

JAKUB VALENTA
BARBORA VORÁČOVÁ

AJŤÁCKÁ DETEKTIVKA

EGYPTSKÁ ZÁHADA



Albatros

Ajtácká detektivka Egyptská záhada

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.albatros.cz
www.albatrosmedia.cz



Jakub Valenta, Barbora Voráčová
Ajtácká detektivka – Egyptská záhada – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2025

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

ALBATROS  **MEDIA**

**AJŤÁCKÁ
DETEKTIVKA
Egyptská záhada**

JAKUB VALENTA
BARBORA VORÁČOVÁ

**AJŤÁCKÁ
DETEKTIVKA
Egyptská záhada**

Albatros



Chcete, aby příběh této skvělé knihy pokračoval i potom, co ji dočtete? Tak ji pusťte dál do světa! Vše potřebné se dozvíte na **www.restorio.cz**.

Albatros Media podporuje udržitelný rozvoj, který vrací použitým věcem smysl. On-line antikvariát Restorio vaše knihy odkoupí a zaplatí vám ihned – nečekáte, až se prodají. Získané peníze si můžete nechat, nebo si vyberete charitu, kterou jimi podpoříte. V tom případě navýší Restorio částku o 20 %.

OBSAH

KAPITOLA 1	9
• ZPÁTKY NA ZAČÁTEK • VALERIAN DRAKE & CO.	9 15
V této lekci se dozvíš, co tě během čtení čeká, co všechno se můžeš s knihou naučit, kam zadávat kódy z úkolů a další důležité věci. Nainstaluješ si do telefonu aplikaci na skenování QR kódů , naprogramuješ animaci ve scratchi a také budeš pracovat s google diskem .	
KAPITOLA 2	25
• TAJNÉ PÁTRÁNÍ • NOVÝ PŘÍPAD • KÁHIRA VOLÁ	25 32 44
Pátrání tě zavede na instagram a vstoupíš i do světa AI . Poradíš si s tabulkou v Google sheets a informace z ní převedeš do grafu.	
KAPITOLA 3	49
• V OBLACÍCH • WELCOME TO CAIRO • PÁTRÁNÍ ZAČÍNÁ • CAITLYN • OKO PODSVĚTÍ	49 54 60 62 71
Naprogramuješ si hru , vyzkoušíš si práci s google mapami a čeká tě příprava prezentace v Google slides .	

KAPITOLA 4 77

- BRÁNA ORIENTU 77

Vyzkoušíš si práci s aplikací **Merlin Bird ID**, natočíš podcast v aplikaci **Riverside** a na závěr zabrousíš do **programování v Pythonu**.

KAPITOLA 5 93

- CHEOPSOVA PYRAMIDA 93
- KÁHIRSKÁ POLICIE 99
- STOPY 102
- OPERACE POUŠTNÍ LIŠKA 104
- JOSEPHŮV DENÍK 109

Seznámíš se s aplikací **Gamma**, vytvoříš vlastní **překladač v Pythonu** a pak se zcela ponoříš do šifrovacího jazyka.

KAPITOLA 6 117

- TAJNÁ AUKCE 117
- MR. NOBODY 119
- DEN D 123
- POSLEDNÍ STOPA 126
- VĚZENÍ 129
- NOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ 131

V této lekci budeš potřebovat vytvořit grafický návrh a pomohou ti **editory Canva, Gimp, Photopea** nebo nějaký AI nástroj.

SLOVNÍK IT POJMŮ 137

PODĚKOVÁNÍ 140

O AUTORECH 141

VZDĚLÁNÍ BUDOUCNOSTI 142

KAPITOLA I

ZPÁTKY NA ZAČÁTEK

Sofie a Ben jsou nejlepší kamarádi a taky ti nejlepší detektivní pomocníci, jaké si jde vůbec představit. Benův mozek je v podstatě biologická zbraň. Dokáže totiž zpracovat téměř cokoli s čísly, písmeny nebo kódy. Když sedí u počítače, připadá si opravdu sám sebou. Je to superhrdina jedniček a nul a dokáže vyluštit jakoukoliv šifru, odhalit podvod nebo hacknout webovou stránku podle libosti. Virtuální prostor internetu je jeho místem, a kdyby neměl Sofii, snad by ani do reálného světa nezavítal. Sofie udělala s Benem dohodu – on ji bude učit pracovat s počítačem, protože jejím snem je stát se hackerkou, a ona zase bude Bena na oplátku brát ven, aby se trochu vyvětral. Mezi lidmi, do přírody, někdy aspoň na zahradu... Prostě aby ho stále neosvěcovala jen záře monitoru, ale třeba i slunce. Aspoň trochu. Ben tuto část jejich dohody vnímal spíš jako nepříjemnost navíc, ale souhlasil. Sofie mu totiž představila nebezpečně vysoký počet relevantních zdrojů, které tvrdily, že pohyb a čerstvý vzduch jsou velmi zásadní pro vývoj lidského těla, zdraví organismu a hlavně myšlení. Ben navíc samozřejmě chápe a respektuje, že okysličování mozku je důležité pro práci na počítači, takže vlastně nebylo

ani tolik těžké ho přemluvit, aby každou jednu hodinu sezení u počítače vystřídal nějaký pobyt a pohyb venku. To je totiž zase Sofiin svět. Jako gymnastka miluje pohyb! Ale je tu ještě něco, co jí podobně zkvalitňuje život – hudba. Když je Sofí sama doma, pustí si hudbu co nejvíc nahlas a tancuje si přesně tak, jak to zrovna cítí. Nejčastěji dost bláznivě. To je chvíle, kdy si připadá opravdu sama sebou. Prostě svobodná.

Ben začal Sofí učit programovat, když se v její rodině stala tragická událost. Rodiče Sofí totiž zahynuli při auto-nehodě a ona zůstala ve vile Vile, jak říkala jejich starému domu obrostlému břečťanem, úplně sama. Tedy ne úplně sama, ale naprosto osamělá. Až z Ameriky za ní přijel strejda Valerian, aby se o ni mohl starat. A někdy k nim na zahradu chodila toulavá kočka Bíba. Ale to nic moc nezměnilo na tom, že se Sofie ve svém nitru cítila úplně sama. Ještě nikdy předtím si nepřipadala tak plná smutku, vzteku, bezmoci a nespravedlnosti... Aby se nepropadala hlouběji a hlouběji do temné jeskyně svého zoufání, Ben ji začal učit pracovat s počítačem. Díky němu mohla aspoň na chvíli myslet na něco úplně jiného než na to, jak moc jí chybějí rodiče. Její hlavu zaplnily plusy, minusy a rovnítka.

Strýc Valerian žil hodně dlouho za oceánem, kde pracoval jako soukromý detektiv. Vyrůstal tam, jeho táta byl Američan a maminka Češka. Po pádu komunismu v roce 1989, to bylo Valerianovi 14 let, se přestěhovali s rodinou do Prahy. Když mu bylo 18, odjel zpátky do Států na stáž a už tam zůstal. Tedy než mu zavolali kvůli neteři Sofii. Podle Bena a Sofí je to hodně oldschoolový detektiv, ale stejně mega cool. Jako by přišel ze světa Sherlocka Holmes: je bystrý, všimne si i těch nejmenších detailů a jeho

superzbraní je logika. Nenechá se zmást tím, že něco na první pohled vede určitým směrem. Moc dobře ví, že zdání klame a že je nejprve nutné shromáždit všechny stopy a pak nechat působit mocný nástroj každého detektiva – jeho intuici. A to je zase něco, co učí děti on. Tříbit myšlení, soustředit se na detaily, nahlížet věci z nečekaných úhlů a hlavně věřit svému nosu. V něm totiž často zašimrá, když něco „nesedí“. Nebo můžeme mít pocit, že něco už zdálky „smrdí“, a to pak znamená, že je třeba zanorit hlavu hlouběji do případu a hledat dál. Valerian taky dětem ukazuje, že být zbrklý a netrpělivý detektivní práci nesvědčí, je třeba trénovat pozorovací talent a analytické myšlení, které jsou důležité i pro práci s počítačem a technologiemi obecně. Řešit případ se totiž podobá skládání puzzle – potřebujete spojit správné dílky a předvídat, jak bude výsledný obraz nakonec vypadat.

ÚKOL Č. I: ARCHIVACE



Nainstaluj si do telefonu aplikaci na skenování QR kódů. Bude se ti hodit při všech úkolech. Hned u toho prvního můžeš díky ní nahlédnout do několika případů, které řešili hrdinové tohoto příběhu. Naskenuj kód a začti se!

Když se Valerian dozvěděl, že jeho neteř přišla o rodiče, sbalil kufry a přiletěl do Česka. Sám neměl děti

ZÁSADNÍ DOVEDNOSTI



SÍLA (STĚHOVÁK Z NÍ NEBUDE)



OBRATNOST (CHCETE SALTO?)



CHARISMA (JE MOC MILÁ)



SPOLUPRÁCE (ROZUMÍ LIDEM)

INVENTÁŘ



SOFIE HAKLOVÁ

VZHLED A POZNÁVACÍ ZNAMENÍ

POZOROVATEL

SLUCHÁTKA
FURT

NĚKDY SMUTNÁ

CO NA SRDCE,
TO NA JAZYKU

SVETR PO MÁMĚ

HODNĚ MLUVÍ

ČASTO CVIČÍ

TYKLE LEGINY NOSÍ
SNAD I DO POSTELE

OBLÍBENÉ BOTY
S FRIZKOU



a s teenagery to vůbec neuměl, ale docela brzy našli se Sofii společnou řeč. Dívka mu totiž dala svou důvěru a šanci ji poznat, zatímco on se jí snažil věnovat pozornost, jak jen dovedl. Po pravdě, mohl to dělat o něco citlivěji, ale prostě to lépe neuměl. Sofí začala mít strejdu ráda, i když je to bručoun a neumí moc mluvit o svých pocitech. Když Valerian zjistil, že na smrti jeho sestry a švagra něco nehraje, neteř se nedala odbýt a rezolutně trvala na tom, že bude záhadu vyšetřovat spolu s ním. A samozřejmě s Benem, protože to on je ten pravý mistr Nerd, krotitel počítačů. Sofie se od něj jako jeho učednice snažila všechno okoukat, pochopit a postupně se stala Benovou pravou rukou. Tímto způsobem vznikl detektivní tým snů, který vyřešil velmi nebezpečný případ vraždy Sofiiniých rodičů a také velkého obchodu s identitou.

Od té doby uplynuly dva roky a detektivní kancelář VALERIAN DRAKE & CO., jak se nazvali, vyřešila postupně šest dalších případů. Chceš vědět, co je čeká dál?

ÚKOL Č. 2: ZAČÍNÁME



Tvým druhým úkolem je podívat se na video, které pro tebe připravili samotní tvůrci příběhu. Dozvíš se v něm, co tě čeká a nemine – kam zadávat kódy, co všechno se s knihou můžeš naučit a kde můžeš pokračovat dál.

ZÁŠADNÍ DOVEDNOSTI



UČITEL (UMÍ VYSVĚTLOVAT)



ŘEŠITEL (CHÁPE SOUVISLOSTI)

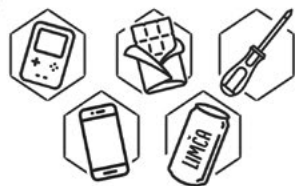


KOMPY (NASETUPUJEM BRIDGE?)



SPORT (CO SE RADŠI PROJÍT?)

INVENTÁŘ



BENJAMIN MÁLEK

VZHLED A POZNÁVACÍ ZNAMENÍ



POŘÁD
PŘEMÝŠLÍ

NOSÍ JE
ODMALČKA

KÉŽ BY NEMUSEL
MOC MLUVIT

OD SOFIE
K NAROZKAM

UMÍ
NASLOUCHAT

VŠECHNO
SPRAVÍ

KDYŽ JE
NERVOZNÝ,
BOJÍ HO BŘICH

JENOM BÍLÝ,
ŽÁDNÝ JINÝ