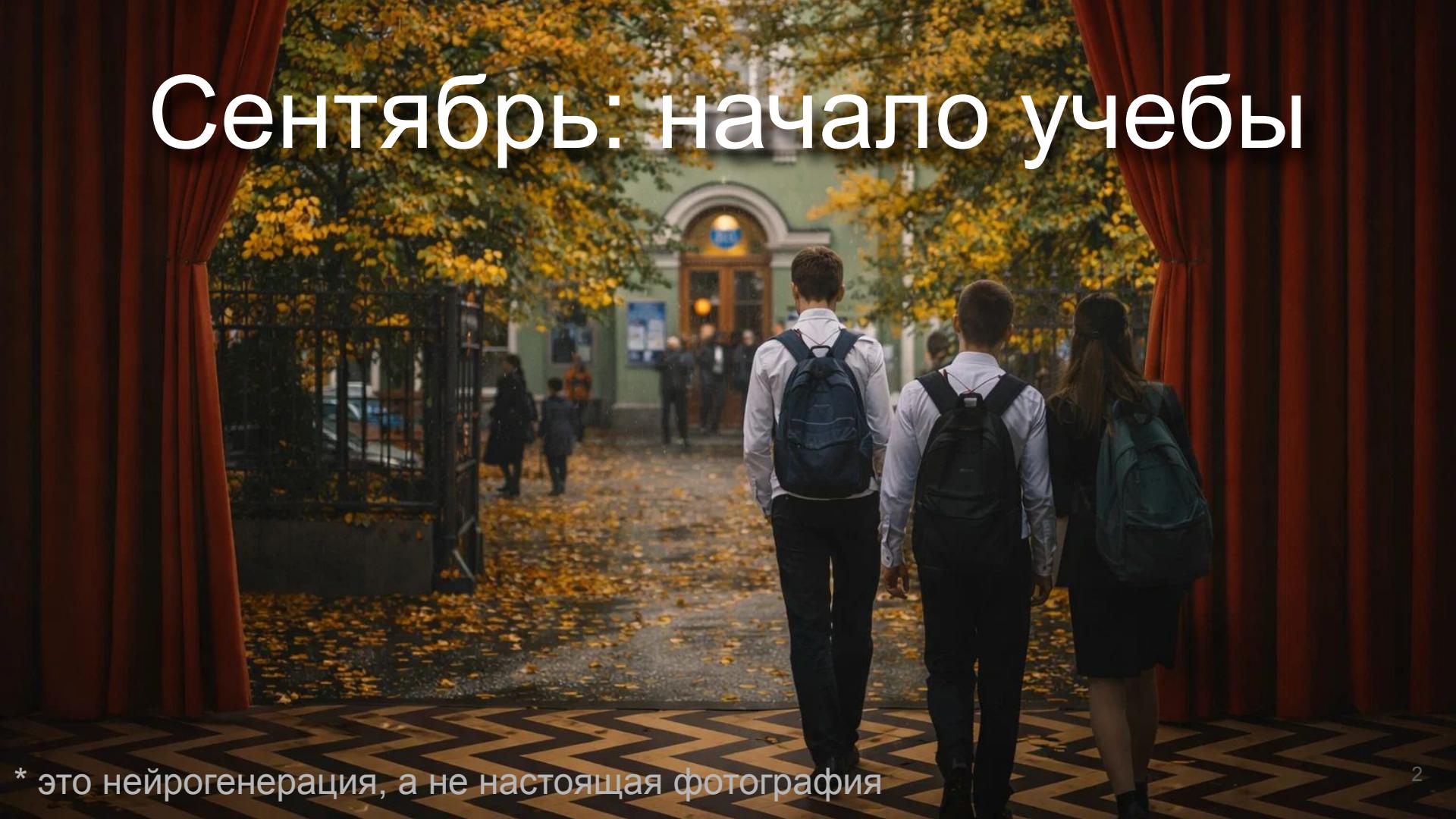


Разработка проектов:

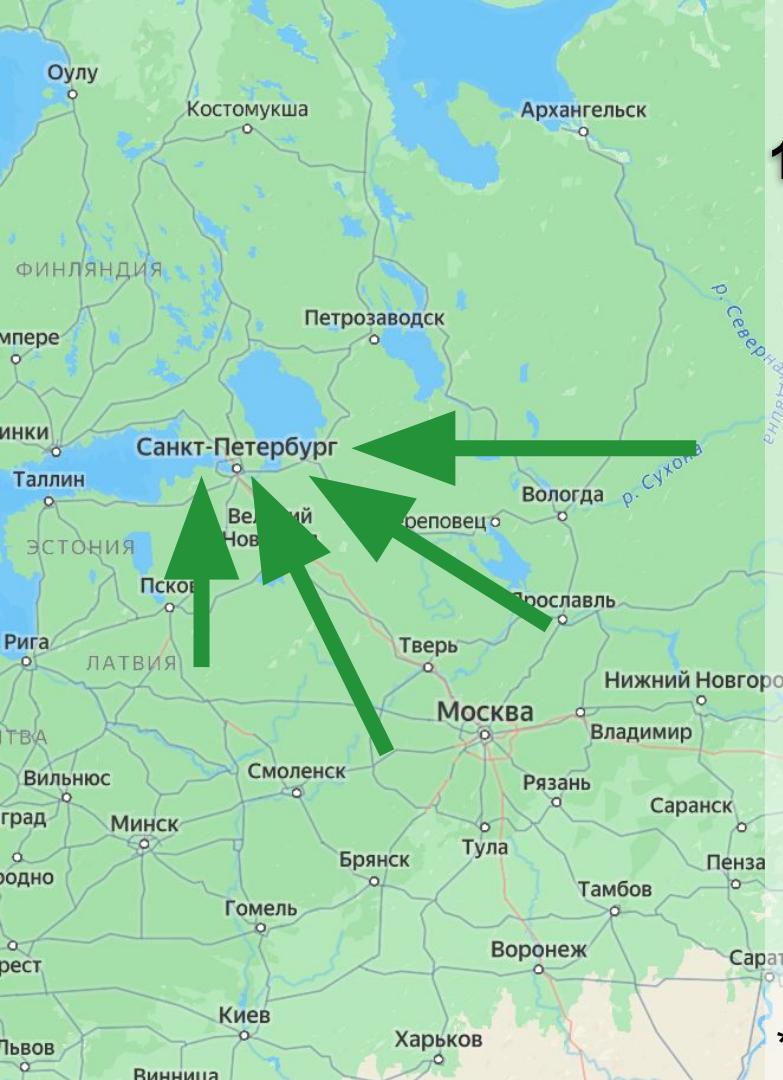
- как культивировать лень
- использование БЯМ / LLM



Сентябрь: начало учебы



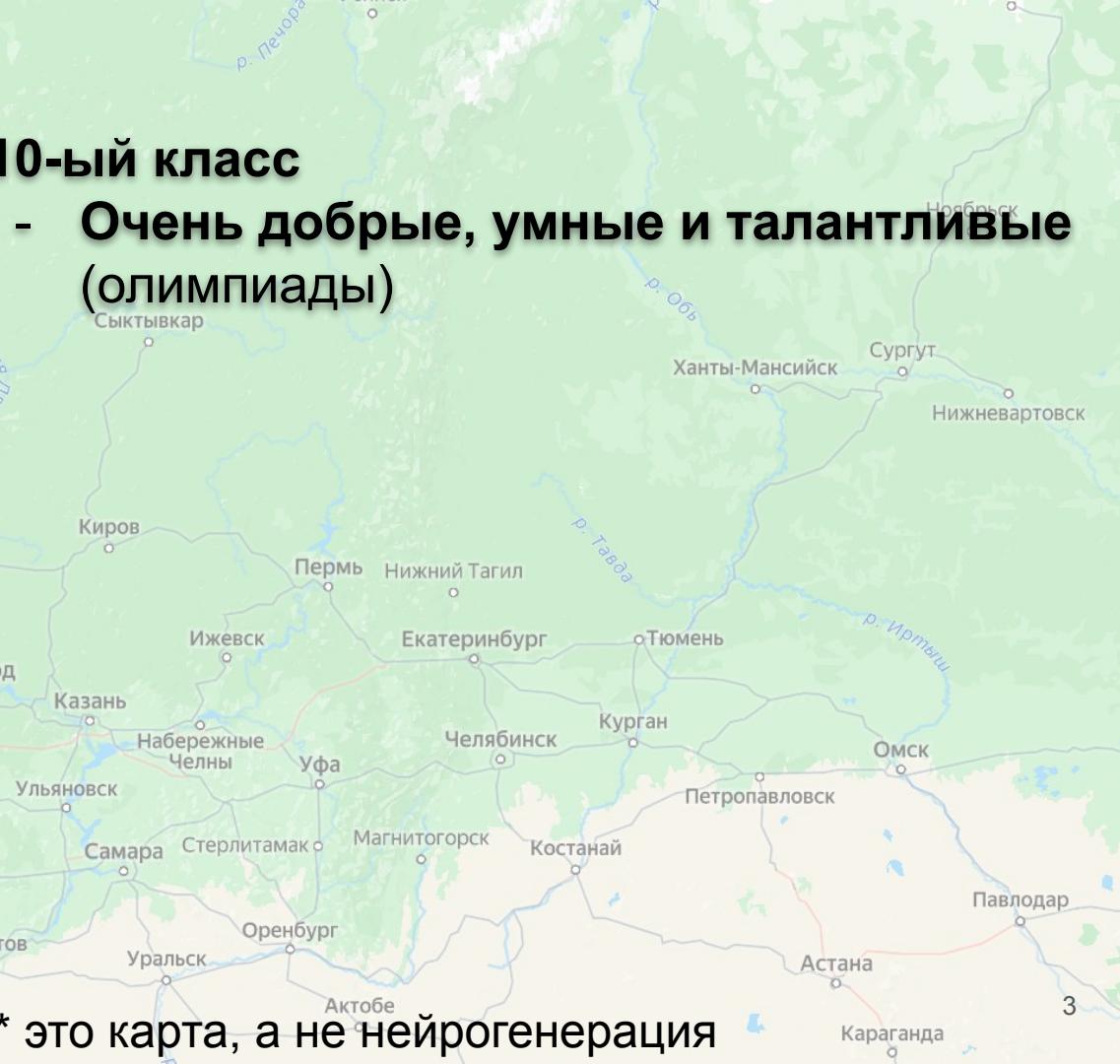
* это нейрогенерация, а не настоящая фотография

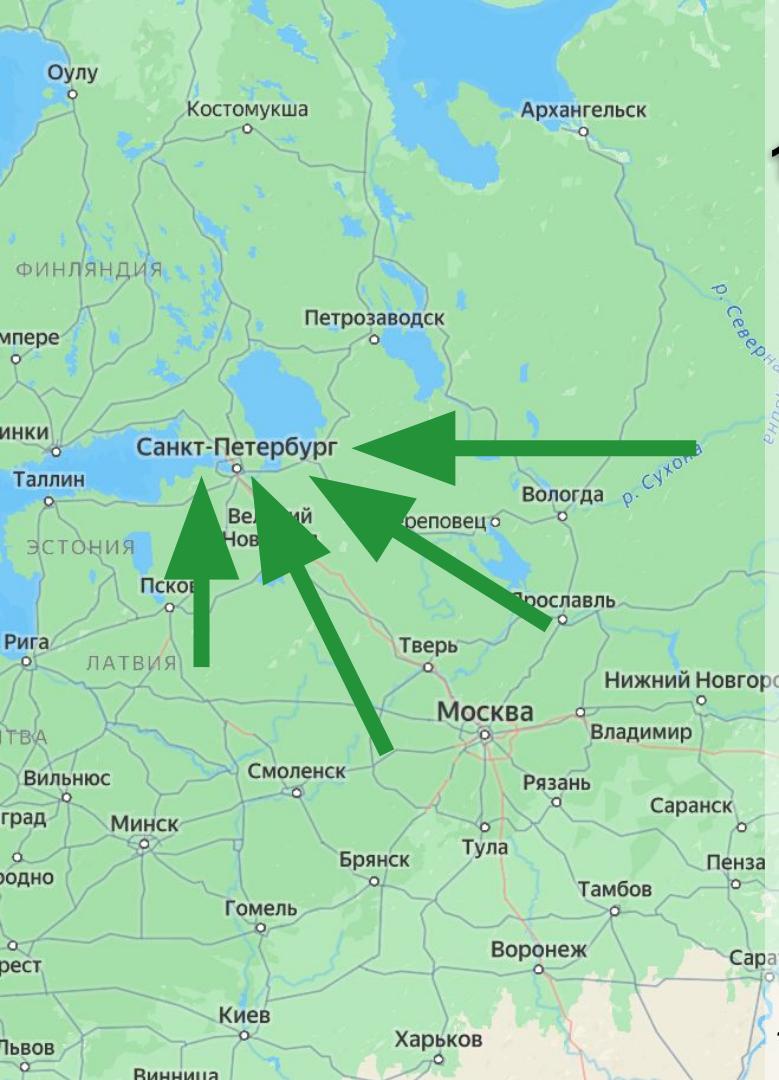


10-ый класс

- Очень добрые, умные и талантливые
(олимпиады)

* Это карта, а не нейрогенерация

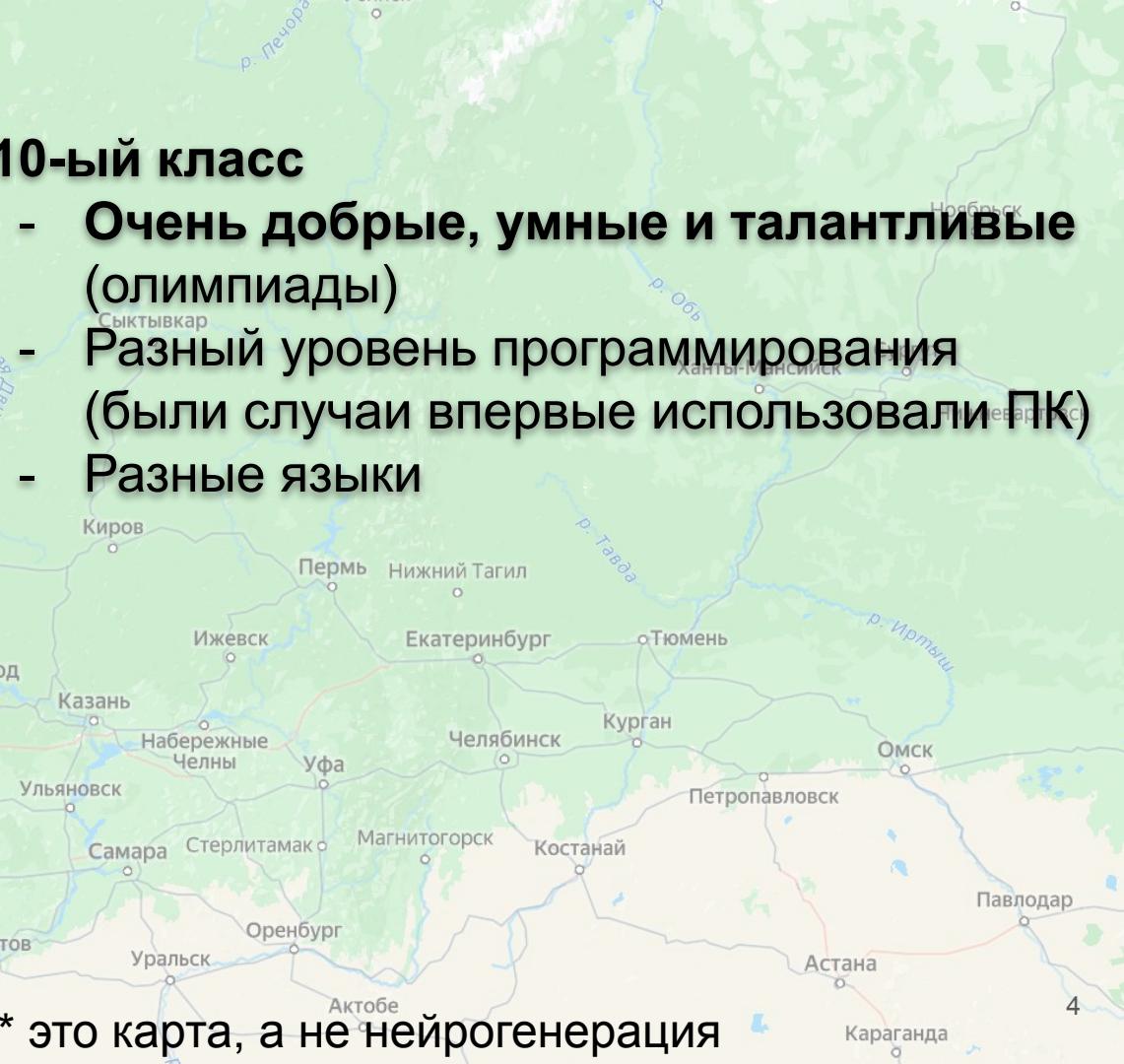


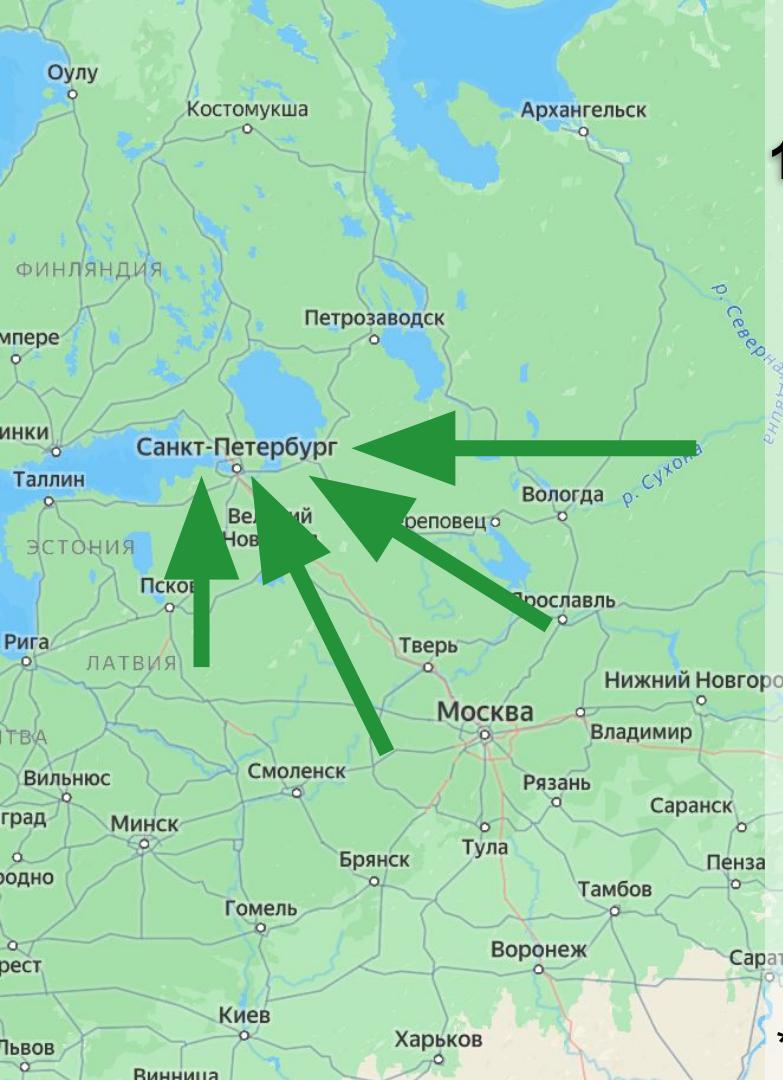


10-ый класс

- Очень добрые, умные и талантливые (олимпиады)
- Разный уровень программирования (были случаи впервые использовали ПК)
- Разные языки

* это карта, а не нейрогенерация

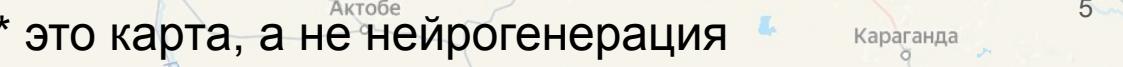


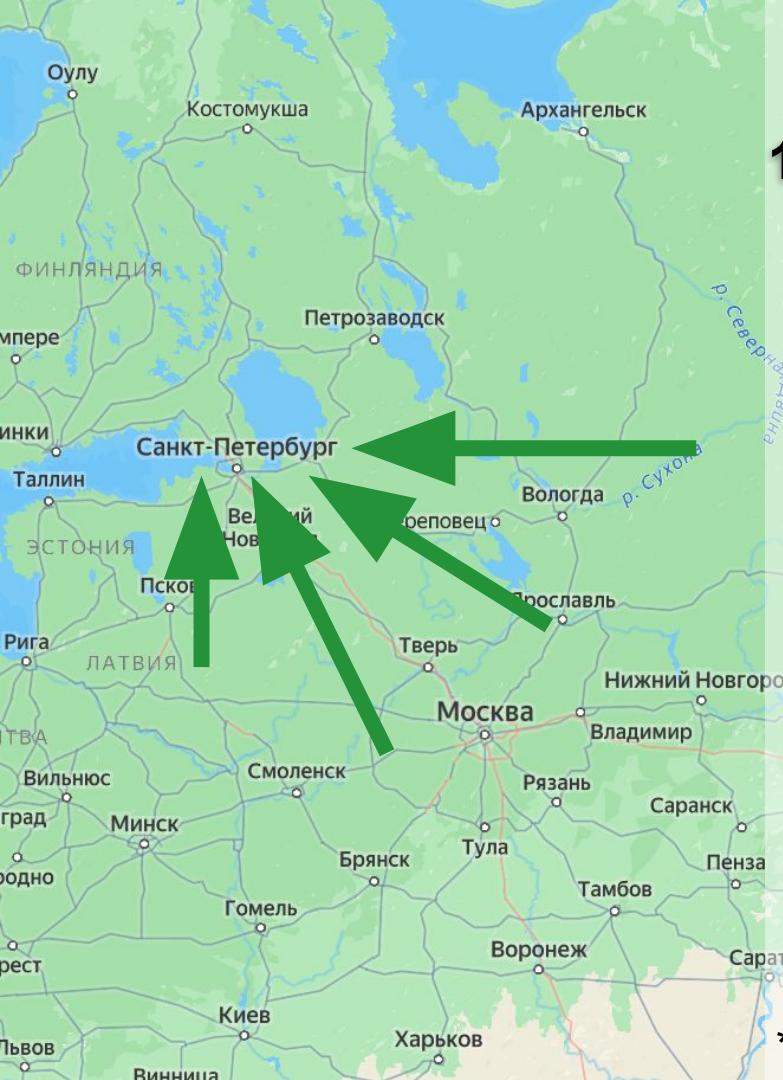


10-ый класс

- Очень добрые, умные и талантливые (олимпиады)
- Разный уровень программирования (были случаи впервые использовали ПК)
- Разные языки
- 26 учащихся
- Уроки по группам - по 13 учащихся
- У класса 6 уроков в неделю (3 урока на группу)

* это карта, а не нейрогенерация





10-ый класс

- Очень добрые, умные и талантливые (олимпиады)
- Разный уровень программирования (были случаи впервые использовали ПК)
- Разные языки
- 26 учащихся
- Уроки по группам - по 13 учащихся
- У класса 6 уроков в неделю (3 урока на группу)
- Учитель - совместитель-программист, ведет в школе один класс

* это карта, а не нейрогенерация

| | | |
|--------|------|---|
| Oct 7, | 2025 | [Java] Задание про Vector2D |
| Oct 1, | 2025 | [Java] getters/setters/toString(), задание про рациональную дробь |
| Sep 23 | 2025 | [Java] Классы/конструкторы/поля/методы |
| Sep 21 | 2025 | Всероссийская олимпиада по ИИ |
| Sep 17 | 2025 | [Java] Строки, символы, динамические массивы |
| Sep 15 | 2025 | [Java] Процесс отладки - Debug |
| Sep 9, | 2025 | [Java] Циклы for/while и массивы |
| Sep 2, | 2025 | [Java] Input/Output и if-else |
| Sep 2, | 2025 | [Java] Введение в базовый синтаксис |
| Sep 1, | 2025 | [Java] Установка окружения и примеры годовых проектов |
| Sep 1, | 2025 | [Java] Краткий конспект |

Базовая Java: 1 сентября - 7 октября

2025 Видеозаписи уроков в VK на YouTube

2025 Материалы курса 2024 года (если хотите опережать программу)

| | | |
|--------|------|---|
| Oct 7, | 2025 | [Java] Задание про Vector2D |
| Oct 1, | 2025 | [Java] getters/setters/toString(), задание про рациональную дробь |
| Sep 23 | 2025 | [Java] Классы/конструкторы/поля/методы |
| Sep 21 | 2025 | Всероссийская олимпиада по ИИ |
| Sep 17 | 2025 | [Java] Строки, символы, динамические массивы |
| Sep 15 | 2025 | [Java] Процесс отладки - Debug |
| Sep 9, | 2025 | [Java] Циклы for/while и массивы |
| Sep 2, | 2025 | [Java] Input/Output и if-else |
| Sep 2, | 2025 | [Java] Введение в базовый синтаксис |
| Sep 1, | 2025 | [Java] Установка окружения и примеры годовых проектов |
| Sep 1, | 2025 | [Java] Краткий конспект |

Базовая Java:
1 сентября - 7 октября

Почему Java?

- использующийся на практике

2025 Видеозаписи уроков в VK на YouTube

2025 Материалы курса 2024 года (если хотите опережать программу)

| | | |
|--------|------|---|
| Oct 7, | 2025 | [Java] Задание про Vector2D |
| Oct 1, | 2025 | [Java] getters/setters/toString(), задание про рациональную дробь |
| Sep 23 | 2025 | [Java] Классы/конструкторы/поля/методы |
| Sep 21 | 2025 | Всероссийская олимпиада по ИИ |
| Sep 17 | 2025 | [Java] Строки, символы, динамические массивы |
| Sep 15 | 2025 | [Java] Процесс отладки - Debug |
| Sep 9, | 2025 | [Java] Циклы for/while и массивы |
| Sep 2, | 2025 | [Java] Input/Output и if-else |
| Sep 2, | 2025 | [Java] Введение в базовый синтаксис |
| Sep 1, | 2025 | [Java] Установка окружения и примеры годовых проектов |
| Sep 1, | 2025 | [Java] Краткий конспект |

Базовая Java: 1 сентября - 7 октября

Почему Java?

- использующийся на практике
- дружелюбный (приятные runtime/compilation ошибки)

2025 Видеозаписи уроков в VK на YouTube

2025 Материалы курса 2024 года (если хотите опережать программу)

Oct 7, 2025 [Java] Задание про Vector2D

Oct 1, 2025 [Java] getters/setters/toString(), задание про рациональную дробь

Sep 23, 2025 [Java] Классы/конструкторы/поля/методы

Sep 21, 2025 Всероссийская олимпиада по ИИ

Sep 17, 2025 [Java] Строки, символы, динамические массивы

Sep 15, 2025 [Java] Процесс отладки - Debug

Sep 9, 2025 [Java] Циклы for/while и массивы

Sep 2, 2025 [Java] Input/Output и if-else

Sep 2, 2025 [Java] Введение в базовый синтаксис

Sep 1, 2025 [Java] Установка окружения и примеры годовых проектов

Sep 1, 2025 [Java] Краткий конспект

Базовая Java: 1 сентября - 7 октября

Почему Java?

- использующийся на практике
- дружелюбный (приятные runtime/compilation ошибки)
- статически типизированный

2025 Видеозаписи уроков в VK на YouTube

2025 Материалы курса 2024 года (если хотите опережать программу)

Oct 7, 2025 [Java] Задание про Vector2D

Oct 1, 2025 [Java] getters/setters/toString(), задание про рациональную дробь

Sep 23, 2025 [Java] Классы/конструкторы/поля/методы

Sep 21, 2025 Всероссийская олимпиада по ИИ

Sep 17, 2025 [Java] Строки, символы, динамические массивы

Sep 15, 2025 [Java] Процесс отладки - Debug

Sep 9, 2025 [Java] Циклы for/while и массивы

Sep 2, 2025 [Java] Input/Output и if-else

Sep 2, 2025 [Java] Введение в базовый синтаксис

Sep 1, 2025 [Java] Установка окружения и примеры годовых проектов

Sep 1, 2025 [Java] Краткий конспект

Базовая Java: 1 сентября - 7 октября

Почему Java?

- использующийся на практике
- дружелюбный (приятные runtime/compilation ошибки)
- статически типизированный
- я знаю Java, C++, Python

2025 Видеозаписи уроков в VK на YouTube

2025 Материалы курса 2024 года (если хотите опережать программу)

| | | |
|--------|------|---|
| Oct 7, | 2025 | [Java] Задание про Vector2D |
| Oct 1, | 2025 | [Java] getters/setters/toString(), задание про рациональную дробь |
| Sep 23 | 2025 | [Java] Классы/конструкторы/поля/методы |
| Sep 21 | 2025 | Всероссийская олимпиада по ИИ |
| Sep 17 | 2025 | [Java] Строки, символы, динамические массивы |
| Sep 15 | 2025 | [Java] Процесс отладки - Debug |
| Sep 9, | 2025 | [Java] Циклы for/while и массивы |
| Sep 2, | 2025 | [Java] Input/Output и if-else |
| Sep 2, | 2025 | [Java] Введение в базовый синтаксис |
| Sep 1, | 2025 | [Java] Установка окружения и примеры годовых проектов |
| Sep 1, | 2025 | [Java] Краткий конспект |

Базовая Java:

1 сентября - 7 октября

ООП - 1-7 октября

2025 Видеозаписи уроков в VK на YouTube

2025 Материалы курса 2024 года (если хотите опережать программу)

Oct 7, 2025 [Java] Задание про Vector2D

Oct 1, 2025 [Java] getters/setters/toString(), задание про рациональную дробь

Sep 23, 2025 [Java] Классы/конструкторы/поля/методы

Sep 21, 2025 Всероссийская олимпиада по ИИ

Базовая Java:

1 сентября - 7 октября

Sep 17, 2025 [Java] Строки, символы, динамические массивы

например

Sep 15, 2025 [Java] Процесс отладки - Debug

Sep 9, 2025 [Java] Циклы for/while и массивы

Sep 2, 2025 [Java] Input/Output и if-else

Sep 2, 2025 [Java] Введение в базовый синтаксис

Sep 1, 2025 [Java] Установка окружения и примеры годовых проектов

Sep 1, 2025 [Java] Краткий конспект

2025 Видеозаписи уроков в VK на YouTube

2025 Материалы курса 2024 года (если хотите опережать программу)

Конспект-шпоргалка на сайте

[Java] Строки, символы, динамические массивы

Sep 17, 2025

Видеозаписи урока:

- в VK видео
- на YouTube

Покрытые темы

Таблица ASCII кодов - <https://ru.wikipedia.org/wiki/ASCII>

```
String name = scanner.nextLine(); // String - строка, по сути это массив состоящий из символов
int length = name.length();      // у строки можно спросить ее длину вызывая у нее метод length() (он возвращает целое число)
char firstChar;                 // char - примитивный тип представляющий какой бы то ни было символ
firstChar = name.charAt(0);       // charAt - метод позволяющий считать символ строки по нужному индексу (как и с обычными массивами - с нуля)

System.out.println("В телефонной книге ваше имя на страничке на букву " + firstChar);
if (firstChar >= 'A' && firstChar <= 'Z') { // обратите внимание что СИМВОЛЫ - в одиночных кавычках
    System.out.println("Буква заглавная!"); // а СТРОКИ - в двойных кавычках
}
System.out.println("a"); // а что тогда это такое? строка, т.е. двойные кавычки, просто она длины один - состоит из всего одного символа

int charCode = (int) firstChar; // таким образом можно получить код символа (в таблице ASCII)
System.out.println("У символа " + firstChar + " ASCII-код: " + charCode);
int nextCode = charCode + 1;     // посчитали следующий код
char nextSymbol = (char) nextCode; // таким образом можно преобразовать код в символ
System.out.println("Следующий символ в таблице: " + nextSymbol);

String stringValue = scanner.nextLine(); // считываем число от пользователя, но в виде СТРОКИ!
int value = Integer.parseInt(stringValue); // таким образом можно преобразовать строку в число
int value2 = Integer.parseInt("10");        // так же можно, теперь в value2 хранится число 10

// Чтобы начать использовать динамические массивы так же как и со Scanner ранее - вам надо сначала подключить "библиотеку" описывающую эти массивы:
import java.util.ArrayList; // это должно быть в самом начале файла - ВНЕ main-функции

ArrayList<Integer> values = new ArrayList<Integer>(); // Таким образом создается динамический массив целых чисел
ArrayList<String> names = new ArrayList<String>(); // Таким образом создается динамический массив в котором каждый элемент - строка
// т.е. тип в динамическом массиве описывается в угловых скобочках
// если вы хотите хранить примитивные типы, то вместо int - Integer, вместо double - Double
```

Конспект-шпоргалка на сайте

[Java] Строки, символы, динамические массивы

Sep 17, 2025

Видеозаписи урока:

- в VK видео
- на YouTube

Покрытые темы

Таблица ASCII кодов - <https://ru.wikipedia.org/wiki/ASCII>

```
String name = scanner.nextLine(); // String - строка
int length = name.length();      // у строки можно
char firstChar;                 // char - примитивный тип
firstChar = name.charAt(0);       // charAt - метод
```

```
System.out.println("В телефонной книге ваше имя на")
if (firstChar >= 'A' && firstChar <= 'Z') { // обработка
    System.out.println("Буква заглавная!"); // а что тут
}
System.out.println("a"); // а что тогда это такое? о
```

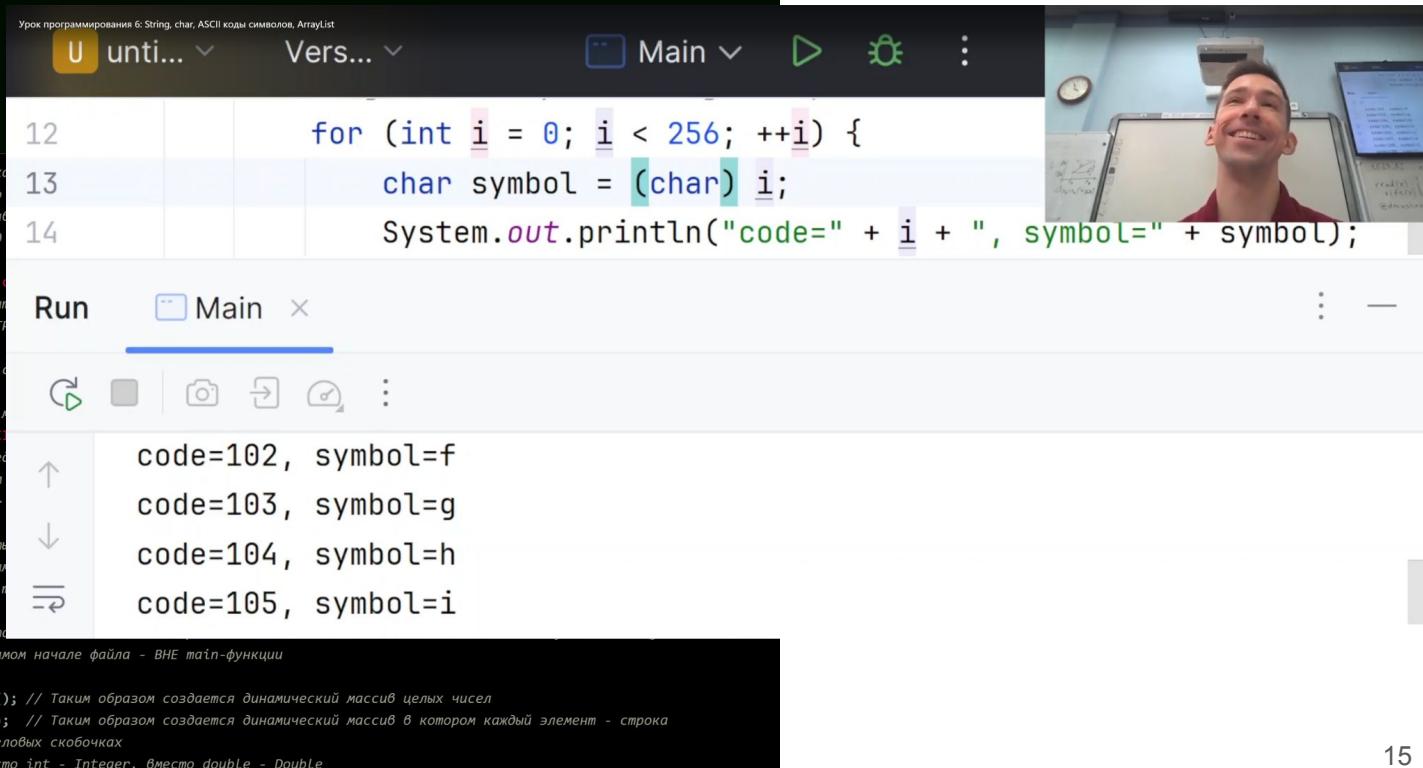
```
int charCode = (int) firstChar; // таким образом мы
System.out.println("У символа " + firstChar + " ASCII-код равен " + charCode)
int nextCode = charCode + 1;     // посчитали следующий
char nextSymbol = (char) nextCode; // таким образом
System.out.println("Следующий символ в таблице: " + nextSymbol)
```

```
String stringValue = scanner.nextLine(); // считываем строку
int value = Integer.parseInt(stringValue); // таки
int value2 = Integer.parseInt("10");        // таки
```

```
// Чтобы начать использовать динамические массивы мы
import java.util.ArrayList; // это должно быть в самом начале файла - ВНЕ main-функции
```

```
ArrayList<Integer> values = new ArrayList<Integer>(); // Таким образом создается динамический массив целых чисел
ArrayList<String> names = new ArrayList<String>(); // Таким образом создается динамический массив в котором каждый элемент - строка
// т.е. тип в динамическом массиве описывается в угловых скобочках
// если вы хотите хранить примитивные типы, то вместо int - Integer, вместо double - Double
```

Лекция: код + комментарии



The screenshot shows a Java development environment with a code editor and a terminal window. The code editor displays a snippet of Java code that prints ASCII characters from 0 to 255. The terminal window shows the output of the code, which lists characters f, g, h, and i with their corresponding ASCII codes 102, 103, 104, and 105. In the top right corner of the IDE, there is a video feed of a man smiling, likely the teacher. The title bar of the IDE says "Урок программирования 6: String, char, ASCII коды символов, ArrayList".

```
for (int i = 0; i < 256; ++i) {
    char symbol = (char) i;
    System.out.println("code=" + i + ", symbol=" + symbol);
}
```

```
code=102, symbol=f
code=103, symbol=g
code=104, symbol=h
code=105, symbol=i
```

Конспект-шпоргалка на сайте

[Java] Строки, символы, динамические массивы

Sep 17, 2025

Видеозаписи урока:

- в VK видео
- на YouTube

Покрытые темы

Таблица ASCII кодов - <https://ru.wikipedia.org/wiki/ASCII>

Вопрос 1

Не завершено

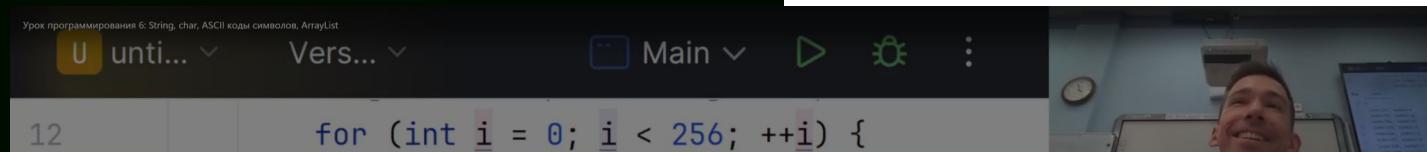
Балл: 1,00

↗ Отметить
вопрос

⚙ Редактировать
вопрос

в.1 (последняя)

Лекция: код + комментарии



Считайте строку.

Если первый символ - заглавная английская буква: выведите "Capital letter!", если маленькая

Задачки в Moodle

Затем выведите размер строки в виде "Length of the string: N".

Для примера:

| Ввод | Результат |
|-------|--|
| Hesse | Capital letter! Length of the string: 5 |

Конспект-шпоргалка на сайте

[Java] Строки, символы, динамические массивы

Sep 17, 2025

Видеозаписи урока:

- в VK видео
- на YouTube

Покрытые темы

Таблица ASCII кодов - <https://ru.wikipedia.org/wiki/ASCII>

Вопрос 1

Не завершено

Считайте строку.

Вопрос 2

Не завершено

Балл: 1,00

Отметить

Редактировать

вопрос

v.1 (последняя)

Выведите английский алфавит.

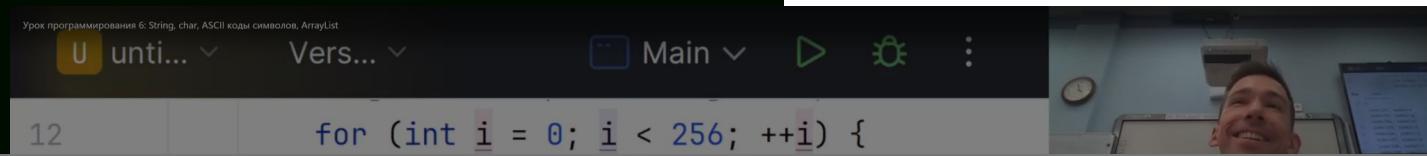
Сначала заглавными буквами в одну строку, а затем на второй строке - маленькими.

Пожалуйста не копируйте просто строки правильного ответа, сделайте это на базе изменения ASCII-кодов символов и for

Для примера:

| Ввод | Результат |
|-------|--|
| Hesse | Capital letter! Length of the string: 5 |

Лекция: код + комментарии



Задачки в Moodle

Конспект-шпоргалка на сайте

[Java] Строки, символы, динамические массивы

Sep 17, 2025

Видеозаписи урока:

• в VK видео

Вопрос 3

Не завершено

Балл: 1,00

⟲ Отметить
вопрос

⚙️
Редактировать
вопрос

v.1 (последняя)

Пользователь вводит строки одну за другой.

Напишите цикл `while`. Если он введет строку "exit" - воспользуйтесь командой `break` чтобы выйти из цикла.

В остальных случаях - преобразуйте строку в число и добавьте его в динамический массив целых чисел.

После этого считайте еще одно число X от пользователя и выведите количество чисел в массиве которые меньше или равны X

Задачки в Moodle

Для примера:

| Ввод | Результат |
|------|-----------|
| 10 | |
| 20 | |
| 30 | |
| 40 | |
| 5 | |
| exit | |
| 35 | |

8 октября - 11 ноября: добираем минимум для проектов

| | |
|--------------|--|
| Nov 11, 2025 | [Java] Paint и обработка событий мышки |
| Nov 10, 2025 | Олимпиада PROD |
| Nov 4, 2025 | [Java] Обработка клавиатуры, рисование/поворот картинок, |
| Nov 2, 2025 | [Java] Заготовка для Flappy Bird |
| Oct 21, 2025 | [Проект] Задание на каникулы |
| Oct 20, 2025 | Олимпиады так или иначе содержащие Machine Learning |
| Oct 20, 2025 | [Java] Летающий в окне шарик |
| Oct 13, 2025 | [Java] Введение в GUI/Swing - задание |
| Oct 13, 2025 | [Java] Введение в GUI/Swing - конспект |

8 октября - 11 ноября: добираем минимум для проектов

| | |
|--------------|---|
| Nov 11, 2025 | [Java] Paint и обработка событий мышки |
| Nov 10, 2025 | Олимпиада PROD |
| Nov 4, 2025 | [Java] Обработка клавиатуры, рисование/поворот картинок, |
| Nov 2, 2025 | [Java] Заготовка для Flappy Bird ← Творческое сдают лично на уроке |
| Oct 21, 2025 | [Проект] Задание на каникулы |
| Oct 20, 2025 | Олимпиады так или иначе содержащие Machine Learning |
| Oct 20, 2025 | [Java] Летающий в окне шарик |
| Oct 13, 2025 | [Java] Введение в GUI/Swing - задание ← Творческое |
| Oct 13, 2025 | [Java] Введение в GUI/Swing - конспект |

Пример творческого задания на сайте:

7) Начните рисовать двигающийся отрезок:

- Метод возвращающий текущее время - `System.currentTimeMillis()` (измеряется в миллисекундах)
- Если она не двигается, то добавьте `System.out.println("paint")` чтобы проверить
- Оказывается рисование производится всего лишь один раз на старте. Чтобы оно происходило постоянно, нужно добавить `repaint()` в конец цикла
- Сделайте так, чтобы отрезок вращалась вокруг своей оси (используйте `Math.sin` и `Math.cos`)

8) Добавьте цвета:

- Перед вызовом `drawLine` вызовите метод `g.setColor(Color.green);`
- Или вы можете передавать произвольный цвет, созданный через конструктор `new Color(255, 0, 0)`
- И обратите внимание что если вы хотите залить объект - то к вашим услугам например `fillRect`

9) Можете попробовать заглянуть вперед и начать использовать картинки чтобы собрать изображение

10) Нарисуйте что-нибудь красивое, например изобразите дождь (по сути отрезки которые

Пример творческого задания на сайте:

7) Начните рисовать двигающийся отрезок:

- Метод возвращающий текущее время - `System.currentTimeMillis()` (измеряется в миллисекундах)
- Если она не двигается, то добавьте `System.out.println("paint")` чтобы проверить
- Оказывается рисование производится всего лишь один раз на старте. Чтобы оно происходило постоянно, нужно добавить `g.repaint()` в конец цикла
- Сделайте так, чтобы отрезок вращалась вокруг своей оси (используйте `Math.sin` и `Math.cos`)

8) Добавьте цвета:

Творческое

- Перед вызовом `drawLine` вызовите метод `g.setColor(Color.green);`
- Или вы можете передавать произвольный цвет, созданный через конструктор `new Color(255, 0, 0)`
- И обратите внимание что если вы хотите залить объект - то к вашим услугам например `g.fillRect(x, y, width, height)`

9) Можете попробовать заглянуть вперед и начать использовать картинки чтобы собрать изображение

10) Нарисуйте что-нибудь красивое, например изобразите дождь (по сути отрезки которые

Пример творческого задания на сайте:

7) Начните рисовать двигающийся отрезок:

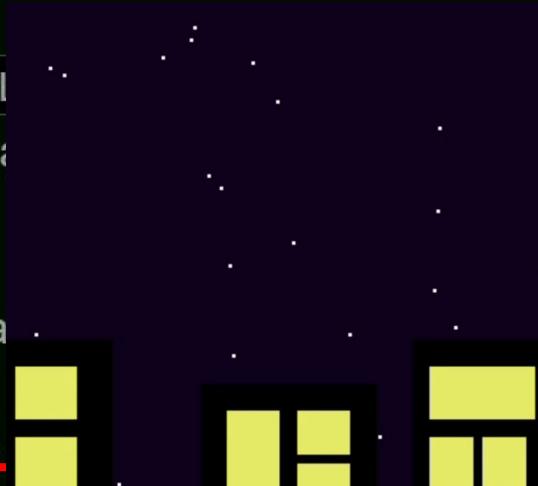
- Метод возвращающий текущее время - `System.currentTimeMillis()` (измеряется в миллисекундах)
- Если она не двигается, то добавьте `System.out.println("paint")` чтобы проверить
- Оказывается рисование производится всего лишь один раз на старте. Чтобы оно происходило каждый миллисекунду, нужно использовать метод `requestAnimationFrame()`
- Сделайте так, чтобы отрезок вращалась вокруг своей оси (используйте `Math.sin` и `Math.cos`)

8) Добавьте цвета:

- Перед вызовом `drawImage()` передавайте параметр `color`
- Или вы можете передавать цвет в конструкторе `Image`
- И обратите внимание на то, что цвета должны быть прозрачными

9) Можете попробовать заменить картинки на

10) Нарисуйте что-нибудь



Творческое

1) `color = Color.green;`
2) `color = Color.red;`
3) `color = Color.blue;`
4) `color = Color.pink;`
5) `color = Color.orange;`
6) `color = Color.cyan;`
7) `color = Color.magenta;`
8) `color = Color.purple;`
9) `color = Color.brown;`
10) `color = Color.aqua;`

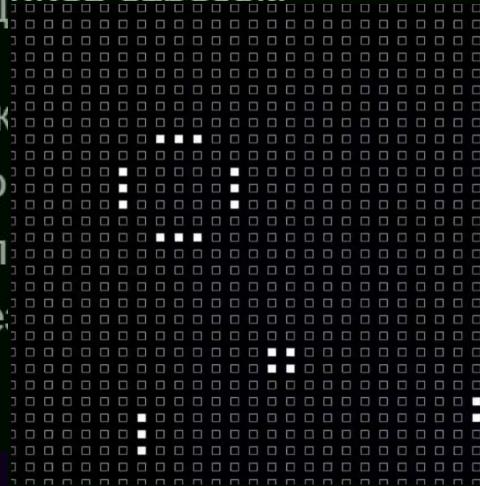
11) `color = new Color(255, 255, 0);`
12) `color = new Color(255, 0, 0);`
13) `color = new Color(0, 255, 0);`
14) `color = new Color(0, 0, 255);`
15) `color = new Color(255, 255, 255);`
16) `color = new Color(0, 0, 0);`

17) `color = new Color(128, 128, 128);`
18) `color = new Color(128, 0, 128);`
19) `color = new Color(0, 128, 128);`
20) `color = new Color(128, 128, 0);`
21) `color = new Color(0, 128, 0);`
22) `color = new Color(0, 0, 128);`

Пример творческого задания на сайте:

7) Начните рисовать двигающиеся фигуры

- Метод возвращающий текущее время
- Если она не двигается, то
- Оказывается рисование плавает
- Сделайте так, чтобы отре



`currentTimeMillis()` (измеряется в миллисекундах)

`println("paint")` чтобы проверить, что метод вызывается один раз на старте. Чтобы оно происходило, нужно использовать `System.currentTimeMillis()` для измерения времени синхронизации в миллисекундах и вычесть из него время, когда было начато рисование. Для этого можно использовать `Math.sin` и `Math.cos` для генерации синусоидальной волны, которая будет определять положение каждого квадрата в зависимости от времени.

8) Добавьте цвета:

- Перед вызовом `drawRect` укажите цвет
- Или вы можете передать цвет в
- И обратите внимание

Творческое

задание

цветом `color` или `Color.green`;

заняться. Для этого можно создать новый класс, наследующий от `Shape`, и переопределить в нем метод `draw`. Тогда вы сможете использовать конструктор `new Shape(x, y, width, height, color)`.

Ваш проект - это ваша услуга. Например, вы можете создать игру, в которой нужно собирать картинки, или

9) Можете попробовать за



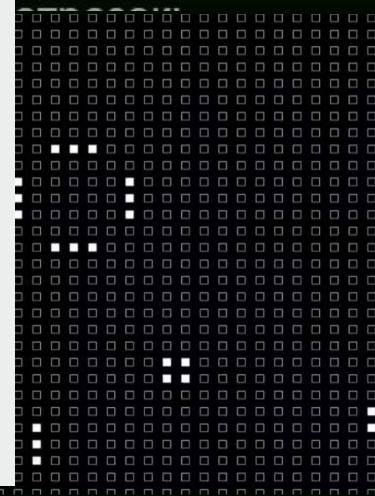
вать картинки, чтобы собрать их в один большой кусок. Или же попробовать нарисовать дождь (по сути отрезки которые

10) Нарисуйте что-нибудь



представляют собой дождь (по сути отрезки которые

Пример творческого задания на сайте:



- Перед вызовом `draw`
- Или вы можете переда
- И обратите внимание

9) Можете попробовать за

10) Нарисуйте что-нибудь

`currentTimeMillis()` (измеряется в
`println("paint")` чтобы проверить
в один раз на старте. Чтобы оно прои
вой оси (используйте `Math.sin` и `M`)

Творческое

`colorMode(Color.HSB);`
занный через конструктор `new Color`
ект - то к вашим услугам например

ьзователь картинки чтобы собрать и

е дождь (по сути отрезки которые

Пример творческого задания на сайте:

7



`currentTimeMillis()` (измеряется в
`println("paint")` чтобы проверить
→ один раз на старте. Чтобы оно прои-
зошло в движении по вашей оси (используйте `Math.sin` и `M`)

Творческое

`lor(Color.green);`
занный через конструктор `new Col`
ект - то к вашим услугам например

ьзователь картинки чтобы собрать и
е дождь (по сути отрезки которые

Файл Изменить Вид



Как когда человек впервые запускает Paint

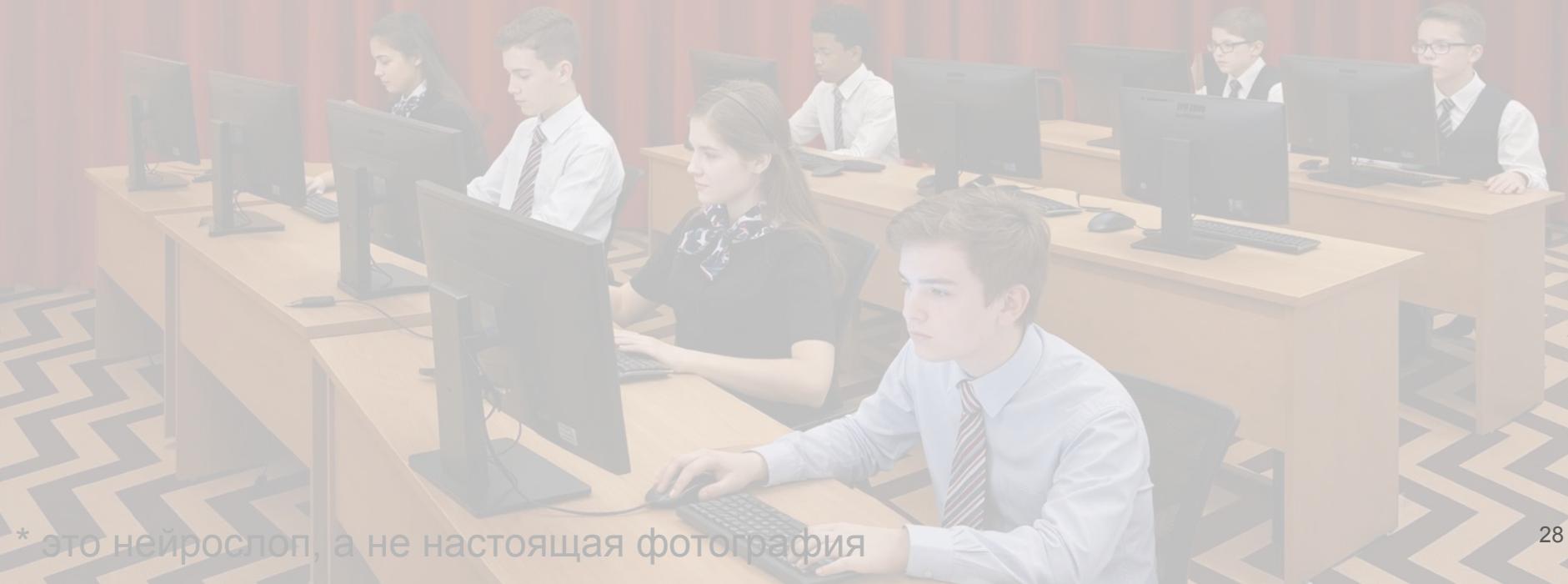


rentTimeMillis() (измеряется в
ntln("paint") чтобы проверить
ин раз на старте. Чтобы оно прои
й оси (используйте Math.sin и M

Творческое
lor(Color.green);
анный через конструктор new Col
ект - то к вашим услугам например
ьзователь картинки чтобы собрать и
е дождь (по сути отрезки которые

- Ученик спрашивает что-то в третий раз?

Лучше ответить в третий раз.



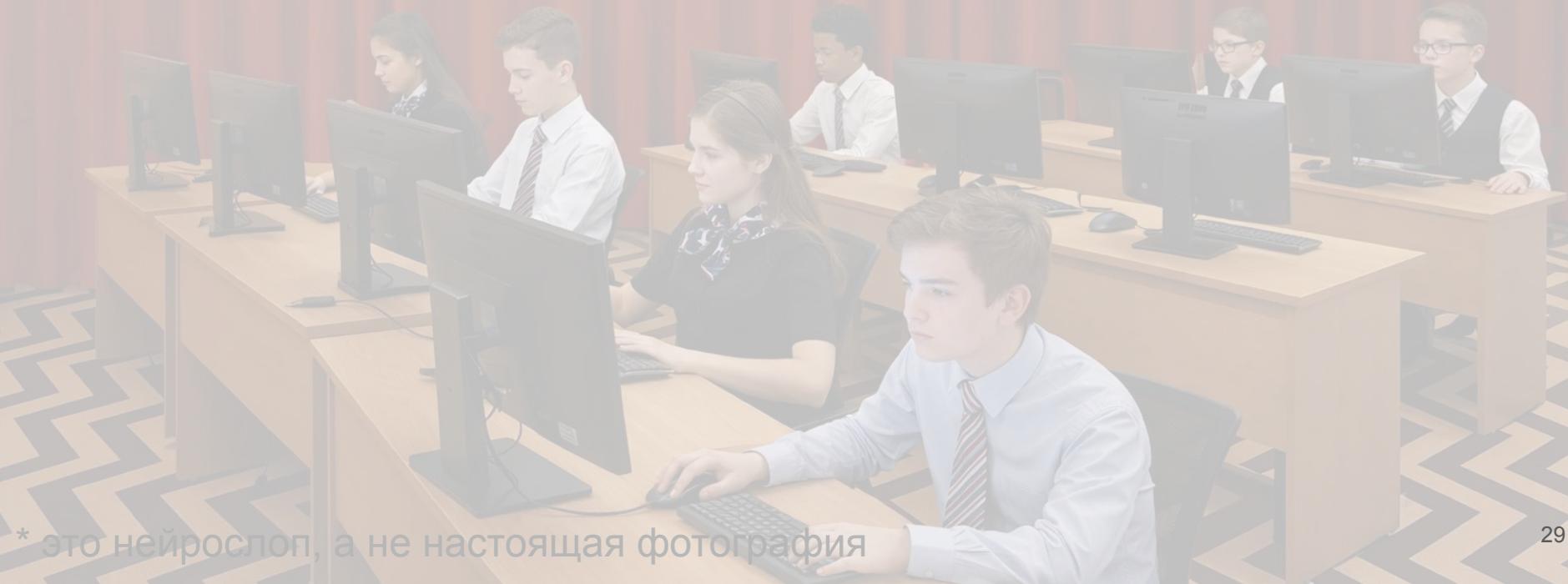
* это нейрослоп, а не настоящая фотография

- Ученик спрашивает что-то в третий раз?

Лучше ответить в третий раз.

- Ученик спросил помощи?

Лучше не трогать клавиатуру, но объяснить как сделать.



* это нейрослоп, а не настоящая фотография

- Ученик спрашивает что-то в третий раз?

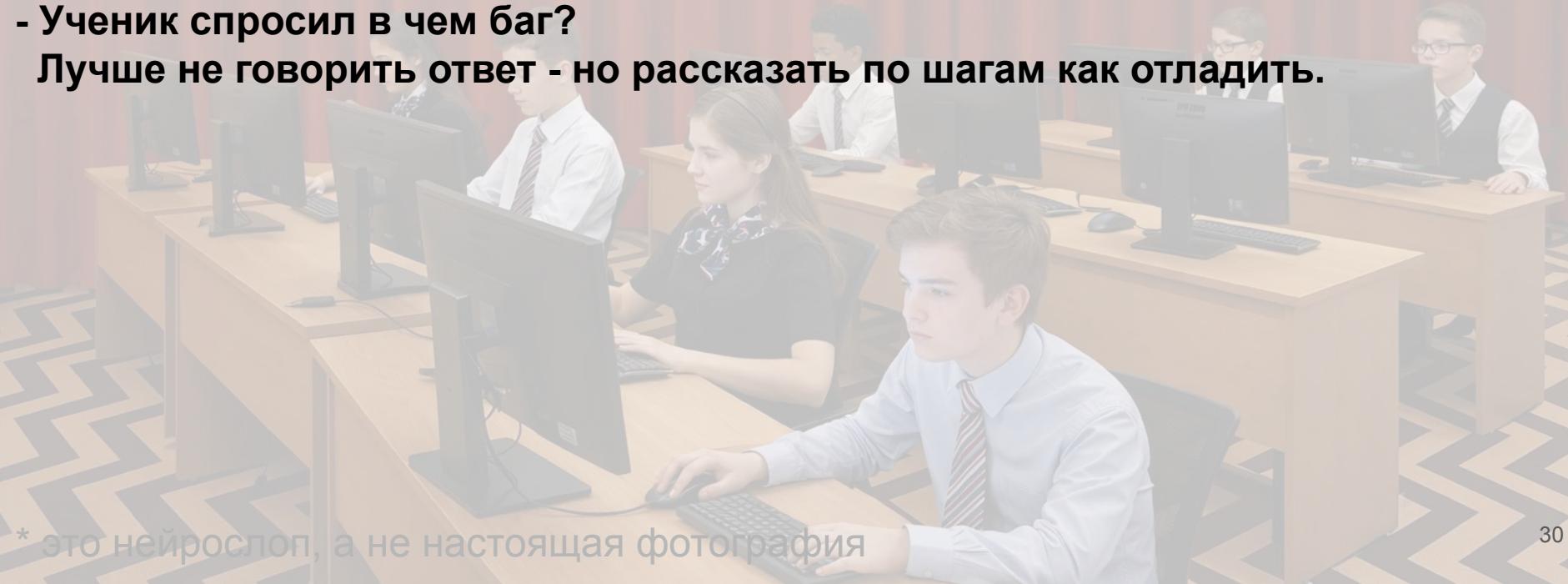
Лучше ответить в третий раз.

- Ученик спросил помощи?

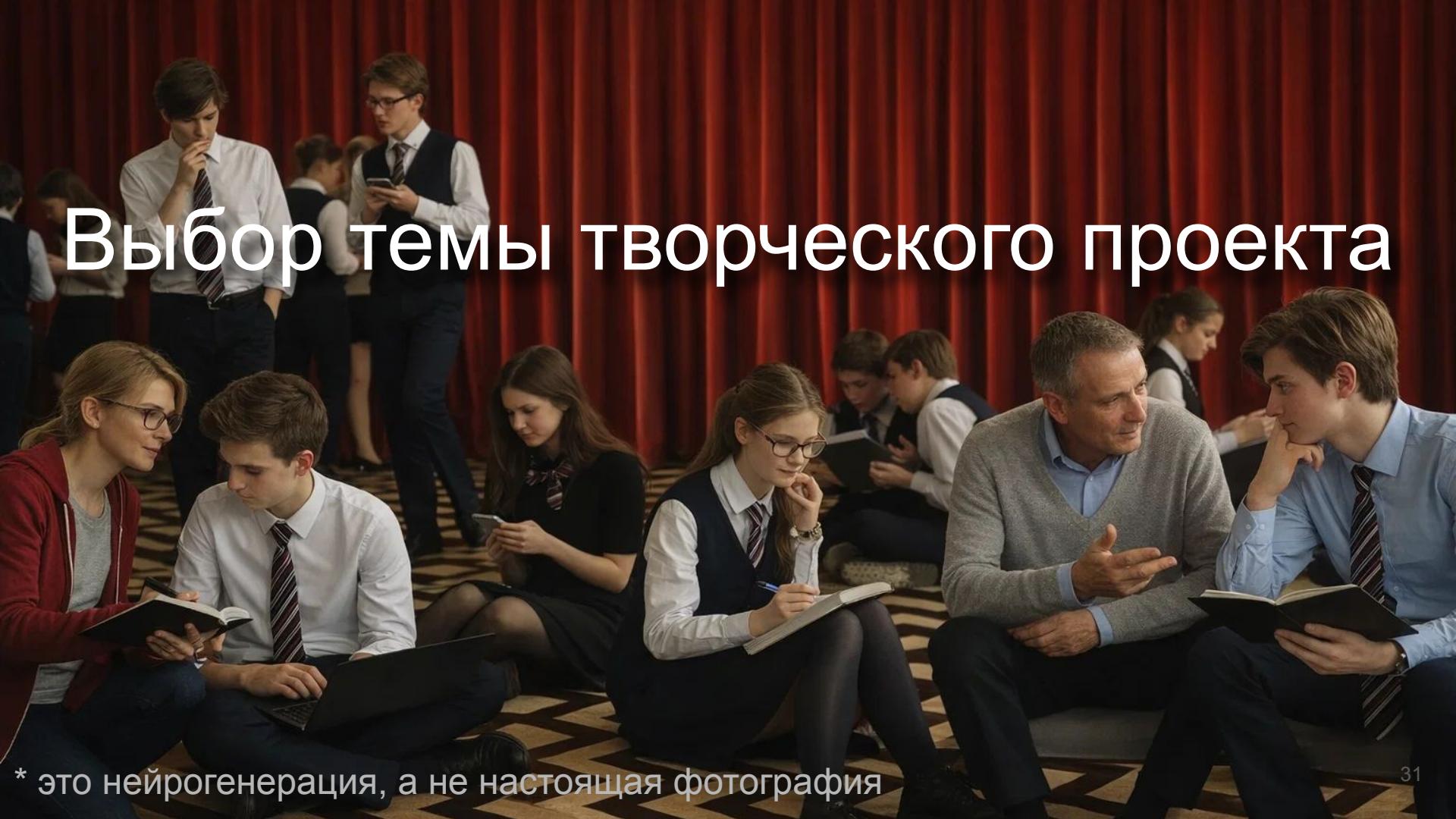
Лучше не трогать клавиатуру, но объяснить как сделать.

- Ученик спросил в чем баг?

Лучше не говорить ответ - но рассказать по шагам как отладить.



* это нейрослоп, а не настоящая фотография



Выбор темы творческого проекта

* это нейрогенерация, а не настоящая фотография

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

- Есть **простая** альтернатива - **типовая геометрия**, например:
“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

Очистить

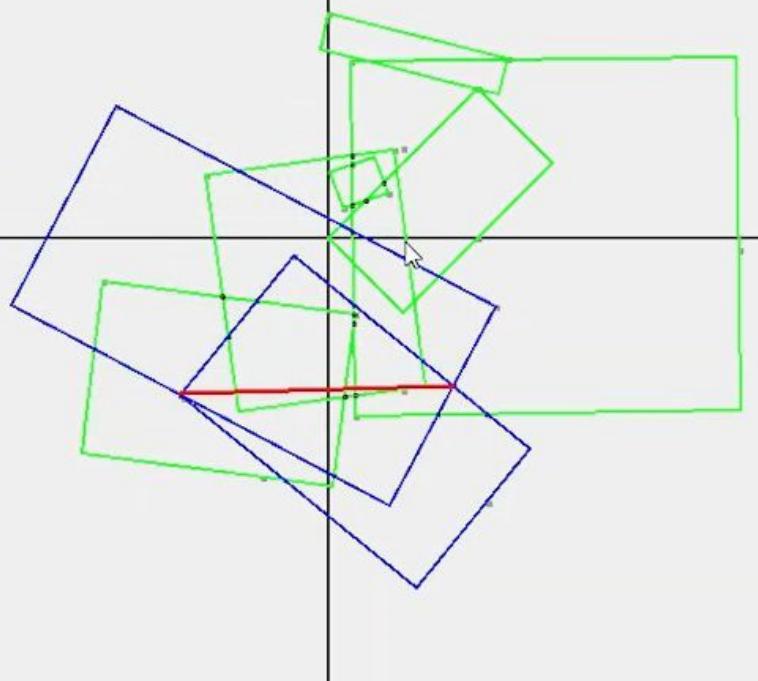
Добавить

Введите x

Введите у

Выбрать файл

- Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:
“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”



Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

Очистить

Добавить

Введите x

Введите у

Выбрать файл

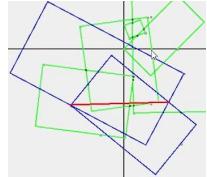
Ответ: 182.67

- Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:
“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”



Отчет.doc

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

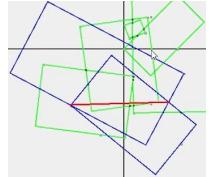


Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза

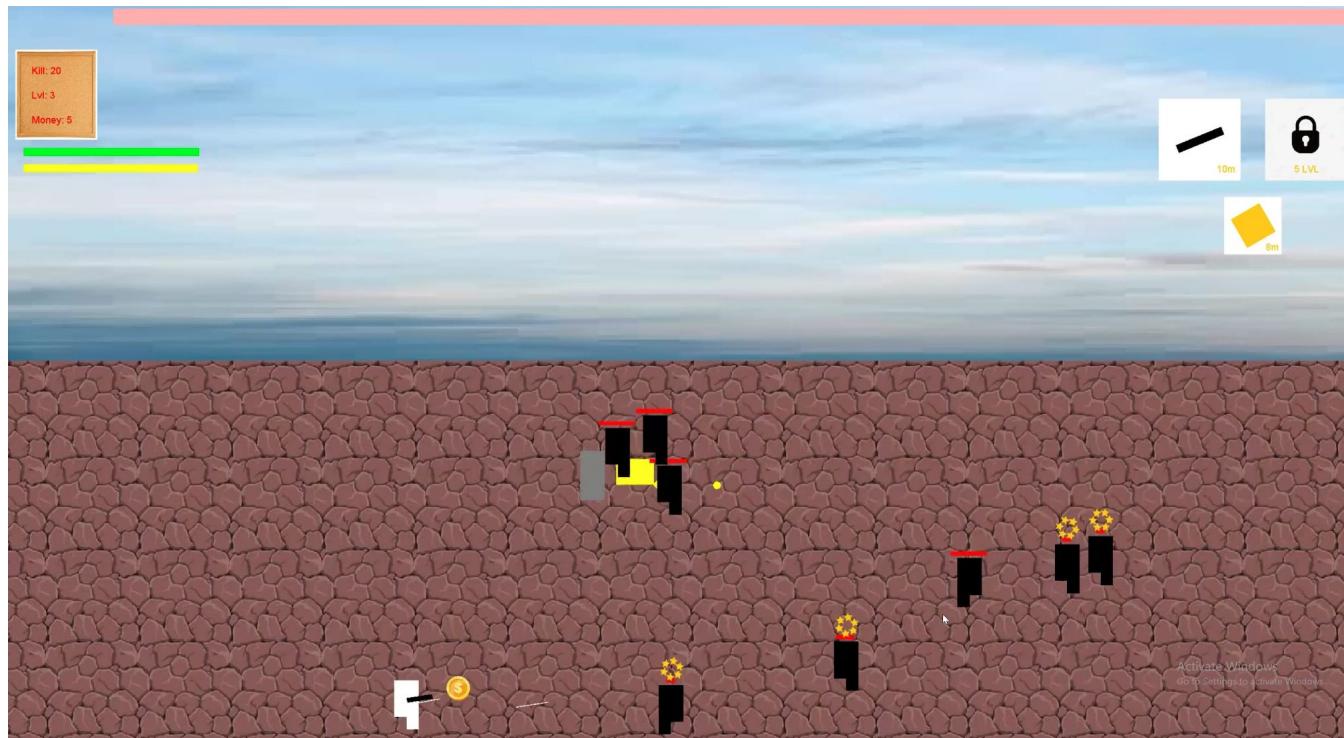
Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



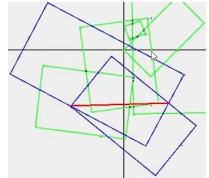
Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза



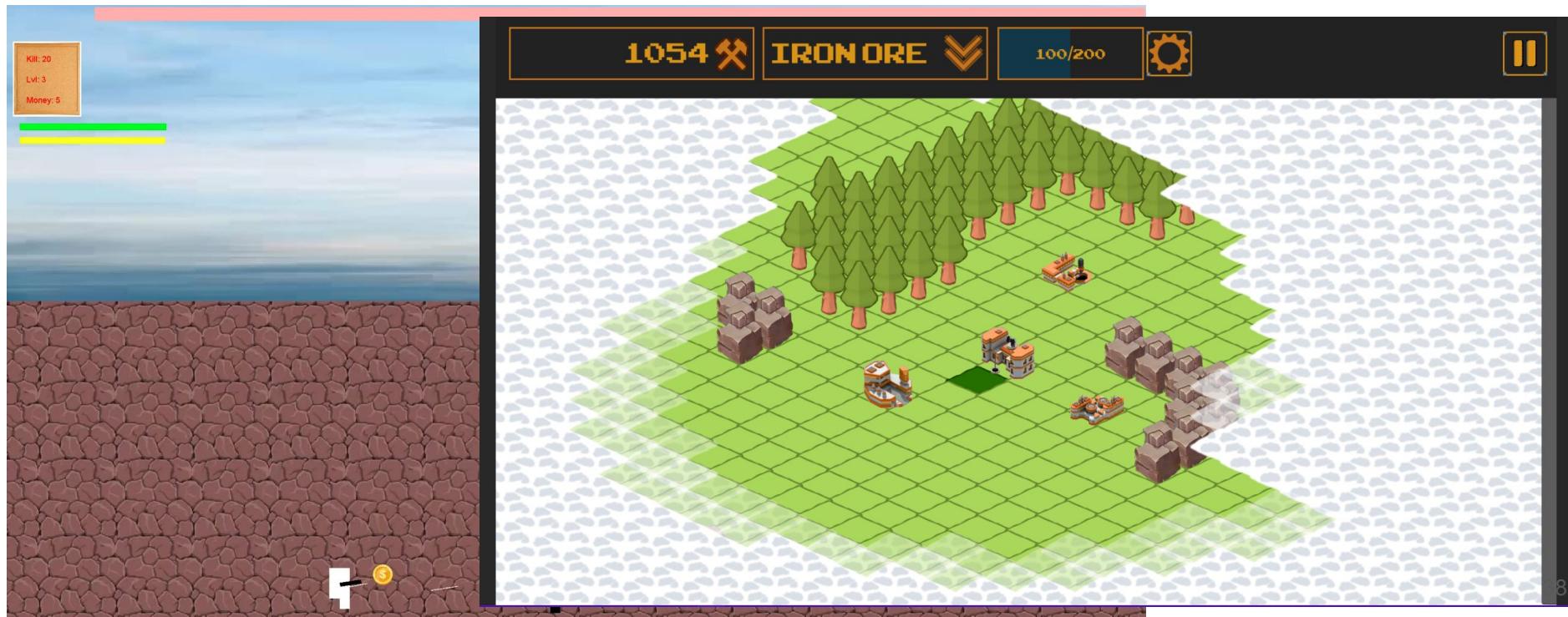
Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



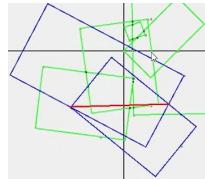
Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза



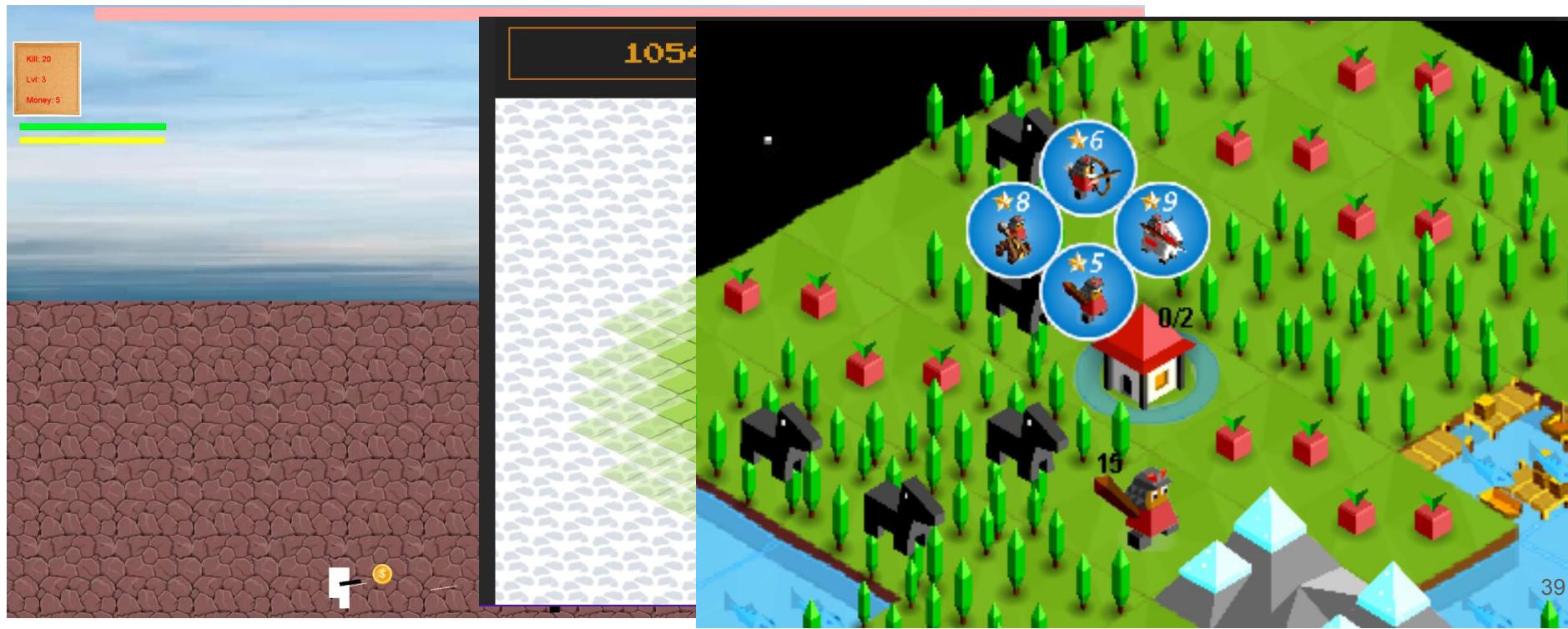
Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



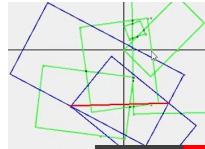
Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза



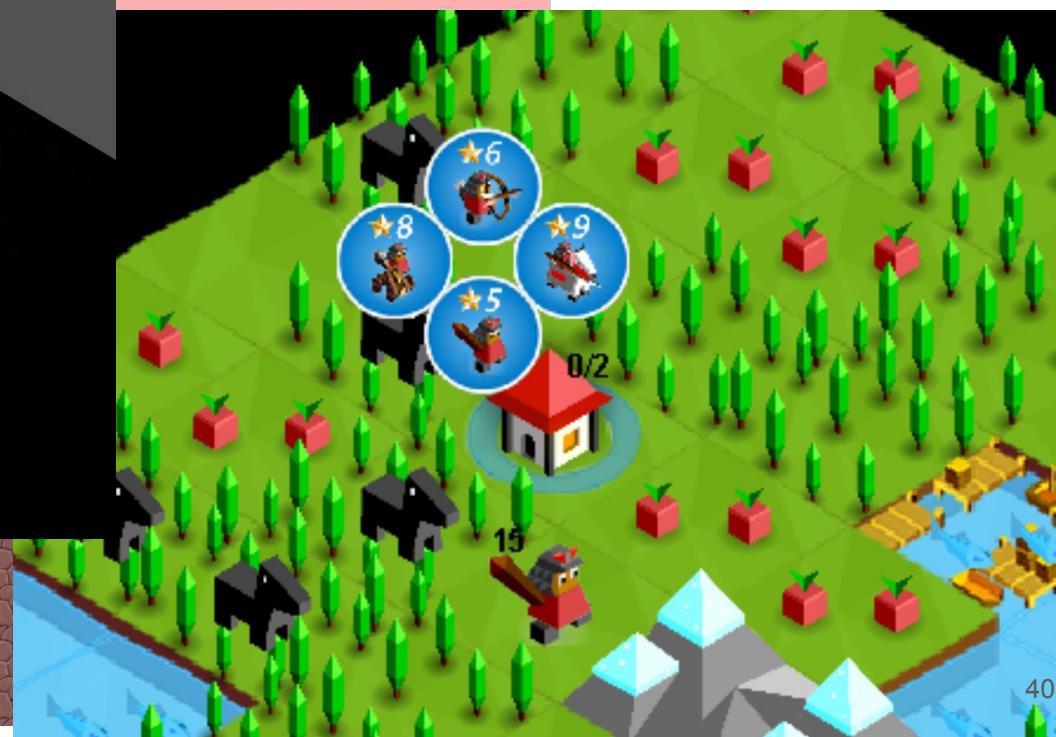
Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

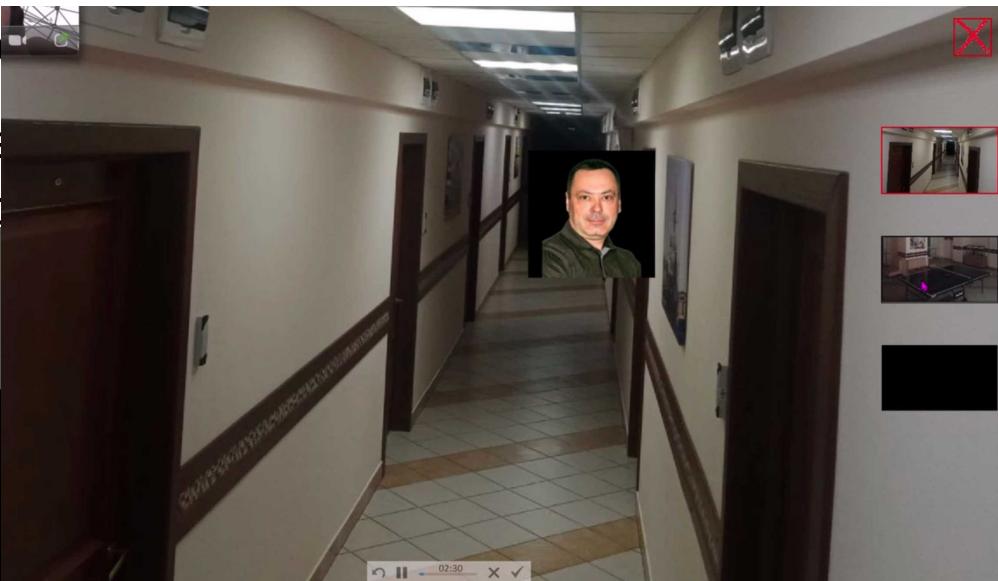
то тем, интересно, есть экспертиза



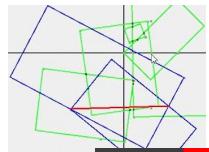
Выбрали тему творческого проекта?



Есть простая альтернатива
“нахождение наибольшего



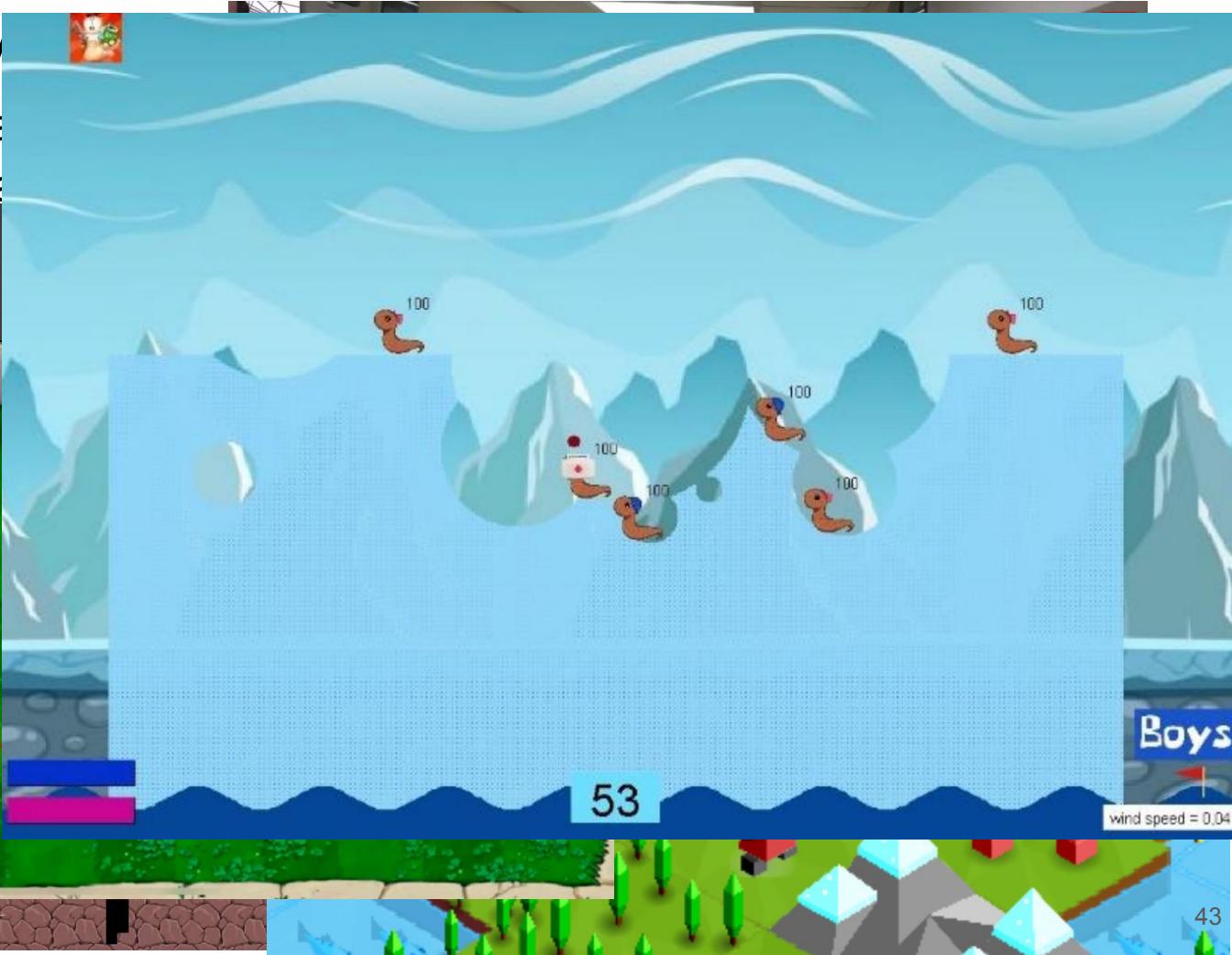
Выбрали тему творческого



Есть простая альтернатива
“нахождение наибольшего



Выбрали тему



The Most Downloaded Games · March 2023

Worldwide

iOS App Store

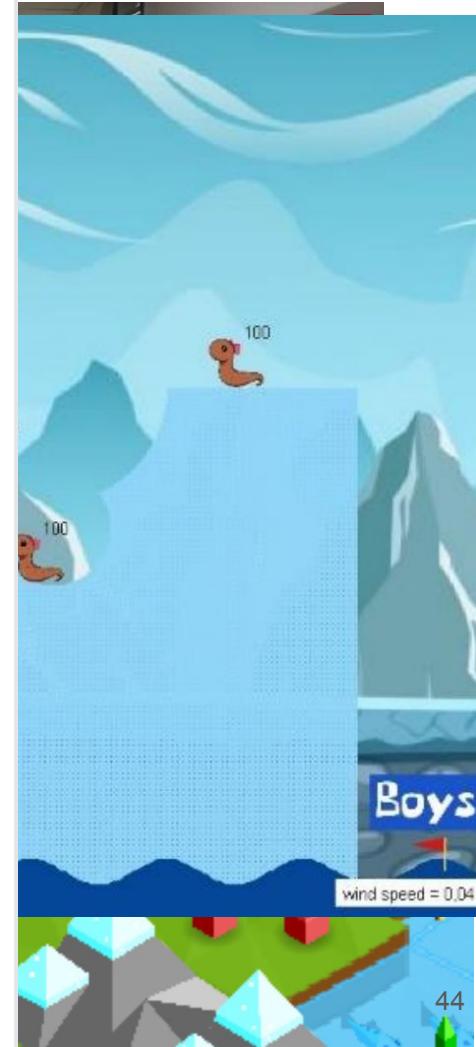
| 1 | Subway Surfers * | 4M |
|----|------------------|----|
| 2 | Roblox | 4M |
| 3 | Gardenscapes | 3M |
| 4 | Royal Match | 3M |
| 5 | Parking Jam 3D | 3M |
| 6 | Attack Hole | 3M |
| 7 | 8 Ball Pool™ | 3M |
| 8 | Chess | 2M |
| 9 | Stormshot | 2M |
| 10 | Candy Crush Saga | 2M |

Google Play

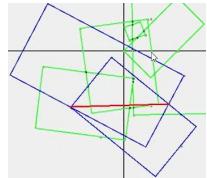
| 1 | Subway Surfers | 16M |
|----|------------------|-----|
| 2 | Candy Crush Saga | 11M |
| 3 | Roblox | 11M |
| 4 | Ludo King™ | 11M |
| 5 | Going Balls | 10M |
| 6 | Attack Hole | 10M |
| 7 | Free Fire | 9M |
| 8 | Block Blast | 9M |
| 9 | FIFA Soccer | 8M |
| 10 | 8 Ball Pool | 8M |

Combined Total

| 1 | Subway Surfers | 20M |
|----|------------------|-----|
| 2 | Roblox | 14M |
| 3 | Candy Crush Saga | 13M |
| 4 | Attack Hole | 12M |
| 5 | Going Balls | 12M |
| 6 | Ludo King™ | 11M |
| 7 | Free Fire | 11M |
| 8 | Block Blast | 11M |
| 9 | 8 Ball Pool™ | 11M |
| 10 | Gardenscapes | 10M |



Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



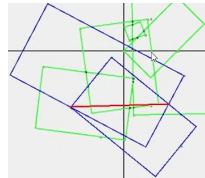
Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза
- Моя задача подстраховать:
 - **не слишком ли прост проект?**



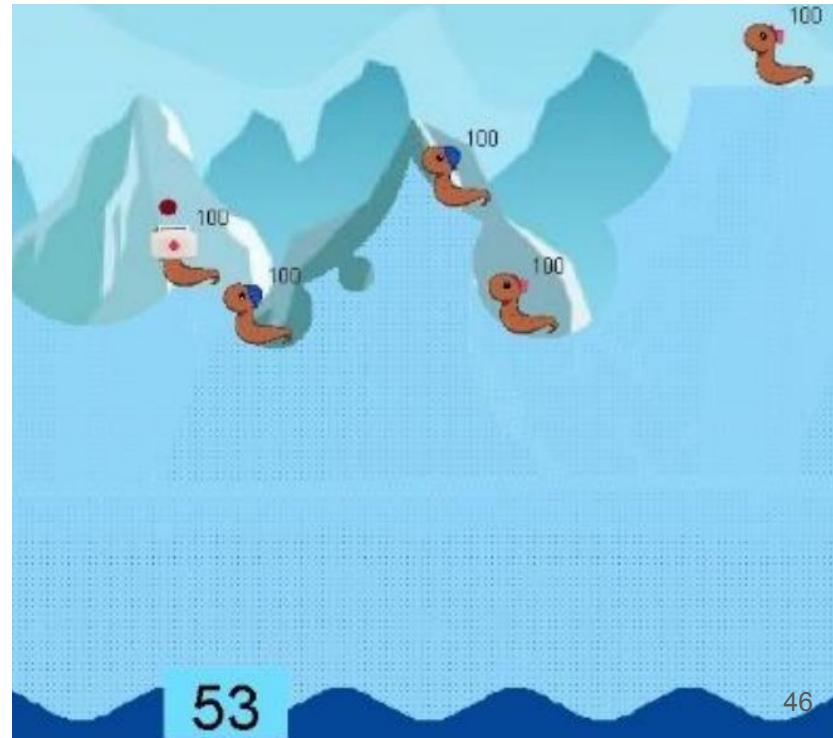
Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



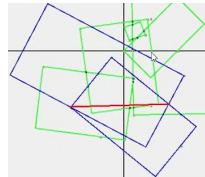
Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза
- Моя задача подстраховать:
 - не слишком ли прост проект?
 - **не слишком ли сложен проект?**



Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

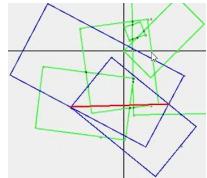


Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза
- Моя задача подстраховать:
 - не слишком ли прост проект?
 - не слишком ли сложен проект?
 - **не будет ли этот проект невыгодно смотреться вопреки сложности?**

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



Есть простая альтернатива
“нахождение наибольшего”
- Большинство делает **игры**
- Моя задача подстраховать:
- не слишком ли прост проект?
- не слишком ли сложен проект?
- не будет ли этот проект
невыгодно смотреться
вопреки сложности?

Уровень №12: Лишние не бывают...

(inf) $\text{div}(\text{natural } a, \text{natural } b) = a / b$ целочисленное
(inf) $\text{sum}(\text{natural } a, \text{natural } b) = a + b$

Вам нужно из данных чисел, используя данные функции, получить число(a) 8.

Используя функцию над двумя числами, вы забираете эти два числа из набора и в набор добавляется результат функции.
Запись выражения происходит так: `func a b` / это выполнение функции func над параметрами a и b.

Пример одного из выражений: `sum 1 3` / удалит из набора числа 1 и 3 и добавит в него 4.

Обратите внимание: скобки и запятые в выражении должны отсутствовать.

Введите `help`, чтобы узнать полный список команд.

Введите `clear`, чтобы очистить экран от лишних выражений.

Введите `nums`, чтобы узнать текущий набор чисел.

Введите `hint`, чтобы получить подсказку.

Введите `calc {выражение}`, чтобы посчитать независимое выражение. (не забирает и не добавляет числа в набор)

Введите `back`, чтобы откатить предыдущее выражение.

Введите `reset`, чтобы перезагрузить уровень.

Введите `exit`, чтобы выйти из уровня.

[Level] Введите выражение: `back`

= 6 4 7 100

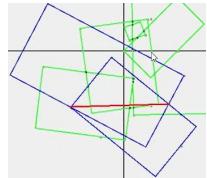
[Level] Введите выражение: `div 6 4`

= 1

[Level] Введите выражение:

Введите команду: `sum 7 1`

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

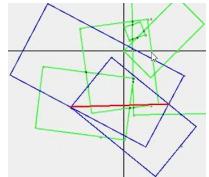


Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза
- Моя задача подстраховать:
 - не слишком ли прост проект?
 - не слишком ли сложен проект?
 - не будет ли этот проект невыгодно смотреться вопреки сложности?
 - **не сыграет ли риск “вот здесь будет очень хитрый алгоритм”?**

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



Есть простая альтернатива -

“нахождение наибольшего от

- Большинство делает **игры** - м

- Моя задача подстраховать:

- не слишком ли прост проект?

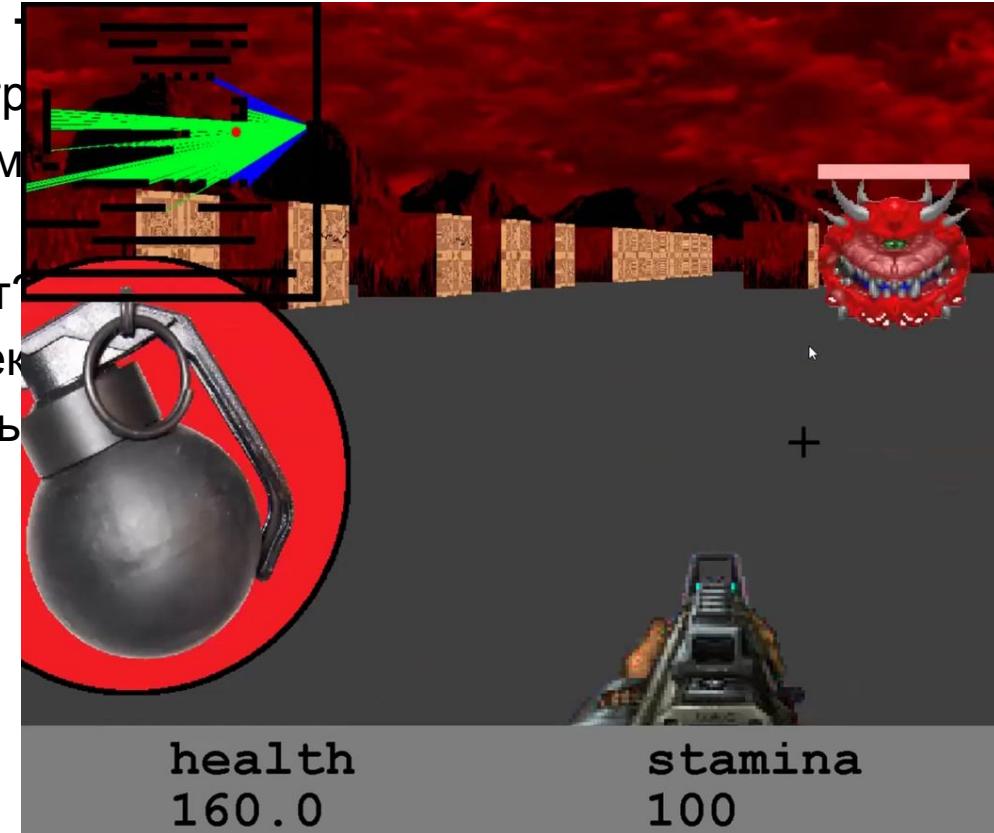
- не слишком ли сложен проек

- не будет ли этот проект невы

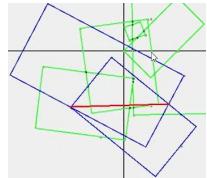
- не сыграет ли риск

“вот здесь будет

очень хитрый алгоритм”?



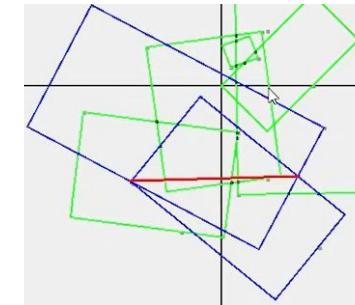
Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября



Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

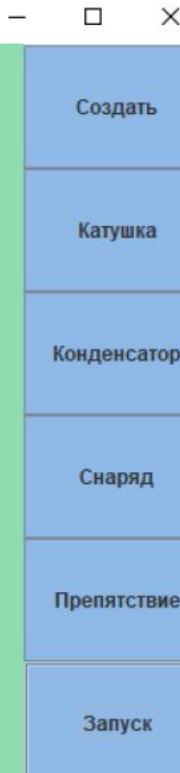
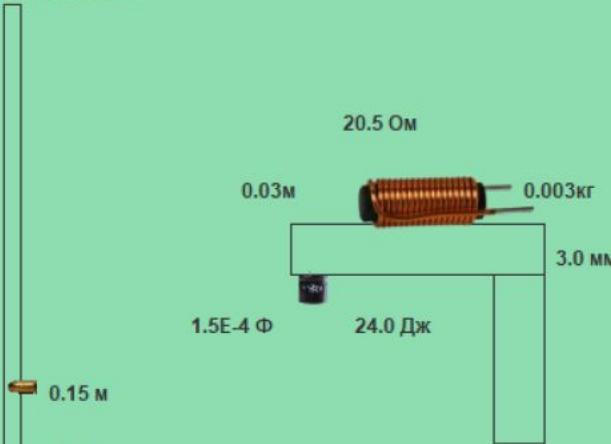
“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза
- Моя задача подстраховать:
 - не слишком ли прост проект?
 - не слишком ли сложен проект?
 - не будет ли этот проект невыгодно смотреться вопреки сложности?
 - не сыграет ли риск “вот здесь будет очень хитрый алгоритм”?
 - **проследить что риск будет снят как можно раньше**, т.к.:
до января можно менять тему, до февраля можно перейти на типовой



Скорость вылета 6 м/с

Сила удара 0.096Н



екта - к 11 ноября

я геометрия, например:

“пересечения прямоугольников”

М, интересно, есть экспертиза

смотреться вопреки сложности?

очень хитрый алгоритм”?

можно раньше, т.к.:

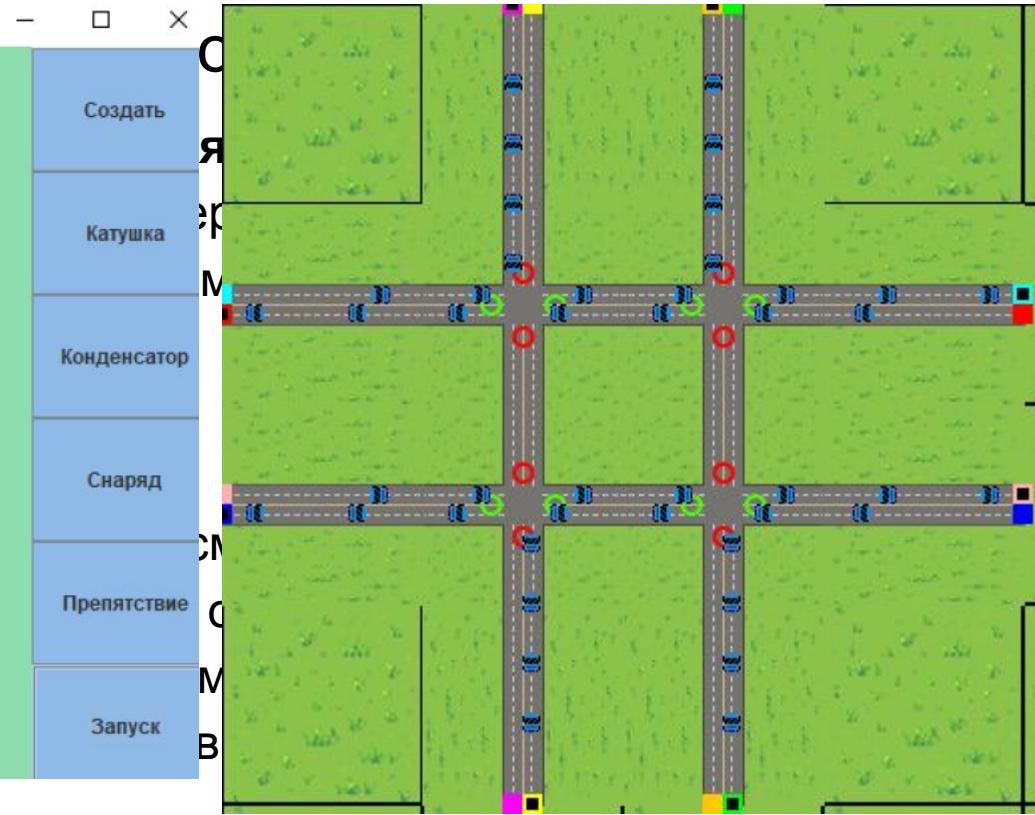
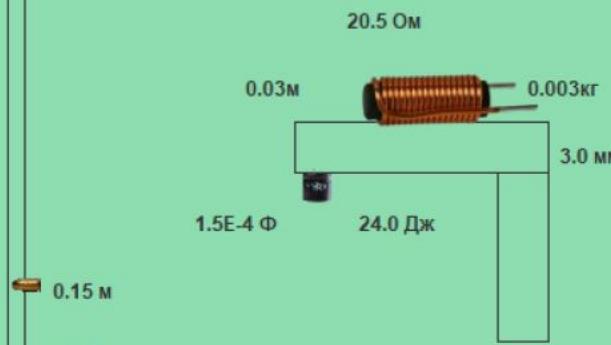
враля можно перейти на типовой

- Еще бывают:

- симулятор Гаусс-пушки

Скорость вылета 6 м/с

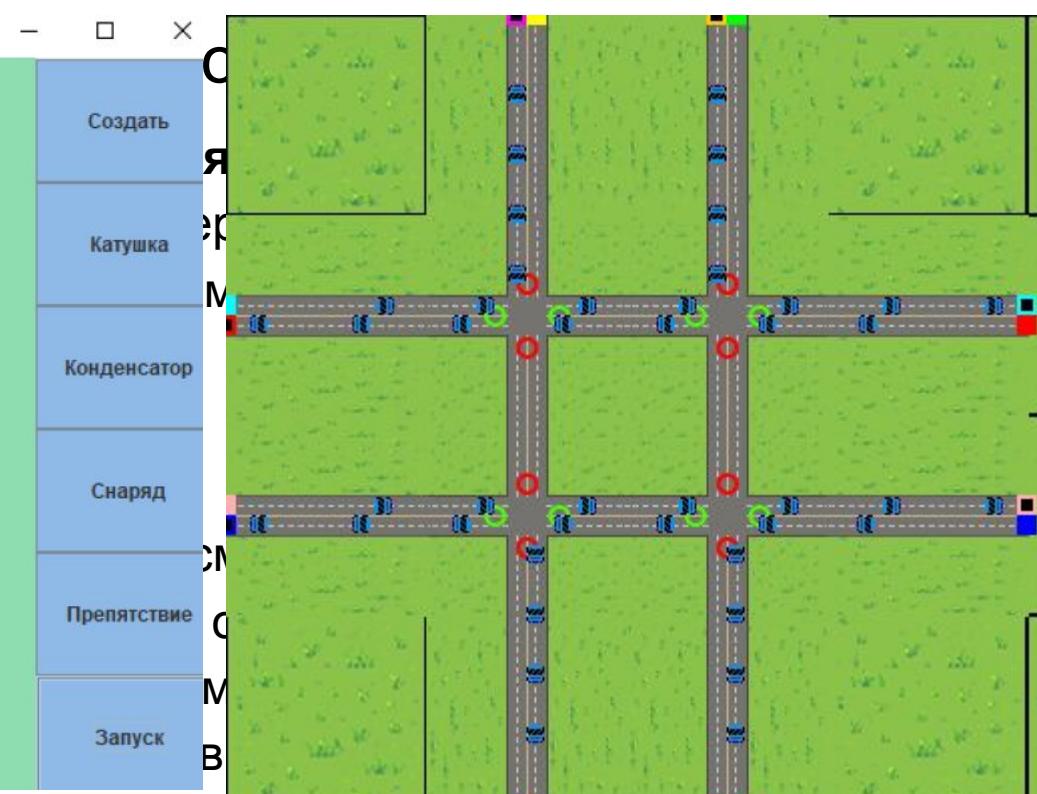
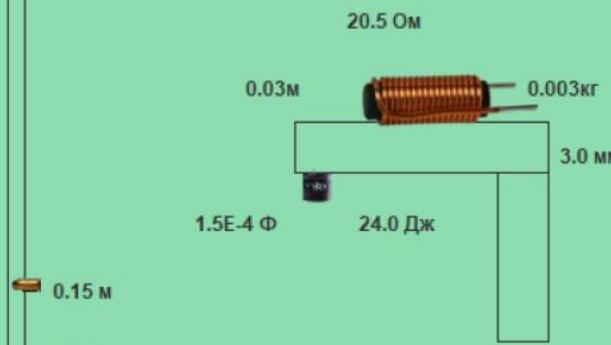
Сила удара 0.096Н



- Еще бывают:
 - симулятор Гаусс-пушки
 - симулятор дорожных светофоров

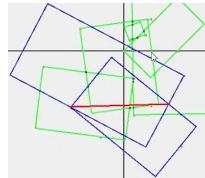
Скорость вылета 6 м/с

Сила удара 0.096Н



- Еще бывают:
 - симулятор Гаусс-пуль
 - симулятор дорожны
 - физический движок

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

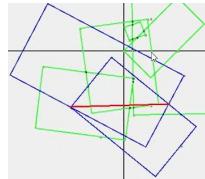


Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза
- Моя задача подстраховать:
 - не слишком ли прост проект?
 - не слишком ли сложен проект?
 - не будет ли этот проект невыгодно смотреться вопреки сложности?
 - не сыграет ли риск “вот здесь будет очень хитрый алгоритм”?
 - проследить что риск будет снят как можно раньше, т.к.:
до января можно менять тему, до февраля можно перейти на типовой
- **Еще бывают:**
 - симулятор Гаусс-пушки
 - симулятор дорожных светофоров
 - физический движок
- **проект-изучение технологии
(сетевое взаимодействие - чат)**

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

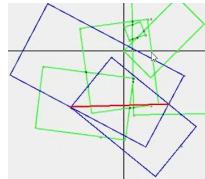


Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза
- Моя задача подстраховать:
 - не слишком ли прост проект?
 - не слишком ли сложен проект?
 - не будет ли этот проект невыгодно смотреться вопреки сложности?
 - не сыграет ли риск “вот здесь будет очень хитрый алгоритм”?
 - проследить что риск будет снят как можно раньше, т.к.:
до января можно менять тему, до февраля можно перейти на типовой
- **Еще бывают:**
 - симулятор Гаусс-пушки
 - симулятор дорожных светофоров
 - физический движок
 - проект-изучение технологии
(сетевое взаимодействие - чат)
 - **проект-визуализация алгоритма**

Выбрали тему творческого проекта - к 11 ноября

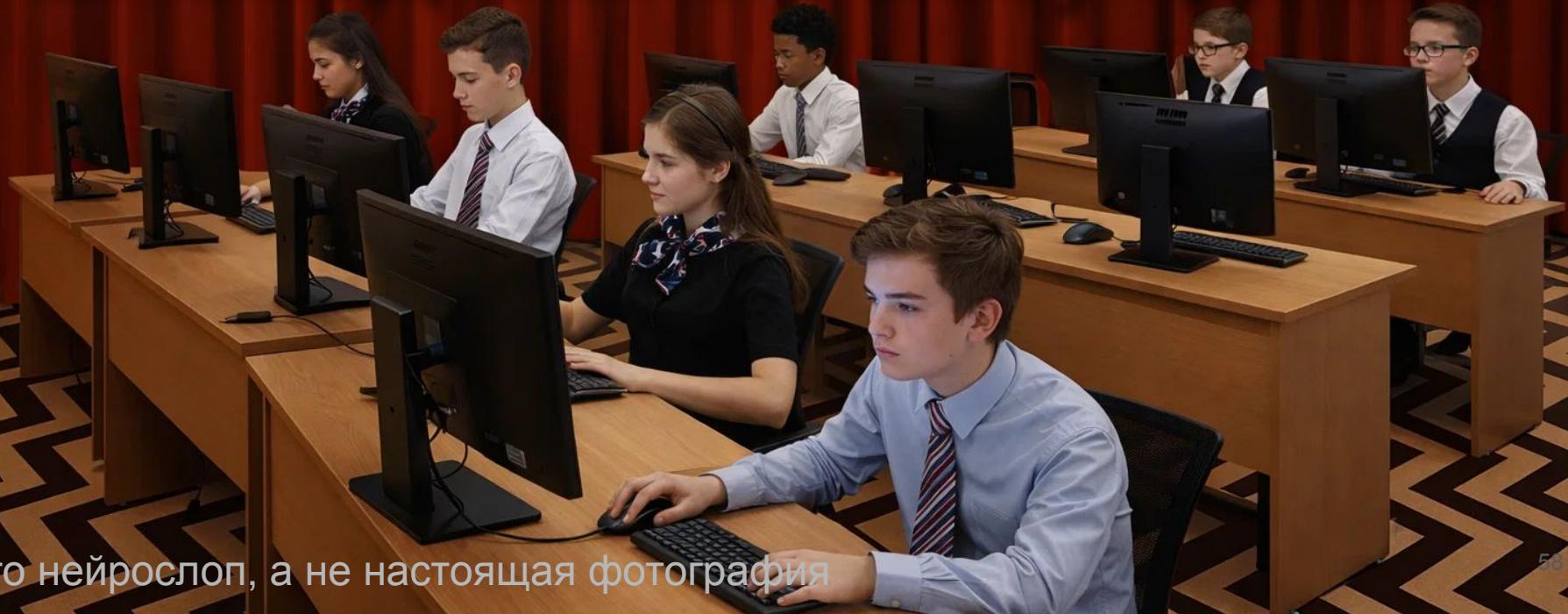


Есть простая альтернатива - **типовая геометрия**, например:

“нахождение наибольшего отрезка пересечения прямоугольников”

- Большинство делает **игры** - много тем, интересно, есть экспертиза
- Моя задача подстраховать:
 - не слишком ли прост проект?
 - не слишком ли сложен проект?
 - не будет ли этот проект невыгодно смотреться вопреки сложности?
 - не сыграет ли риск “вот здесь будет очень хитрый алгоритм”?
 - проследить что риск будет снят как можно раньше, т.к.:
до января можно менять тему, до февраля можно перейти на типовой
- **Еще бывают:**
 - симулятор Гаусс-пушки
 - симулятор дорожных светофоров
 - физический движок
 - проект-изучение технологии
(сетевое взаимодействие - чат)
 - проект-визуализация алгоритма
 - прочее (свой “videodрайвер”)

Еженедельное обсуждение



* это нейрослоп, а не настоящая фотография

| D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
|---|-------------|---|---|---|---------------------------------|-----------------|--|-------------------------------|------------------|-----------------|----------------|-------------------------------|------------|
| | | | | | | | план | урок | | | | | |
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы | 18.12 план | 18.12 резы | | урок 10.120 | 4.12 планы | 4.12 резы | 26.11 план | 26.11 результат | 19.11 план |
| LLM торгующую акциями на бир на основании новостей | | | | | сбор новостей в новости, выбор | | взаимодействие болел, выяснил как работать с / не было | | | | | | |
| физика-математика | | с симуляцией баллистики. Будет учтена кинематическая физика наведение мышкой, чистка кода нашла формулу | | | | | довыбрать формул | простенькое стр | | | | | |
| angry birds | | | исправит физик блок все еще не исправить баг с улучшил физику | | | | решал столкнов | физика блоков, рикошет от бл | | | | | |
| клон Fallout | | проработает как добавить актив прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, б | | | | | прокладка маршрута | интерфейс выбора клетки шага | ДЕЛАЛ ВСЕ ВЫ | | | | |
| настолка Клуэдо | | несколько подозреваемых, несколько видов убийства сделать белый | супер простое | супер простое | издание кубиков | | супер простое | выбор игрока, в | максимально пр | | | | |
| типовая 34 | | из точек выбрать 4 что многоугольник макс. площади | болеет | | | | генерация рандом | был на колме | | | | | |
| генерация мира | | вроде террарии, может с животными, но вероятн генерация рандом | какую-то генера | простой визуал | | | визуализатор м | был на колме | | | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсом карамболе | | исследовать вр добавить ги кр добавит физику | 10 шаров | 10 шаров, доба | соударение дву | | соударение дву | написана физи | написать физи | | | | |
| химия | | | обобщить - без назначить номера на звенья | белел | | | | не было | без констант ри | | | | |
| geometry dash | | размеры лучше улучшил разме | размеры лучше | кубик, препятствия | | | ухал на карант | доделать кубик | был на колме | но сделал прыга | тоже на колме | | |
| Hol 4 аналог | | глобальная стратегия | регионы не кл | сделать смену | сделать смену | и болел | | | не было | сделать смену | есть провинции | простую карту | |
| квест с диалогами, главное чт на выходных пришлет иллюстрацию экрана саб добавить врагов выборы имеют | | | | | | | проработка пос | выбор диалога | проработка пос | персонажи диаг | класс диалогов | диалоги, выбор окно с главным | |
| Ultimate Racing 2D | | физика гонки (возможно плюс заносы) + боты (о создание карт, использует Box2D физику | | | | | обсудили как по | можно ездить, д | | | | | |
| типовая 26 | | два множества параллельных прямоугольников, поддержать раз | простая визуализация | разность двух | максимально простая визуализа | | | | | | | | |
| Связаны | | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, исправить баги | добавилась связь | между персонажами (с мелкими цепь связи, пок | | | нажатие на кноп | сделать скобу пока что протот | движение-пр | | | | |
| Golem: Core Ascension | | маленький шарик с одним слотом для части тела смена оружия - камера центрирована на игроке, противнику ма | | | | | персонаж не вл | | | | | | |
| гоночки с МЛ | | интерактивны | визуализация алгоритма пошагово (может быть коллизии, обач | машина едет | | | | | | | | | |
| Bomberman | | уровни сложнос разрушаемость | камни добавил | раскидать камни | взаимодействие взрывом бомбы, н | взрывом бомбы и | много станов | отладить физик | ездит машинка | карта, физика, | | | |
| generals.io | | сетевой режим, реалтайм, поле, горы, препятствия | чуть чуть | графи разобрался с | сетевым взаимодействием для дв | разобраться с с | бал на колме | | | | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D | к центрирование | поменял физи | центрирование | стрельба, миш | противники, стр | персонаж бегае | добавить стрел | персонаж бежит | к мышке | | |
| приложение-мультилит по кибер | | напишет сегодня список инструментов, может быть на питоне, может быть кака | то из задач | окажется глубже и сложнее и на ней болеет | | | | | | | | | |
| нажимать в ритм | | colorful stage, еи может быть сде | добавила звук | хочется додела | до конца куплет | хочется додела | сделали первы | стрелочки, под | длинные ноты | длинные ноты, | сплетут кнопка | м | |
| типовая 24 | | Hill Climb Racing | думал сначала , ввод точек мышь | рандомные точ | ввод точек мышь | сделал решени | и визуализации | ПЕРЕШЕЛ НА | пофиксить колесо | колесо прыгает | машина и земли | доделал флипп | болеет |
| mini haxball | | | | | | | | | | | | | |
| Песики и кексики | | аналог haxball, пошаговый футбол (управление | потом пинание | добавить, засчи | | | | | | | | | |
| Квест по-Перми, или визуализа | | по-Пермскому краю, искать предметы, выполнил | исправить баги, нарисованы | ребра графа с буквами (иногда немного не там) | | | | | | | | | |
| сетевая настольная игра, игроки | | через пару мес | механика игры | логин по комнат | многопользовательский чат | | многопользоват | работала с java | swing чтобы с ки | нет | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | | квадратик, кото | добавить разны | была сильно с | доделать препят | доделать препя | добавил препят | препятствия | | | | | |
| аэрохоккей | | три лунки, реал-тайм игра WASD/стрекли | возможно подсч | сделать выбор | | | сделать выбор | две лузы, реста | врата | | | | |

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
|--|-------------|---|------------|------------|---|---|---|---|------------------------------|-------------------|-----------------|----------------|-----------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы | 18.12 план | 18.12 резы | план | урок | | | | | |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | | сбор новостей | новости, выбор | взаимодействие | болел, выяснил как работать с / не было | | | | | |
| физика-математика | | с симуляцией баллистики. Будет учтена кинематика | | | наведение мышкой, чистка кода | нашла формулу | добыть форму | простенькое стро | | | | | |
| angry birds | | исправит физику | | | исправить баг с | улучшил физику | решал столкнове | нашла много ф | | | | | |
| клон Fallout | | проработает как добавить активную | | | прокладка маршрута с учетом | препятствий, добавить камень, б | прокладка маршру | физика блоков, рикошет от бл | | | | | |
| настолка Клуэдо | | несколько подозреваемых, не | | | олько видов убийства | сделать белый | супер простое | удаление кубиков | интерфейс выбора клетки шага | ДЕЛАЛ ВСЕ ВЫ | | | |
| типовая 34 | | из точек выбрать 4 что многоугольни | | | льник макс. площа | болеет | генерация рандом | был на колме | | | | | |
| генерация мира | | вроде террарии, может с животи | | | акую-то генера | акую-то генера | простой визуал | визуализатор м | был на колме | | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | | исследовать в | | | добавить ги | 10 шаров | 10 шаров, доба | содарение дву | написана физи | | | | |
| химия | | | | | обобщить - без | назначить номера | на звенья | болел | не было | | | | |
| geometry dash | | размеры лучше | | | размеры лучше | кубик, препятствия | | ухал на карант | доделать кубик | был на колме | но сделал прыга | тоже на колме | |
| Hol 4 аналог | | глобальная стратегия | | | регионах не кле | сделать смену | | был на колме | не было | | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстратор | | | | | добавить врагов | выборы имеют | проработка пос | выбор диалога | проработка пос | персонажи диаг | класс диалогов | диалоги, выбор | окно с главными |
| Ultimate Racing 2D | | физика гонки (возможно плюс зоны) + боты (о | | | создание карт, использовал Box2D физику | | | | | | | | |
| типовая 26 | | два множества параллельных г | | | поддержать раз | простая визуализация и разность двух | максимально простая визуализа | | | | | | |
| Связаны | | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | исправить баги | добавилась связь между персонажами (с мелкими цепочками связей, пок | | нажатие на кнопку | сделать скобку | пока что прототип | движение-пр | | |
| Golem: Core Ascension | | маленький шарик с одним слотом для части тела | | | смена оружия - | камера центрирована на игроке, противнику ма | | персонаж не видел | | | | | |
| гоночки с МЛ | | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть | | | обратной коллизии, обач | машина едет | | | | | | | |
| Bomberman | | уровни сложности разрушаемости | | | камни добавил | раскидать камни | взаимодействие взрывом бомбы, и взрывом бомбы и | | заболел | | | | |
| generals.io | | сетевой режим, реалтайм, поле | | | горы, препятствия | чуть чуть графи | разобрался с сетевым взаимодействием для двоих | разобраться с с | был на колме | | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D | | | центрирование | поменял физику | центрирование | стремительна | персонаж бегает | | | | |
| приложение-мультиплит | | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | на кончике палочки | поменял физику | стремительна | стремительна | заболел | | | | |
| нажимать в ритм | | colorful stage, если может быть сде | | | доделала звук | хочется доделать до конца куплета | хочется доделать | сделали первые | стремительна | | | | |
| типовая 24 | | Hill Climb Racing | | | рандомные точки | ввод точек мыши | ввод точек мыши | стремительна | стремительна | | | | |
| mini haxball | | аналог haxball, пошаговый футбо | | | после пинания | доделать, засчи | после пинания | после пинания | стремительна | | | | |
| Песики и кексики | | песики и кексики, есть поля, пе | | | нарисовать поле, песика, делать | | | | | | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по Пермскому краю, искать предметы, выполнять | | механика игры | | | исправить баги, нарисованы | ребра графа с буквами (иногда немного не там) | | | | | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес | | логин по комнате | | | многопользовательский чат | | | | | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | | квадратик, который добавить разные | | | была сильно с | доделать разные красные полосы | доделать препятствия | доделал препятствия | | | | | |
| аэрохоккей | | три луники, реал-тайм игра WASD/стрекли | | | возможно подс | сделать выбор | сделать выбор | две лузы, реста ворота | | | | | |

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
|---|-------------------|------------------------------------|----------------------------------|------------|---|--------------------------------------|-------------------------------|---|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы | 18.12 план | 18.12 резы | урок | план | урок | | | | |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | | сбор новостей | новости, выбор | взаимодействие | болел, выяснил как работать с / не было | | взаимодействие | с АГИ ЛЛМ, аи | взаимодействии | |
| физика-математика | | с симуляцией | анимации. Будет учена кинематика | | научная физика | наведение мышкой, чистка кода | нашла формулу | добыть форму | простенько | стри | нашла много | файти сложные | |
| angry birds | | | исправит физику | | исправить баг | улучшил физику | решал столкновение | физика блоков, рикошет от блоков | физика | катапул | простая катапул | хемику катапул | |
| клон Fallout | | проработает как добавить активную | прокладка маршрута | | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, б | препятствий, добавить камень, б | прокладка маршрута | интерфейс выбора клетки шага | ДЕЛАЛ ВСЕ ВЫ | персонаж, бой | | | |
| настолька Клуэдо | | несколько подозреваемых, не | олько видов убийства | | сделать белый | супер простое | супер простое | кидание кубиков | супер простое | выбор игрока, | максимально пр | картинка, выбо | повторить прав |
| типовая 34 | | из точек выбрать 4 что много | льник макс. площади | | боЛЕет | боЛЕет | генерация рандом | был на колле | | | тоже на колле | начать с генера | |
| генерация мира | | вроде террариум, может с живо | ыми, но вероятно | | акую-то генера | акую-то генера | простой визуал | визуализатор | м был на колле | | тоже на колле | изучить и найти | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | | исследовать в | добавить ги | | добавит физику | 10 шаров | 10 шаров, доба | содарение дву | написана физи | написать физи | поговорил с фи: | уравнения физи | |
| химия | | | обобщить - без | | назначить номера | на звенья | болел | | не было | без констант | риходит в подс | поиск вхожде | |
| geometry dash | | размеры лучше | улучшил разме | | размеры лучше | кубик, препятствия | ухал на карант | доделать кубик | был на колле | но сделал прыга | тоже на колле | кубик прыгает, | |
| Hol 4 аналог | | глобальная стратегия | | | регионах не кле | сделать смену | сделать смену | белол | | не было | сделать смену | есть провинции | простую карту |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюст | | цию экрана саб | | | добавить врагов | выборы имеют | проработка пос | выбор диалога | проработка пос | персонажи диаг | класс диалогов | диалоги, выбор | окно с главными |
| Ultimate Racing 2D | | физика гонки (возможно плюс | | | создание карт, использовал Box2D физику | | | | | | | | |
| типовая 26 | | два множества параллельных | прямоугольников | | поддержать раз | простая визуализация и разность двух | максимально простая визуализа | | | | | | |
| Связаны | | как Огонь и Вода - кооператив | | | | | | | | | | | |
| Golem: Core Ascension | | маленький шарик с одним сло | | | | | | | | | | | |
| гоночки с МЛ | | интерактивны | | | | | | | | | | | |
| Bomberman | | уровни сложности разрушаемост | | | | | | | | | | | |
| generals.io | | сетевой режим реалтайм, пол | | | | | | | | | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | | детект головоломки, персонажи, диа | | | | | | | | | | | |
| приложение-мультиитул по кибер | | напишет сегодня список инстр | | | | | | | | | | | |
| нажимать в ритм | | colorful stage, с может быть с | | | | | | | | | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing | думал сначала, ввод точек мы | | | | | | | | | | | |
| mini haxball | | аналог haxball пошаговый фут | | | | | | | | | | | |
| Песики и кексики | | песики и кексики, есть поля, по | | | | | | | | | | | |
| Квест по Перми, или визуализа | | по-Пермскому траю, искать пр | | | | | | | | | | | |
| сетевая настольная игра, игроки | | через пару мес механика игр | | | | | | | | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | | квадратик, который добавить раз | | | | | | | | | | | |
| аэрохоккей | | три луники, реал-тайм игра WA | | | | | | | | | | | |

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
|---|------------------------------------|---|------------|------------|---|---|------------------------------|--|------------------|----------------|----------------|--------------------------------|-----------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы | 18.12 план | 18.12 резы | план | урок | | | | | |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | | сбор новостей | новости, выбор | взаимодействие | болел, выяснил как работать с / не было | | | | | |
| физика-математика | с симуляцией | аллитики. Будет учтена кинематическая физика, наведение мышкой, чистка кода нашла формулу | | | честная физика | наведение мышкой, чистка кода нашла формулу | довыбрать форм | простенькое стр | сделать просто | нашла много ф | найти сложные | | |
| angry birds | | исправит физику | | | исправить баг | улучшил физику | | решал стопков физика блоков, рикошет от бл | физика блоков | простая катап | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить акции | прокладка маршрута | | | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, б | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, б | интерфейс выбора клетки шага | ДЕЛАЛ ВСЕ ВЪ | персонаж, бой | | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | олько видов убийства | | | делать белый | супер простое | супер простое | выбор игрока | в максимально пр | картинка, выбо | повторить прав | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что много | льник макс. площа | | | болеет | болеет | генерация rand | был на колме | | | тоже на колме | начать с генера | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живо | ыми, но вероятно | | | акую-то генера | акую-то генера | простой визуал | визуализатор м | был на колме | | | тоже на колме | изучить и найти |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | добавить ги | | | добавит физику | 10 шаров | 10 шаров, доба | сударение дву | написана физи | | | | |
| химия | | | | | обобщить - без | назначить номера на звенья | болел | | не было | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | улучшил разме | | | размеры лучше | кубик, препятствия | кубик | был на колме | но сделал прыга | тоже на колме | кубик прыгает, | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | | регионах не кле | сделать смену | сделать смену | был на колме | | | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюст | | цию экрана саб | | | добавить враго | выборы имеют | проработка пос | выбор диалога | проработка пос | персонажи диаг | класс диалогов | диалоги, выбор окно с главными | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс | ности) + боты (о | | | создание карт, использовал Box2D физику | | | | | | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных | прямоугольников | | | | | | | | | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооператив | | | | | | | | | | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним сло | | | | | | | | | | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивны | визуализация алгоритма пош | | | | | | | | | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемост | | | | | | | | | | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | | | | | | | | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диа | | | | | | | | | | | | |
| приложение-мультиитул по кибер | напишет сегодня список инстр | | | | | | | | | | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с | может быть с | | | | | | | | | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing | думал сначала, ввод точек мы | | | | | | | | | | | |
| mini haxball | аналог haxball | пошаговый фут | | | | | | | | | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, по | | | | | | | | | | | | |
| Квест по Перми, или визуализа | по-Пермскому | траю, искать пр | | | | | | | | | | | |
| сетевая настольная игра, игроки | через пару мес | механика игр | | | | | | | | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который | добавить разн | | | | | | | | | | | |
| аэрохоккей | три луники, реа | -тайм игра WA | | | | | | | | | | | |

Ставлю кол если ничего не сделал, НО:
- В этом нет драмы

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
|--|--|---|------------|------------|---|---|------------------------------|--|-----------------|------------------|----------------|----------------|-----------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы | 18.12 план | 18.12 резы | план | урок | | | | | |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | | сбор новостей | новости, выбор | взаимодействие | болел, выяснил как работать с / не было | | | | | |
| физика-математика | с симуляцией | анимации. Будет учтена кинематическая физика, наведение мышкой, чистка кода нашла формулу | | | честная физика | наведение мышкой, чистка кода нашла формулу | довыбрать форм | простенькое стр | сделать просто | нашла много ф | найти сложные | | |
| angry birds | | исправит физику | | | исправить баг | улучшил физику | | решал стопков физика блоков, рикошет от бл | физика блоков | простая катап | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активную прокладка маршрута | | | | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, б | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, б | интерфейс выбора клетки шага | ДЕЛАЛ ВСЕ ВЪ | персонаж, бой | | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | | | | олько видов убийства | делать белый | супер простое | супер простое | выбор игрока | в максимально пр | картинка, выбо | повторить прав | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что много | | | | льник макс. площа | болеет | болеет | генерация rand | был на колме | | | тоже на колме | начать с генера |
| генерация мира | вроде террариум, может с живо | | | | ыми, но вероятно | какую-то генера | какую-то генера | простой визуал | визуализатор м | был на колме | | | тоже на колме |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | | | | добавить ги | добавит физику | 10 шаров | 10 шаров, доба | сущардение дву | написана физи | | | изучить и найти |
| химия | | | | | улучшил разме | размеры лучше | размеры лучше | кубик, препятствия | кубик | написать физи | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | | | обобщить - без | назначить номера на звенья | болел | не было | без констант | находит в подс | поиск вхожде | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | | | | | захват на карте | захват на карте | был на колме | кубик | кубик | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел илюст | | | | | | | | доделать кубик | был на колме | но сделал прыга | тоже на колме | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс | | | | | | | | | | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных | | | | | | | | | | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооператив | | | | | | | | | | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним сло | | | | | | | | | | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивны | | | | | | | | | | | | |
| Bomberman | визуализация алгоритма пош | | | | | | | | | | | | |
| generals.io | уровни сложности разрушаемост | | | | | | | | | | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диа | | | | | | | | | | | | |
| приложение-мультилит по кибер | напишет сегодня список инстр | | | | | | | | | | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с | | | | | | | | | | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing | думал сначала, ввод точек мы | | | | | | | | | | | |
| mini haxball | аналог haxball | пошаговый фут | | | | | | | | | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, по | | | | | | | | | | | | |
| Квест по Перми, или визуализа | по-Пермскому | то, искать пр | | | | | | | | | | | |
| сетевая настольная игра, игроки | через пару мес | механика игр | | | | | | | | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который | добавить разн | | | | | | | | | | | |
| аэрохоккей | три луники, реа | -тайм игра WA | | | | | | | | | | | |

Ставлю кол если ничего не сделал, НО:

- В этом нет драмы

- право ученика (может он был занят другим)

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
|--|--|---|------------|------------|---|----------------------------|----------------------|---|-----------------|---------------------------------|---------------------|---------------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы | 18.12 план | 18.12 резы | план | урок | | | | | |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | | сбор новостей | новости, выбор | взаимодействие | болел, выяснил как работать с / не было | | | | | |
| физика-математика | с симуляцией | анимации. Будет учтена кинематическая физика, наведение мышкой, чистка кода | | | наведение мышкой, чистка кода | нашла формулу | довыбрать формулы | простенькое строение | сделать простое | нашла много | файлы | найти сложные | |
| angry birds | | исправит физику | | | исправить баг | улучшил физику | | решал стопковые | блоки | физика блоков, рикошет от блока | простая катапульта | механику катапульты | |
| клон Fallout | проработает как добавить активную прокладку маршрута | | | | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бомбу | | прокладка маршрута | интерфейс выбора клетки шага | ДЕЛАЛ ВСЕ ВЫ | персонаж, бой | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | | | | только видов убийства | делать белый | супер простое | супер простое | выбор игрока | в максимально простой | картинка, выбор | повторить правило | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что много | | | | льник макс. площади | болеет | генерация rand | был на колме | | | тоже на колме | начать с генераци | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми, но вероятно | | | | какую-то генерацию rand | какую-то генерацию | простой визуализатор | мог бы быть на колме | | | тоже на колме | изучить и найти | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | | | | добавить гироскоп | 10 шаров | 10 шаров, добавить | существо дважды | написана физика | написать физику | поговорил с физиком | уравнения физики | |
| химия | | | | | обобщить - без | назначить номера на звенья | болел | | не было | без константы | находит в подсказке | входящий | |
| geometry dash | размеры лучше | | | | улучшил размеры | размеры лучше | кубик, препятствия | | был на колме | но сделал прыжок | тоже на колме | кубик прыгает, | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | | регионах не кле | сделать смену | делать смену | был на колме | | сделать смену | есть провинции | простую карту | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстратор экрана сабаки | | | | | добавить врага | выборы имеют | проработка пос | выбор диалога | проработка пос | персонажи | диаграммы | диалоги, выбор окно | с главными |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс | | | | создание карт, использовал Box2D физику | | | | | | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных | | | | прямоугольников | | | | | | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооператив | | | | | | | | | | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | | | | | | | | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагового поиска | | | | | | | | | | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | | | | | | | | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | | | | | | | | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги | | | | | | | | | | | | |
| приложение-мультиплит по кибер | напишет сегодня список инструментов, может быть с | | | | | | | | | | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с | | | | | | | | | | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing | думал сначала, ввод точек мыши | | | | | | | | | | | |
| mini haxball | аналог haxball | пошаговый фут | | | | | | | | | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, по | | | | | | | | | | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по Пермскому краю, искать пр | | | | | | | | | | | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес | механика игры | | | | | | | | | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные | | | | | | | | | | | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра W | | | | | | | | | | | | |

Ставлю кол если ничего не сделал, НО:

- В этом нет драмы
- право ученика (может он был занят другим)
- спрашиваю нет ли проблем с мотивацией

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
|--|-------------------|--|---|------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы | 18.12 план | 18.12 резы | урок | план | урок | | | | |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | | сбор новостей | новости, выбор | взаимодействие | ботов, выяснил как работать с / не было | | взаимодействие | API LLM | API LLM | взаимодействие |
| физика-математика | | с симуляцией | анимации. Будет учтена кинематическая физика, наведение мышкой, чистка кода нашла формулу | | внешней физики, исправил ошибку | внедрение мышкой, чистка кода нашла формулу | взаимодействие | ботов, выяснил как работать с / не было | взаимодействие | ботов, выяснил как работать с / не было | взаимодействие | ботов, выяснил как работать с / не было | взаимодействие |
| angry birds | | | | | исправить физику | исправить баг с улучшил физику | решал стопкновение | формулой | простенковое строение | сделать простое | нашла много | найти сложные | |
| клон Fallout | | проработает как добавить активную прокладку маршрута | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок | прокладка маршрута с учетом препятствий, добавить камень, бросок |
| настолька Клуэдо | | несколько подозреваемых, не | только видов убийства | | делать белый | супер простое | супер простое | супер простое | выбор игрока | в максимально | картинка, выбирать | персонаж, бой | персонаж, бой |
| типовая 34 | | из точек выбрать 4 что много | льник макс. площади | | болеет | болеет | генерация | рандом | был на колме | | тоже на колме | начать с генера | |
| генерация мира | | вроде террариум, может с живыми | ыми, но вероятно | | генерация рандом | генерация рандом | генератор | визуализатор | мог бы на колме | | тоже на колме | изучить и найти | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | | исследовать в | добавить гири | | 10 шаров | 10 шаров, добавить | сущность | двойное | ударение двумя | написана физика | написать физику | поговорил с физикой | уравнения физики |
| химия | | | | | обобщить - без | назначить номера на звенья | болел | | | не было | без константы | находит в подсказках | входящими |
| geometry dash | | размеры лучше | улучшил размеры | | размеры лучше | кубик, препятствия | кубик | доделать кубик | был на колме | но сделал прыжки | тоже на колме | кубик прыгает, | |
| Hol 4 аналог | | глобальная стратегия | | | регионах не кле | сделать смену | сделать смену | человека | человека | не было | сделать смену | есть провинции | простую карту |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел илюстрировано экрана сабаки | | | | | добавить врагов | выборы имеют | проработка пос | выбор диалога | проработка пос | персонажи | диаграммы | диалоги, выбор окно | с главными |
| Ultimate Racing 2D | | физика гонки (возможно плюс | | | создание карт, использовал Box2D физику | | | | | | | | |
| типовая 26 | | два множества параллельных | прямоугольников | | | | | | | | | | |
| Связаны | | как Огонь и Вода - кооператив | | | | | | | | | | | |
| Golem: Core Ascension | | маленький шарик с одним сло | | | | | | | | | | | |
| гоночки с МЛ | | интерактивны | | | | | | | | | | | |
| Bomberman | | визуализация алгоритма пошагово (может быть | | | | | | | | | | | |
| generals.io | | сетевой режим реалтайм, пол | | | | | | | | | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | | детект головоломки, персонажи, диалоги | | | | | | | | | | | |
| приложение-мультиплит | | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | | | | | | | | | |
| нажимать в ритм | | colorful stage, с | | | | | | | | | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing | думала сначала, ввод точек мыши | | | | | | | | | | | |
| mini haxball | | аналог haxball | пошаговый фут | | | | | | | | | | |
| Песики и кексики | | песики и кексики, есть поля, по | | | | | | | | | | | |
| Квест по Перми, или визуализа | | по-Пермски | ищу, искать пред | | | | | | | | | | |
| сетевая настольная игра, игроки | | через пару мес | механика игры | | | | | | | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | | квадратик, который | добавить разные | | | | | | | | | | |
| аэрохоккей | | три луники, реа | -тайм игра WAD | | | | | | | | | | |

Ставлю кол если ничего не сделал, Но:

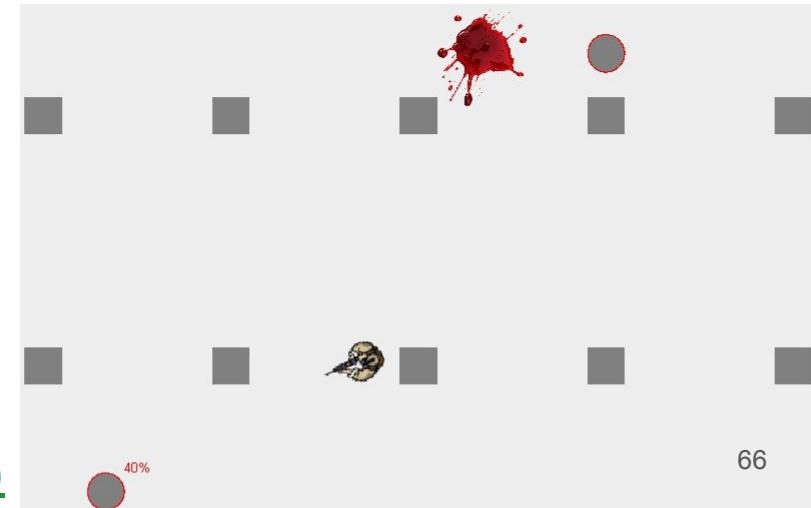
- В этом нет драмы
- право ученика (может он был занят другим)
- спрашиваю нет ли проблем с мотивацией
- спрашиваю не застрял ли он на чем-то

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|---|---|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бир | на основании новостей | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить акции | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что много | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живо | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсом | исследовать в | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюст | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс | | | |
| типовая 26 | баги) + боты (одно из них) + боты (о | | | |
| | два множества параллельных | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооператив | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним сло | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим, реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты | | | |
| приложение-мультиитул по кибер | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | |
| типовая 24 | нажимать в ритм | | | |
| Hill Climb Racing | colorful stage, сюжет может быть с | | | |
| mini haxball | думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| Песики и кексики | аналог haxball, пошаговый фут | | | |
| Квест по-Перми, или визуализация по-Пермскому | песики и кексики, есть поля, п | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес | ищут предметы, выполняя | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | механика игры | | | |
| аэрохоккей | квадратик, который добавить разн | | | |
| | три луники, реалтайм игра WAD | | | |



прокладка маршрута вокруг препятствий, направление персонажа по движению, боевой режим, поворачивается на врагов как в оригиналe Fallout, при клике пока сразу убивает врага



Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

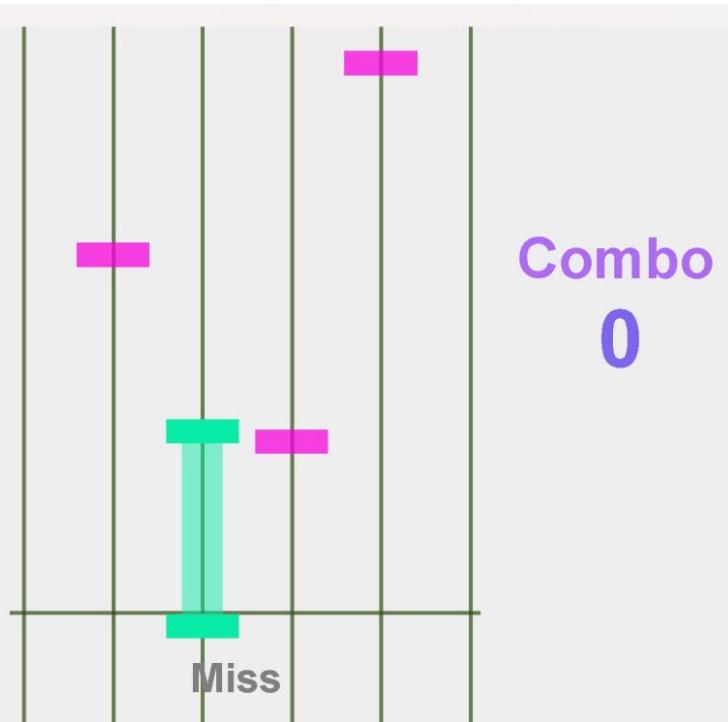
| D | E | F | G | H |
|--|--|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику. Будет учтена кинематика. Будет исправлено | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активности врагов | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не из точек выбрать 4 что много | | | |
| типовая 34 | вроде террариум, может с живыми, но вероятно | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми, но вероятно | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в химии | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстрации экрана саб | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть камни добавил, | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим, реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3Д карты, квесты, 3Д карты, квесты, 3Д карты | | | |
| приложение-мультиитул по кибер | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | |
| типовая 24 | нажимать в ритм colorful stage, это может быть сплошной фон | | | |
| Hill Climb Racing | думала сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый футбол (управление | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, поля, они делают | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по Пермскому краю, искать предметы, выполнять | песики и кексики, есть поля, поля, они делают | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес механика игры | логин по комнате | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные стрелки | | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра WAD | | | |

добавить активность врагов, простой автомат (выбор режима атаки), урон зависит от меткости и удачи, обсудили что если не успеем Fallout, то сделаем игру “тактические бои”



Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

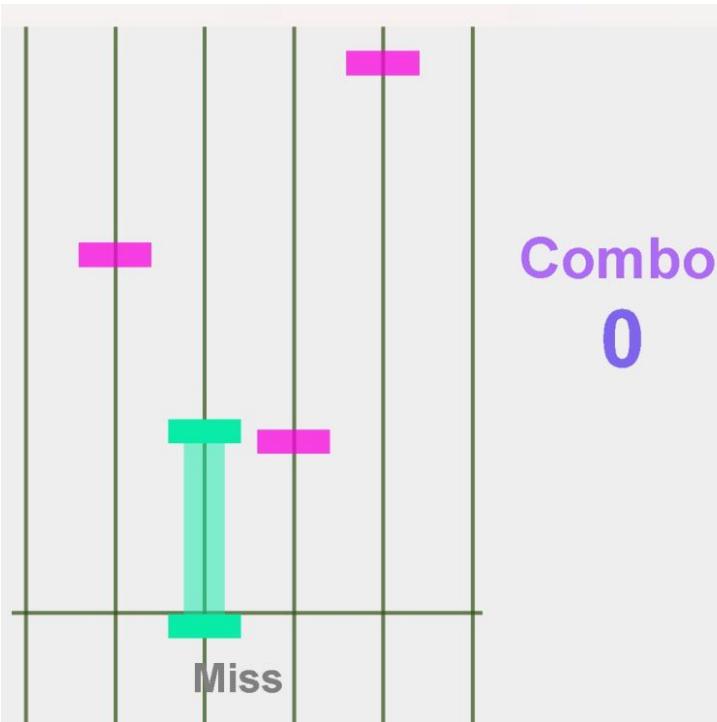
| D | E | F | G | H |
|--|---|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бир | на основании новостей | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить акции | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоу | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живо | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсом | исследовать в | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришлет иллюстра | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс | | | |
| типовая 26 | автоносы) + боты (одновременно) + боты (одновременно) + боты (одновременно) | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооператив | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть) | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости камней добавил, | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты | | | |
| приложение-мультиитул по кибер | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | |
| типовая 24 | нажимать в ритм colorful stage, с может быть с добавила звук г | | | |
| mini haxball | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| Песики и кексики | аналог haxball пошаговый футбол (управление | | | |
| Квест по-Перми, или визуализа | песики и кексики, есть поля, они делают | | | |
| сетевая настольная игра, игроки | пометы, выполняют логин по комнате | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | через пару мес механика игры | | | |
| аэрохоккей | квадратик, который добавить разные | | | |
| | три лунки, реалтайм игра WAD/стрекли | | | |



добавила звук при нажатии, подправила ноты

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|---|---|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бир | на основании новостей | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить акции | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоу | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живо | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсом | исследовать в | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюст | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооператив | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним сло | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемост | | | |
| generals.io | сетевой режим, реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D камеры | | | |
| приложение-мультиитул по кибер | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | |
| типовая 24 | нажимать в ритм colorful stage, с может быть скриптом | | | |
| mini haxball | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| Пески и кексики | аналог haxball пошаговый фут | | | |
| Квест по-Перми, или визуализация по-Пермскому | пески и кексики, есть поля, п | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес | ищут предметы, выполняют логин по коман | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | механика игры | | | |
| аэрохоккей | квадратик, который добавить разные | | | |
| | три луники, реалтайм игра WAD | | | |

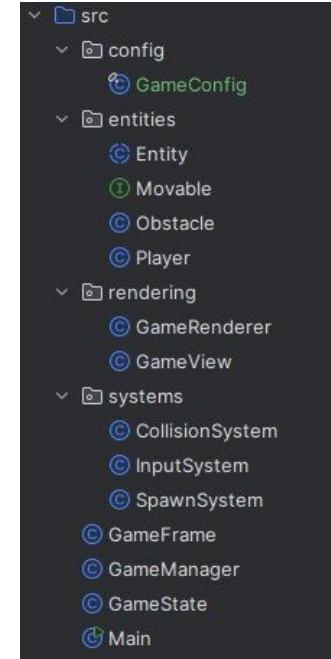


Combo
0

доделать уровень (в фантазию упирается),
может быть сделать запись нажатия кнопок
(для упрощения создания уровней)
+ возможно подгон

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|--|---|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активные блоки все еще не прокладка маркеров | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не только видов убийств | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что много | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми, но вероятно добавить гибриды | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в карамболе | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше улучшил размеры | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстрировано экрана саб | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс бонусы) + боты (одновременно) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивная визуализация алгоритма пошагово (может быть камни добавил, горы, препятствия, квесты, 3D карты) | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты | | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту напишет сегодня список инструментов, может быть | | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с может быть спавнами | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый футбол (управление | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, они делают | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по Пермскому краю, искать предметы, выполнять | логин по комнатам | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес механика игры | была сильно связана | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные луники, реалтайм игра WAD/стрекли | | | |
| аэрохоккей | | | | |



была сильно связная программа, сделал рефактор (структурировал), дипсик предложил декомпозицию, стало гораздо легче добавлять фичи

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|---|--|----------|------------|--|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | учтена кинематика. Будет учтена кинематика. Будет учтена кинематика. Будет учтена кинематика. Будет учтена кинематика. |
| физика-математика | с симуляцией физики. Будет исправлен физический блок | | | блок все еще не исправлен. Будет исправлен физический блок |
| angry birds | | | | исправит физический блок |
| клон Fallout | проработает как добавить акции | | | прокладка маршрута |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | | | только видов убийств |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что много | | | убийца макс. площадь |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми | | | живыми, но вероятность |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | | | добавить гибкие края |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры луча | | | улучшил размер |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстрации экрана саб | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс бонусы) + боты (одинаковые) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости камней добавил, | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3Д карты, квесты, 3Д карты, квесты, 3Д карты | | | |
| приложение-мультиитул по кибер | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с может быть с | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый фут | | | |
| Пески и кексики | пески и кексики, есть поля, по | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по Пермскому краю, искать пр | меты, выполнять | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес механика игры | логин по комнате | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные | | | |
| аэрохоккей | три луны, реалтайм игра WAD/стрекли | | | |



ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|--|--|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика. Будет исправлен физический блок | | | |
| angry birds | исправит физику. Будет проработать как добавить активности | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активности | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не только видов убийств | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоуровневые, вроде террариум, может с живыми, но вероятно добавить гибриды | | | |
| генерация мира | | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе карамбола исследовать в химии | | | | |
| geometry dash | размеры лучше улучшил размеры | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел илюстрацию экрана сабаки | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс бонусы) + боты (одинаковые) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть камни добавил, горы, препятствия, квадраты, 3D карты, квесты, реалтайм, полеты, может быть | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим, реалтайм, полеты, может быть | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты, квесты, реалтайм, полеты, может быть | | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту напишет сегодня список инструментов, может быть | | | | |
| типовая 24 | нажимать в ритм colorful stage, если может быть синхронизация с музикой | | | |
| mini haxball | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| Песики и кексики | аналог haxball пошаговый футбол (управление мышкой, они делают жесты, выполняют команды, выполнение логин по комнате, комната была сильно связана) | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по-Пермскому | играю, искать предметы, выполнять | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару минут механика игры | Just shapes and beats (ритм) квадратик, который добавить разные луники, реалтайм игра WAD | | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра WAD | | | |

ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

72

| D | E | F | G | H |
|--|---|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активные блоки все еще не | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоу | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми, но вероятно | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучей | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришлет иллюстрации экрана саб | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс бонусы) + боты (о | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивная визуализация алгоритма пошагово (может быть | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости камни добавил, | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пологие горы, препятствия, камни добавил, | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3Д карты, список инструментов, может быть | | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту напишет сегодня список инструментов, может быть | | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, сюжет может быть сюжетом, добавила звук | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши, рандомные точки | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый футбол (управление | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, поля, они делают | | | |
| Квест по-Перми, или визуализация по-Пермскому | траектории, искать предметы, выполнять | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес механика игры | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные | | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра WAD/стрекли | | | |

Механика игры про факты, аватарки, имя менять, астрономическая часть, фишки в чате - эмодзи, стикеры

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

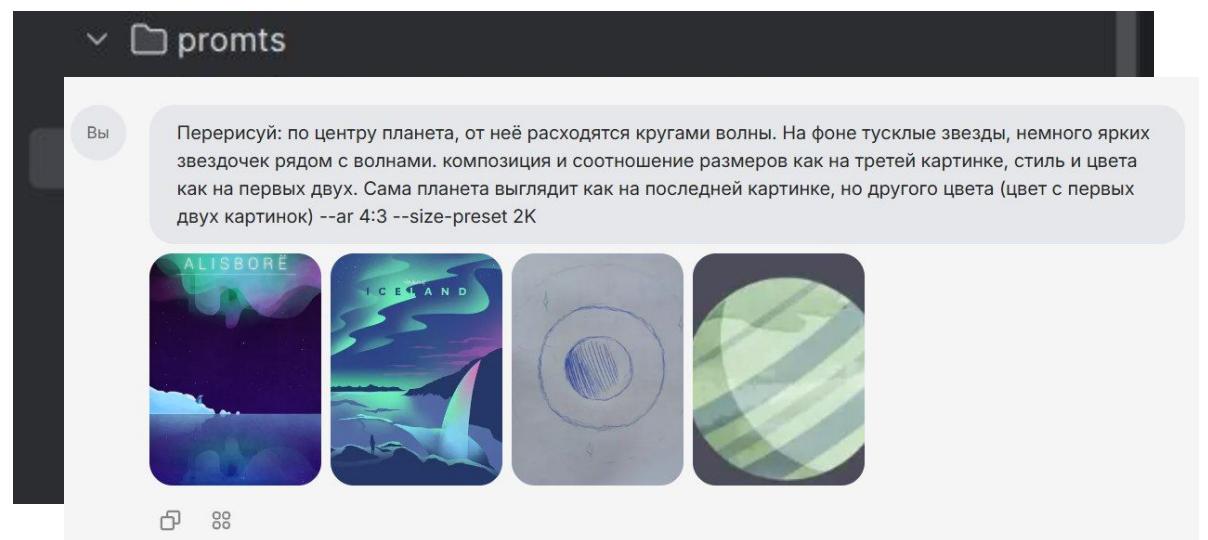
| D | E | F | G | H |
|--|--|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику. Блок все еще не прокладка маркетинга | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активов | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не только видов убийств | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоуровневые | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми, но вероятно добавить гибриды | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстрацию экрана саб | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс бонусы) + боты (одно изображение) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть камни добавил) | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пологие горы, препятствия | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты | | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту напишет сегодня список инструментов, может быть | | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, сюжет может быть сюжетом, добавила звук | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый футбол (управление | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, они делают | | | |
| Квест по-Перми, или визуализация по-Пермскому | карточкам, выполняя логин по комнатам | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес механика игры | логин по комнатам, была сильно связана | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные стрелки | | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра WAD | | | |

- prompts
- ☰ добавляю кнопки на экран загрузки
 - ☰ исправление разворота чата на весь экран
 - ☰ кидаю материалы
 - ☰ окно загрузки
 - ❓ описываю план по созданию лобби
 - ☰ прошу без лишнего, задаю формат отчета
 - ☰ справочные материалы по командной строке

ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|--|--|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику в игре. блок все еще не прокладка маркетинга | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активов | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не только видов убийств | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоуровневые | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми, но вероятно добавить гибриды | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстрации экрана саб | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс бонусы) + боты (одинаково) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть камни добавил, | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты | | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с может быть с добавила звук г | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый футбол (управление | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, они делают | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по Пермскому краю, искать предметы, выполнять логин по комнам | предметы, выполнить логин по комнам | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару минут механика игры | была сильно связана с стрелками | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные луники, реалтайм игра WAD | | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра WAD | | | |



Chad AI - chadgpt.ru

ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|--|--|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с имитацией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику в игре. блок все еще не прокладка маршрута | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активных | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не только видов убийств | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоуровневые | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми, но вероятно добавить гибриды | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстрации экрана саб | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс звуки) + боты (одинаковые) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть камни добавил) | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты | | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту | напишет сегодня список инструментов, может быть | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с может быть с | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый футбол (управление | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, они делают | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по Пермскому краю, искать предметы, выполнять логин по комнатам | по Пермскому краю, искать предметы, выполнять логин по комнатам, была сильно связана с стрелками | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес механика игры | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные луники, реалтайм игра WAD | | | |
| аэрохоккей | | | | |

14.01 план

14.01 резы

14.01 план

14.01 резы

prompts

Вы

Перерисуй: по центру планета, от неё расходятся кругами волны. На фоне тусклые звезды, немного ярких звездочек рядом с волнами. композиция и соотношение размеров как на третьей картинке, стиль и цвета как на первых двух. Сама планета выглядит как на последней картинке, но другого цвета (цвет с первых двух картинок) --ar 4:3 --size-preset 2K

Chad AI - chadgpt.ru

ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

76

| D | E | F | G | H |
|--|--|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику. Блок все еще не прокладка маркетинга | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активных | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не только видов убийств | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоуровневые, но вероятно | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми грибами | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе карамбола исследовать в химии | исследовать в химии | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришлет иллюстрацию экрана сабака | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс сюжетные линии) + боты (одинаковые) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивная визуализация алгоритма пошагово (может быть камни добавил) | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты, списки инструментов, может быть | | | | |
| приложение-мультиитул по кибер напишет сегодня список инструментов, может быть | | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с может быть сплошной фон | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый футбол (управление колесом, они делают | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, по которым, выполняют | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по-Пермскому фрау, искать предметы, выполнять | логин по комнатам, была сильно связана | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес механика игры | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные луники, реалтайм игра WAD | | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра WAD | | | |

prompts

Вы

Перерисуй: по центру планета, от неё расходятся кругами волны. На фоне тусклые звезды, немного ярких звездочек рядом с волнами. композиция и соотношение размеров как на третьей картинке, стиль и цвета как на первых двух. Сама планета выглядит как на последней картинке, но другого цвета (цвет с первых двух картинок) --ar 4:3 --size-preset 2K

Вы

Перерисуй: первый рисунок прекрасный, бери его за основу, вот только волны должны быть не перпендикулярно плоскости экрана, как тут, а параллельно, т.е. кругами расходиться от планеты, т.е. должно выйти что-то похожее на второй рисунок --size-preset 2K




ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|--|--|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику в игре. блок все еще не прокладка маршрута | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активных | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, некоторые видов убийств | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что много | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе карамбола | исследовать в | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстрации экрана саб | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс бонусы) + боты (одинаковые) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть камни добавил, | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3D карты | | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту напишет сегодня список инструментов, может быть | | | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, с может быть с | | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый футбол (управление | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, они делают | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по-Пермскому | ищу, искать предметы, выполнять логин по комнатам | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару мес механика игры | логин по комнате, была сильно св | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные луники, реалтайм игра WAD/стрекли | | | |
| аэрохоккей | | | | |

prompts

Вы
Перерисуй: по центру планета, от неё расходятся кругами волны. На фоне тусклые звезды, немного ярких звездочек рядом с волнами. композиция и соотношение размеров как на третьей картинке, стиль и цвета как на первых двух. Сама планета выглядит как на последней картинке, но другого цвета (цвет с первых двух картинок) --ar 4:3 --size-preset 2K

Вы
Перерисуй: первый рисунок прекрасный, бери его за основу, вот только волны должны быть не перпендикулярно плоскости экрана, как тут, а параллельно, т.е. кругами расходиться от планеты, т.е. должно выйти что-то похожее на второй рисунок --size-preset 2K

ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|--|--|----------|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | | | |
| angry birds | исправит физику в игре. Установка блоков все еще не прокладка маршрута | | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активные зоны | | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не только видов убийств | | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что многоуровневые, но вероятность | | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живыми существами, но вероятно добавить гигантских существ | | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать визуализацию | | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше улучшил размер | | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришел иллюстрации экрана сабаками | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс звуки) + боты (одинаковые) + ботов (одинаковые) | | | |
| типовая 26 | два множества параллельных прямоугольников | | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооперативное прохождение, | | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним слоем для части тела | | | |
| гоночки с МЛ | интерактивная визуализация алгоритма пошагово (может быть камни добавил, горы, препятствия, кости, квесты, 3Д карты) | | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | | | |
| generalis.io | сетевой режим реалтайм, полупараллельный | | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги, квесты, 3Д карты | | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту | напишет сегодня список инструментов, может быть квесты, 3Д карты, квесты, 3Д карты | | | |
| типовая 24 | нажимать в ритм colorful stage, это может быть сплошной фон | | | |
| Hill Climb Racing | думал сначала, ввод точек мыши | | | |
| mini haxball | аналог haxball, пошаговый футбол (управление колесом) | | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, пасы | | | |
| Квест по Перми, или визуализация по Пермскому краю, искать предметы | настольная игра, игроки через пару минут механика игры | | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару минут механика игры | | | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные луники, реалтайм игра WAD | | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра WAD | | | |

14.01 план

14.01 резы

Перерисуй: по центру планета, от неё расходятся кругами волны. На фоне тусклые звезды, немного ярких звездочек рядом с волнами. Композиция и соотношение размеров как на третьей картинке, стиль и цвета как на первых двух. Сама планета выглядит как на последней картинке, но другого цвета (цвет с первых двух картинок) --arg 4:3 --size-preset 2K

Перерисуй: первый рисунок прекрасный, бери его за основу, вот только волны должны быть не перпендикулярно плоскости экрана, как тут, а параллельно, т.е. кругами расходиться от планеты, т.е. должно выйти что-то похожее на второй рисунок --size-preset 2K

Перерисуй: синеватые звездочки на темном фоне. Пусть выйдет примерно так, как на фото --size-preset 4K

ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

79

Запись такого обсуждения (урок на удаленке)

| D | E | F | G | H |
|--|---|---|------------|------------|
| название | презентация | описание | 14.01 план | 14.01 резы |
| LLM торгующую акциями на бирже на основании новостей | | | | |
| физика-математика | с симуляцией анималистики. Будет учтена кинематика | Будет учтена кинематика. Блок все еще не прокладка маркетинга | | |
| angry birds | исправит физику | исправит физику | | |
| клон Fallout | проработает как добавить активов | проработает как добавить активов | | |
| настолка Клуэдо | несколько подозреваемых, не | несколько подозреваемых, не | | |
| типовая 34 | из точек выбрать 4 что много | из точек выбрать 4 что много | | |
| генерация мира | вроде террариум, может с живо | вроде террариум, может с живо | | |
| Бильярд на ограниченном эллипсе | исследовать в | исследовать в | | |
| химия | | | | |
| geometry dash | размеры лучше | размеры лучше | | |
| Hol 4 аналог | глобальная стратегия | глобальная стратегия | | |
| квест с диалогами, главное чтоб на выходных пришлет иллюст | | | | |
| Ultimate Racing 2D | физика гонки (возможно плюс | физика гонки (возможно плюс | | |
| типовая 26 | два множества параллельных | два множества параллельных | | |
| Связаны | как Огонь и Вода - кооператив | как Огонь и Вода - кооператив | | |
| Golem: Core Ascension | маленький шарик с одним сло | маленький шарик с одним сло | | |
| гоночки с МЛ | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть | интерактивные визуализации алгоритма пошагово (может быть | | |
| Bomberman | уровни сложности разрушаемости | уровни сложности разрушаемости | | |
| generals.io | сетевой режим реалтайм, пол | сетевой режим реалтайм, пол | | |
| Джон Вик + Hotline Miami | детект головоломки, персонажи, диалоги | детект головоломки, персонажи, диалоги | | |
| приложение-мультиитул по киберспорту напишет сегодня список инструментов, может быть | напишет сегодня список инструментов, может быть | напишет сегодня список инструментов, может быть | | |
| нажимать в ритм | colorful stage, сюжет может быть сюжетом | colorful stage, сюжет может быть сюжетом | | |
| типовая 24 | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | Hill Climb Racing думал сначала, ввод точек мыши | | |
| mini haxball | аналог haxball пошаговый фут | аналог haxball пошаговый фут | | |
| Песики и кексики | песики и кексики, есть поля, по | песики и кексики, есть поля, по | | |
| Квест по Перми, или визуализация по-Пермскому | точкам, выполнять логин по комнам | точкам, выполнять логин по комнам | | |
| сетевая настольная игра, игроки через пару минут механика игры | была сильно связана с игрой | была сильно связана с игрой | | |
| Just shapes and beats (ритм) | квадратик, который добавить разные | квадратик, который добавить разные | | |
| аэрохоккей | три луники, реалтайм игра WAD | три луники, реалтайм игра WAD | | |

ВЫ

Перерисуй: по центру планета, от неё расходятся кругами волны. На фоне тусклые звезды, немного ярких звездочек рядом с волнами. композиция и соотношение размеров как на третьей картинке, стиль и цвета как на первых двух. Сама планета выглядит как на последней картинке, но другого цвета (цвет с первых двух картинок) --arg 4:3 --size-preset 2K



ВЫ

Перерисуй: первый рисунок прекрасный, бери его за основу, вот только волны должны быть не перпендикулярно плоскости экрана, как тут, а параллельно, т.е. кругами расходиться от планеты, т.е. должно выйти что-то похожее на второй рисунок --size-preset 2K



ВЫ

Перерисуй: синеватые звездочки на темном фоне. Пусть выйдет примерно так, как на фото --size-preset 4K



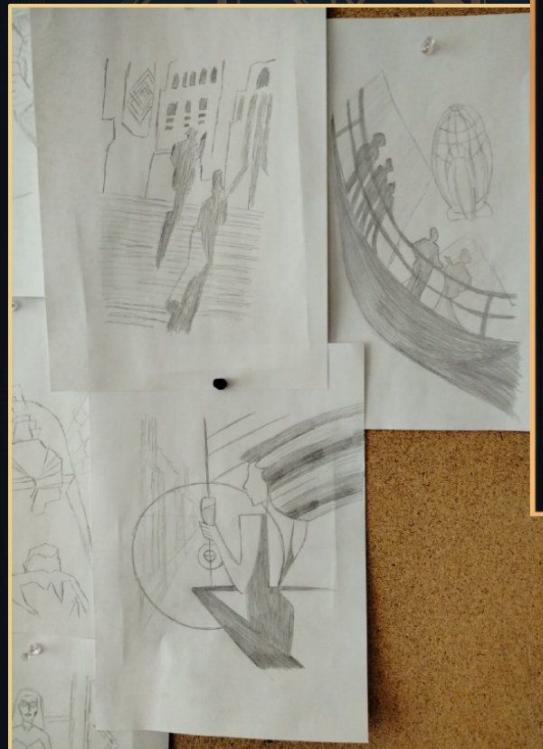
**ЛОГИН ПО КОМНАТАМ,
есть чат,
картинка на загрузке через ИИ**

←

80

Как использовать нейросети для графики

Интерфейс

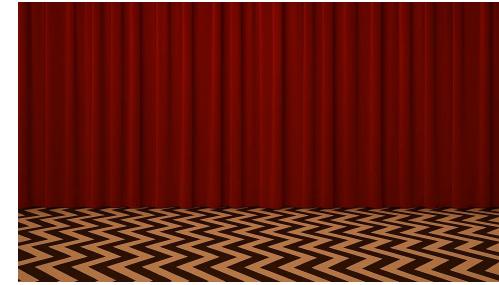


Как использовать нейросети для графики

Интерфейс



12



Как использовать нейросети для графики

Интерфейс



Как использовать нейросети для графики

Интерфейс



12



добавь на эту картинку со шторами и полом из Твин Пикса несколько школьников (лет по 17, они одеты примерно как на приложенной второй картинке) они все сидят за компьютерами (добавь к первой картинке компьютеры расставленные похоже на компьютерный класс - ориентируйся на третью приложенную картинку)

Image

3:2

2v



Remix



Как использовать нейросети для графики

Интерфейс



12



добавь на эту картинку со шторами и полом из Твин Пикса сильный вайб ранней осени и сентября в Петербурге

раздвинь шторы на половину чтобы за ними было видно яркую осень в этом месте
(см. вторую картинку - это фотография с панорамой, оно прям должно узнаваться)

и добавь несколько школьников десятиклассников (лет по 17) которые уже прошли эти ворота и идут к дверям (мы их видим со спины но в целом они одеты примерно как на приложенной третьей картинке)



Как часто школьники использовали LLM до этого года?

22 голоса

Н.В. Полярный: мне любопытна статистика по
использованию LLM в прошлом году, ответьте пожалуйста
честно, как активно вы использовали LLM в годовом
проекте?

Как часто школьники использовали LLM до этого года?

22 голоса

Н.В. Полярный: мне любопытна статистика по использованию LLM в прошлом году, ответьте пожалуйста честно, как активно вы использовали LLM в годовом проекте?

32% творческий проект - не использовал вообще

7

9% творческий проект - пробовал пару раз, особо не использовал

2

19% творческий проект - несколько небольших кусков написала LLM

4

9% творческий проект - много кода написала LLM

2

4% творческий проект - почти все написала LLM

1

16 голосов

Как часто школьники использовали LLM до этого года?

22 голоса

Н.В. Полярный: мне любопытна статистика по использованию LLM в прошлом году, ответьте пожалуйста честно, как активно вы использовали LLM в годовом проекте?

32% творческий проект - не использовал вообще

7

9% творческий проект - пробовал пару раз, особо не использовал

2

19% творческий проект - несколько небольших кусков написала LLM

4

9% творческий проект - много кода написала LLM

2

4% творческий проект - почти все написала LLM

1

16 голосов

0% типовой проект - не использовал вообще

0

4% типовой проект - пробовал пару раз, особо не использовал

1

9% типовой проект - несколько небольших кусков написала LLM

2

4% типовой проект - больше половины кода написала LLM

1

9% типовой проект - почти все написала LLM

2

6 голосов

Как используем LLM в этом году?

▼ prompts

≡ добавляю кнопки на экран загрузки

≡ исправление разворота чата на весь экран

≡ кидаю материалы

≡ окно загрузки

?

≡ описываю план по созданию лобби

≡ прошу без лишнего, задаю формат отчета

≡ справочные материалы по командной строке

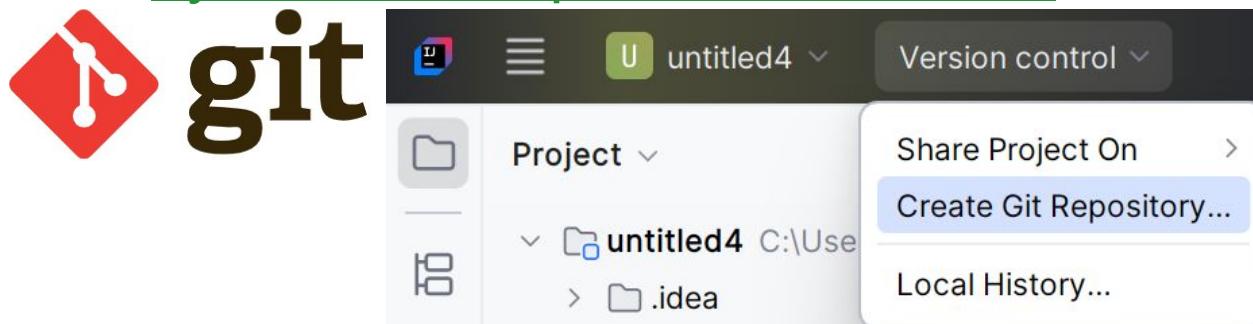
Как используем LLM в этом году?

▼ prompts

- ≡ добавляю кнопки на экран загрузки
- ≡ исправление разворота чата на весь экран
- ≡ кидаю материалы
- ≡ окно загрузки
- ?
- ≡ описываю план по созданию лобби
- ≡ прошу без лишнего, задаю формат отчета
- ≡ справочные материалы по командной строке



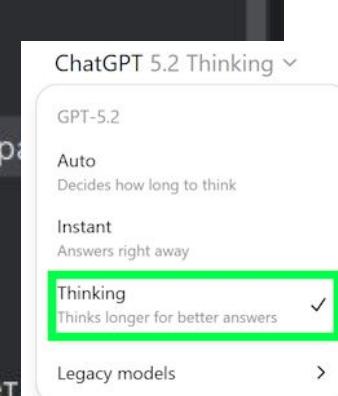
Версионирование (git) и публикация проекта на GitHub



Как используем LLM в этом году?

promts

- ☰ добавляю кнопки на экран загрузки
- ☰ исправление разворота чата на весь экран
- ☰ кидаю материалы
- ☰ окно загрузки
- ☒ описываю план по созданию лобби
- ☰ прошу без лишнего, задаю формат отчета
- ☰ справочные материалы по командной ст

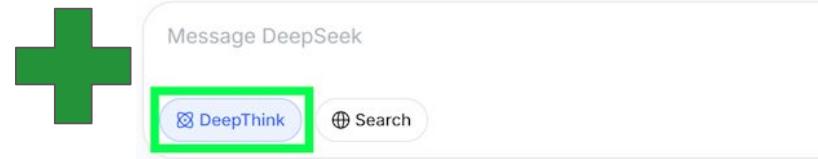


What's on the agenda today?

+ Версионирование (git) и публикация проекта на



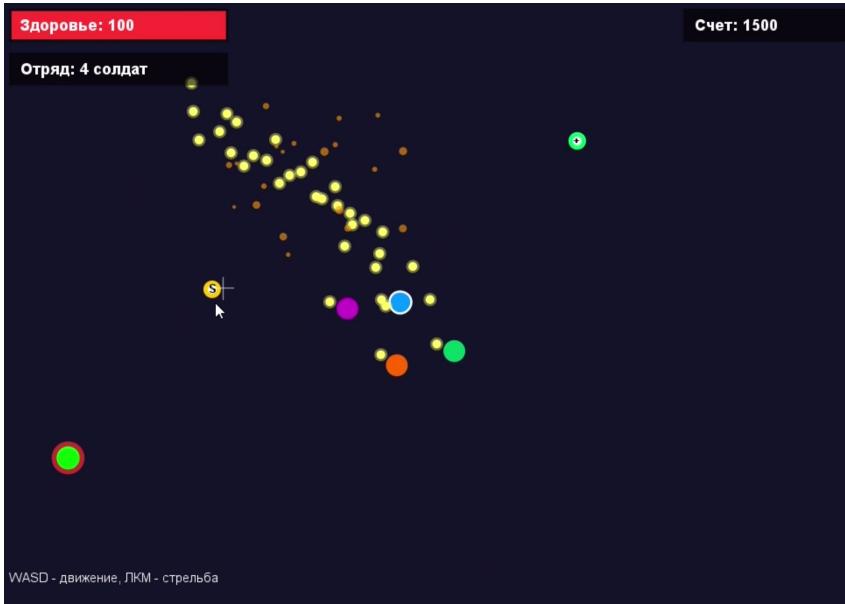
How can I help you?



Как используем LLM в этом году?

Тоже делаю свой проект (только на уроке), [github исходники](#)

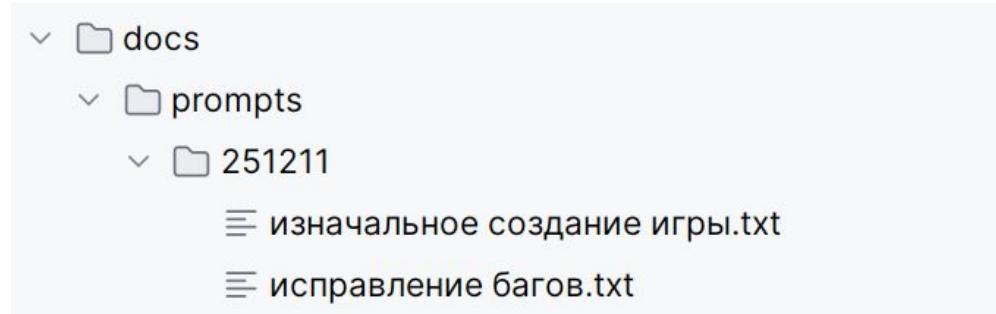
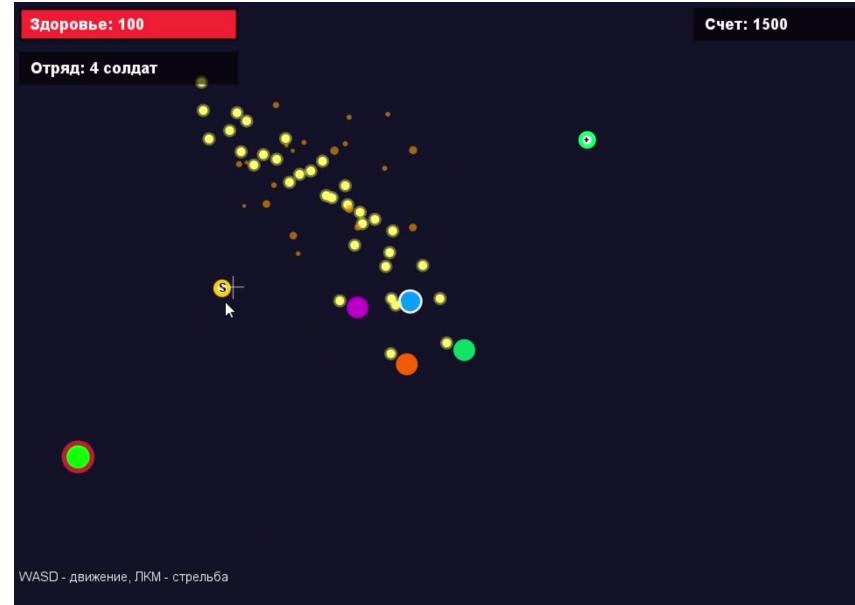
Первые два урока:



Как используем LLM в этом году?

Тоже делаю свой проект (только на уроке), github исходники

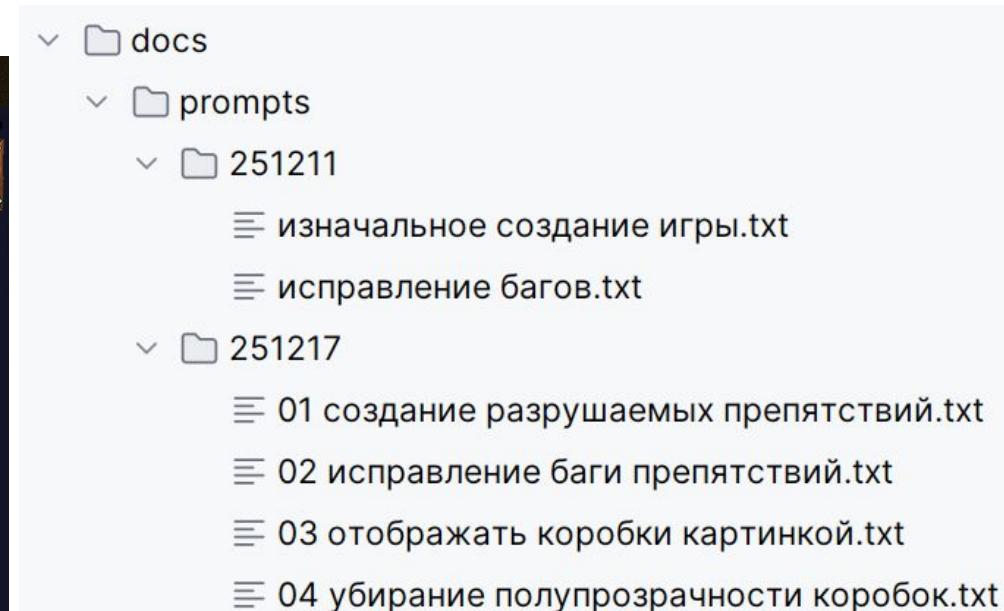
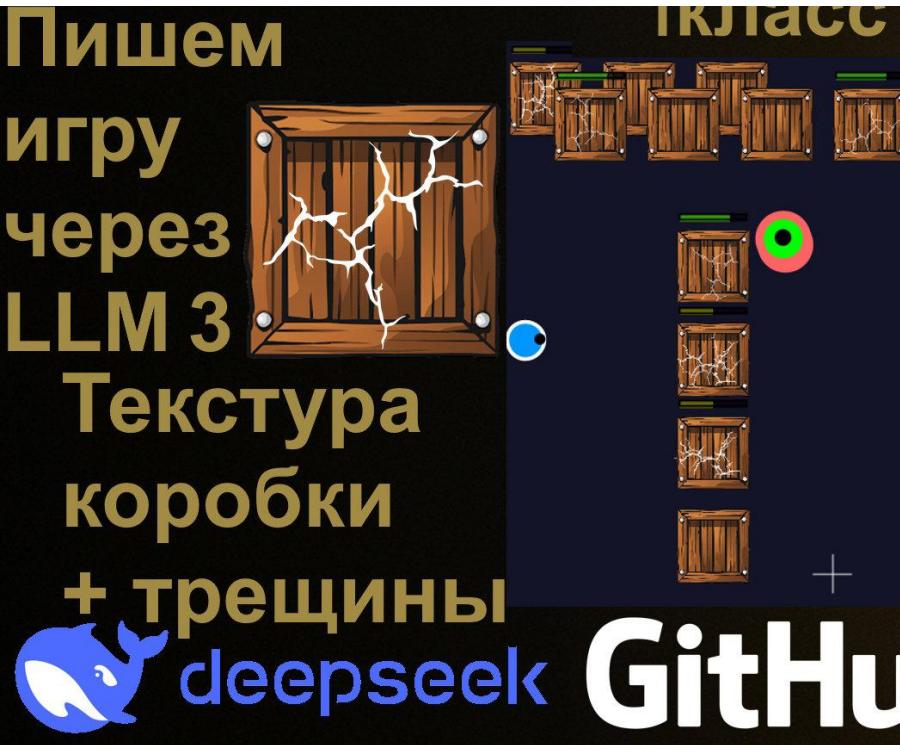
Первые два урока:



Как используем LLM в этом году?

Тоже делаю свой проект (только на уроке), github исходники

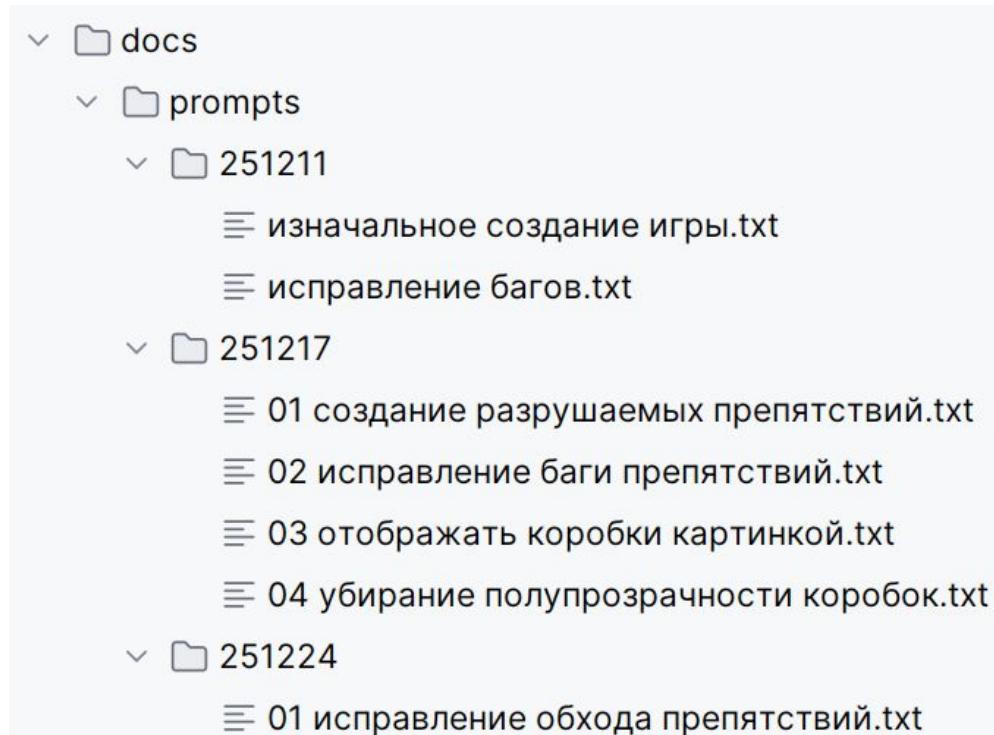
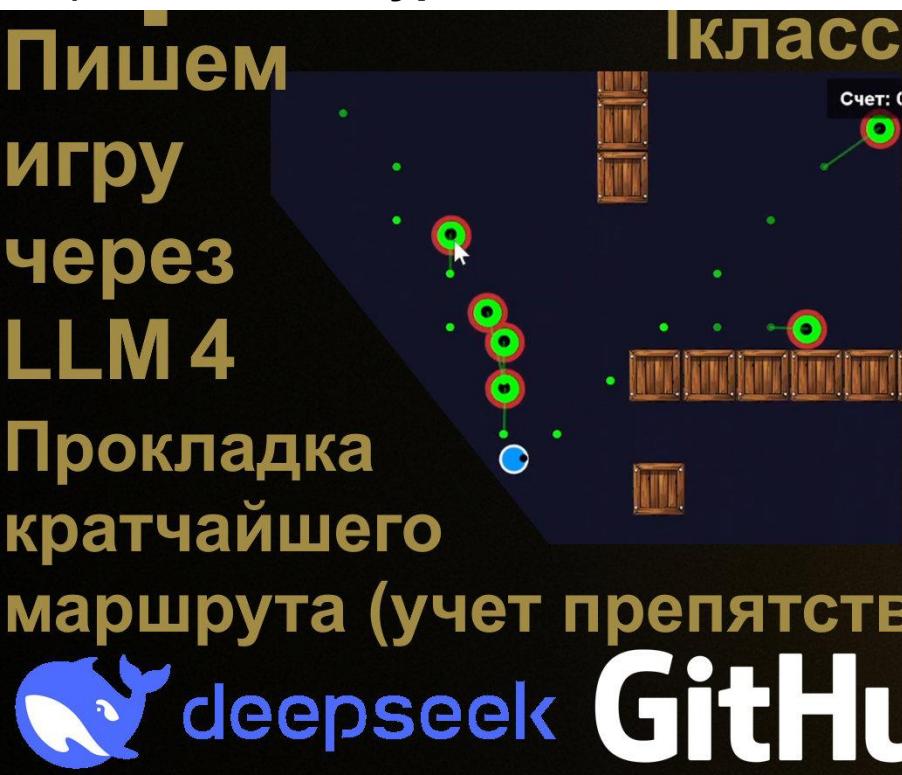
Прошло четыре урока:



Как используем LLM в этом году?

Тоже делаю свой проект (только на уроке), github исходники

Прошло шесть уроков:



Презентации



Перезентации: примеры 1, примеры 2, как рисовать 3

Key Points: Descriptor

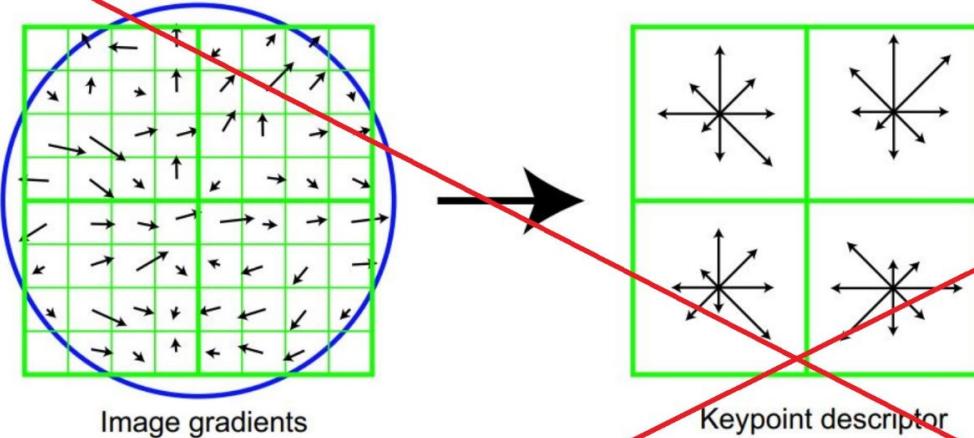


Figure 7: A keypoint descriptor is created by first computing the gradient magnitude and orientation at each image sample point in a region around the keypoint location, as shown on the left. These are weighted by a Gaussian window, indicated by the overlaid circle. These samples are then accumulated into orientation histograms summarizing the contents over 4x4 subregions, as shown on the right, with the length of each arrow corresponding to the sum of the gradient magnitudes near that direction within the region. This figure shows a 2x2 descriptor array computed from an 8x8 set of samples, whereas the experiments in this paper use 4x4 descriptors computed from a 16x16 sample array.

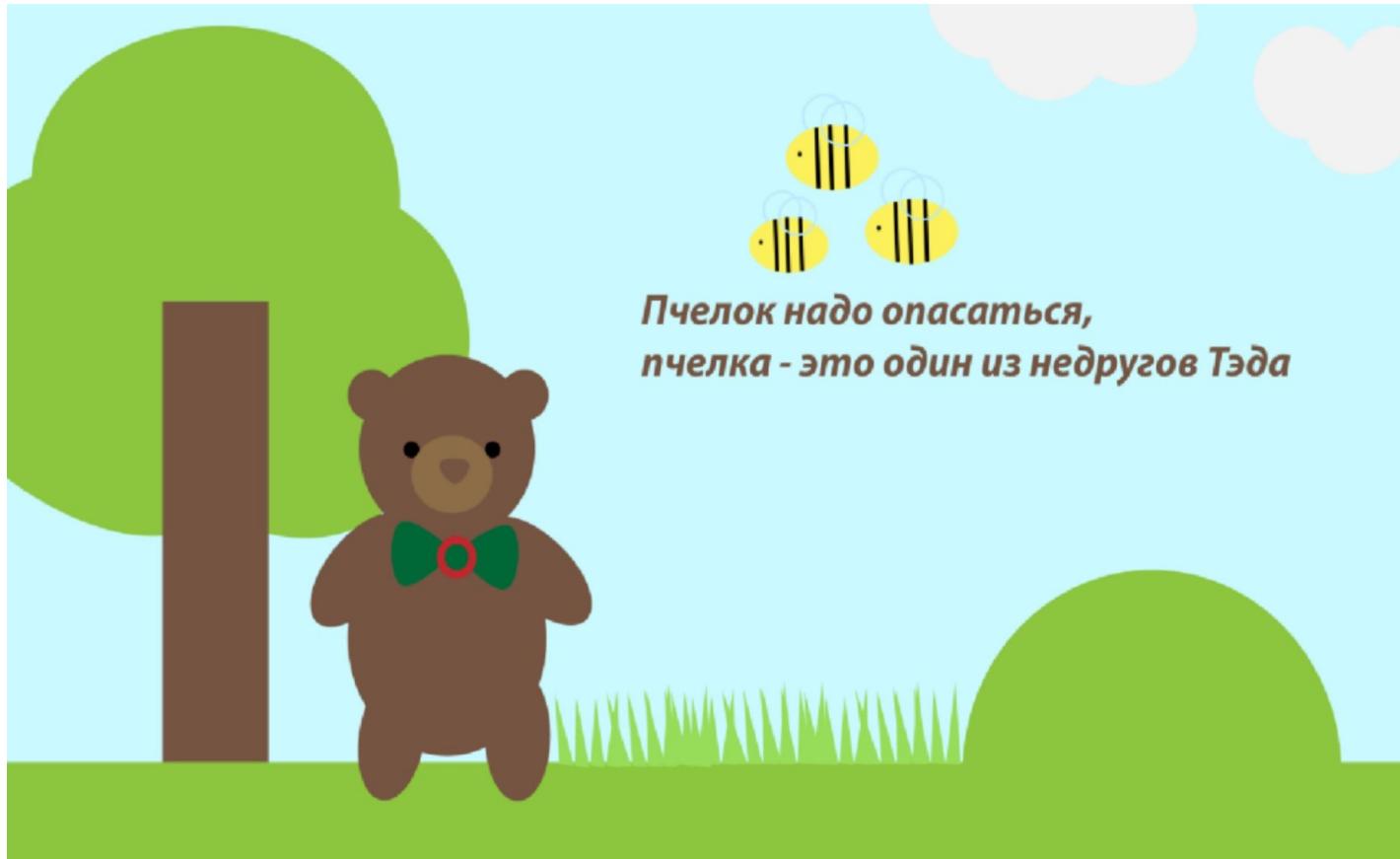
Р.С. на самом деле локальный патч бьется на мини-патчи, и строится **несколько HoG** - для каждого мини-патча. [Оригинальная статья](#).

Но раз SIFT Descriptor состоит из **128xFloat** и в каждой гистограмме **8xFLOAT**, то сколько мини-матчей проводит независимое голосование?

4x4! хоть слева и нарисовано 2x2.

Затем эти **16** гистограмм по **8-корзин** конкатенируются в **16x8=128**-мерный вектор.

Перезентации: примеры 1, примеры 2, как рисовать 3



*Пчелок надо опасаться,
пчелка - это один из недругов Тэда*

Перезентации: примеры 1, примеры 2, как рисовать 3

A Dance of Fire And Ice

Годовой проект по информатике

Автор: ██████████ Артём, 10-8 класс
Руководитель: Полярный Николай Вадимович



*A DANCE OF
FIRE AND ICE*

Годовой проект по информатике

Автор: Артём, 10-8 класс
Руководитель: Полярный Николай Вадимович

Перезентации: примеры 1, примеры 2, как рисовать 3

A Dance of Fire And Ice

Годовой проект по информатике

Красный мяч

x, y – координаты левого нижнего угла мяча по осям Ox, Oy

x_0, y_0 – координаты реального расположения мячика (константы)

v_x, v_y – скорости мячика по осям Ox, Oy



A DANCE OF FIRE AND ICE

Годовой проект по информатике

Красный мяч



Перезентации: примеры 1, примеры 2, как рисовать 3

Основные геймплейные механики

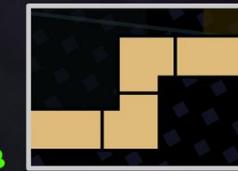
- Поворот
- Ускорение
- Замедление
- Вихрь



4

Основные геймплейные механики

- Поворот
- Ускорение



Замедление

- Вихрь



Перезентации: примеры 1, примеры 2, как рисовать 3

Основные геймплейные механики

- Поворот
- Ускорение
- Замедление



Математическая модель

- Движение всех фигур на доске за две фазы

```
phase=0
```

- if phase%2 == 0:

```
if phase%2 == 1:
```



Основные геймплейные механики

- Замедление

- Вихрь



Поворот

Математическая модель

- Движение всех фигур на доске за две фазы

- четная фаза:

нечетная фаза:



Итого

- **1 сентября** - разный уровень

Итого

- **1 сентября** - разный уровень
- **7 октября** - знают базовую Java, синтаксис, основы ООР

Итого

- **1 сентября** - разный уровень
- **7 октября** - знают базовую Java, синтаксис, основы ООР
- **11 ноября** - знают как рисовать графику, обрабатывать мышку/клаву

Итого

- **1 сентября** - разный уровень
- **7 октября** - знают базовую Java, синтаксис, основы ООР
- **11 ноября** - знают как рисовать графику, обрабатывать мышку/клаву
- **11 ноября - 9 декабря** - делают проект без LLM (+рассказываю всякое)

Итого

- **1 сентября** - разный уровень
- **7 октября** - знают базовую Java, синтаксис, основы ООР
- **11 ноября** - знают как рисовать графику, обрабатывать мышку/клаву
- **11 ноября - 9 декабря** - делают проект без LLM (+рассказываю всякое)
- **9 декабря - конец апреля** - делают проект с LLM (+рассказываю всякое)

Итого

- **1 сентября** - разный уровень
- **7 октября** - знают базовую Java, синтаксис, основы ООР
- **11 ноября** - знают как рисовать графику, обрабатывать мышку/клаву
- **11 ноября - 9 декабря** - делают проект без LLM (+рассказываю всякое)
- **9 декабря - конец апреля** - делают проект с LLM (+рассказываю всякое)
- **март** - начинают делать презентации

Итого

- **1 сентября** - разный уровень
- **7 октября** - знают базовую Java, синтаксис, основы ООР
- **11 ноября** - знают как рисовать графику, обрабатывать мышку/клаву
- **11 ноября - 9 декабря** - делают проект без LLM (+рассказываю всякое)
- **9 декабря - конец апреля** - делают проект с LLM (+рассказываю всякое)
- **март** - начинают делать презентации
- **апрель** - делают тестовый прогон и скидывают мне видеозапись

Итого

- **1 сентября** - разный уровень
- **7 октября** - знают базовую Java, синтаксис, основы ООР
- **11 ноября** - знают как рисовать графику, обрабатывать мышку/клаву
- **11 ноября - 9 декабря** - делают проект без LLM (+рассказываю всякое)
- **9 декабря - конец апреля** - делают проект с LLM (+рассказываю всякое)
- **март** - начинают делать презентации
- **апрель** - делают тестовый прогон и скидывают мне видеозапись
- **конец апреля** - конференция

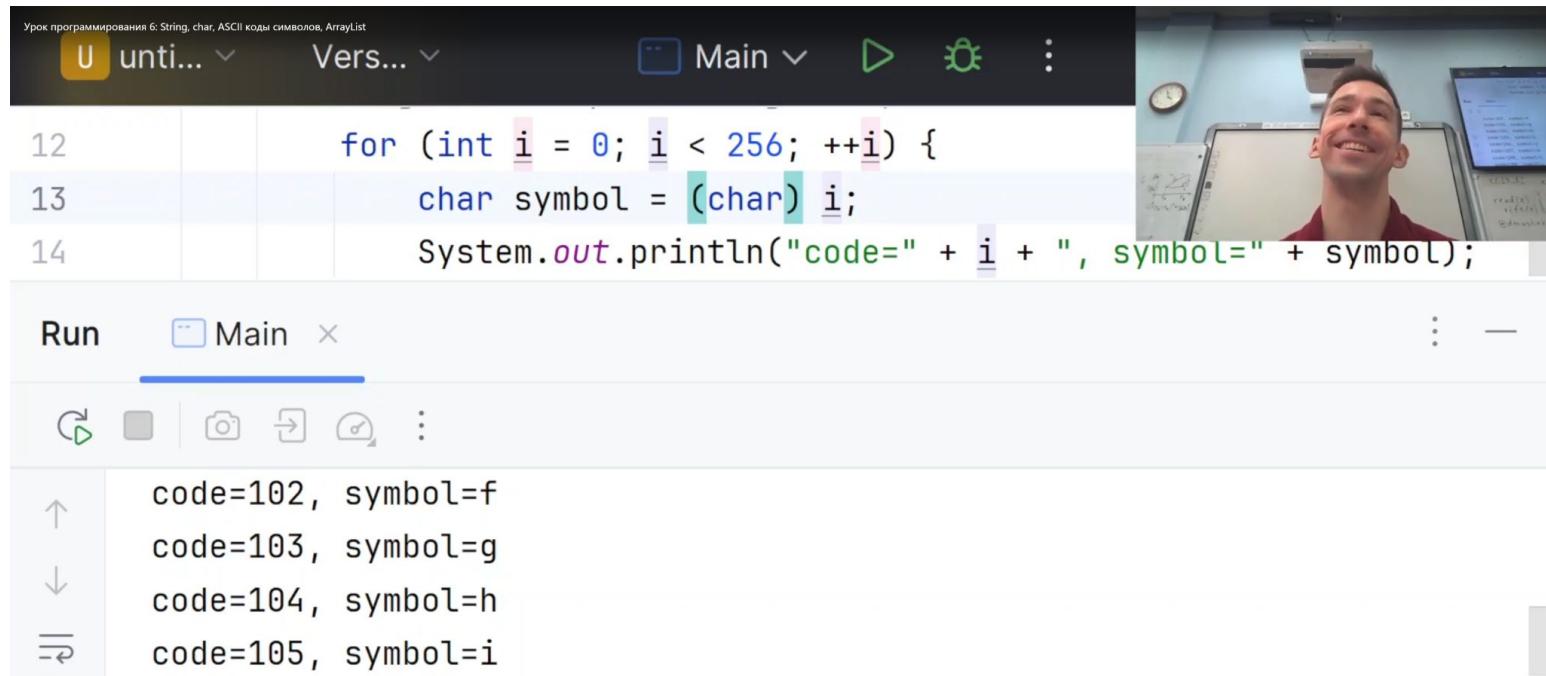
Материалы

- polarnick.com - здесь статьи, задания, проекты-результаты прошлых лет

| Номер | Автор | Описание | Диплом (степень) | Оценка | Демонстрация проекта (скриншот+видео) | Презентация (pdf-слайды) |
|-------|-----------|---|------------------|--------|---------------------------------------|--------------------------|
| 01 | Бай. Али. | KeySave - хранение паролей (синхронизация в яндекс.диске, криптография) | 1 степень | 5 | | N/A |
| 02 | Дем. Анд. | The Venerable Lodge - пошаговая игра - управление заговором | 1 степень | 5+ | | pdf-презентация |
| 03 | Дор. Але. | Factor.io - клон Factorio - строить мини-заводики, соединять их конвейерами | 1 степень | 5+ | | pdf-презентация |
| 04 | Жук. Соф. | Space Duo - прохождение уровней с повышками двумя игроками | 1 степень | 5 | | pdf-презентация |
| 05 | Кам. Мар. | типовая 27 | N/A - типовой | 4 | | N/A |

Материалы

- polarnick.com - здесь статьи, задания, проекты-результаты прошлых лет
- [видеозаписи школьных уроков этого года](#)



The screenshot shows a Java development environment with the following details:

- Top Bar:** Displays "Урок программирования 6: String, char, ASCII коды символов, ArrayList".
- Toolbar:** Includes icons for Unit, Version, Main, Run, and others.
- Code Editor:** Shows the following Java code:

```
12         for (int i = 0; i < 256; ++i) {  
13             char symbol = (char) i;  
14             System.out.println("code=" + i + ", symbol=" + symbol);
```
- Run Tab:** Set to "Main".
- Output Panel:** Displays the console output:

```
code=102, symbol=f  
code=103, symbol=g  
code=104, symbol=h  
code=105, symbol=i
```
- Video Feed:** A video window in the top right corner shows a smiling man, likely the teacher, in a classroom setting.

Материалы

- polarnick.com - здесь статьи, задания, проекты-результаты прошлых лет
- [видеозаписи школьных уроков этого года](#)
- [QR код - ссылка на презентацию:](#)



Спасибо за внимание! Вопросы?



 [@UnicornGlade](https://t.me/UnicornGlade)
 [@PolarNick239](https://t.me/PolarNick239)
 polarnick239@gmail.com
 Николай Полярный



239

Спасибо за внимание! Вопросы?



 [@UnicornGlade](https://t.me/UnicornGlade)

 [@PolarNick239](https://t.me/PolarNick239)

 polarnick239@gmail.com

 Николай Полярный



239