

## 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. Важно, что на открытом занятии, ученик может проверить, нравится ли ему вообще программирование.

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. На зимний семестр прием ведется до 9 января.

## Переходим на Go.

*«Процесс пошел. Полет нормальный.»  
С.И Мельник*



*Основное отделение  
программирования начало переход  
на язык программирования Go.*

В осеннем семестре курсанты первого семестра начали изучать программирование, используя в качестве базового инструментального средства язык программирования Go, а не традиционный Паскаль. И, соответственно, все следующие семестры для этих (и последующих) курсантов будут основываться на Go.

Язык Go довольно молод – ему нет ещё и десяти лет. Его популярность уже очень высока и продолжает расти. Это сообщение не предназначено для обсуждения причин такого быстрого роста, отмечу только основные свойства языка, позволяющие считать его достойной заменой классического Паскаля в освоении искусства программирования.

- Go, подобно одному из своих основных предшественников – языку C - использует совсем немного базовых конструкций. Тщательный отбор таких конструкций позволяет успешно сочетать простоту и выразительность – очень непростая задача для разработчиков языка. Но каких разработчиков! Отцы-основатели Go - Роб Пайк, Кен Томпсон, Роберт Гризмер обладают высочайшим авторитетом в профессиональной среде.

- Дизайн Go стимулирует создание читабельного (и, соответственно, более надёжного) кода, что чрезвычайно важно не только в профессиональном программировании, но и в обучении, не совсем понятно даже, где это важнее. В любом случае, читабельность – критический момент любого кода.
- Строжайшая типизация – несомненный плюс для начинающих.
- Сильное и активное сообщество Go, дружелюбная среда сообщества - важно и ценно для всех.
- Богатая стандартная библиотека, активный рост внешних библиотек языка – и это важно не только для профессиональных программистов. Может быть открывающиеся перспективы и нарастающая актуальность языка даже более важны для тех, кто только начинает систематически осваивать программирование.

Представляется, что Go способствует дисциплинированию программирования, сохраняя тем самым возможности Паскаля вести на его основе систематический целостный курс обучения профессиональному программированию.

## Семинар по математике.

По вторникам с 17:00 до 18:30 начал работу семинар по математике для учеников 8-10 классов. Школьники повышают свой уровень математической культуры, рассматривают некоторые школьные темы.

В этом семестре намечены такие темы: пропорции, теорема Фалеса, подобие треугольников, тригонометрические функции, прямо пропорциональная зависимость, линейная функция, линейные уравнения и неравенства с одним и несколькими неизвестными. Правда, может оказаться, что руководитель семинара А.Я.Каневский захочет на «Вильяма, понимаете ли, нашего Шекспира», например, на теорему синусов или непрерывность. Ну что ж, «будем посмотреть». Не осилим в этом семестре, продолжим в следующем.

Пока можете решить такую задачу. Пловцы начали одновременно заплыв навстречу друг другу (не пугайтесь, по соседним дорожкам) с противоположных бортиков. Достигнув противоположного бортика, они сразу поворачивают обратно. Скорость пловцов постоянна. Пловцы встречаются каждый раз на встречных движениях. Первый раз они встретились через 45 секунд. Через какое время они встретятся в восьмой раз?

Задача из учебника геометрии И.Ф.Шарыгина. «У двух неравных, но подобных между собой треугольников имеется две пары соответственно равных сторон, длины которых равны 12 и 18. Найдите остальные стороны каждого треугольника.»

Занятия по математике для курсантов бесплатны. Количество мест ограничено. Обращайтесь к администрации по тел. 67336035, 26428902, 28605451

## Спрос на наших курсантов устойчиво высок.

Конечно, работодателям хочется получить сотрудника с опытом работы, но всегда мы слышим: «С вашей рекомендацией возьмем и новичка.» Нам понятно почему: у нашего выпускника фундаментальные знания в программировании и он умеет быстро осваивать новый материал.

Однако, для студента, который начал работать даже на неполную ставку, важно уметь спланировать свое время, чтобы не бросать учебу в университете. Нужно считаться с тем, что работать придется, скорее всего, вначале не менее, чем на 50% от полной ставки, а потом и более. Некоторые наши выпускники предпочитают работать на полную ставку и учиться по субботам. Мы также помогаем студентам находить место для практики.

Иногда вакансии появляются и на наших курсах: на преподавательскую работу или в отдел программирования. Думаю, что это заинтересует даже школьников старших классов. В основном, мы сами определяем ребят, которые могут работать в фирмах или стать нашими коллегами. Однако, и вы, уважаемые курсанты, проявляйте инициативу. Мы готовы и заинтересованы обсудить каждую конкретную заявку. **Обязательно обращайтесь!**

## Blockchain Cuties Team

*Андрей Пелипенко,*

*Владимир Томко - руководители проекта.*

Мы, проект Blockchain Cuties и наша цель – сделать блокчейн-игру номер 1 в мире! Именно поэтому мы сейчас ищем крутых единомышленников себе в команду!

Мы уже успешно запустили первую крипто-игру в Латвии “Blockchain Cuties” (<https://blockchaincuties.com>), которая сейчас входит в Top 10 блокчейн игр по всему миру. Игра работает на сети Ethereum, но уже в ближайшее время мы планируем запуститься и на других блокчейнах. В отличие от большинства существующих на Ethereum игровых проектов, Blockchain Cuties можно обновлять, как обычную игру, что позволяет постоянно улучшать и развивать продукт. К слову, план развития Blockchain Cuties продуман как минимум на год вперед, и нам не хватает только Вас, чтобы реализовать все максимально быстро и классно!

Ситуация на рынке сейчас напоминает 2007 год, когда только вышел iPhone и появился рынок приложений AppStore. Телефоны были слабые, приложения некачественные, iPhone-разработчиков не было, документацию не найти. Но те, кто тогда занял нишу на рынке, сейчас выросли в крупные компании.

Сейчас аналогичная ситуация в блокчейне. Идеальная ситуация чтобы проявить себя, разобраться в новой технологией, придумать велосипед и быть востребованным специалистом ближайшие 5-10 лет. Такие возможности прожить без больших технических и финансовых средств появляются достаточно редко, надо сейчас пользоваться моментом. И речь идет не о майнинге или трейдинге, а именно о разработке.

Сама идея блокчейна – это децентрализация, независимость от централизованного управления, публичность. Блокчейн - это способ добиться консенсуса между людьми, которые не доверяют друг другу.

В нашей игре игровые ассеты хранятся в блокчейне и обрабатываются смарт-контрактами, в которых заранее заложена

вся бизнес-логика игры. Если контракт не позволяет отобрать у вас вещь в игре, то это уже никто не может сделать – ни хакеры, ни государство, ни разработчики игры, ни майнеры сети. Игра работает в сети Ethereum, что позволяет играть в неё даже без сайта – напрямую отправляя сообщения в смарт-контракт через сеть Ethereum. Игра будет продолжать работать, даже если разработчики отключат сервера.

Вместе с кажущейся анонимностью блокчейн приносит и публичность. Все транзакции видны и прозрачны. Всегда можно посмотреть историю и найти кто кому посылал деньги и какие функции смарт-контрактов вызывал. Если бы государство управлялось через блокчейн, то любой человек мог бы узнать, куда пошли на самом деле деньги на “строительство моста”. Мы верим, что блокчейн – это светлое будущее человечества.

### Технически игра состоит из нескольких частей:

1. PostgreSQL сервер;
2. Web на TypeScript, one page html;
3. Backend: Java/Spring/Hibernate;
4. Синхронизация с блокчейном: Java-сервер;
5. Ethereum Smart-Contracts: Solidity;
6. Ethereum Nodes: связь с сетью эфира.

Сейчас наша команда состоит из 16 человек, но мы постоянно растем и ищем классных крутых специалистов, которые вместе с нами будут готовы взять пальму первенства на криптоигровом рынке.

### Мы ищем:

- **Mid/Senior Java-разработчик.**
- **Mid/Senior разработчик игровой логики:**
- **Mid/Senior Frontend разработчик**
- **Блокчейн разработчик**
- **Консультант по WebAssembly.** Нужен
- **Тестировщик.**

С отпусками и рабочим графиком в Blockchain Cuties достаточно гибко – рабочий день начинается с 10-11, но если выполняются задачи и имеется хорошая коммуникация с командой, то можно отклоняться от графика, в том числе изредка работая из дома. Офис находится в Риге, Пурвциемс. С парковкой все отлично.

### Немного о нашей команде:

Blockchain Cuties это дружная и веселая команда, которая привыкла не только говорить, но и быстро делать (а говорим мы, кстати, на русском, английском и латышском языках). Мы постоянно играем в свои продукты и общаемся с игроками, чтобы держать руку на пульсе и лучше понимать что происходит с игрой. Мы пропагандируем философию Community Driven Development – делаем игры вместе с нашим комьюнити, советуясь с его участниками и собирая обратную связь. Мы делаем наших лояльных пользователей частью игровой вселенной Blockchain Cuties, проводим подкасты и стримы и всячески стараемся быть ближе к тем, кто получает удовольствие и радость играя в наш продукт каждый день.

Мы очень разные люди с разными бэкграундами – кто-то поэт, кто-то киноман и ценитель Марвеловских комиксов, кто-то видео-блогер и стример, а кто-то приверженец эффективного образа жизни и тайм-менеджмента, но мы все объединены одной целью – сделать лучший продукт на криптоигровом рынке и через него принести блокчейн в массы!