

Самарский лицей информационных технологий



Лицейский Информационный Клуб

"КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА - 2011"

ВСЕМ! ВСЕМ! ВСЕМ!

XV Международный Открытый ежегодный очно-дистанционный фестиваль
«Компьютерная страна» взял старт 15 февраля 2011 года.

В этом году есть изменения в программе фестиваля: на этот раз не будет очного тура.
Но организаторы сделали все для того, чтобы интерес к фестивалю наших участников не угас.
Удачи всем участникам! В добрый путь, фестиваль!



Вновь более 130 участников из городов, автономных республик и автономных областей Российской Федерации, Украины, США выразили желание принять участие в фестивале.

Впервые за 15 лет фестиваль пройдет только дистанционно. В связи с этим организаторы фестиваля ввели много новшеств, удобство которых уже оценили наши участники: это и электронная форма регистрации, которая позволила каждому зарегистрироваться самостоятельно на сайте фестиваля и сразу же получить подтверждение о регистрации. Там же, на сайте «Компьютерной страны», открыт форум, который позволяет участникам не чувствовать себя изолированно, а активно общаться друг с другом. Во время проведения традиционного компьютерного марафона в режиме онлайн работал монитор, на котором сразу же отражались результаты прохождения командами заданий марафона и было видно, на каком этапе находилась та или иная команда. Программой фестиваля предусматривается организация работы различных Клубов: программистов, компьютерных дизайнеров, "Медиатор", "Аккорд", web-мастеров и Клуба для педагогов "Информационные технологии в образовании".

Подведение итогов фестиваля состоится 24 февраля во время видеоконференции, в процессе которой предполагается еще и общение представителей

учебных заведений из городов Российской Федерации, Украины, США. **Добро пожаловать на фестиваль!**

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



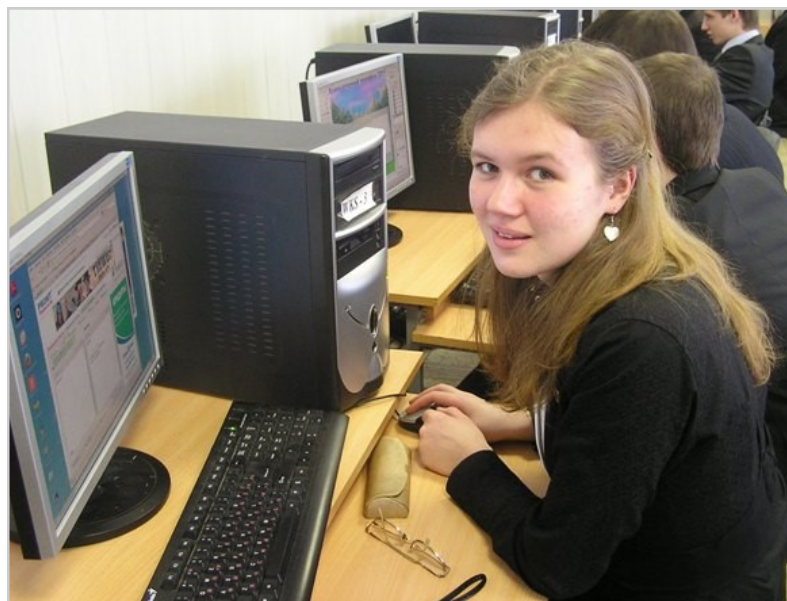
КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ

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 про-

фессор 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. Фотогалерею. 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



Как всегда, программа дистанционного тура включала в себя проведение компьютерного марафона. Он стартовал 18 февраля в 14.00 по московскому времени.

Командам-участницам необходимо было выполнить серию заданий. Только после правильного ответа на очередное задание команда получала «ключ» для перехода к следующему. Действовать надо было слаженно и быстро, применяя знания и логику всех членов команды. Только так можно было рассчитывать на победу.

Условия прохождения марафона для всех участников были абсолютно одинаковы: изолированность команд друг от друга, компьютер с доступом к сети Интернет. Во всех командах



был разновозрастный состав, что также являлось принципом единых условий для марафона. Согласно же им, команда состояла из представителей разных Клубов, что давало возможность командам успешно выполнять разноплановые задания. Команда, показавшая наименьшее время на выполнение всех заданий, и становилась победительницей.

В этом году для марафона был создан отдельный динамический сайт. Каждая команда, зарегистрировавшись на сайте, получала логин и пароль, позволяющие отправлять ответы. На отдельной странице сайта работал on-line монитор. Он был призван подогревать спортивный азарт участников, ведь, как только какая-либо команда справлялась с заданием, на странице монитора сразу же высвечи-



вался ее результат в общей рейтинговой таблице и было видно, на каком этапе находятся команды, кто является лидером на данный момент.

На сайте марафона была также сделана отдельная страничка, содержащая список участников и фотопортреты команд, выполненные самими учащимися.

По окончании соревнования на сайте была опубликована рейтинговая таблица команд и открыто дорешивание, так что команды, не успевшие пройти все этапы марафона в установленные сроки, получили возможность сделать это позже.

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

Выходит с 1992 года. Периодичность – раз в месяц. Тираж – 10 экземпляров

Редактор выпуска - М.А.Бичан
Зам. Редактора - Е.Царькова
Дизайн заголовка - Е.Коробов
Е.В.Коропова

Самарский Лицей Информационных
Технологий
443002 Россия г.Самара
ул. Больничная, 14а
тел. 266-96-01

Web-server: <http://www.samlit.net/>
E-mail: licey@samlit.net
Web-master:
admin@samlit.net