

## Поступление на курсы.

Без собеседования принимаются: на прикладное отделение – ученики, начиная с 5-го класса; на начальное и основное отделения программирования – призеры олимпиад и ученики с отличными отметками по математике (поступающий предъявляет администрации диплом или табель); на начальное и основное отделения программирования – курсанты других отделений, получившие рекомендации преподавателей.

Остальные ученики принимаются по результатам собеседования или ознакомительных занятий по программированию. Подробнее, об открытом занятии можно прочесть на нашей странице

<http://www.progmeistars.lv/index.php?lang=ru&act=testing>

Записываться на них нужно по нашим телефонам 67336035, 26428902, 28605451.

## Не опоздайте!

Курсантам прикладного, начального и основного отделений, следует заплатить за курсы и подать заявку о желательном времени обучения на зиму-весну 2017 года до 12.01.2017. включительно.

Примеры заявок можно найти в конце раздела "правила поступления" на [www.progmeistars.lv](http://www.progmeistars.lv), а также через объявление в колонке «Актуально» на главной странице.

## Спецкурс Unity.

*В администрацию обратились несколько курсантов с вопросом, будет ли в следующем семестре в расписании этот спецкурс. Все зависит от поступивших заявок! Ядро группы стало быть есть. Так что присоединяйтесь!*

*Напоминаем, что до 12 января нужно заплатить за первый семестр 2017 года и сделать заявку.*

*Алексей Воловик.*

*Руководитель подразделения корпоративных систем планирования и управления ресурсами в ELKO, преподаватель курсов.*

Если вы интересуетесь компьютерными играми, если вы хотели бы разобраться как программируются компьютерные игры, то этот курс для вас. В течении семестра мы познакомимся с средой разработки Unity и сопутствующим инструментарием разработки трёхмерных игр. Unity на сегодняшний день одна из самых популярных платформ. Например, при помощи Unity компания Blizzard создала одну из наиболее популярных игр Hearthstone: Heroes of Warcraft. Начать работу с Unity не сложно, уже на первом занятии мы начнем конструировать 3D сцены. Будет как можно больше практики, сложной теории будет минимально. У каждого курсанта будет возможность разработать собственный проект. Базовых знаний программирования вполне достаточно. В качестве языка программирования используем C#.

Приходите, будет интересно!

Основные элементы программы обучения:

- Осваиваем редактор, строим простые сцены.
- Камера, управление камерой.
- 3D Studio Max, разрабатываем свои объекты, импортируем объекты.
- Создаем ландшафты. Мультитекстурирование.
- Обработка столкновений. Физика.
- Освещение.
- Написание скриптов. Язык программирования C#.
- Векторы, матрицы.
- Анимация. Скелетная анимация.
- Системы частиц.
- AI персонажей игры. Навигация.
- Интерфейс пользователя. Звук.
- Шейдеры.

## Ada Augusta Lovelace

10.12.1815.-27.11.1852

<http://ru.wikipedia.org>

<http://club.shelek.com/viewart.php?id=133>

<http://progday.narod.ru/ada.htm>

<http://www.peoples.ru/science/mathematics/lovelace/>

*В 1975 году в Министерстве обороны США было принято решение о начале разработки универсального языка программирования. Министр прочитал подготовленный секретарями исторический экскурс и без колебаний одобрил и сам проект, и предполагаемое название для будущего языка — «АДА». 10.12.1980 года был утверждён стандарт языка.*



Августа Ада Лавлейс - дочь великого английского поэта Джорджа Байрона родилась 10 декабря 1815 года. Семейная жизнь Д.Байрона сложилась неудачно - по истечении года совместной жизни супруги навсегда расстались. Его жена Анабелла Милбэнк (1792-1860) была одаренным человеком. Она любила математику и с детских лет

до замужества занималась ею.

Дочь Байронов Ада также увлекалась математикой. Увлечение юной Ады математикой поддерживали друзья леди Байрон - известный английский математик и логик Август де Морган (1806-1871), его жена, математик-любитель Мэри Соммервилл и Чарльз Беббедж. Именно Мэри стала для своей воспитанницы тем, что сейчас принято называть «ролевой моделью».

Де Морган высоко отзывался о математических способностях и творческих возможностях своей ученицы. Он следит за научными занятиями Ады, посылает ей книги и статьи, представляющие интерес. Редактор популярного лондонского журнала "Экзаминер" Олбани Фонбланк оставил портрет своей знакомой Августы Ады: "Она была ни на кого не похожа и обладала талантом не поэтическим, но математическим, метафизическим. Наряду с совершенно мужской способностью к пониманию, проявляющейся в умении решительно и быстро схватывать суть дела в целом, леди Лавлейс обладала всеми прелестями утонченного женского характера. Ее манеры, ее вкусы, ее образование, особенно музыкальное, в котором она достигла совершенства, - были женственными в наиболее прекрасном смысле этого слова, и поверхностный наблюдатель никогда не угадал бы, сколько внутренней силы и знания сокрыто под ее женской грацией. В той же степени, в которой она не терпела легкомыслия и банальности, она получала удовольствие от истинно интеллектуального общества и поэтому энергично искала знакомства со всеми, кто был известен в науке, искусстве и литературе".

Мэри Соммервил вспоминает, что они вместе с Адой "часто посещали мистера Бэббиджа" и он всегда "приветливо встречал их, терпеливо объяснял устройство его аналитической машины и разъяснял практическую пользу автоматических вычислений".

В 1835 году мисс Байрон вышла замуж за двадцатидевятилетнего Уильяма Кинга, 8-го барона Кинга, который вскоре унаследовал титул лорда Лавлейса. Ни муж, ни трое детей не помешали Аде с упоением отдаться тому, что она считала своим призванием. Замужество даже облегчило ее труды: у нее появился бесперебойный источник финансирования в виде фамильной казны графов Лавлейсов.

В 1840 г. Бэббидж был в Турине, где он читал лекции о своей машине. Итальянский математик Луиджи Менабреа, один из слушателей этих лекций, преподававший баллистику в Туринской артиллерийской академии, составил и издал в 1842 г. на французском языке конспект «Элементы аналитической машины Чарльза Бэббиджа». Статья Менабреа касалась в большей степени технической стороны машины, и представляет сейчас лишь исторический интерес.

Так вот, Бэббидж обратился к Аде с просьбой перевести труд Менабреа на английский. Ада с радостью приступила к переводу, а также к работе над машиной Бэббиджа и ее популяризации.

10 июля 1843 года в письме Ады к наставнику промелькнула вроде бы безобидная фраза: «Я хочу вставить в одно из моих примечаний кое-что в качестве примера того, как неясная функция может быть вычислена машиной без предварительного решения с помощью головы и рук человека». Кроме того, она добавила "Примечания переводчика". Они посвящены, в основном, трём вопросам: особенностям работы машины; ее теоретическим возможностям и программированию конкретных задач.

Именно примечания (52 страницы, превысившие по объему и по значимости оригинал) и представляют из себя ценность. Эти 52 страницы были единственной научной работой Ады (зато какой работой!). Они содержали, по мнению многих специалистов, образчик «первой в истории компьютерной программы».

Леди Ада ввела понятия «цикл», «рабочая ячейка», «распределяющая карта», определила связь рекуррентных формул с циклическими процессами вычислений, описала основные принципы алгоритмизации. В материалах Бэббиджа и комментариях Лавлейс намечены такие понятия, как подпрограмма и библиотека подпрограмм, модификация команд и индексный регистр, которые стали употребляться только в 50-х годах XX века. Кроме того, она предсказала возможные направления практического использования вычислительной техники: сочинение музыкальных произведений, конструирование сложных графических объектов и даже компьютерные игры!

Её работа была опубликована в 1843 году. Однако в то время считалось неприличным для женщины издавать свои сочинения под полным именем и, Лавлейс поставила на титуле только свои инициалы. Ее труд, как и работы многих других женщин-ученых, долго пребывали в забвении. Ада Лавлейс скончалась 27 ноября 1852 от кровоизлияния при попытке лечения рака и была похоронена в фамильном склепе Байронов рядом со своим отцом.

## Документ об окончании курсов

в зависимости от языка, на котором он требуется выпускнику, называется, соответственно, Apliecība, Удостоверение, Certificate. Вот как выглядит Apliecība выпускника основного отделения:

### APLIECĪBA

izdota par to, ka VVVVV UUUUUUU (pers.kods XXXXXX-XXXXX) noklausījās apmācības kursu "Ievads informātikā un datoru pielietošana" YYY ak. stundu apjomā. Programma ietilpst:

- aaaaaaa
- bbbbbb
- ccccccc

.....

Rīga, GGGG. gada DD. MM

Reģistrācijas #NNNN

Valdes priekšsēdētājs: *paraksts*

Поскольку на курсах ведется учет посещаемости, то указывается истинное суммарное время обучения в академических часах. Академический час – это 45 минут. Чем больше пропусков занятий, тем меньше число YYY. Если за семестр поставлена неудовлетворительная оценка, то данный семестр администрация может не включить в число прослушанных. Регистрационный номер каждого документа уникален.

Наши удостоверения прекрасно «работают». Выпускники школ предъявляют их приемным комиссиям университетов. Это делают не только будущие программисты но и те, кто собирается учиться на инженерных специальностях, экономике, медицине и т.д. А в TSI, вообще, нашим выпускникам делают специальные скидки при оплате обучения. Удостоверения с большим уважением принимаются менеджерами по персоналу частных компаний, причем не только в Латвии, и значительно облегчают прохождение конкурса документов. Удостоверение можно получить после любого семестра, даже после первого. Просто оно будет выглядеть неубедительно.

Удостоверение следует заказать заранее. В период, когда на курсах составляется расписание (это вторая декада сентября, января и мая), а также в летний период отпусков персонала курсов, удостоверение получить затруднительно