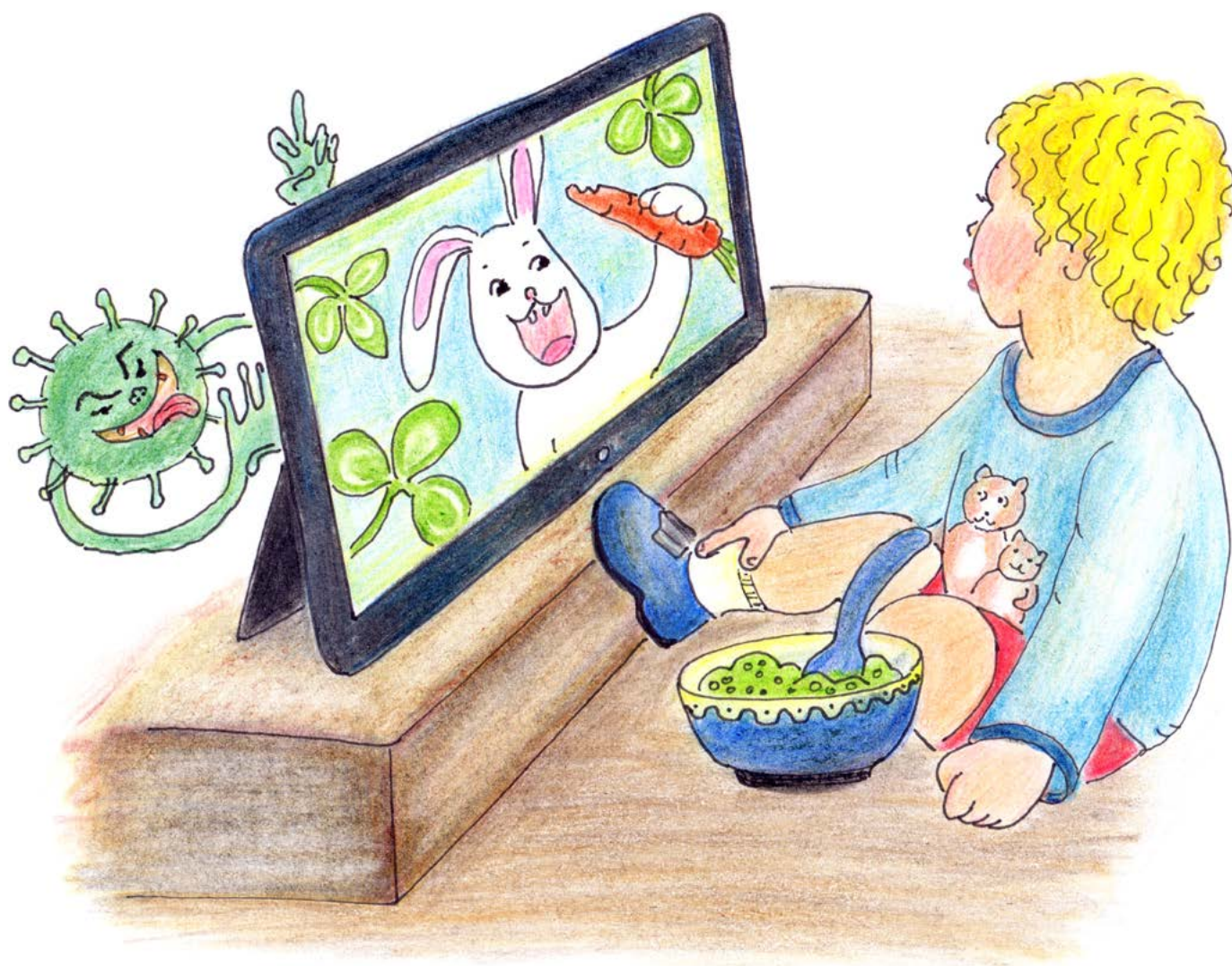
Když odešli, Budulínek si prohlížel fotky a pak si pustil pohádku na tabletu. Dostal u toho hlad a dal se do hrášku. Vzpomněl si při tom na babičku, která mu vždy připomínala, že u jídla se do tabletu nekouká. Ale co, babička s dědečkem byli pryč a než se vrátí, hrášek už bude mít dávno v bříšku. Hrášek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

Budulínek se díval na krásné obrázky lesních zvířátek. Přemýšlel. Kliknout, nekliknout. 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!



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 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 píšou v programovacím jazyku, kterému počítač rozumí. I počítačový virus je nutné 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.

Tablet 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.

Příjít 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 (tabletů). Zde je možné opět přehrát stejně jako před jejich zcizením.

PODĚKOVÁNÍ

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

Jmenovitě:

- Tomášovi Müllerovi a Petrovi Jiráskovi za ideový koncept, scénář a texty.
- Tomášovi Müllerovi, Danielovi Kočímu, Marianě Vrbíkové, Petře Sobkové a Markovi Vrbíkovi za textové provedení.
- Marianě Vrbíkové a Heleně Švomové za výtvarné provedení.
- Danielovi Kočímu a Davidovi Vlčkovi za produkci a finální grafickou úpravu.
- Vladkovi Trešlovi a Petrovi Jiráskovi za zpracování vysvětlivek.
- Dianě Burdové z Linkin Sphere, Michale Radotínské, Petře Sobkové a Vladkovi Trešlovi za zpracování metodických listů.

Projekt Kyberpohádek podpořila řada významných organizací. Poděkování patří zejména Národnímu úřadu pro kybernetickou a informační bezpečnost, Vojenskému zpravodajství, Velitelství kybernetických sil a informačních operací Armády České republiky, České pobočce AFCEA, Pracovní skupině kybernetické bezpečnosti AFCEA, Univerzitě obrany a Českému vysokému učení technickému v Praze.

Děkujeme.

V Praze dne 30. 6. 2022

Josef Strelec

ředitel, Centrum kybernetické bezpečnosti, z. ú.

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.



