

(B2) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(B2) CHI POTREBBE RICORDARE
ZANGEMANN?



IL PRESIDENTE DEL GOVERNO -> **vai a F1**
IL FONDATORE DI MICROSOFT -> **vai a A7**
RICHARD STALLMAN -> **vai a A6**

(A7) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(A7) QUAL'È LA MORALE DELLA FIABA?

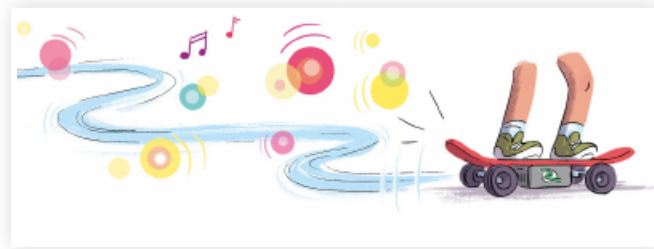


È MEGLIO CHE I SOFTWARE NON SIANO
CONTROLLATI DA QUALCUN'ALTRO -> **vai a G7**
I RICCHI SONO DELLE PERSONE CATTIVE ->
vai a E1
RIUTILIZZARE LA SPAZZATURA FA BENE
ALL'AMBIENTE -> **vai a P3**

(G7) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(G7) COSA VOLEVA FARE ZANGEMANN CON I
COMPUTER DA PICCOLO?



METTERLI SUGLI SKATEBOARD -> **vai a I4**
COSTRUIRE MACCHINE PER IL GELATO -> **vai**
a C1
CREARE ROBOT PER LA PULIZIA -> **vai a I2**

(I4) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(I4) COSA FACEVA ADA CON GLI OGGETTI
TROVATI IN DISCARICA?



LI VENDEVA -> **vai a F1**

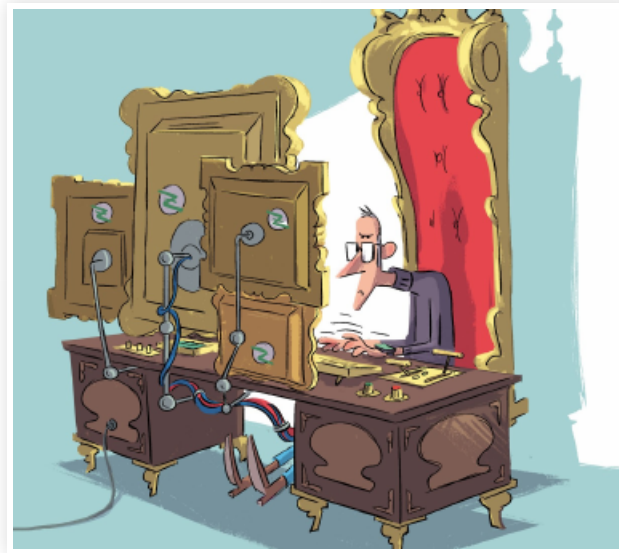
LI BUTTAVA VIA -> **vai a I2**

LI MONTAVA PER REALIZZARE OGGETTI -> **vai
a G5**

(G5) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(G5) COSA PERMETTEVA A Z. DI
CONTROLLARE LE SUE INVENZIONI?



UN COMPUTER D'ORO -> **vai a H6**

UN CANNOCCHIALE -> **vai a E1**

UN CELLULARE -> **vai a A6**

(H6) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(H6) DIFFERENZE TRA HARDWARE E SOFTWARE:



I SOFTWARE CONTROLLANO L'HARDWARE ->
vai a C2

L'HARDWARE COMANDA I SOFTWARE -> **vai a
C1**

IL SOFTWARE NON SERVE SEMPRE -> **vai a P3**

(C2) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(C2) IL PRIMO PROGRAMMA DI ADA:



FA LAMPEGGIARE UNA LAMPADINA -> **vai a A3**
SPEGNERE LA CASSA DI ALAN -> **vai a F1**
CONTROLLA LO SKATEBOARD ELETTRICO ->
vai a P3

(A3) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(A3) QUANDO Z. INVIÒ NUOVI PROGRAMMI:



GLI SKATEBOARD NON ANDAVANO PIÙ SUI
MARCIAPIEDI -> **vai a E1**
LE MACCHINE PER IL GELATO NON
FUNZIONAVANO PIÙ -> **vai a A6**
ENTRAMBE LE COSE -> **vai a B2**

(F1) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(F1) QUALI DI QUESTI OGGETTI NON È STATO
COSTRUITO DA ADA:

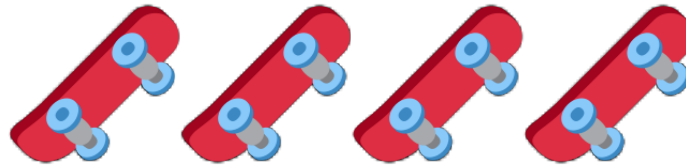


MOSTRI DI SPAZZATURA -> **vai a G6**
MACCHINA SENZA MOTORE -> **vai a D2**
MULINO AD ACQUA -> **vai a E3**

(E1) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(E1) DI CHI ERA LO SKATEBOARD CHE ADA
MODIFICÒ PER ANDARE ANCHE SUI
MARCIAPIEDI:



ADA -> **vai a G1**
MARIE -> **vai a N1**
TONI -> **vai a D2**

(C1) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(C1) QUALI DI QUESTE LIBERTÀ NON È
PREVISTA DAL SOFTWARE LIBERO:

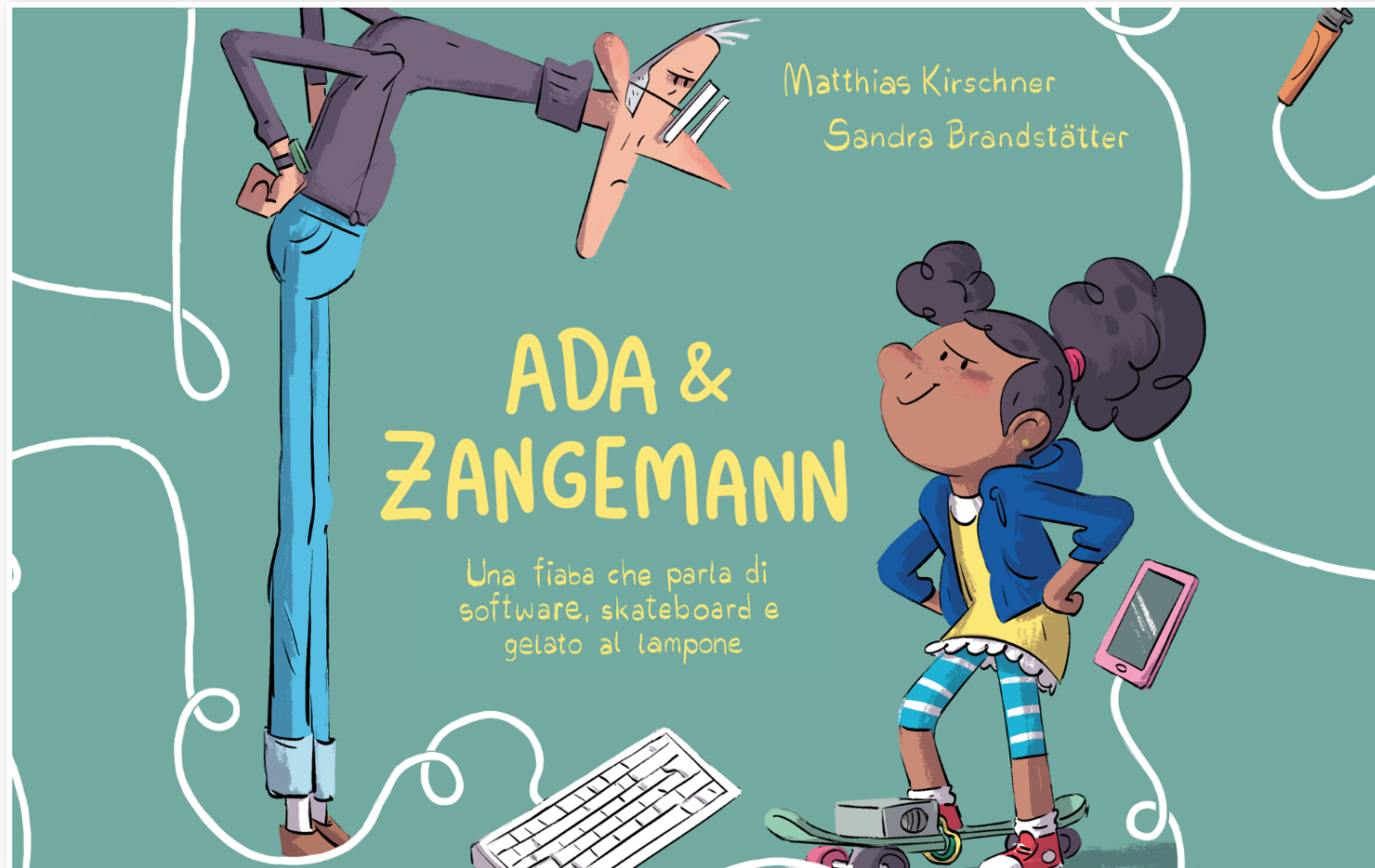
LIBERTÀ DI AVERE IL SOFTWARE GRATIS ->

vai a A1

LIBERTÀ DI MODIFICA -> **vai a G6**

LIBERTÀ DI USO -> **vai a D2**

(A6) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(A6) QUALI DI QUESTI OGGETTI PRESENTI
SULLA SCRIVANIA DI ADA DURANTE
L'ESPERIMENTO DELLA LAMPADINA È
ORIENTATO NEL SENSO SBAGLIATO:



IL SALDATORE -> **vai a E3**

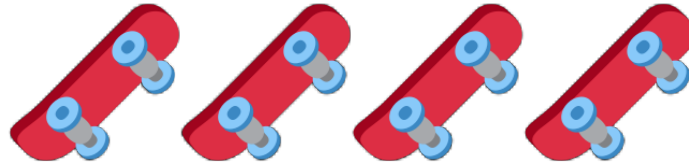
IL LIBRO -> **vai a G1**

IL CELLULARE -> **vai a N2**

(P3) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN

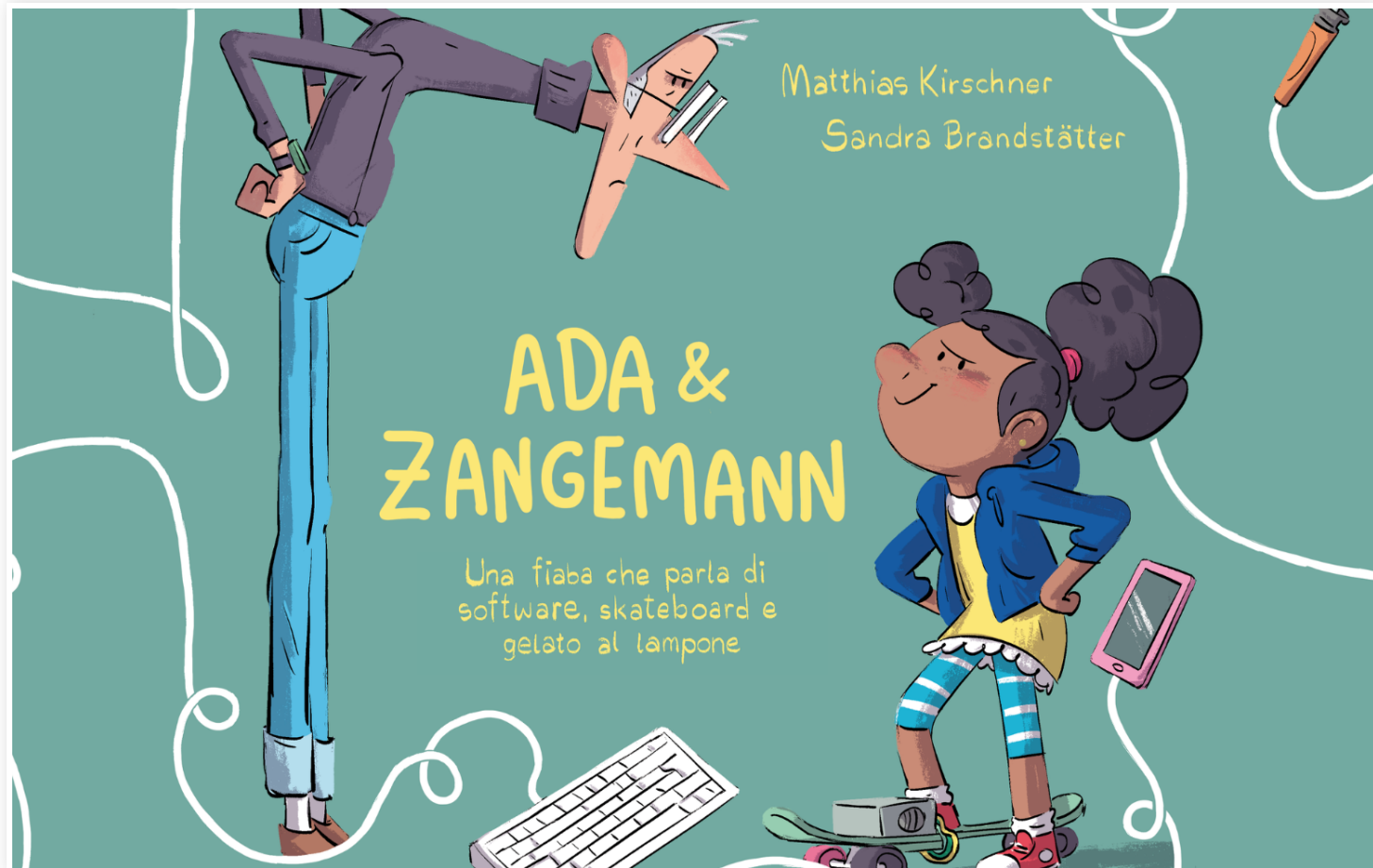


(P3) ANCHE MARIE HA PERSONALIZZATO IL SUO SKATEBOARD. IN CHE MODO:



METTENDO UN ALTOPARLANTE PER
RIPRODURRE DELLA MUSICA -> **vai a D2**
METTENDO DELLE ELICHE PER ANDARE PIÙ
VELOCE -> **vai a N2**
METTENDO DELLE LUCI LED CHE CAMBIA
COLORE IN BASE ALLA VELOCITÀ -> **vai a N1**

(I2) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(I2) COSA AVEVA SEMPRE AFFASCINATO
ZANGEMANN BAMBINO?



I COMPUTER -> **vai a A1**
GLI SKATEBOARD -> **vai a G1**
IL GELATO -> **vai a N2**

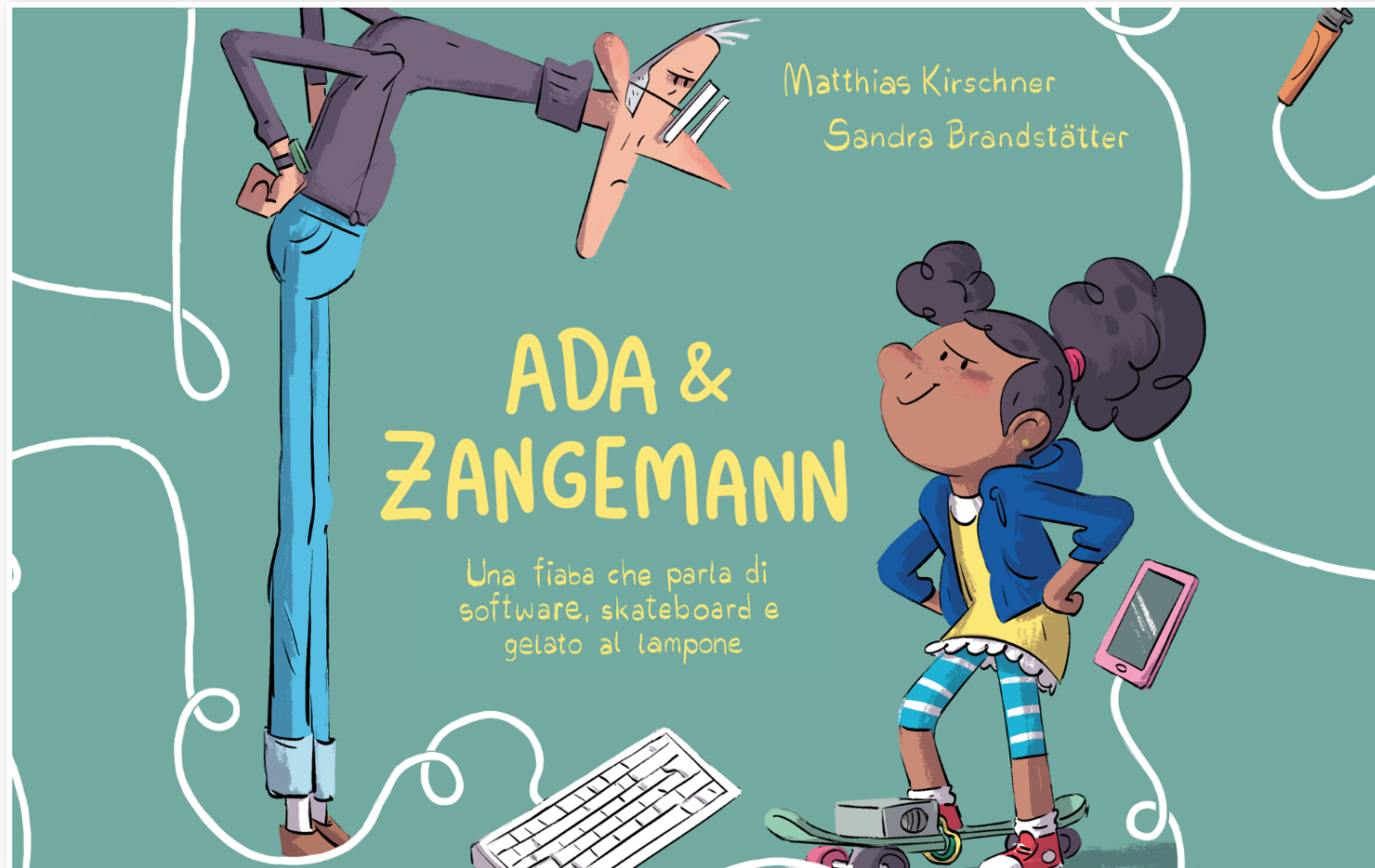
(G1) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(G1, G6, N2, D2)



(G6) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(G1, G6, N2, D2)



(N2) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(G1, G6, N2, D2)



(D2) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(G1, G6, N2, D2)



(E3) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(A1, N1, E3)

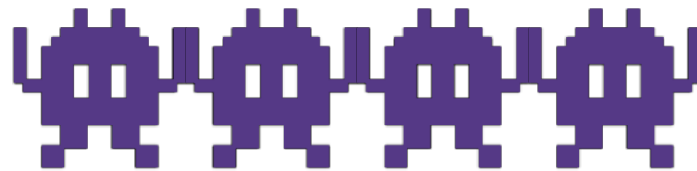


Immagine: risposta giusta, ma ti sei perso. Ritorna indietro due volte!

(N1) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(A1, N1, E3)

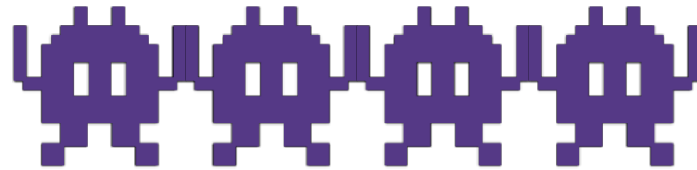


Immagine: risposta giusta, ma ti sei perso. Ritorna indietro due volte!

(A1) AIUTA ADA AD HACKERARARE ZANGEMANN



(A1, N1, E3)

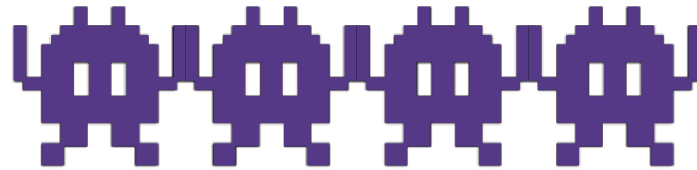


Immagine: risposta giusta, ma ti sei perso. Ritorna indietro due volte!