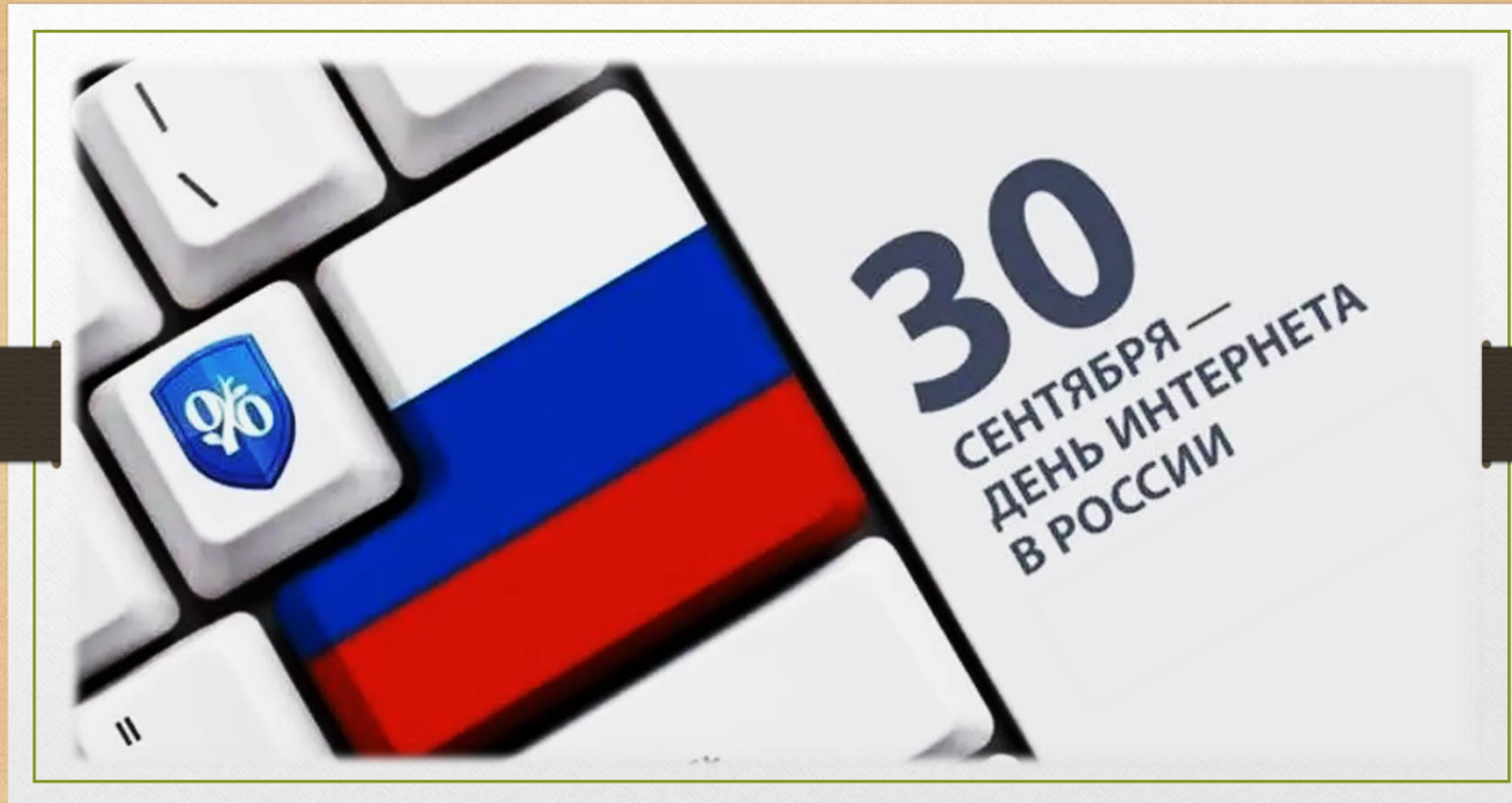


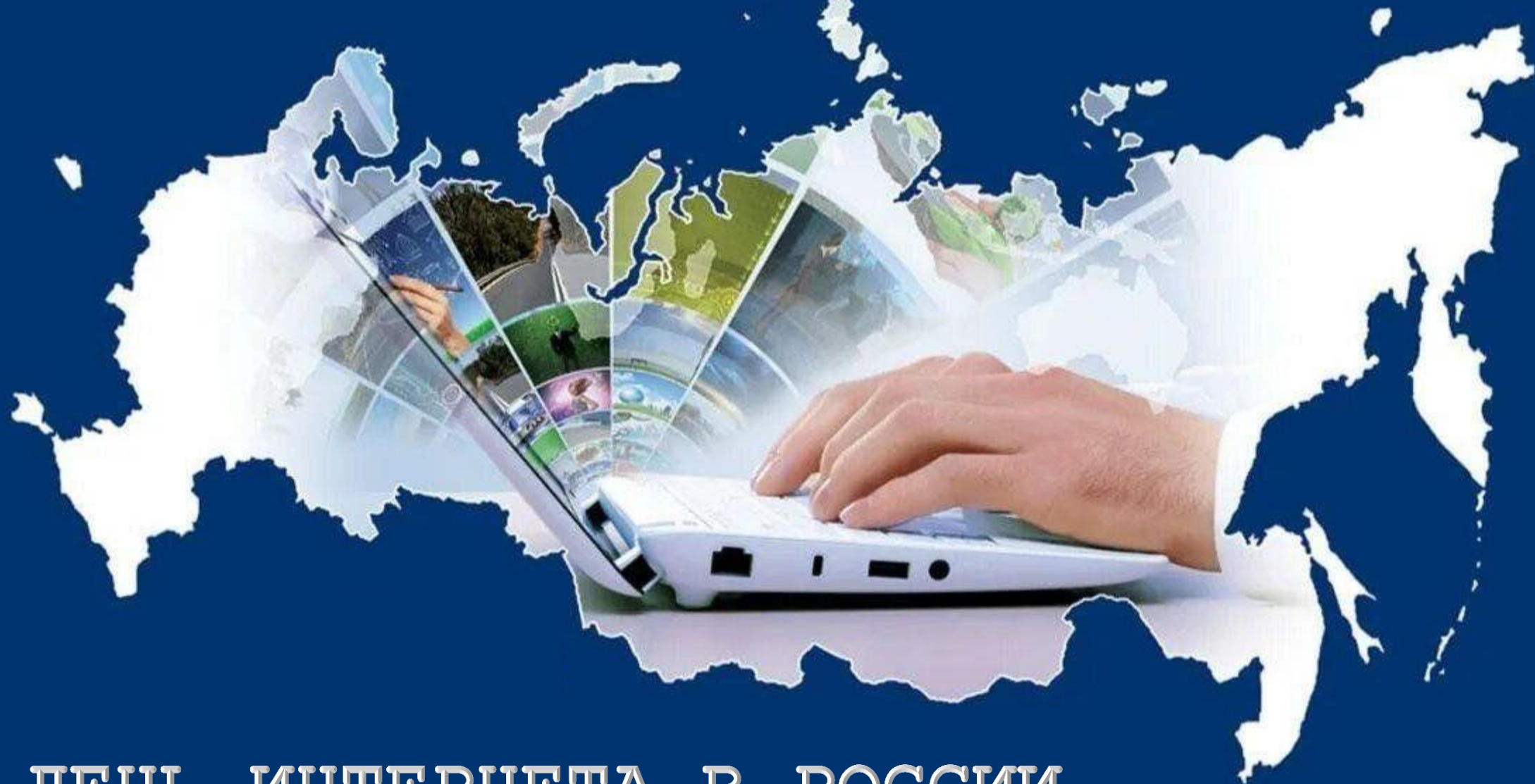


ИМЕНИ
НИКОЛАЯ АНАТОЛЬЕВИЧА
ЗВОРЫКИНА
ПИСАТЕЛЯ-НАТУРАЛИСТА
1873-1937



ВИРТУАЛЬНАЯ ВЫСТАВКА КНИГ

30 СЕНТЯБРЯ



ДЕНЬ ИНТЕРНЕТА В РОССИИ

История празднования Дня интернета в России.

- Ежегодно 30 сентября в России отмечается **День интернета**.
- Надо сказать, что на международном уровне праздник, посвящённый интернету, пытались ввести несколько раз в разные даты, но ни одна из них так и не стала традиционной. В России же «прижилась» дата **30 сентября**.
- Все началось с того, что в 1998 году московская фирма IT Infoart Stars разослала фирмам и организациям предложение поддержать инициативу, состоящую из двух пунктов: назначить 30 сентября «Днем интернета», ежегодно его праздновать и провести «перепись населения русскоязычного интернета».
- По данным той переписи, в 1998 году доступ к Интернету имел миллион россиян. Впервые российский День Интернета отметили в московском «Президент-отеле» с участием представителей крупных провайдеров, компьютерных фирм и информационных агентств.

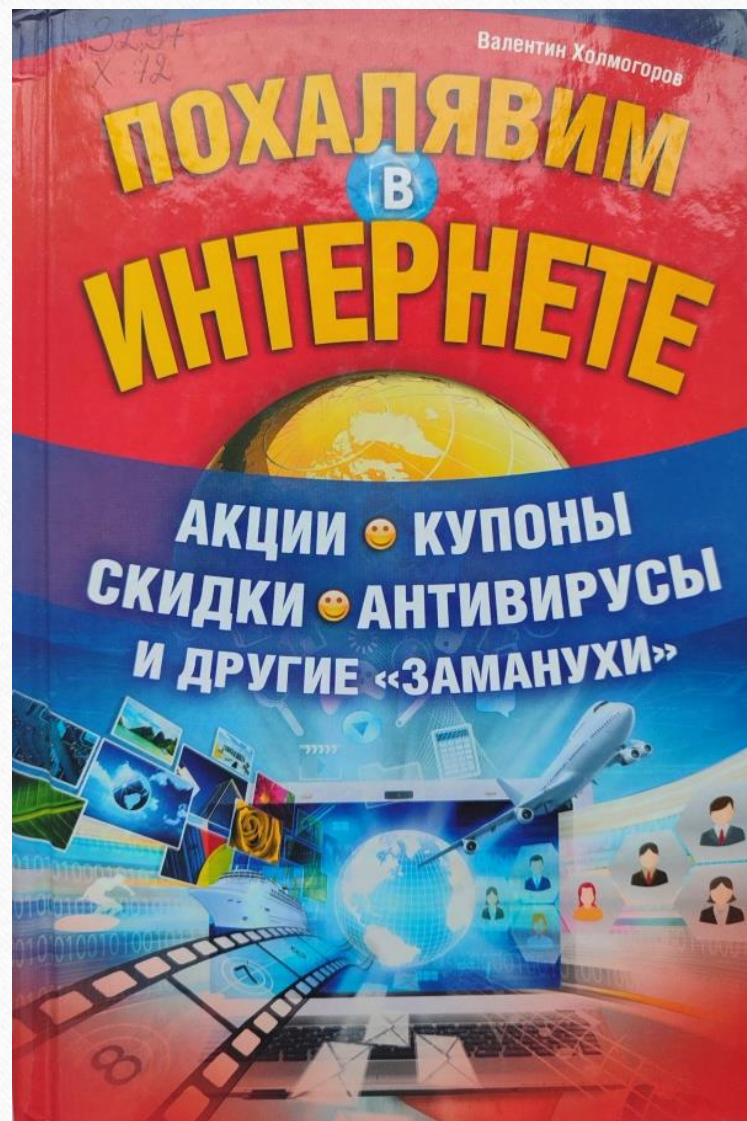
- В 1998 году Всемирный день интернета санкционирован папой Иоанном Павлом II. Святой покровитель интернета пока еще не утвержден официально, хотя с 2003 года таким считается святой Исидор Севильский, испанский епископ, живший в 560—636 годах. Его считают первым энциклопедистом, который оказал значительное влияние на историю средних веков. Поэтому во многих странах мира праздник сети отмечается 4 апреля — в день вознесения святого Исидора Севильского.
- Сегодня интернет стал неотъемлемой частью жизни россиян. По данным Mediascope, в июне **2023** интернетом **в России** пользовалось **83%** населения в возрасте старше 12 лет или **101,4** миллиона человек. Лидером по проникновению интернета является Москва, где сетью пользуются более **75%** жителей. А одной из крупнейших интернет-активностей являются социальные сети, где россияне в среднем проводят около часа в день.
- Причём большинство пользователей, вне зависимости от возраста, считают, что без всемирной паутины их жизнь изменится значительно, и уверены, что интернет принес больше хорошего, чем плохого.
- Согласно данным экспертов, в **2023** году беспроводной доступ в Интернет покрыл **85%** планеты, количество подключенных к нему устройств превысило **50** миллиардов. По прогнозам, к **2041** году пропускная способность сетей увеличится в **500** раз.



Эта книга, написанная в очень лёгкой и увлекательной манере, позволит начинающим пользователям быстро и эффективно приступить к работе с персональным компьютером, не испытывая при этом никаких затруднений.

Информация, изложенная в книге, охватывает весьма широкий спектр вопросов: как устанавливать и настраивать Windows XP, работать с прикладными программами Windows XP, устанавливать и настраивать Microsoft Office 2003, работать с основными прикладными программами Office 2003 - Word, Excel, Outlook, каким образом записывать CD и DVD, как обрабатывать музыку и графику, с помощью каких программ можно защитить свой компьютер от вредных воздействий.

Данный учебник будет полезен как новичкам, так и продвинутым пользователям, которые желают, например, освоить те программы, с которыми ещё не работали.



Похалявим в Интернете. Акции, купоны, скидки, антивирусы и другие "заманухи".

Эта книга - ваша точка доступа к тем благам, которые сегодня предлагает Интернет. Из неё вы узнаете, как часами свободно общаться с друзьями из любого уголка земного шара и не заплатить при этом ни копейки.

Свежие фильмы, гигабайты музыки, любые компьютерные программы, скидки на товары и услуги до 99 % - вы получите все, о чем людям без Интернета остаётся только мечтать.

Вы научитесь подключаться к нему бесплатно дома, на улице, в другом городе или стране.

32.943
А-58

Альтхофф

на реальном опыте!

```
import sys

class CannotResolve(Exception):
    pass

class Resolver(object):
    emess = "Can't found appropriate signature of func %s() for call with" + \
        " params %r"
    def __init__(self, name):
        self.function_map = {}
```

#САМ СЕБЕ ПРОГРАММИСТ

Как научиться программировать и устроиться в eBay?

```
self.default = None
self.name = name
def __call__(self, *dt):

    cls = tuple(map(type, dt))

    try:
        x = self.function_map[cls]
    except KeyError:
        if self.default is not None:
            x = self.default
        else:
            raise CannotResolve(self.emess % (self.name, cls))
    return x(*dt)

def overload(*dt):

    def closure(func):
        name = func.__name__
        fr = sys._getframe(1).f_locals.get(name, Resolver(name))
        fr.function_map[dt] = func

    return fr
return closure
def overdef(func):
    name = func.__name__
```

{на примере Python}

 БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Как за год научиться программировать и устроиться разработчиком в Ebay?

Кори Альтхофф, автор книги «Сам себе программист», на собственном опыте знает, что это возможно, и делится знаниями с читателями. Альтхофф создал универсальный самоучитель, не похожий ни на один другой. На примере языка Python автор показывает, как буквально с первого урока можно приступить к созданию собственной небольшой программы, а к концу книги уверенно писать код.

Помимо этого, вы узнаете, как успешно проходить собеседования на должность программиста в любой IT компании и перестать сомневаться в собственных силах.

Это прекрасное пособие для тех, кто хочет научиться программировать и планирует заниматься этим профессионально.



Имя «Иван Жуков» — это гарантия того, что компьютерный самоучитель написан просто и понятно! Поэтому, если вы решили, что пришло время освоить ноутбук, но при этом никогда его даже не включали, то вы выбрали книгу, которая объяснит вам все просто и максимально доступно.

Более 300 иллюстраций, подробные объяснения каждого этапа, ответы на самые распространённые среди новичков вопросы, ни одного непонятого слова! Пройдёт совсем немного времени, и вы будете уверенно звонить по всему миру по Skype, искать информацию в сети Интернет, скачивать программы, книги и музыку, обрабатывать фотографии и общаться с друзьями в социальных сетях, обмениваться фото и новостями.

И это еще не все! Иван Жуков считает, что очень важно научиться работать на ноутбуке так, чтобы в дальнейшем уже самостоятельно осваивать новые программы. Поэтому в этой книге вы найдете простые алгоритмы, которые помогут вам в дальнейшем легко разобраться с любой компьютерной задачей.

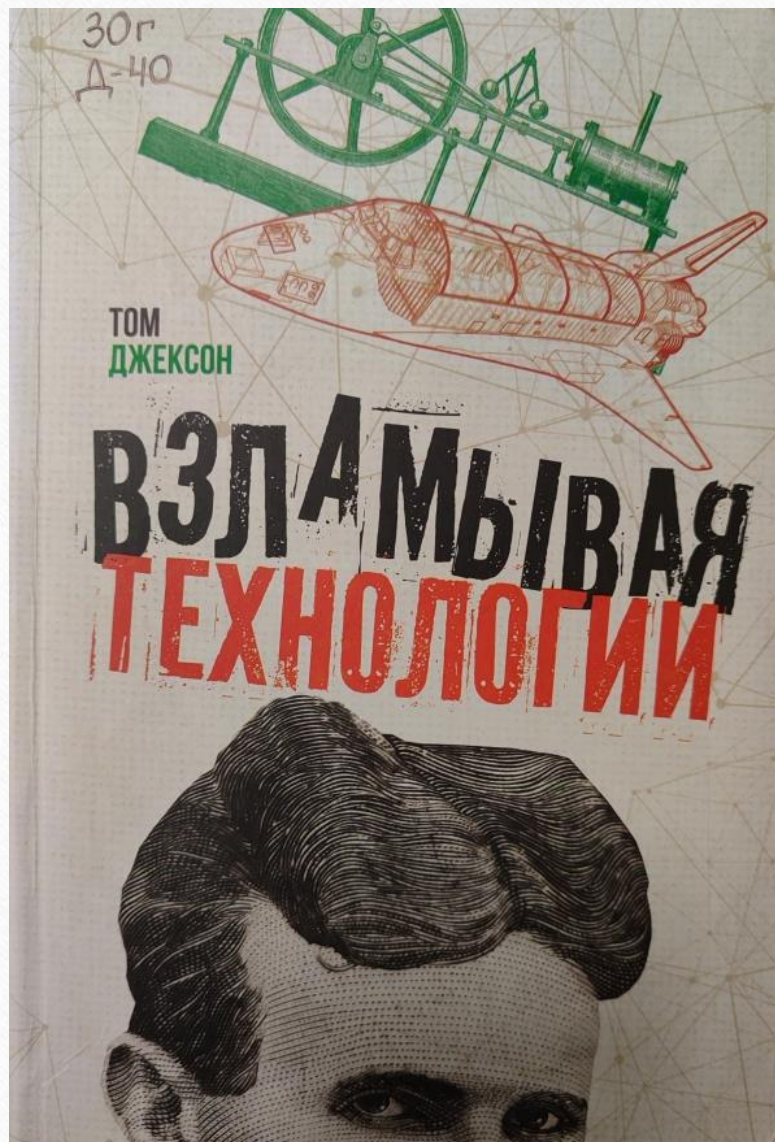


Что такое геймдизайн? Это не код, графика или звук. Это не создание персонажей или раскрашивание игрового поля. Геймдизайн - это симулятор мечты, набор правил, благодаря которым игра оживает.

Как создать игру, которую полюбят, от которой не смогут оторваться? Знаменитый геймдизайнер Тайнан Сильвестр на примере кейсов из самых популярных игр рассказывает как объединить эмоции и впечатления, игровую механику и мотивацию игроков. Познакомьтесь с принципами дизайна, которыми пользуются ведущие студии мира!

- Создайте игровую механику, вызывающую эмоции и обеспечивающую разнообразие.
- Узнайте как объединить сюжет и интерактивность.
- Используйте взаимодействия, которые заставят игроков проникать друг другу "в голову"
- Вовлекайте в действие с помощью наград
- Планируйте, тестируйте и анализируйте геймдизайн последовательно, а не пытайтесь все решить заранее
- Узнайте, как позиционирование игры на рынке влияет на геймдизайн.

Тайнан Сильвестр занимается геймдизайном больше 15 лет. За это время он успел поработать как над инди-проектами, ак и над студийным блокбастером BioShock Infinite, но больше всего он известен благодаря RimWorld.



Сложно представить, каким был бы мир без технологий. Уже первые из них — создание орудий из камня и приручение огня — сильно изменили жизнь людей, подарив им защиту и улучшив питание. Применение научных открытий позволило людям строить города, пересекать океаны, открывать новые земли, выращивать растения, освещать помещения, передвигаться по воздуху и под землей, быстро передавать информацию и многое другое.

В этой книге собраны самые значимые идеи за всю историю человечества, которые смогли изменить мир и изменят его еще не раз.



В справочнике представлен материал курса информатики в объёме, проверяемом на государственной итоговой аттестации.

Структура справочника соответствует официальным требованиям к контрольным измерительным материалам (КИМ) для проведения ОГЭ. Материал сгруппирован по главам, в каждой из которых изучается определённая тема курса информатики и ИКТ, проверяемая на экзамене.

Помимо теоретических сведений главы включают разбор экзаменационных заданий и задачи для самостоятельной тренировки с ответами и критериями оценки в конце пособия.

Книга будет незаменимым помощником при подготовке к экзамену в формате ОГЭ, при изучении нового материала, повторении пройденных тем.



Внутри: реальные истории разработчиков Irrational Games, 2K Marin, Visceral и других студий, чье падение стало для сотрудников шоком.

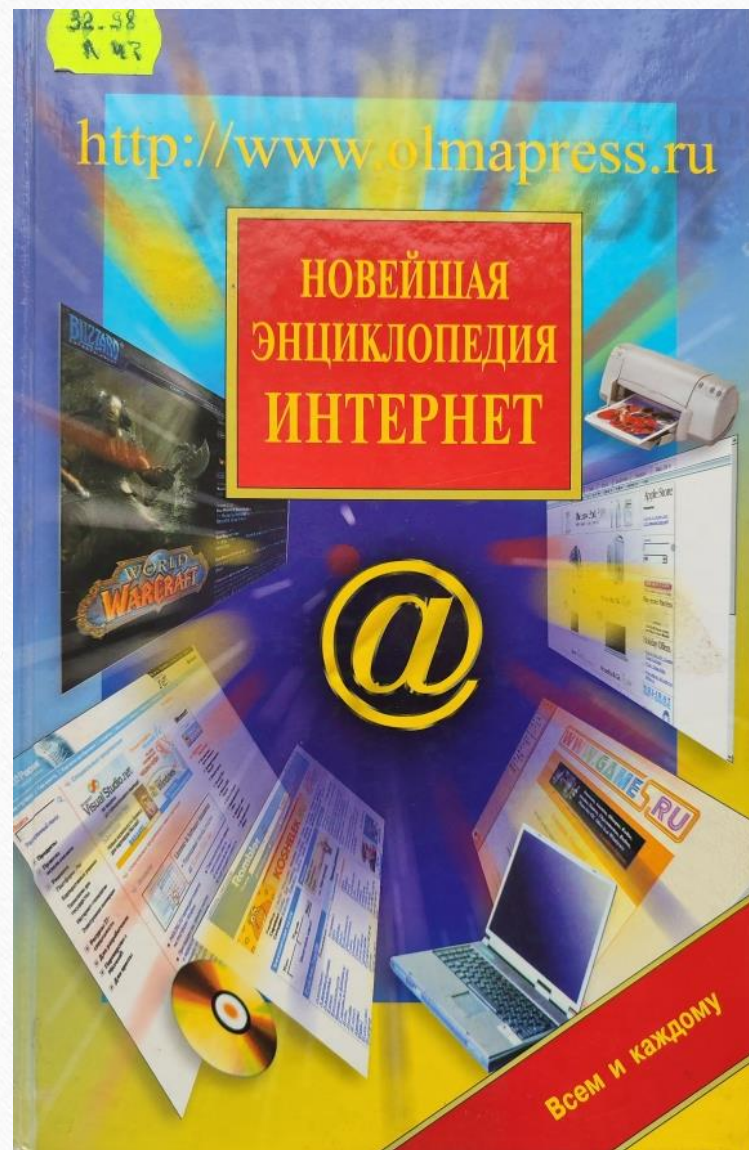
Вы - игровой разработчик, и ваша мечта - делать игры, в которые будут играть миллионы геймеров. Но реальный мир - не сказка. Студии закрываются, сделанные с любовью проекты отправляются в мусорный бак, а люди остаются без работы.

- Джейсон Шрейер снова заглянет за кулисы индустрии видеоигр, чтобы рассказать, как распадались самые известные студии последнего десятилетия.

- Вы узнаете, почему успех BioShock Infinite, Epic Mickey или Dead Space не помог их создателям удержаться на плаву.

- Вас ждет уникальное расследование причин краха индустрии и поиск ответов на вопрос, заслуживает ли она второго шанса.

"Игровая индустрия за последние годы достигла небывалых высот. В пылу восторгов легко забыть (или не хотеть вспоминать) об обратной стороне игрового бизнеса: провалах, переработках, массовых увольнениях, банкротстве. "Нажми Reset" красочно и в подробностях напоминает о том, что делать игры - это пусть и работа мечты, но все еще работа, крайне тяжелая и часто неблагодарная". - Антон Городецкий, руководитель медиапроекта о видеоиграх PLAYER ONE (MY.GAMES)

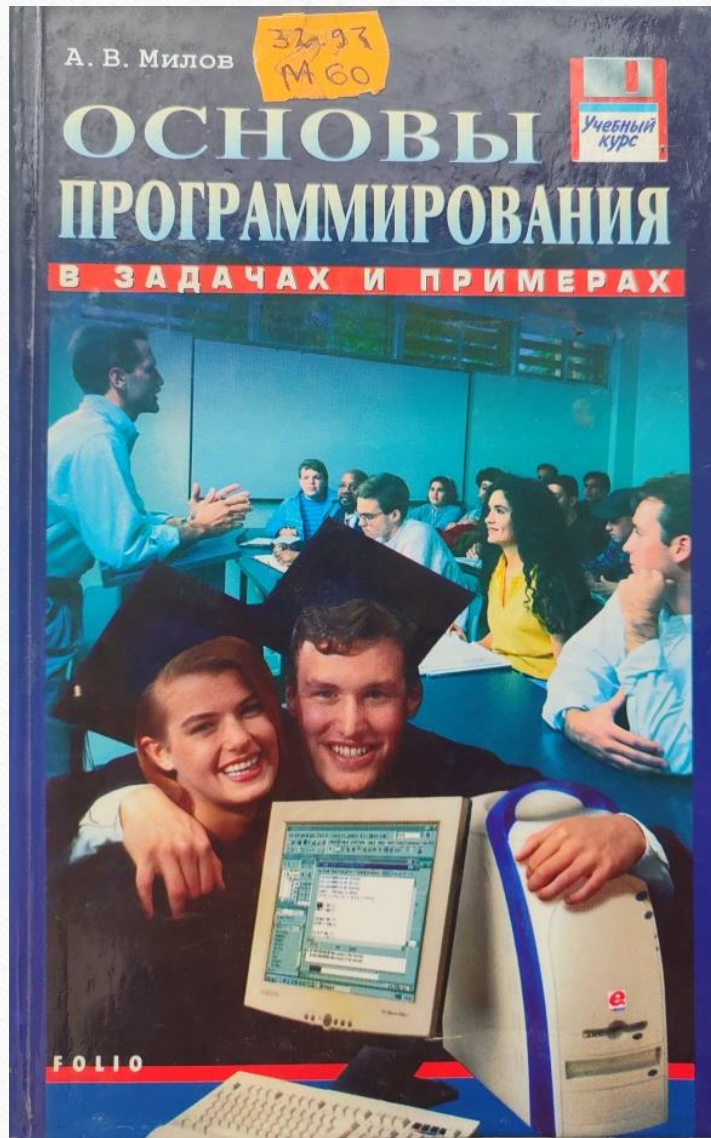


Эта книга - продолжение самой популярной компьютерной энциклопедии 2001 года ("Новейшая энциклопедия персонального компьютера") - предназначена как для тех, кто только готовится подключиться к сети Интернет, так и для более опытных пользователей Сети.

Благодаря ей вы сможете не только освоить около 50 прикладных программ, которые помогут вам в путешествиях по Всемирной Паутине, но и познакомиться с основами поиска информации в Интернет, основами безопасности в Сети и правилами сетевого этикета.

Вы узнаете, как совершать покупки в Интернет, искать коллег по увлечению и обновлять программы на вашем компьютере. Наконец, "Энциклопедия" поможет вам создать и самостоятельно опубликовать в Интернет собственную страничку!

Увлекательная "Новейшая энциклопедия Интернет" выгодно отличается от занудных и скучных "технических талмудов", и способна стать настольной книгой и лучшим другом любого пользователя.



В этом учебном пособии рассмотрены методы построения алгоритмов решения вычислительных задач.

Обилие и разнообразие примеров и их подробный анализ позволят читателю получить глубокие знания и выработать практические навыки математического программирования в различных прикладных областях.

Книга будет полезна школьникам и студентам, учителям школ и преподавателям вузов, а также всем, кто самостоятельно изучает математическое программирование.

Серия: «Учебный курс».



• ОСНОВНЫЕ УГРОЗЫ БЕЗОПАСНОСТИ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ



- **Киберхулиганы**
- И дети, и взрослые могут использовать Интернет, чтобы изводить или запугивать других людей.



Неприличный

- **контент**
- Велика вероятность того, что вы можете столкнуться
- с нежелательной информацией (фото, видео и т.п.).



Злоупотребление общим доступом

- **к файлам**
- Несанкционированный обмен музыкой, видео и другими файлами может быть незаконным или повлечь загрузку вредоносных программ.



- **Хищники**
- Эти люди используют Интернет для того, чтобы заманить детей на личную встречу.

Вторжение

- **в частную жизнь**
- Заполняя различные формы в Интернете, можете оставить конфиденциальные сведения о себе или своей семье.



Памятка

безопасного поведения и общения в сети Интернет

