

Отбиваясь от назойливых посетителей магазина, Александр обычно делал это, чтобы внести немного острых ощущений в свою обыденную жизнь.

В его глазах Хэкмен и Снайп были людьми, которые использовали возможности, чтобы улучшить свою жизнь.

Мистер Хэкмен преуспел, просто изменив свою стратегию с покупателя на предпринимателя, что, вероятно, объясняется его огромным жизненным опытом.

Сандра потерпела некоторую неудачу, поскольку ушла сразу после того, как поняла, что не может продать себя. Что можно ожидать от человека, который только что стал в какой-то степени взрослым?

Причина ее "некоторой" неудачи в том, что прямо у кровати Александра лежит обнаженное тело Снайп, полуприкрытое одеялом.

После флиртового прощания с обладательницей болтающейся ноги, он просто позвал смущенную Сандру занять ее место, а остальное уже история.

Прямо у ее лба лежала записка, на которой было написано число 28. Счет начался неделю назад с момента их первого свидания, и это заставляло их не останавливаться на достигнутом в постели.

Может быть, она просто хотела принять свою роль золотоискательницы, в то время как он играл роль богача.

В любом случае, Александр получил удовольствие и вернулся к более серьезным вещам в своей жизни.

Александр не переставал любоваться своей работой на кровати, пока возился с компьютером.

Он с юности увлекался кодированием и с удовольствием разбирался в последовательности программ и программных ошибках.

Он взламывал программы и приложения еще до того, как хакеры стали популярными.

Пока его сверстники росли, как любой другой ребенок 80-х или подросток 90-х, он предпочитал возиться с технологическими мозгами.

Прелесть его заключалась в том, что он не был таким сложным и загадочным, как человеческий мозг, но все равно был сложным и логически выводимым.

После того как Гейтс и Джобс популяризировали устройство, Александр пошел по стопам своего отца, так как ранее следил за усовершенствованием программ.

От калькуляторов до симуляторов и интеллекта - по его мнению, усовершенствования в компьютерном программировании были феноменальными.

Александр довел это наблюдение до конца, пройдя курс высшего образования и заработав большие заслуги, чтобы работать в знаменитой Силиконовой долине.

Это был прыжок из Силиконовой долины в Кремниевую, где он наблюдал, как создавалась Супермагистраль Интернета, как создавалась Всемирная паутина, как поднимались интернет-компании и как лопнул интернет-пузырь.

Он не задерживался надолго ни в одной компании, поскольку стремился к разнообразию и открытиям. Его навыки и квалификация облегчали постоянную смену работы.

Александр перескакивал от одной причудливой идеи компании к другой и знакомился с амбициями своих многочисленных начальников и тем, как они видят развитие компьютерной отрасли.

То, что тогда казалось ему невероятным, впоследствии превратилось в Minecraft, технологию захвата движения, 3D-анимацию, Alexa и Siri.

Конечно, другие программные инициативы не имели успеха или возможного развития.

Плодовитое портфолио Александра принесло ему не только впечатляющие навыки, но и славу. Она не была хорошей, особенно когда пузырь лопнул.

Все те амбициозные небольшие компании, в которые он ввязался, стали банкротами, и кто-то возложил вину на него.

Это могли быть люди, которых уволили и которым некуда было идти.

Видя, как он добивается высоких должностей, в то время как они борются за вакантные места, они, должно быть, испытывали душевный дисбаланс.

Равнодушный и апатичный, каким он и был, он не обращал внимания на эти вещи и просто занимался своими делами.

Именно лопнувший пузырь вдохновил его на инвестирование, и именно поэтому он стал тем, кому позавидовал бы такой трудяга, как Хэкмен. Он получил спокойную и эффективную программу Etoro раньше других. (Etoro - инвестиционная компания)

В конце концов, Александр получил от Кремниевой долины почти все, что хотел, и решил стать загадочным затворником в Силиконовой долине.

Все время, пока он работал в технологических компаниях, он собирал дефекты программ. Это можно даже считать его истинной целью прихода в этот бизнес.

Он открыл CREED, переоборудовав старый магазин своего деда, и стал тем, чем он является сегодня. Он не продавал много, но с годами у него накопились запасы.

Хаос и беспорядок в конце концов превратились в организованный интерьер, напоминающий дворовую распродажу.

Время, проведенное в разработке, и его пальцы, печатающие на многих клавишах клавиатуры, в конце концов привели его к странному желанию печатать и просто расслабиться.

То, что у него есть, - это эквивалент того, что есть у большинства солдат. В то время как солдаты носят с собой травмы, он носил с собой привычку.

Даже теперь, когда он был в некоторой степени на пенсии, у него было желание заглянуть в компьютер и набрать текст, забыв о красоте на кровати.

Коды, команды и последовательности, набранные зеленым шрифтом на черном фоне, не имели никакого смысла для человека с компьютерной логикой.

Все это было лишь одной версткой и перепечаткой любой впечатляющей, непонятной или специальной команды, которую Александр видел в свое время. Запуск или функционализация ее в любую программу или софт вообще ни к чему не приведет.

После раннего выхода на пенсию в 25 лет он годами занимался ерундой, так что бессвязная последовательность кодов перед ним эквивалентна 20 годам рассеянного кодирования.

В ней уже насчитывается 1 миллиард или даже больше символов, что делает ее настоящим достижением.

Для других его время и энергия были просто потрачены на ерунду, но для Александра все было наоборот, потому что он хотел симитировать теорему о бесконечных обезьянах*.

И это ему удалось с разной степенью успеха и удивления.

Теорема о бесконечных обезьянах утверждает, что абстрактная обезьяна, ударяя случайным образом по клавишам пишущей машинки в течение неограниченно долгого времени, рано или поздно напечатает любой наперед заданный текст, например, полное собрание сочинений Уильяма Шекспира.

Фактически, обезьяна почти наверняка напечатает все возможные конечные тексты бесконечное число раз.

Однако вероятность того, что обезьяны, заполнившие всю наблюдаемую вселенную, напечатают одно полное произведение, например, "Гамлета" Шекспира, настолько мала, что вероятность этого крайне мала, но "технически не равна нулю".

Поскольку вероятность того, что одна обезьяна не потерпит неудачу, уже есть, что если бы обезьян было бесконечное множество?

Бесконечное количество обезьян, которые бесконечно набирают бесконечное количество строк. Конечно, одна из этих обезьян в результате получила бы ответ на все мыслимые и немыслимые вопросы.

Шансы на то, что это произойдет, были бы чрезвычайно малы, но "технически не равны нулю".

Александр оставалось только бросить печатную машинку ради клавиатуры и рассеянно набирать свой путь к обезьянам.

Из всех странных комбинаций команд он не напечатал ни Гамлета, ни фразы о Боге, но он все еще успешно справлялся с аномалиями, ошибками, вредоносными программами и случайными вирусами.

В каком-то смысле это был еще один источник для пополнения его коллекции неисправных программ.