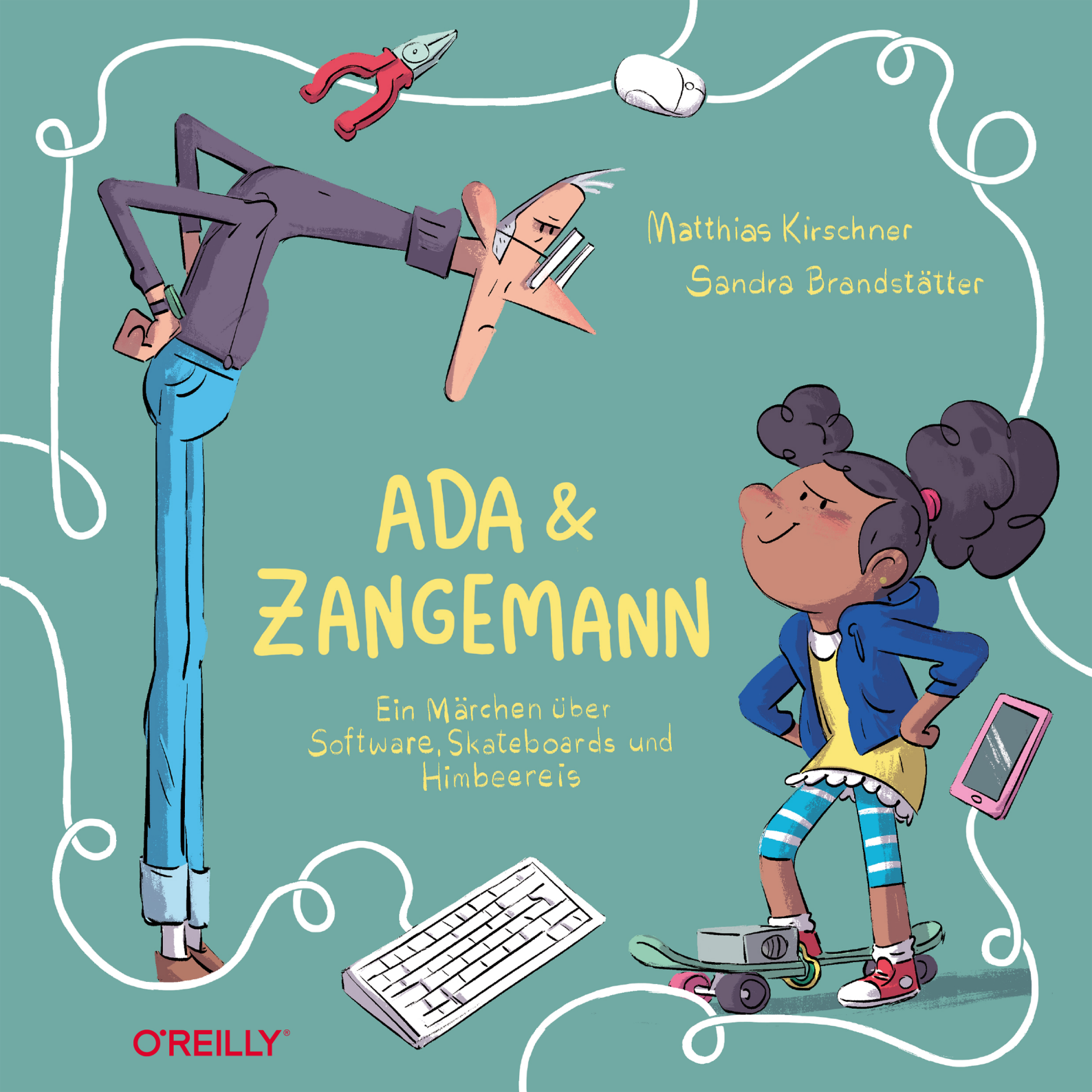




ADA & ZANGEMANN

Ein Märchen über
Software, Skateboards und
Himbeereis

O'REILLY®

Autor: Matthias Kirschner
Illustrationen: Sandra Brandstätter

Lektorat: Wiebke Helmchen und Ariane Hesse
Korrektur: Sibylle Feldmann, www.richtiger-text.de
Satz: Veronika Schnabel
Umschlaggestaltung: Sandra Brandstätter und Veronika Schnabel
Farbassistenz: Olga Biryukova, Noémi Sárkány, Nathalie Scattolon, Kristina Haidinger, Jasmin Schlögl
Herstellung: Stefanie Weidner, Frank Heidt
Druck und Bindung: Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, 39240 Calbe (Saale)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:
Print 978-3-96009-190-5
PDF 978-3-96010-628-9

1. Auflage 2022
© 2022 dpunkt.verlag GmbH
Wieblinger Weg 17
69123 Heidelberg

Dieses Kinderbuch erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-SA 3.0 DE,
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>

Dieses Buch erscheint in Kooperation mit O'Reilly Media, Inc. unter dem Imprint »O'REILLY«.
O'REILLY ist ein Markenzeichen und eine eingetragene Marke von O'Reilly Media, Inc. und wird mit Einwilligung
des Eigentümers verwendet.

Hinweis:
Der Umwelt zuliebe verzichten wir auf die Einschweißfolie.

Schreiben Sie uns:
Falls Sie Anregungen, Wünsche und Kommentare haben, lassen Sie es uns wissen: kommentar@oreilly.de.

5 4 3 2 1 0

Papier
plus⁺
PDF.

Zu diesem Buch – sowie zu vielen weiteren O'Reilly-Büchern –
können Sie auch das entsprechende E-Book im PDF-Format
herunterladen. Werden Sie dazu einfach Mitglied bei oreilly.plus⁺:

www.oreilly.plus

Matthias Kirschner

Sandra Brandstätter

ADA & ZANGEMANN

Ein Märchen über
Software, Skateboards und
Himbeereis



Es war einmal ein kleines Mädchen namens Ada. Ihre Familie war so arm, dass all ihr Erspartes in eine Keksdose passte. Sie hatten kein Geld, um in einer richtigen Wohnung zu leben. Stattdessen wohnten Ada, ihre Mutter und ihr kleiner Bruder Alan in einer Hütte in der Nähe eines Schrottplatzes am Rande der Stadt.





Weit weg, am anderen Ende der Stadt, lebte ein berühmter Erfinder namens Zangemann. Der war unermesslich reich. Kein Papierblatt dieser Welt war groß genug, um seinen Kontostand mit all den Ziffern und Nullen darauf auszudrucken. Er wohnte in einem riesigen Haus mit Schwimmbad und Wasserrutsche, vielen Treppen, Türmen, Hunderten von Fenstern und so vielen Zimmern, dass er sich regelmäßig selbst darin verirrte. Zangemanns Anwesen befand sich hoch oben auf einem Berg. Von dort konnte er über die ganze Stadt blicken.

Schon als Kind hatten Zangemann Computer fasziniert. Da waren es noch riesengroße Maschinen mit vielen Kabeln und lauten Lüftern. In der Schule träumte der kleine Zangemann oft davon, was er mit den Computern alles machen würde, wenn sie nur etwas kleiner wären – klein genug, um sie in die verschiedensten Geräte einzubauen. Als Erstes würde er einen Computer in sein Skateboard einbauen, damit es beim Fahren coole Geräusche machen könnte – wie eine Feuerwehrsirene oder ein Raketenstart. Und er würde Eismaschinen erfinden! Der Computer könnte die tollsten Sorten mischen und das Eis automatisch verkaufen. Die Maschinen würden an jeder Straßenecke stehen, und er könnte sich sein Lieblingseis holen, wann immer er Lust hätte. Außerdem würde er einen Aufräumroboter und eine Bausteine-Sortiermaschine bauen, damit sein Zimmer immer schön aufgeräumt wäre. Zangemann hatte jeden Tag neue Ideen. Er konnte an nichts anderes denken.

Und tatsächlich: Je größer Zangemann wurde, desto kleiner wurden die Computer. Als er schließlich die Schule verließ, waren sie so klein, dass sie in seine Hosentasche passten. Die kleinsten fanden sogar auf seiner Fingerkuppe Platz.