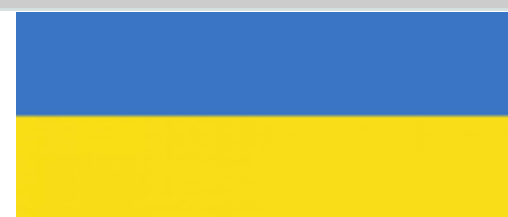


Самарский лицей информационных технологий



"КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА - 2013"

**XVII Международный Открытый
ежегодный очно-дистанционный фестиваль
«Компьютерная страна» взял старт 7 февраля 2013 года.
Удачи всем участникам! В добрый путь, фестиваль!**



"Ключ на старт!"



Около 200 участников из городов Российской Федерации, субъектов Российской Федерации: Республики Башкортостан и Республики Татарстан—и государства Украина, выразили желание принять участие в очередном XVII фестивале «Компьютерная страна».

Ежегодно фестиваль собирает всех тех ребят и взрослых, кому интересно компьютерное творчество. Тех, кто любит придумывать, фантазировать, используя при этом знания компьютерных технологий. Каждый год организаторы вносят в программу фестиваля какие-либо изменения. Например, в этом году в фестиваль возвраща-

ются любимые ребятами чемпионаты геймеров и системотехников, которых не было на предыдущем фестивале.

Программой фестиваля традиционно предусматривается работа различных Клубов: программистов, компьютерных дизайнеров, web-мастеров, системотехников, "Медиатор", "Аккорд", «Фокус». Не будут скучать и преподаватели. В рамках работы Клуба преподавателей, наряду с традиционным заседанием, на котором педагоги из разных городов делятся опытом работы в области преподавания компьютерных технологий, состоится дистанционная встреча с автором ведущих учебников и курсов по информатике Людмилой Федоровной Соловьевой. А возглавят Клуб преподавателей Байганова Мария Владимировна—зам. декана факультета математики, физики и информатики ПГСГА, старший преподаватель кафедры ИКТ в образовании и Ольга Николаевна Жиркова, заместитель директора МАОУ СамЛИТ.

Добро пожаловать на фестиваль!



Фотографии представлены из архива фестиваля «Компьютерная страна»

ДИСТАНЦИОННЫЙ ТУР ФЕСТИВАЛЯ

Чтобы войти в число участников дистанционного тура, всем претендентам необходимо было выполнить обязательные условия: своевременно подать заявку, предоставить творческий вступительный взнос, позиционирующий участника фестиваля в качестве члена того или иного клуба. Кроме того, у каждого участника необходимо было наличие электронной почты и свободного доступа к сети Интернет в момент проведения фестиваля.

ЗАДАНИЯ ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА

Как известно, 2011 год объявлен годом Космонавтики и посвящен 50-летию первого полета Ю.А.Гагарина в космос. Нашим участникам тоже предстоит по-своему покорить космос. И задания, которые ребятам предстоит выполнить с учётом специфики клубов, основаны на известных произведениях Кира Булычева «Приключения Алисы» и «Девочка с Земли».

КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ

Суть задания: необходимо создать собственный вариант после «Интерактивной карты трех капитанов». После фантастического путешествия Алисы, профессора Селезнева и механика Зеленого, появилось множество туристических агентств, предлагающих туристам повторить путь «Пегаса» или трех капитанов. Чаще всего в Интернет искали «Интерактивную карту трех капитанов». Тогда сразу несколько крупнейших фирм по разработке программного обеспечения объявили свой конкурс среди фрилансеров на создание модели «Интерактивной карты», в которой должны быть и база данных со списком планет, заданных координатами на звездном небе, и проторенные космические трассы. А сколько возможностей по применению «Интерактивной карты» на практи-



ке! Выбираешь планету старта и планету финиша, а программа сама тебе кратчайший путь нарисует, да еще и расстояние подсчитает. Можно и экскурсионный маршрут подобрать. Нужно только выбрать планеты для посещения. Вылетел с Земли, побывал на всех выбранных планетах, и обратно. Хочешь, сам себе маршрут нарисуй, а программа вычислит, сколько времени на полет понадобится. А если вдруг на какой-то линии пираты появятся, то программа свои маршруты сама отредактирует. Все для вашей безопасности! Вот такие условия к созданию «Интерактивную карту трех капитанов».

Критерии выбора лучшей модели «карты»:

1. Возможности программы по решению поставленных задач: 1)Транспортная задача (0-5 баллов); 2) Экскурсионный маршрут (0-5 баллов); 3)Создание своего пути (0-5 баллов); 4)Обход пиратов (0- 5 баллов); 5)Дополнительные возможности карты (0-5 баллов)
2. Интерфейс: удобство навигации, дизайн, эргономика, интуитивная понятность интерфейса, наличие справки (0 - 10 баллов)
3. Технология выполнения: структурированность программы, сложность алгоритма, грамотность кода, временная и ресурсная оптимизация (1- 10 баллов)

Итого: максимум 45 баллов

Требования к программному обеспечению.

Любая среда программирования, поддерживающая создание графических объектов

КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ

Задание для дизайнеров: Экспедиция с Земли в составе капитана Зелёного, профессора Селезнёва и его дочери Алисы отправляется на корабле «Пегас» на поиск животного, сбежавшего из Московского зоопарка. По совету археолога Громозеки они ищут в этом помощи доктора Верховцева, директора музея Двух Капитанов. Но доктор ведёт себя подозрительно: не показывает им фотографии с изображениями животных. По слухам известно, что животное похоже на слона, удава, зебру и быка одновременно. Охранник зоопарка утверждает, что животное было кем-то средним между котом и собакой. На улицах города было замечено животное, похожее на крокодила, барана и ежа. Создайте фотоизображение сбежавшего животного.

Критерии оценивания: 1)Оригинальность идеи, креативное решение, общий дизайн – (0-5 баллов); 2)Цветовое решение (цветовая гармония, композиция) – (0-5 баллов); 3)Композиционное построение – (0-5 баллов);

- 4)Мастерство владения графическим пакетом: использование инструментов и возможностей – (0-5 баллов).

Итого: максимум 20 баллов



КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ

Нашим уважаемым web-мастерам был объявлен конкурс на создание сайта туристической фирмы **«По следам трех Капитанов»**.

После появления в блоге Алисы рассказов о необычных планетах, на которых

побывали профессор Селезнев и его храбрая дочь, тысячи землян захотели повторить маршрут «Пегаса». Так появилось туристическое агентство **«По следам трех Капитанов»**, организующее межгалактические экскурсионные туры Третья планета Солнечной системы — Третья планета системы Медуза.

Сайт должен содержать рубрики: 1. Знакомство с плане-

Задание для музыкантов представлено в виде озвучивания видеофрагментов. Тайна космических просторов занимала умы людей задолго до этого первого полета человека: есть ли в Галактике еще цивилизации, кроме нас, землян? Есть ли жизнь на других планетах? Почему падают звезды? Что означают в космических просторах «черные дыры»? И многое-многое другое.

Музыкантам предстояло попытаться дать ответы на эти вопросы, озвучив один из трёх фрагментов мультфильма «Тайна третьей планеты». Для этого ребятам, кроме знания музыкальных редакторов, понадобится умение совмещать видео и аудио в программе "Windows Movie Maker". Подготовить звуковую дорожку с собственным вариантом "озвучки" и совместить ее с видеоизображением.

Критерии оценивания: 1) Синхронность «озвучки» с видеофрагментом. (0- 10 баллов); 2) Различение голосов героев по тембру. (0- 10 баллов); 3) Правильный баланс динамики (громкости) голосов и фонограммы. (0- 10 баллов); 4) Грамотность и разборчивость сэмплов (0- 10 баллов); 5) Оригинальность озвучки (0- 10 баллов); 6) Полнота исполь-

тами, описанными Алисой: расположение, климат, растительный и животный мир, наличие разумных существ, другие особенности. 2. Часто задаваемые вопросы (F.A.Q.) о космических путешествиях. 3. Фотогалерея. 4. Информацию о фирме и её услугах. 5. Тест определитель «Планета по вашему характеру» (Кто вы из персонажей «Тайны третьей планеты»)

Критерии оценивания: 1) Соответствие содержания сайта требованиям фирмы (0 - 10 баллов); 2) Дизайн сайта: целостность впечатления, цветовое решение, компоновка элементов, наличие, качество исполнения авторской графики и анимации (0 - 10 баллов); 3) Техническое исполнение: работоспособность, оптимизация, корректное отображение в современных версиях популярных браузеров (0- 5 баллов); 4) Дополнительные рубрики: оцениваются не более 3-х рубрик (0- 5 баллов за каждую рубрику).

Итого: максимум 40 баллов

КЛУБ «АККОРД»

зования возможностей выбранного музыкального редактора использование голосовых авторских сэмплов (0- 10 баллов).

Итого: максимум 60 баллов

КЛУБ «МЕДИАТОР»

Участникам Клуба «Медиатор» рекомендовано было вспомнить один из своих любимых мультиков «Тайна третьей планеты». Сейчас в Интернет можно найти сотни адресов с on-line просмотром этого мультфильма, отдельными скриншотами и звуковыми дорожками. А затем, применив собственную фантазию, разработать сюжет, который бы связывал героев мультфильма с Самарским лицеем информаци-

ных технологий и "Компьютерной страной".

Участникам следовало собрать некоторое количество иллюстраций в качестве исходного материала и попробовать их оживить и озвучить. Создайте мультимедийную презентацию, видео клип или анимированный ролик по своему сюжету. При этом, поощряется самостоятельный поиск в Интернет и использование дополнительных материалов, касающихся выше-названного мультфильма

Критерии оценивания:

1) Дизайнерское решение, понятный и дружелюбный интерфейс, выполнение требований к публикациям (титульный лист, содержание, литература и используемые ресурсы, отсутствие синтаксических ошибок) (1-5 баллов); 2) Количество «оживленных» страниц не менее 3 (0-7 баллов);

3) Авторские рисунки, видео, анимация, текст, звук (стихи, проза, песни, музыка) (1-7 баллов);

4) Интерактивность объектов на страницах презентации (0-5 баллов); 4) Наличие и возможность управления звуковым сопровождением (0-3 баллов)

Итого: максимум 27 баллов

КОМПЬЮТЕРНЫЙ МАРАФОН



Победитель марафона—команда «Александр Евелев»
(слева-направо): Маша Карасева, Эллина Минибаева,
Никита Каменский, Катя Харитонова



Команда «марафонцев» в составе: Пустовалова Саша,
Проскурин Саша, Романенко Илья, Семдянов Саша

Традиционно в дистанционном туре «Компьютерной страны» за день до индивидуальных клубных чемпионатов участники объединяются в команды, чтобы вместе решить хитрые задачки Компьютерного Марафона. В этом году для участия в Марафоне было зарегистрировано 48 команд из школы № 134 города Днепропетровска, Самарских школ: №5, 8, 10 «Успех», 93, 99, 108, 119, 161, и, конечно, Самарского лицея информационных технологий.

После прохождения on-line регистрации на сайте Марафона команды отправлялись в путь, полный загадок, неожиданных поворотов и нестандартных вопросов. А помогали ребятам герои знакомого многим мультфильма «Ледниковый период».

Чтобы преодолеть непростые этапы Марафона, участники демонстрировали знание информационных технологий, проявляли сообразительность и смекалку.

В нескольких заданиях использовалось шифрование информации. Так в одной из задач расшифровкой ключа стал набор номера на сотовом телефоне.

Участники Марафона оказались и неплохими сёрферами Интернета, ведь в очередном задании им потребовалось найти на сайте «Компьютерной страны» имя мальчика, сдавшего самый «большой» творческий взнос.

В ходе решения следующей задачи нужно было выполнить обработку (реверс) звука.

Одним из самых трудных оказалось безобидное, на

первый взгляд, задание подсчитать количество уток. Команды никак не могли догадаться, что ответом должно быть удвоенное число 9, соответствующее имени картинки. В другом задании пришлось долго искать в архиве секретный ключ.

Каждое найденное решение команды должны были как можно быстрее зарегистрировать для автоматической проверки на сайте Марафона. Как всегда, болельщики следили за ходом соревнования по on-line монитору.

Первенство по итогам Марафона разделили 2 команды: команда с таинственным именем «52символа» в лице постоянного участника «Компьютерной страны» Крикушина Дениса и команда, назвавшая себя в честь любимого учителя и мастера игры «Что? Где? Когда?» Александра Львовича Евелева. В состав этой команды вошли одиннадцатиклассники Никита Каменский, Катя Харитонова и восьмиклассники Маша Карасёва, Эллина Минибаева.

Мы поздравляем всех участников фестиваля с началом очного тура и желаем творческих успехов!



Победитель марафона —команда
«52 символа» в лице
Дениса Крикушина



Команды «марафонцев» за выполнением заданий

Редактор выпуска -
Марина Алексеевна Бичан
Корреспонденты: Диана Зотова
Аня Черномырдина, Дима Герасимов,
Арина Оганисян, Вика Чубарь
Влад Ольхов, Аня Санкеева
Дизайн заголовка -
Елена Владимировна
Коробова

Самарский Лицей
Информационных
Технологий
443096 Россия г. Самара
ул. Больничная, 14-а
тел. 223-21-28
Web-server: <http://www.samilit.net/>
E-mail: licey@samilit.net

Выходит с 1992 года

Периодичность :
один— два раза в месяц.
Тираж – 10 экземпляров

Газета «ЛИК»
зарегистрирована
в реестре школьной
прессы России.
RSPR 63-00686-Г-02