

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 z oblasti digitálních technologií a kybernetické bezpečnosti.

Otesánek

Data. Informace uložené na zařízení, například fotografie, videa, hry nebo dokumenty.

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.

Odkaz. Klikací text nebo obrázek, který nás přenese na jinou stránku na internetu. Ne každý odkaz je bezpečný. Je to jako kouzelné tlačítko, které tě přenese na jinou stránku, když na něj klikneš.

Program. Program je sada instrukcí, které umožňují počítači vykonávat specifické úkoly.

Stahovat. Přenášet soubory, například hry, videa nebo hudbu, z internetu do tabletu, počítače nebo telefonu.
Viz Reklama.

Reklama. Obrázky nebo texty na internetu, které se snaží někoho přesvědčit, aby něco koupil, stáhl nebo udělal. Některé reklamy mohou být nebezpečné a obsahovat viry.

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.

Účty. Osobní profily, které se vytvoří na různých stránkách nebo v aplikacích. Každý účet má (měl by mít) přihlašovací jméno a heslo.

Wifi. Bezdrátová síť, která umožňuje připojení k internetu bez použití kabelu.

Zálohy. Kopie důležitých dat, které jsou uloženy na jiném místě, abychom mohli data obnovit, pokud se něco stane.

Hrnečku vař

Pohádka. Film nebo příběh vytvořený počítačem nebo kreslením, který se pohybuje a má děj.

Časovač. Funkce, která ti připomene, kdy je čas něco udělat, například si dát přestávku.

Digitální technologie. Elektronická zařízení a programy, které využívají internet nebo počítačový systém, například tablety, aplikace nebo hry.

Hra. Program na tabletu, telefonu nebo počítači, kde plníš různé úkoly, překonáváš výzvy nebo soutěžíš.

Nastavit. Místo na tabletu nebo v aplikaci, kde můžeš upravit, jak zařízení funguje, například zapnout časovač.

Obrazovka. Část tabletu, počítače nebo televize, kde vidíš obrázky, text nebo videa.

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.

Technologie. Přístroje a nástroje, jako jsou tablety, telefony nebo počítače, které nám pomáhají pracovat, učit se nebo se bavit.

Video. Krátký film nebo záznam, který se dá sledovat na tabletu, počítači nebo telefonu.

Zdravý čas u obrazovky. Přiměřeně dlouhá doba, kdy používáš tablet, počítač nebo telefon, aniž bys zanedbal jiné důležité věci, jako odpočinek, pohyb nebo povinnosti.

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

Psát si s někým na internetu (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 účastníci vzájemně navíc i vidí na obrazovkách svých zařízení. Aby spolu mohla jednotlivá zařízení komunikovat, potřebují mít v sobě nainstalovanou stejnou komunikační aplikaci (např. WhatsApp, Messenger, Signal apod.)

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.

O nezbedných kůzlátkách

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

Fotit se na internet. Fotografovat a nahrávat se zpravidla na tzv. sociální síti 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.

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/slovník-pojmu

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.

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.

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.

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 objednávacímu na jeho fyzickou adresu třeba prostřednictvím donáškové služby.

Osobní profil na sociální síti. Popis uživatele, který jej reprezentuje a charakterizuje. Může obsahovat jméno, příjmení, datum narození apod., může být doplněn 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

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.

Vysílat video na internet (sociální síť). Právě natáčené video ihned (v reálném čase) nahrávat do prostředí internetu (sociální síť), 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.

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.

Kybernetická lest. Taktika, při které útočník (v tomto případě vlk) manipuluje s obětí (prasátka), aby ji 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.

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.

O Smolíčkovi Pacholíčkovi

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 někde přístup.

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.

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 i mapy, které lze různě přibližovat, a především v nich dohledávat konkrétní místa, objekty, plánovat trasy a provádět mnoho dalších akcí.

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 ji tak rovnou poslouchat.

Připojit tablety k 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.

Zmocnit se kamery. Prostřednictvím připojení k internetu získat možnost ovládat bezpečnostní kameru, tj. např. nastavovat jiný snímávací 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.

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.

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.

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

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.

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.

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

Příjit 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 jinde či je jinak zachránit. Fotky by tak byly ztraceny nadobro. Ztráta fotografií může být rovněž způsobena jejich nechtěným smazáním nebo poruchou softwaru.

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.

Smazat pohádky (fotky). 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.

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.

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.

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

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.

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

Šípková Růženka

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

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

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.

Chytrá domácnost. Domácnost, kde můžeme prostřednictvím mobilního telefonu či tabletu nastavovat a ovládat režim fungování různých elektronických zařízení (světla, 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

Klikat. Při ovládání počítačů, tabletů a chytrých telefonů je potřeba buď pomoci 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.).

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

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

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

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

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

O Popelce

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 off-line světě, ale i na moderní technologie, které ji sestry využívají.

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

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

Sociální síť. 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

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.

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 otisku prstů a identifikaci správné dívky na základě její velikosti nohy.

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 přenášán a sdílen s ostatními.

Princ Bajaja

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).

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

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

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

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

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

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

Šatna s moderními počítači. Analogický výraz pro bezpečné prostředí nebo serverovnu (místnost s mnoha počítači – servery), kde lze chránit a spravovat technologie.

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

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

O 12 měsíčkách

Data. Informace uložené v počítači, jako jsou obrázky, texty nebo soubory. Je to všechno, co v počítači ukládáš nebo co můžeš poslat ostatním – třeba fotky nebo hry.

E-mailová schránka. Místo, kam přicházejí elektronické dopisy (e-maily), které nám někdo poslal. Je to jako poštovní schránka, ale místo papírových dopisů tam dostáváš zprávy přes internet.

Internetový prohlížeč. Program, který používáme k prohlížení webových stránek, například Google Chrome, Safari nebo Firefox. Je to jako okno do světa internetu, přes které můžeš hledat věci, číst články nebo sledovat videa.

Nebezpečný software (virus). Program, který může poškodit tvůj počítač nebo ukrást tvoje informace. Je to jako zlobivý skřítek, který se snaží rozbít tvůj počítač.

Odkaz. Klikací text nebo obrázek, který nás přenese na jinou stránku na internetu. Ne každý odkaz je bezpečný. Je to jako kouzelné tlačítko, které tě přenese na jinou stránku, když na něj klikneš.

Platební portál. Bezpečná internetová stránka, kde můžeš zaplatit za něco, co si koupíš online. Je to jako pokladna v obchodě, ale funguje přes internet.

Správce hesel. Program, který ti pomáhá bezpečně ukládat a pamatovat si různá hesla. Je to jako kouzelný zápisník, kam si uložíš všechna hesla, abys je nezapomněl/a.

Dočasná platební karta. Speciální karta, kterou použiješ jen jednou, aby tvoje hlavní karta zůstala v bezpečí. Je to jako kouzelná platební karta, kterou použiješ a pak zmizí, aby nikdo nemohl ukrást peníze.

Zákaznická linka. Telefonní číslo, na které můžeš zavolat, když potřebuješ pomoc, třeba od banky. Je to jako telefonní kamarád, kterému můžeš zavolat, když si nevíš rady.

Čertův švagr

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

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

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.

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

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

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 někde přístup.

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

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

Sociální síť. 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

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

Zabezpečení účtů. Ochrana online účtů před neoprávněným přístupem pomocí hesel, více-faktorové autentizace a dalších opatření.