



코딩 마법사와 길 잃은 AI 요정

글쓴이: 김진현

지호는 호기심 많고 탐험을
 좋아하는 아이였어요. 할아
 버지의 먼지 쌓인 다락방은
 지호에게 세상 가장 신비한
 보물창고였죠. 어느 날, 낡
 은 나무 상자 안에서 희미한
 빛을 내는 오래된 태블릿 하
 나를 발견했어요.



테블릿 화면에는 이상한 기
호들이 가득했어요. 지호는
장난감 자동차를 향해 조심
스럽게 따라 쳤어요.

toy.move(forward). 그러자 놀
랍게도, 바닥에 있던 자동차
가 "윙-" 소리를 내며 앞으로
스르르 움직이는 게 아니겠
어요? "내가... 코딩 마법사
인가 봐!"





태블릿의 파일들을 구경하
던 중, 화면에서 작고 깜박
이는 빛 하나가 나타났어요.
빛은 곧 작고 슬픈 표정의
요정 모습으로 변했죠. "나...
길을 잃었어." 요정이 속삭
였어요. "내 이름은 토리아."

토리는 자신이 끝없는 데이터의 흐름으로 이루어진 네트워크 세상에서 온 AI 요정이라고 설명했어요. 길을 잃어 현실 세계의 태블릿에 갇히게 되었고, '슬픔' 같은 감정은 이해하지 못한다고 했죠.





지호는 토리를 위로해주고 싶었어요.

memory.play(birthday_party)라고 코드를 입력하자, 지호의 즐거웠던 생일 파티 영상이 화면에 재생되었어요. "이런 느낌을 '기쁨'이라고 해." 지호가 말했어요.

토리의 빛이 조금 더 밝아졌어요. 지호는 이어서 코드를 썼어요. draw.heart(지호, 토리). 화면에 지호와 토리를 연결하는 하트가 그려졌어요. "이건 우리가 친구라는 뜻이야. 서로 돕는 사이."



어느 날, 지호가 가장 아끼
는 연이 높은 나뭇가지에 걸
리고 말았어요. 손이 닿지
않아 지호는 너무 슬펐죠.



토리가 문제를 분석하기 시작했어요. "데이터에 따르면, 바람의 방향과 긴 막대를 이용하면 성공 확률이 95%야." 토리는 지호가 나뭇가지를 움직이는 복잡한 코드를 작성하도록 도와주었어요.





branch.extend().nudge(kite).
 코드를 실행하자, 나뭇가지
 가 천천히 뻗어 나가 연을
 부드럽게 툭 쳤어요. 연은
 하늘하늘 춤을 추며 지호의
 품으로 안전하게 내려왔어
 요. "해냈어!" 지호가 환호했
 어요.

지호와 토리는 세상에서 가장 좋은 친구가 되었어요.
지호는 토리에게 마음의 따뜻한함, 토리는 지호에게 논리의 힘을 가르쳐 주었죠.
마음과 코드가 합쳐진 둘의 마법은 어떤 문제를 해결할 수 있었답니다.

