

Iestāšanas kursos.

Bez pārrunām tiek uzņemti:

- lietišķajās nodaļās skolēni sākot ar 5.klasi;
- programmēšanas sākuma un pamatnodaļās olimpiāžu godalgu ieguvēji un skolēni ar teicamām atzīmēm matemātikā (tas, kurš vēlas iestāties, uzrāda administrācijai diplomu vai liecību);
- programmēšanas sākuma un pamatnodaļās citu nodaļu audzēkņi, kas saņēma pasniedzēju rekomendācijas.

Citi skolēni tiek uzņemti pēc pārrunu vai iepazīšanas programmēšanas nodarbību rezultātiem. Uz šīm nodarbībām tiek aicināti 6.-11.klašu skolēni (gan kursu audzēkņi, gan arī tie, kas nav kursu audzēkņi). Skolēni apmēram 1 stundu programmē robotu pārvietošanos, bet pēc tam apmēram 15-20 minūtes risina atjautības uzdevumus.

Vairākas tādas nodarbības notiek visu gadu laikā. Ir jāapmeklē viena no tām. Vienkārši sekojiet reklāmai mūsu mājas lapā. Uz šādām nodarbībām vienmēr ir iepriekš jāpierakstās. Lai to izdarītu, ir jāgriežas pie kursu administrācijas. Tālr.67336035, 26428902.

Spekurss Unity.

Aleksejs Volovoiks

Ja jūs interesē datorspēles, ja jūs vēlētos saprast, kā tiek programmētas datorspēles, tad šis kurss ir domāts jums. Semestra laikā mēs iepazīsimies ar Unity izstrādes vidi un tās trīsdimensiju spēļu izstrādes instrumentāriju. Šodien Unity ir viena no vispopulārākajām platformām. Piemēram, izmantojot Unity, kompānija Blizzard izveidoja vienu no populārākajām spēlēm Hearthstone: Heroes of Warcraft. Uzsākt darbu ar Unity nav sarežģīti, jau pirmajā nodarbībā mēs sāksim konstruēt 3D skatus. Būs pēc iespējas vairāk prakses, sarežģītās teorijas - minimāli. Katram kursu apmeklētājam būs iespēja izstrādāt savu projektu. Pilnīgi pietiek ar programmēšanas pamatu zināšanām. Kā programmēšanas valodu izmantojam C#.

Nāciet, būs interesanti!

Apmācības programmas pamatelementi:

- Apgūstam redaktoru, veidojam vienkāršus skatus.
- Kamera, kameras vadība.
- 3D Studio Max, izstrādājam savus objektus, imponējam objektus.
- Veidojam ainavas. Multi-teksturēšana.
- Sadursmju apstrāde. Fizika.
- Apgaismojums.
- Skriptu rakstīšana. C# programmēšanas valoda.
- Vektori, matricas.
- Animācija. Skeletu animācija.
- Daļiņu sistēmas.
- Spēles personāžu AI. Navigācija.

- Lietotāja saskarne. Skaņa.
- Šeideri.

Viskrievijas skolēnu komandu programmēšanas olimpiādē 2014 uzstājāmie lieliski!

Piecpadsmitā Viskrievijas skolēnu komandu programmēšanas olimpiāde notika 2014. gada 29.-30. novembrī Sanktpēterburgā, Almatī, Barnaulā, Erevānā, Kremenčugā, Taškentā, Tbilisi.

Pēc reģionālo olimpiāžu un interneta atlasē rezultātiem piedalīties tajā tika uzaicinātas vairāk kā 200 komandas. Pirmo vietu ieguva komanda Maskava, SUNC + Intelektuāls #1 (СУНЦ + Интеллектуал #1); **otro – mūsu komanda Progmeistars; Mitišči, Programmētāju skola #1.** Šīs komandas ir apbalvotas ar zelta medaļām. Ar sudraba medaļām tika apbalvotas komandas, kas ieguva attiecīgi ceturto līdz septīto vietu. Ar bronzas medaļām apbalvotas komandas, kuras ieguva 8. līdz 12. vietu.



No kreisās puses uz labo pusi: universitātes ITMO informatīvu tehnoloģiju un programmēšanas fakultātes dekāns V.Parfjonovs. Mūsu "zelta" komanda: Aleksejs Popovs, Aleksejs Zajakins, Inguss Jānis Pretkalniņš, treneris S.Meļņiks.

Sanktpēterburgā trenera, mūsu kursu vadošā pasniedzēja Meļņika S. vadībā bija divas Latvijas komandas.

Fotogrāfijā ir redzams viņš un mūsu otrā komanda Progmeistars. Viņi uzlaboja savu pērnā gada rezultātu un ieguva otrās pakāpes diplomu.



No kreisas puses uz labo pusi: Kristaps Čivkulis, Pēteris Pakalns, Mihails Smolins un S.Meļņiks .

Mūsu komandas uzstājās lieliski! Olimpiādes vietne <http://neerc.ifmo.ru/school/russia-team/>

Apsveicam jauniešus un viņu treneri!

Vēlreiz par statistikas kursu

Pagājušajā numurā tika publicēts aicinājums iziet statistikas un varbūtības teorijas kursu. To lasīs datu apstrādes un analīzes speciālists Aleksandrs Gehsbargs, kuram ir liela pieredze darbā datamainīga jomā. Turklāt tagad viņš nolasīja šādu kursu studentiem angļu valodā. Aleksandram izdevās izveidot dziļu un noderīgu kursu klausītājiem, kuriem ir matemātikas zināšanas pamatskolas apjomā. Pat augstākās matemātikas objektiem viņš sameklēja vienkāršas un efektīvas analogijas.

Arī pie mums acīmredzot A. Gehsbargs lasīs kursu angļu valodā. Šī ir lieliska iespēja laikus iegūt zolīdu zināšanu un iemaņu bagāžu, pirmkārt, tiem, kas vēlas apgūt datu apstrādes statistikas metodes, otrkārt, tiem, kas grasās turpināt izglītību angļu valodā. Pagaidām vecāko klašu skolēni un studenti var sūtīt savus pieteikumus uz mūsu e-pastu. Nodarbības sāksies februārī. Pēc tam, kad būs izvēlēta nedēļas diena un nodarbības laiks, mēs galīgi saskaņosim klausītāju sarakstu un apmaksas termiņu. Maksa ir precizēta: tā būs 45-50 eiro.

Kā izvietot rūteri mājās.

Redakcija cer, ka domājošs lasītājs spēs nošķirt piezīmes oriģinālo tekstu, kuru uzrakstīja līdz Ziemassvētkiem D.Komarskis, ņemot par pamatu materiālus no interneta, no redaktora jaungades "padomes"

Rūtera izvietošana mājās ir diezgan piņķerīgs darbs. Gadās, ka rūteris atrodas 10 m attālumā no jums, tomēr signāls vairs nav pieejams. Šajā piezīmē jums tiks sniegti dažī padomi un norādījumi par rūtera izvietošanu pareizajā vietā.

Galvenais ir atcerēties, ka katrs priekšmets, kurš ir novietots starp rūteri un ierīci, veicina signāla kvalitātes pasliktināšanos. Piemēram, dzelzs, tērauds, betons, ķieģelis, stikls vai ūdens rada diezgan stiprus signāla traucējumus. Ja ir iespējams, pārvietojiet dažus priekšmetus tālāk no rūtera citā vietā. Tomēr vislielākais šķērslis radiosignālam ir siena ar armatūru. Tā rada spēcīgu ekranizējošo iedarbību: signāla stiprums ļoti samazinās, un kaimiņu rūtera paroles zināšana kļūst bezjēdzīga.

Tomēr, ko darīt, ja sienām ir laba caurlaidība, bet... kaimiņu Wi-Fi tīkliem, un šie tīkli sāk traucēt strādāt jūsu rūterim. Šajā gadījumā ir jāmēģina nomainīt kanālu. Skaidrojām, ka bāzes frekvence 2,4 GHz dalās 11-14 apakšfrekvenču kanālos. Ja vairāku rūteru signāli krustojas, tad Wi-Fi tīklu darbībā var rasties daudz dažādas kļūdas: pastāvīgs savienojuma pārtraukums, zems interneta ātrums un vēl daudz dažādas un neskaidras problēmas. Izmantojiet interneta vai zinoša drauga palīdzību kanāla nomainīšanai.

Radiosignāla kvalitāti var negatīvi ietekmēt arī citas elektroierīces. Piemēram, rūtera signālu var apslāpēt parasts mājas radiotelefonu (bāze izplata signālu pat tad, kad telefonu neizmanto). Ja novietot rūteri pārāk tuvu televizoram, no tā arī nekas labs nesanāks. Starp citu, arī mikroviļņu krāns ir rūtera radiosignāla „ienaidnieks”. Vienkāršāk sakot, visas radioierīces, kuras strādā 2,4 GHz frekvencē, negatīvi ietekmē rūtera radiosignālu.

Antenai ir svarīga loma. Šajā attēlā ir parādīts ieteicamais antenu izvietojums.



Tā kā saskaņā ar austrumu kalendāru 2015. gads ir koka Kazas vai Aitas (pēc vienas versijas – zaļas, pēc citas – zilās) gads, tad optimāls variants, mums šķiet, ir rūteris ar divām antenām, viena no kurām ir zaļā, bet otra – zilā krāsā. Īsāk sakot, izvēlieties variantu, lai aitas būtu veselās, Wi-Fi – stabils un jūs būtu laimīgi!

Laimīgu Jauno gadu!

Papildus informācija ir, piemēram, šeit

<http://hobbyits.com/wi-fi-router/pochemu-ploxoj-i-slabyj-signal-wi-fi-routera-v-domashnej-seti.html>