

Индивидуальный проект

Пятый этап

Галиева Аделина Руслановна

Содержание

1	Цель работы	5
2	Выполнение лабораторной работы	6
3	Выводы	8
	Список литературы	9

Список иллюстраций

2.1	VR-картинг	6
2.2	Картинг на дому	6
2.3	Пост на тему языки научного программирования	7
2.4	Пост по прошедшей недели	7

Список таблиц

1 Цель работы

Добавить к сайту все остальные элементы.

2 Выполнение лабораторной работы

1. Делаем записи для персональных проектов. (рис. 2.1) (рис. 2.2)

VR-картинг

May 11, 2022

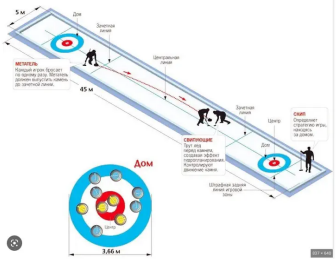


7
8 Optional external URL for project (replaces project detail page).
9 external_link: ""
10
11
12 ---
13
14
15
16 В конце 2018 года интерактивная студия Master of Shapes, Гардена, Калифорния представила миру новый вид виртуального аттракциона, совмещенного с реальностью, им стал VR картинг.
17
18 В нём вы можете управлять настоящим картингом, который движется по гоночной трассе в гарнитуре виртуальной реальности, напоминающей Oculus Rift или HTC Vive. Это не симулятор!
19
20 Для реализации задумки Master of Shapes начала сотрудничество с BlackTrax, Intel и KI Speed.
21
22 Нет, это не новая структура VR шлема, а всего лишь символ компании Master of Shapes за рулём их техники.
23
24 Сами ссылки и более подробную информацию про бизнес и все, что с ним связано, можно узнать из нашего Телеграм-канала.
25
26 Теперь можно погрузиться в мир виртуального картинга, у которого ещё нет аналогов на нашей планете. Виртуальная реальность, проживаемая в реальном времени, даёт испытать перегрузку на поворотах, ощущение крутящего момента электродвигателя и скорости до 45 миль (72,4 км) в час!
27
28 Так начинается разработка проекта: Адам Анварал, Роб Меза и Дороти Ханслис единогласно стали VR Mario Kart со впечатляющим вниманием к игровым процессам. Целью работы было превратить симуляцию в настоящую гонку.
29
30 О технических особенностях
31
32 Донатан Нур, отвечающий за инженерное сопровождение проекта, сказал, что принцип работы основан на отслеживании положения карты с помощью датчиков в реальном времени.
33
34 На новые установки «настроены», передающий инфракрасное излучение (x2 BTBeacon), содержащие «b BTfiring»». Даже если только 3 точки из 6 включены или не перемещены посторонними предметами, система всё равно поймёт положение карты в пространстве.
35

Рис. 2.1: VR-картинг

Керлинг на дому

May 11, 2023



История керлинга берет свое начало в Шотландии, именно там, на дне высохшего озера в Данблэйн был найден снаряд для игры, на котором

7
8 Optional external URL for project (replaces project detail page).
9 external_link: ""
10
11
12 ---
13
14 История керлинга берет свое начало в Шотландии, именно там, на дне высохшего озера в Данблэйн был найден снаряд для игры, на котором была указана дата изготовления (1511 г.). В 1407 году Ватсонский парламент издал постановление запрещающее ряд игр, так как считалось, что они отвлекают людей от последних уроков и тренировок в стрельбе из лука. Керлинг под запрет не попал, скорее всего, это и дало толчок к его развитию. Кто придумал керлинг? Шотландцы. Примерно в те же годы в Перренарах существовала похожая на керлинг игра - «айсат», её изображение присутствует на картинах Питера Брейгеля датированные 1565 годом. В XVI веке жители Кислота (Ватландия) создали общество игроков в керлинг, а первый официальный клуб игроков в керлинг появился в 1716 году. Ещё в Кислите существует искусственная дамба размером 258 на 188 метров, которая служила полем для игры в керлинг. Первоначально для игры использовались обычные камни, которые более-менее подходили по форме. Существует запись о том, что главы города Дарвел играли керлинг каменными грузами, которые использовались в таковых стенах. Первые правила для игры в керлинг были сформулированы в 1884 году в клубе Дандиштан. В 1838 году в Эдинбурге была создана первая ассоциация керлинга, которая получила название «Главный керлинг-клуб Каледонии». В здании ассоциации издана задача стандартизации правил и игрового инвентаря. В итоге форма камня для игры в керлинг приобрела современный вид: диаметр 29,2 см, высота 11,4 см, вес 19,96 кг. Первый чемпионат мира по керлингу среди мужчин провали в Велокер и Эдинбурге в 1959 году, а среди женщин в 1979 году в Ватландии в городе Перт. С 1975 года чемпионаты мира стали регулярными. В 1998 года керлинг дебютировал на Олимпиаде в Нагано. Правила керлинга Команда состоит из 4 игроков. Каждый игрок выполняет по два броска в каждом энде в опережающей последовательности, чередуясь с соперником. Команда в керлинге Партия состоит из 10 эндов, так в керлинге называется периоды. В каждом энде команды должны запустить по 4 камня в дом, броски камней производят поочередно. Право первого броска определяется жеребьевкой. Команда, выполняющая первый бросок, имеет право выбора цвета камней на игру. Четверть броска сохраняется до тех пор, пока один из команд не выиграет энд, а следующий энд первым броском победителя предыдущего энда. Сколько эндов в керлинге? Десять. Целью каждого броска является попадание камнем как можно ближе к центру дома или же выталкивание каменной соперника из дома. По окончании энда (после того как выполнены все броски) команда набирает одно очко за каждый из её камней, находящихся в доме или касавшихся его, которые расположены ближе к центру дома, чем любой из камней соперника. Если же в финальной позиции ни у кого не оказалось камней в доме, энд заканчивается нулевой ничьей, и право последнего броска остаётся у той же команды. Техника броска в керлинге довольно сложна, и способ наведения камней в цель, существует ограниченное количество. В соответствии с правилами игрок обязан отпустить руку камня до того, как она пересечёт линию броска, иначе бросок не засчитывается и бита удаляется из игры. В течение нормы четыре броска каждого энда действует особое правило Free Guard Zone (зона «свободных камней»). Если игрок, бросив камень, находится в зоне, то игрок, находясь в зоне, может ударить камень, находясь в зоне, то игрок, находясь в зоне, может ударить камень, находясь в зоне.

Рис. 2.2: Картинг на дому

2. Добавить пост на тему языки научного программирования. (рис. 2.3)

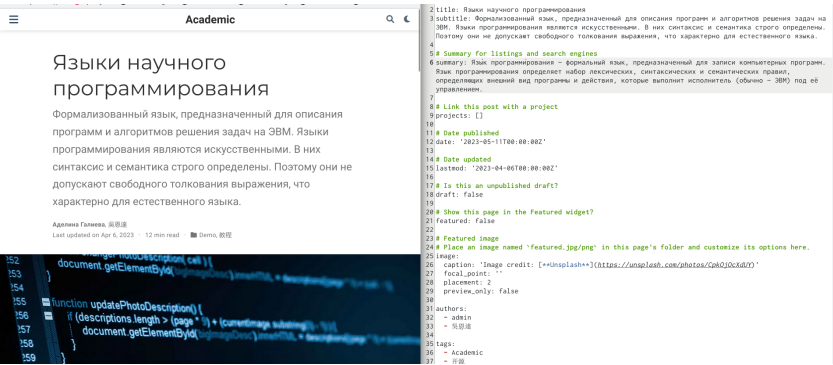


Рис. 2.3: Пост на тему языки научного программирования

3. Пишем пост по прошедшей неделе.(рис. 2.4)

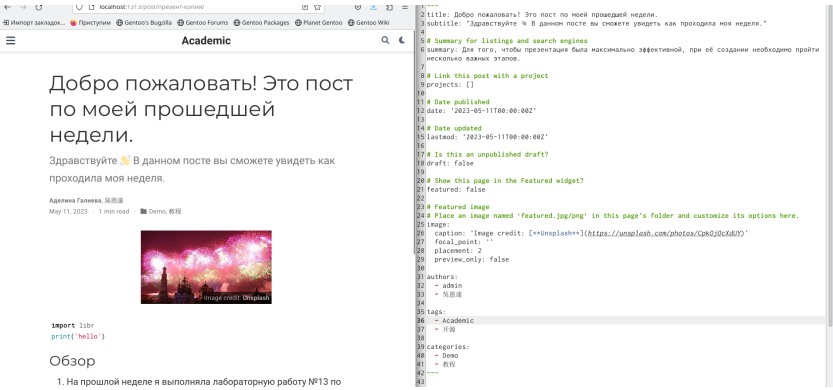


Рис. 2.4: Пост по прошедшей недели

3 Выводы

Я добавила к сайту все остальные элементы.

Список литературы