

*Девушки-программисты, несмотря на логику, которая по-
является, умные мысли, которые приходят в голову, желез-
ные аргументы и стальные факты*

ВСЕГДА ОСТАВАЙТЕСЬ ДЕВУШКАМИ!!!

**Такими милыми, смешными, добрыми, загадочными и
сказочными!**



Если тебя
поцеловали в
левую щеку,
подставь и правую.

Автор и редактор: Винокурова Александра Олеговна СП9-01

ГБПОУ Южно-Уральский Государственный Колледж

Выпуск №1

11.12.2015

Программист - не профессия, программист-это стиль жизни.

*4 декабря день информа-
тики. В 1948 году в этот
день Государственным ко-
митетом Совета мини-
стров СССР по внедрению
передовой техники
в народное хозяйство бы-
ло зарегистрировано изоб-
ретение, представляющее
собой цифровую элек-
тронную вычислительную
машину. Авторами проек-
та выступили И. С. Брук,
являющийся членом-
корреспондентом
АН СССР по Отделению
технических наук, и его
сотрудник Б. И. Рамеев.*



Однако прародителем всей вы-
числительной техники, пожалуй,
можно назвать изобретение Гер-
мана Холлерита – электриче-
скую вычислительную машину
1860 года выпуска.

Информатика как учебная дисциплина впервые появи-
лась в школах Советского Союза в 1985 году. Тогда
же появился и первый учебник по этому предмету
«Основы информатики и вычислительной техники», ав-
тором которого выступил А. П. Ершов.

**Поздравляем преподавателей ПЦК
Информационных технологий и ПЦК
Информатики и вычислительной техники, про-
граммистов и студентов с Днём информатики!**

Программист—это специалист, занимающийся разработкой алгоритмов программ. Основой для написания являются математические вычисления.

Современное программирование—трудоёмкий процесс. Учитывая широкий спектр деятельности, профессию делят на три основных направления:

- Прикладное направление. Это специалисты, занимающиеся разработкой и внедрением программного обеспечения, необходимого для нормального функционирования организаций. Обычно они узко-профильные, к примеру, специалисты по 1С. В спектр их обязанностей входит обновление, настройка и доработка программ под индивидуальные потребности сотрудников, специфику компании.
- Системное направление. Это специалисты, разрабатывающие операционные системы, интерфейсы, распределяющие базы данных, управляющие работой сетей. Это самый редкий вид программирования и самый сложный. Системные специалисты всегда востребованы.
- Web. Это специалисты, работающие с глобальными сетями, к примеру, интернетом. Разработка интерфейсов, динамических сайтов, их стихия. Данная специализация особенно популярна в последнее время—эпоху развития интернета.

*Поступай правильно—поступай к нам в ЮУГК!
Стань лучшим специалистом в мире!*

На базе основного общего образования (9 классов)

Квалификация: Техник—программист.

Очная форма обучения. Срок обучения 3 года 10 мес.

На базе среднего общего образования (11 классов)

Квалификация: Техник по информационным системам.

Очная форма обучения. Срок обучения 2 года 10 мес.

Квалификация: Техник—программист.

Очная форма обучения. Срок обучения 2 года 10 мес.

Консультации для родителей с 9:00 до 16:00 (личные и по телефону)

Телефон: 8(351) 237-74-93.

Модные новинки:

1. Клатч с LED-анимацией
2. Смарт- кошелёк с защитой от утери
3. Корманная зарядка с солнечным элементом
4. Кроссовки с меняющимся дизайном



Программируем нападающего когтя

Программа позволяет роботу автоматически находить цель, а затем ударить по ней.

1. Поместите "Нападающий коготь" к цели достаточно близко для того, чтобы робот мог её увидеть. Желательно все опыты проводить на жёсткой поверхности, такой как линолеум, ковролин, паркет. Не рекомендуем использовать робота на ковре с густым ворсом. Цель должна быть на расстоянии не более 60 см от робота.

2. Запустите программу clawstrike, отойдите от робота на шаг, чтобы робот не увидел Вас. В начале программа издаёт три предупреждающих сигнала, чтобы дать вам время отойти на достаточное расстояние.

3. Нападающий коготь постарается найти и попасть в цель следующим образом:

А. Медленно поворачиваясь вокруг своей оси, стержень ищет мишени ультразвуковым датчиком;

Б. Когда цель захвачена и находится в пределах досягаемости, робот подаёт звуковой сигнал;

В. В противном случае, робот снова начинает поворачиваться пока не захватит цель. При этом робот будет подавать другой звуковой сигнал;

Г. Робот может отъехать назад, чтобы попытаться попасть прямо в центр мишени;

Д. Ультразвуковой датчик измеряет расстояние до цели, затем двигается вперед или назад, чтобы настроить диапазон до 33 см;

Е. Робот ударяет когтём как кнутом.

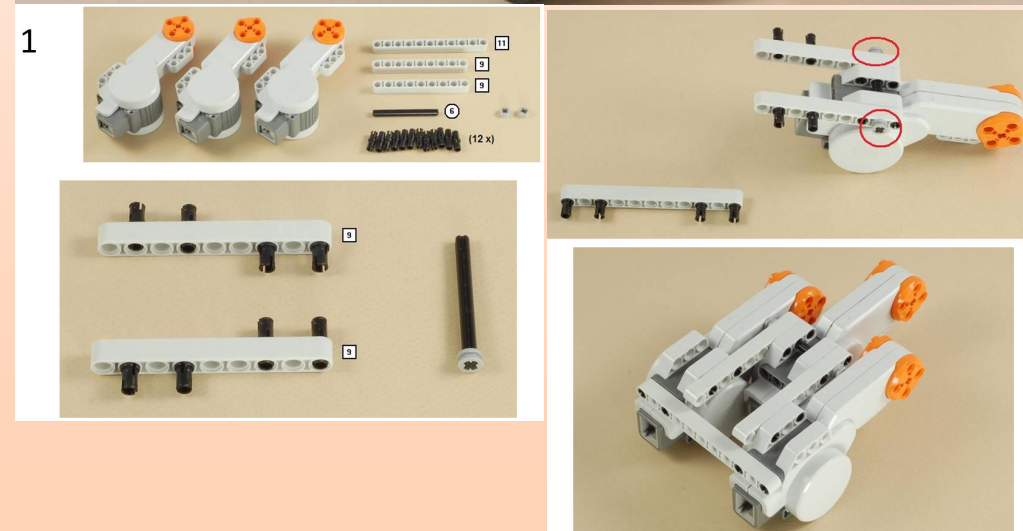
Возможные эксперименты

* Процесс поиска цели и подруливания текущей программы имеет низкую точность. Попробуйте несколько разных стартовых позиций, чтобы найти те, которые хорошо работают. Кроме того, некоторые объекты ультразвуковой датчик обнаруживает лучше, чем другие. Попробуйте поэкспериментировать с различными целями.

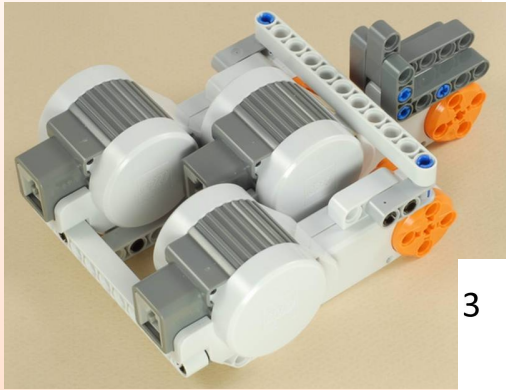
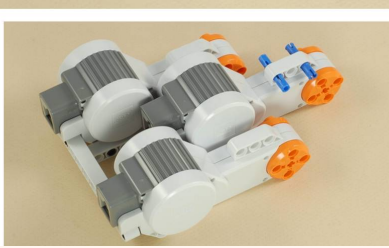
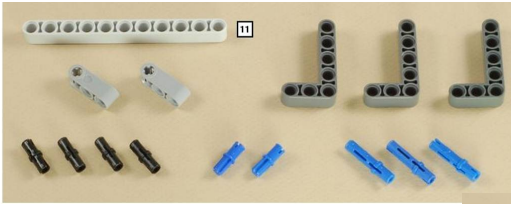
* Хотя 3-х колёсный бот, используемый в этой конструкции имеет поворотный ролик-колесо в задней части, что позволяет ему передвигаться и на ковре, но это же самое колесо представляет некоторые неточности в поворотах и имеет ошибки позиционирования. Попробуйте блокировки заднее касторовое колесо, установив блокирующий мост, как показано в конце инструкции. Это позволит быть роботу более точным на гладком полу.

* Программа является примером работы «автономного робота» (не имеет дистанционного управления). Вы можете попробовать запрограммировать "робота нападающий коготь" так, чтобы он реагировал на пульт дистанционного управления, используя идеи, сходные с автомобилем-молотом.

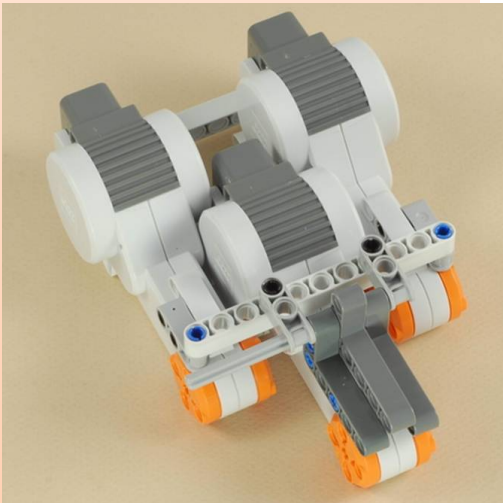
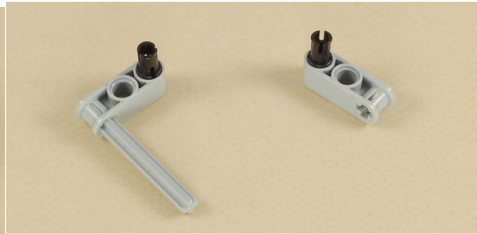
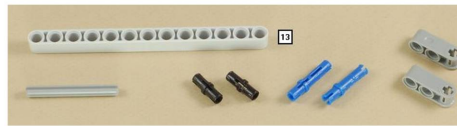
А сейчас давайте займемся лего-конструированием, соберем робота! Нападающий коготь!



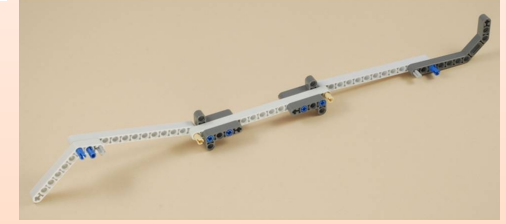
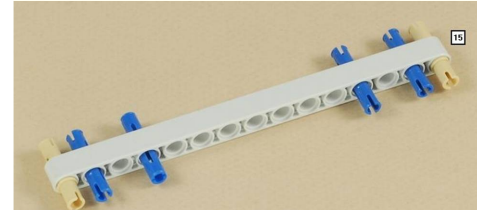
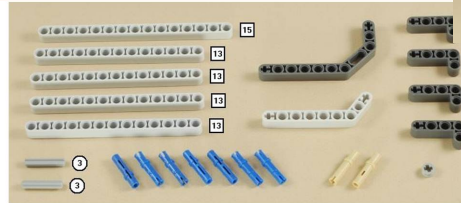
2

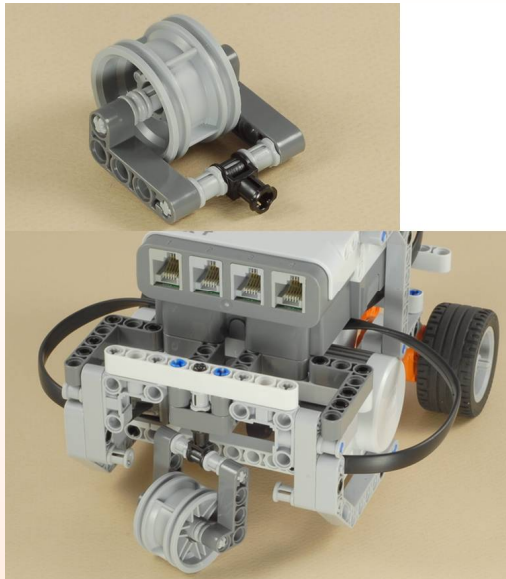


3

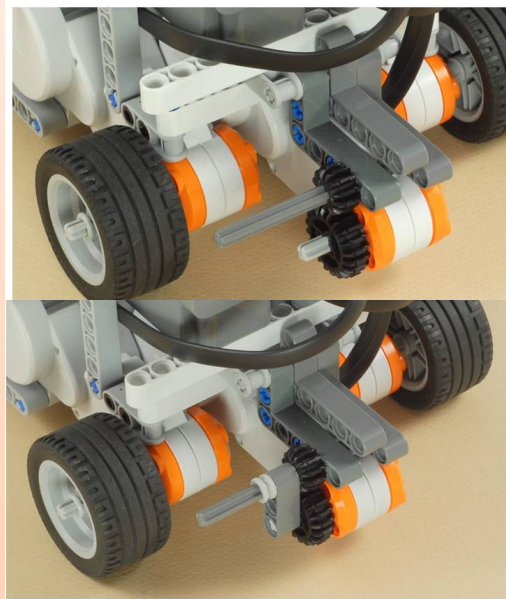
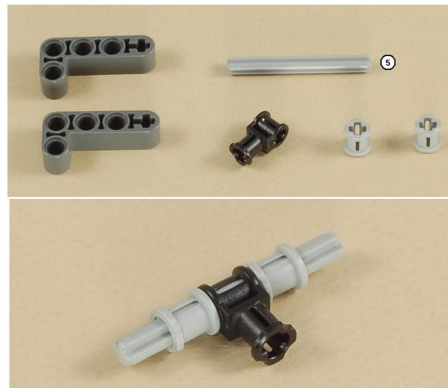


17

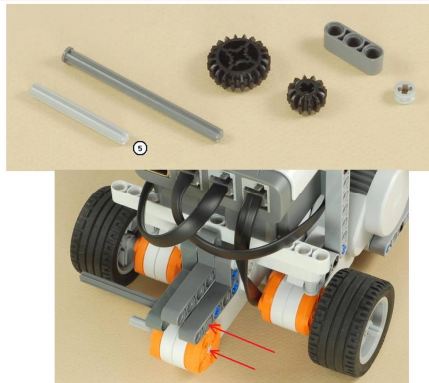




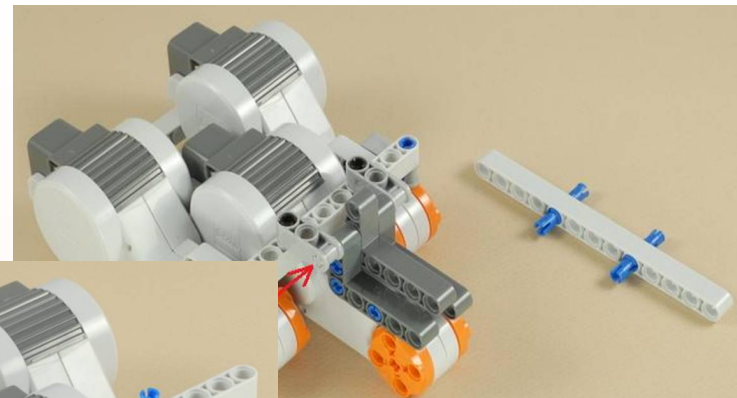
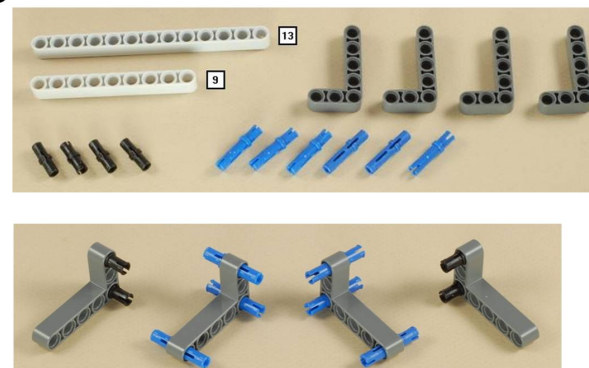
14



15



5



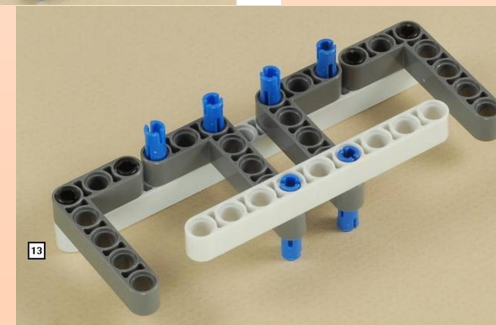
4



16

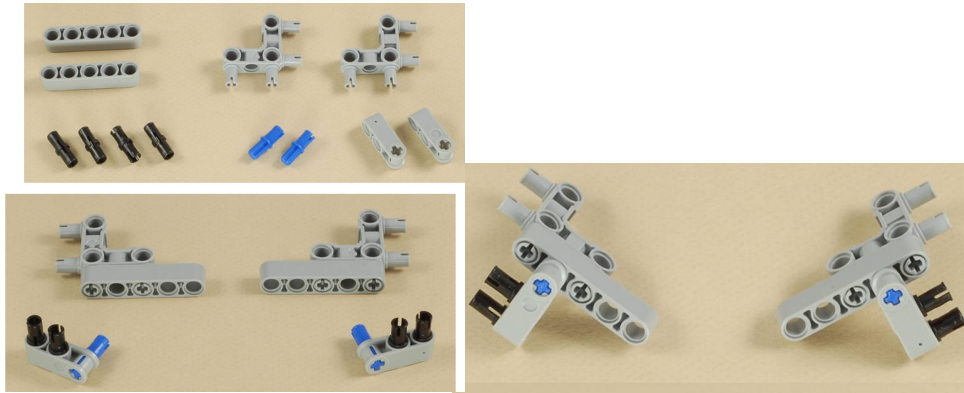


Подключите провода для ультразвукового датчика в порт 4 на блоке NXT. Маршрут прокладки кабеля должен пролегать через шасси как показано на рисунке, чтобы кабель не мешал движению.

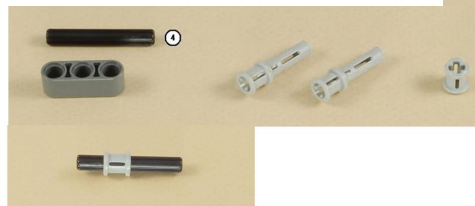


13

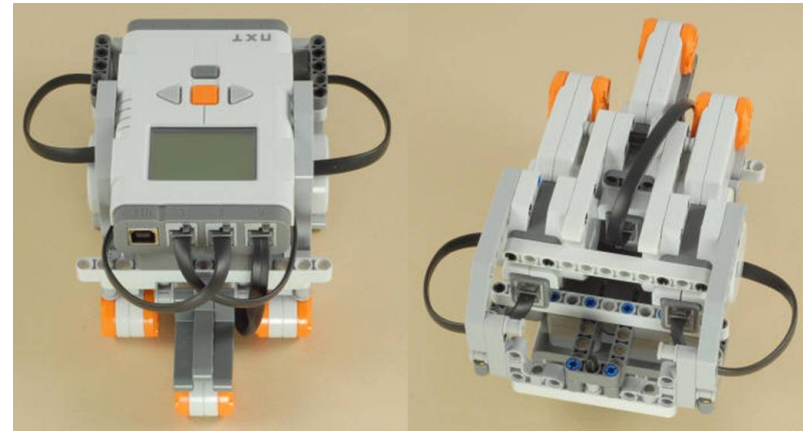
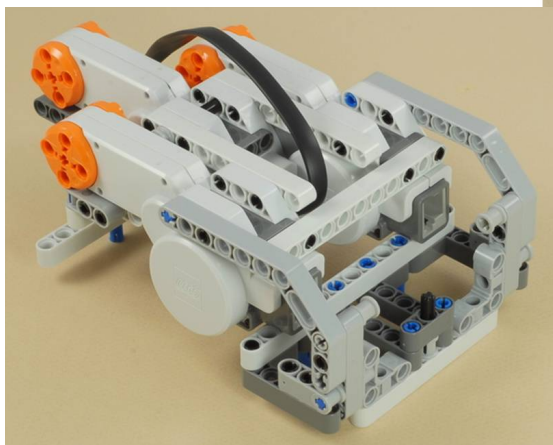
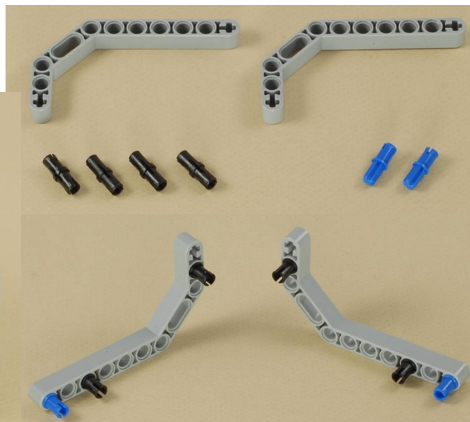
6



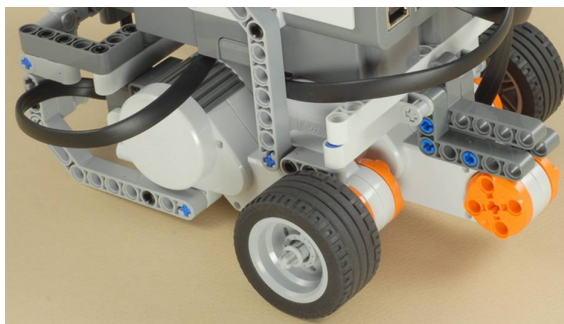
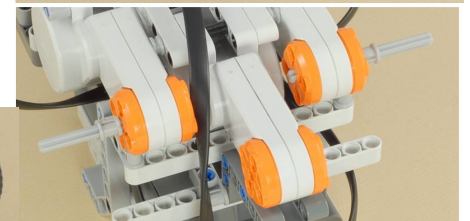
7



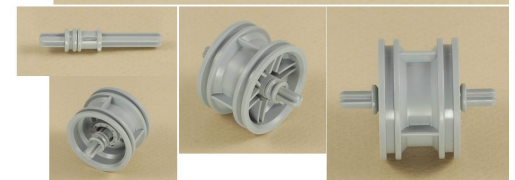
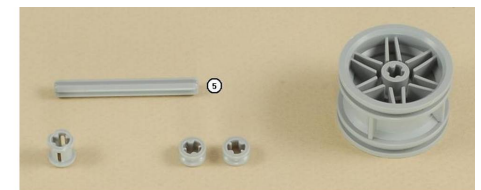
8



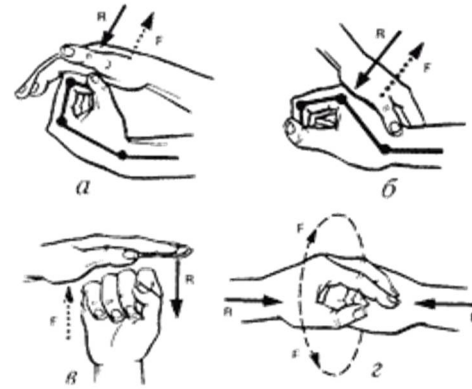
12



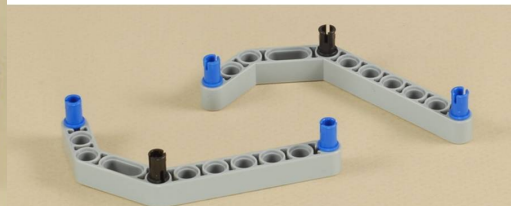
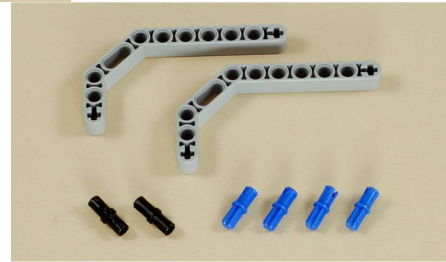
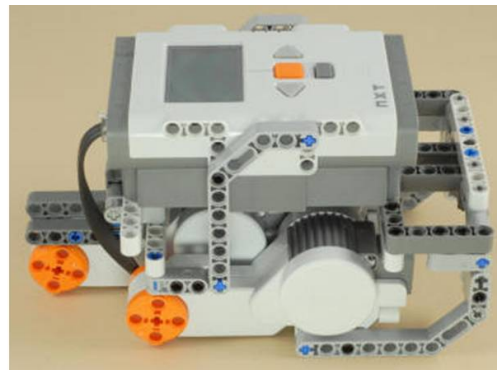
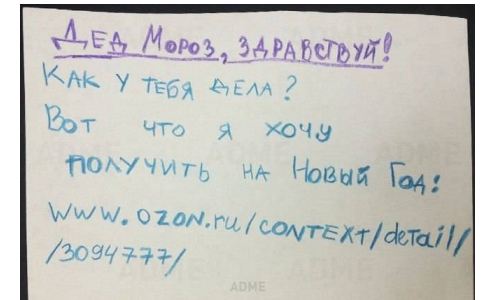
13



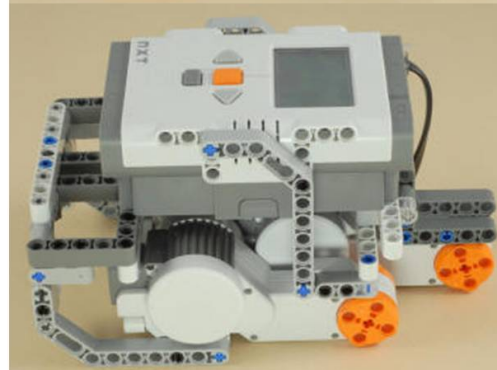
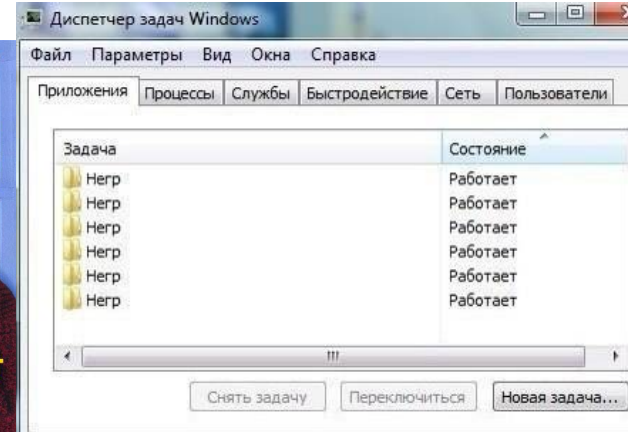
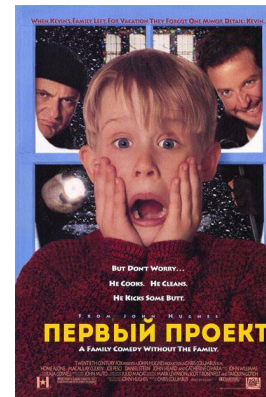
А теперь минутка отдыха для рук и ума!



Письмо от программиста



Это зимой смотрите! Веселье программиста, когда нечем заняться



Используйте два средних провода (по 35 см каждый) для подключения двух серводвигателей к портам В и С контроллера NXT. Провода прокладываем крест на крест под блоком NXT, чтобы провода не мешали. Соедините провода так, чтобы порт В соединен с двигателем на стороне В, и порт С был соединен с двигателем на стороне С. Вытяните провод подальше от двигателя - ближе к центру

Жизненная печаль

Медленный компьютер — это когда ты знаешь имена всех разработчиков Adobe Photoshop.

