

## 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

## BOI'2017

<https://www.cs.helsinki.fi/group/boi2016/index.shtml>

С 25 по 30 апреля в норвежском городе Берген проводилась Балтийская олимпиада по информатике BOI'2017. В Балтиаде участвовали 56 учащихся из Германии, Дании, Исландии Латвии, Литвы, Норвегии, Польши, Финляндии, Швеции и Эстонии. В каждой команде могло быть максимально 6 школьников.

В очередной раз лучше всех выступила команда Польши: 3 - золотые медали, 3 - серебряные медали. Абсолютно лучший результат у шведского школьника Давида Верна (David Wärtn). Второй результат у польского школьника Мариуша Трелы (Mariusz Trela), а третий результат - у нашего Ингуса Яниса Преткалныньша (Ingus Jānis Pretkalniņš), который особенно удачно выступил во второй день соревнований. Команда Швеции завоевала 1 золотую, 2 серебряных и 3 бронзовые медали. Что касается наших соседей, то у эстонской команды 1 серебряная и 3 бронзовых медали, у литовской - 1 бронзовая медаль.

Результаты нашей команды приведены в таблице. "Prg" означает – наш курсант, выпускник или участник группы подготовки к олимпиадам. Школьники расположены в таблице в алфавитном порядке.

Баļзинс Јегорс	Rīgas 96. vsk.	9	Prg	
Jefimovs Stanislavs	Daugavpils Krievu vsk - licejs	11		
Kriķis Raitis Rūsiņš	R.V.1. ģim.	11		
Pretkalniņš Ingus Jānis	R.V.1. ģim.	12	Prg	золото.
Svarinskis Roberts Leonārs	Pumpuru vsk	11	Prg	бронза
Zajakins Aleksandrs	R. 89. Vsk.	12	Prg	серебро

По сумме результатов на этой олимпиаде и Латвийской олимпиаде по информатике в сборную Латвии, которая выступит на международной олимпиаде по информатике IOI'2017, вошли : Pretkalniņš Ingus Jānis., Zajakins Aleksandrs, Svarinskis Roberts Leonārs, Kriķis Raitis Rūsiņš. Всех медалистов

прошедшей олимпиады, а также Егора Бальзина тренирует ведущий преподаватель наших курсов С.И.Мельник.

Пожелаем ребятам успехов!

## Разработка игр в Латвии

*Андрей Пелипенко*

*Андрей – талантливый выпускник нашей спонсорской группы 2002 года, работал преподавателем курсов. Золотой медалист Всемирной олимпиады по информатике IOI'2002, исполнительный директор компании MadSword.*

В детстве я перепробовал множество секций. Программировать начал с 5-ого класса, и меня затянуло! Просто кайфовал от написания программ. Хвастались друг перед другом количеством написанных программ, даже простых, вроде решения уравнения. Счет шёл на сотни.

Проблема была с доступом к компьютеру. Дома таковой отсутствовал, а в школе можно было оставаться после уроков на несколько часов. Самая большая проблема была летом. Как-то на каникулах я тайком пробрался в компьютерный класс, но меня быстро выгнали. Это ведь так интересно - ставить себе задачи, и выполнять их. А еще соревноваться с другими. Особенно классно было делать игры - просто набираешь интересные механики из любимых игр. Например, на одном коде я как-то сделал 3 игры: сражение корабликов, GTA и Worms.



Слева направо основатели MadSword и художница на выставке: Леонард Квятковский, Рената (художница), Андрей Бирзгалс, Андрей Пелипенко

Побеждал в конкурсах в номинации "лучшая игра". И всё это на Паскале. Освоил 320x200 на 256 цветов. Даже пробовал делать свой 3D рендерер. Мои игры можно посмотреть на <http://kindex.lv>

Несмотря на всё это, до 11-ого класса меня ни разу не взяли на олимпиаду по информатике. Конечно,

было обидно, что во мне не видели программиста, и все лавры доставались трем старшеклассникам.

В 11-ом классе я попал в группу углубленного обучения (спонсорская) на курсы Progmeistars к Сергею Мельнику. Уже через несколько месяцев я занял первое место на районной олимпиаде. Я был так рад, что бежал всю дорогу домой вприпрыжку.

В 12-ом классе я ещё усерднее готовился и занял 2-ое место по Латвии, 3-ее место в Балтии и золото на Мировой олимпиаде в Корее.

Как и все олимпиадники, пошёл учиться в ЛУ. Участвовал в олимпиадах АСМ. Преподавал на курсах Progmeistars. Параллельно собирал команду для создания игры. Регулярно собирались и обсуждали всякие мелочи, но, как только дело доходило до программирования, все теряли интерес и “отваливались”. Первый вывод: **команда проверяется в деле**. Не надо начинать делать большую игру - начните с того, что можно сделать за несколько дней.

Я связал создание игры с написанием дипломных работ в университете. Перед тем, как сделать игру, надо сделать движок. Всё время ушло на написание движка, который всё равно не мог сравниться с другими. А игры как не было, так и не было. Второй вывод: **делайте в первую очередь саму игру**. Не регистрацию, не главное меню, а именно игровой процесс. Это позволит получать обратную связь от игроков сразу, что повышает вашу мотивацию.

После этого я познакомился со средой разработки игры Unity. Делать игры на Unity очень эффективно. Мой движок Steel Engine тоже был бы похож на Unity, но, моими темпами, лет так через 20.

Через 5 лет после окончания университета я посетил несколько конференций по созданию игр. Кстати, советую всем интересующимся разработкой игр посещать Gamedev meetups, которые устраивает Латвийская Ассоциация создателей игр ([facebook.com/gamedevlv](https://facebook.com/gamedevlv)).

Я понял, что игры – это не просто хобби, на этом можно зарабатывать. Нашёл партнёров, которые уже работали в геймдеве. Решили делать игру Steam Defense, action strategy, вид сбоку. Сначала за свой счёт сделали прототип: работали сами и платили художнику из своего кармана. Нашли инвестора, получили финансирование, но к намеченному сроку не успели доделать игру. Полгода потом работали бесплатно, но ни один издатели так и не согласился запустить нашу игру.

Появилась возможность работать на аутсорс - или закрыть свою игровую студию и навсегда забыть о своей мечте. Пришлось “продать душу дьяволу” и “снизойти” до создания клона казуальной игры... Потом последовали другие заказы. И я открыл для себя, что мне интересно не только программирование, но ещё и поиск заказов, учёт эффективности, финансовая схема компании, т.е. постепенно я стал исполнительным директором компании.

Теперь я уже мало программирую сам - выступаю больше в роли консультанта для наших программистов. Третий вывод: **перед тем, как создавать что-то своё, научись делать, как другие**. Многие латвийские компании, которые делали свои уникальные игры, закрылись.

Таким образом, за 2 года компания выросла до 15-ти сотрудников. Договорились с нашим крупнейшим заказчиком о партнерских отношениях. Ещё за 1 год увеличили штат уже до 45-ти человек, и начали больше думать об улучшении качества наших игр. Сейчас мы делаем 2 игры в неделю.

Делаем казуальные игры для мобильных устройств (такие как Curse of the Pharaoh, Solitaire Adventures), обучающие игры для детей (Zebrainy), большие стратегии, и даже программу для определения лучшего времени для зачатия ребенка. Сейчас начинаем делать игры для VR (виртуальная реальность - охота, рыбалка, квесты), MMORTS. В наши игры играют миллионы человек. Проводим мастер-классы по созданию игр. Сейчас планируем перезапуск курса.

Главный совет, который я могу дать: **вникайте во всё детально, изучайте нюансы, не ищите оправданий**. Это сделает вас специалистом. Часто бывает, что к нам приходят люди, которые хотят работать гейм-дизайнерами, но у них нет никакого опыта. Я обычно спрашиваю их, почему они не делают карты для существующих игр, вроде Heroes и Counter-Strike, не пишут моды, не ставят свои сервера, не создают свои настольные игры. Например, открыт исходный код даже Doom 3! На Unity Asset Store можно найти исходники готовых проектов. Ходите на gamedev мит-апы, знакомьтесь с людьми, обменивайтесь идеями. Это даст вам мотивацию и поможет найти партнёров.

Если вы опытный программист на любом языке программирования (желательно C# или Java, но без знаний Unity), который заинтересован работать в gamedev, на которого можно положиться и который может самообучаться, то мы вам можем предложить работу программиста.



*Zebrainy - образовательная игра для детей (изучение алфавита)*

Если вы всегда мечтали сделать свой Fallout, делали свои настолки, создавали уровни, моды, читы, меняли конфиги или потрошили чужие игры с целью узнать, как они работают, то мы можем предложить вам работу гейм-дизайнера.

Если вы талантливый человек, мечтаете создавать игры, но не умеете программировать или рисовать - вы можете попробовать себя в роли начинающего разработчика у нас и изучить индустрию разработки игр изнутри. Вы будете выдвигать свои идеи, вставлять картинки, звуки, верстать GUI, создавать эффекты, по возможности программировать какие-то мелочи.

Также мы принимаем на работу 3D-моделлеров, аниматоров и менеджеров проектов..