

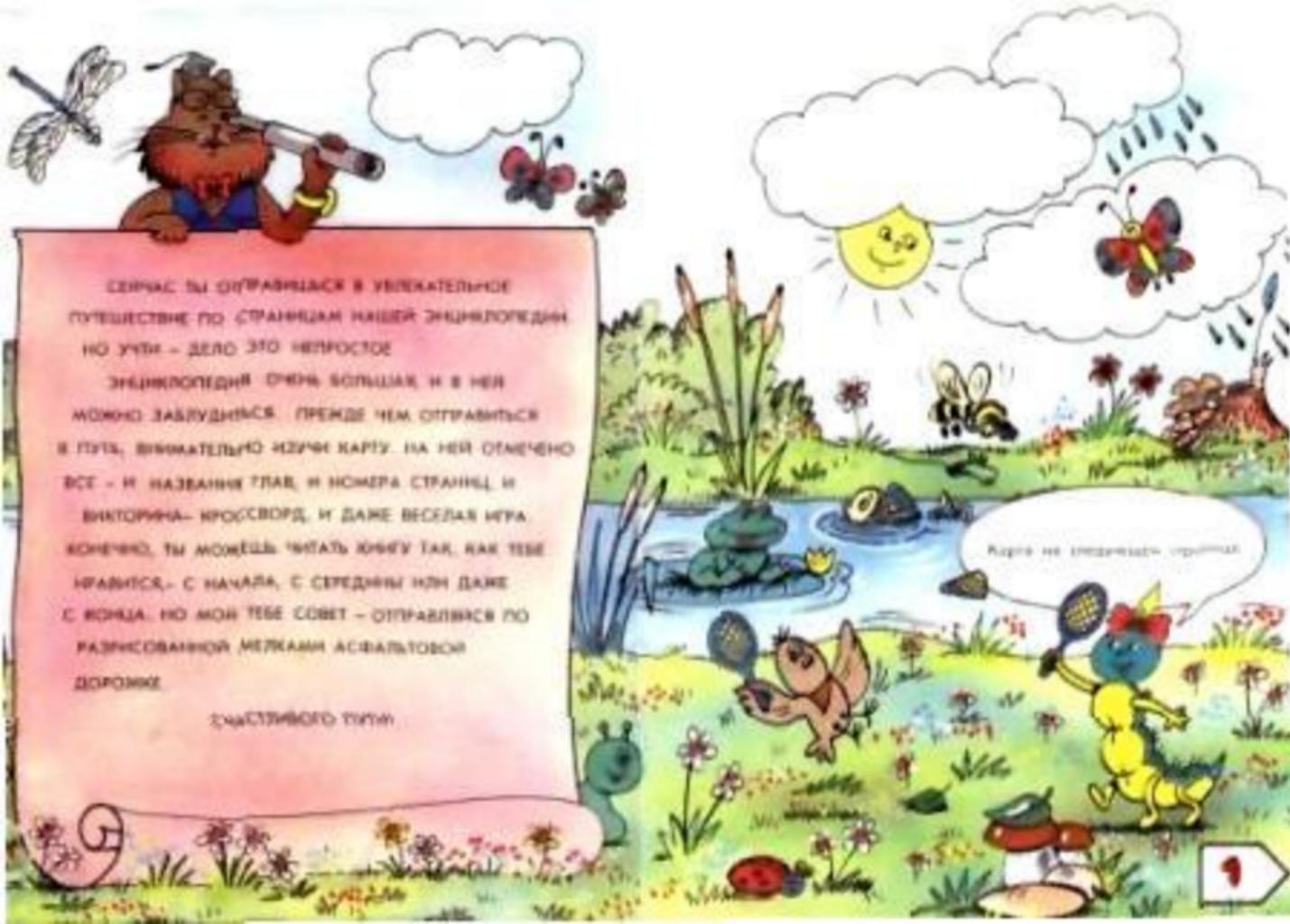


ПЕРЕД ТОБОЙ
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ,
КОТОРУЮ АЛЁША ПОДАРИЛ
ПРОФЕССОР ФОРТРАН

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

НАПИСАННАЯ ПРОФЕССОРОМ ФОРТРАНОМ,
В КОТОРОЙ ВЫ НАЙДЕТЕ
САМЫЕ ВАЖНЫЕ СВЕДЕНИЯ

ОБ УСТРОЙСТВЕ
И РАБОТЕ
КОМПЬЮТЕРОВ

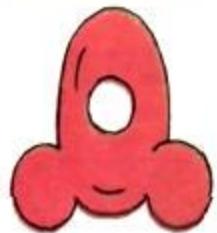


СЕЙЧАС ТЫ ОТПРАВЛЯЕШЬ В УДИВИТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНИЦАМ НАШЕЙ ЭНЦИКЛОПЕДИИ! Но учти — дело это не простое. Энциклопедия очень большая, и в ней можно заблудиться. Прежде чем отправиться в путь, внимательно изучи карту. На ней отмечено все — и названия глав, и номера страниц и викторина—кроссворд, и даже веселая игра. Конечно, ты можешь читать книгу так, как тебе нравится — с начала, с середины или даже с конца. Но мой тебе совет — отправляйся по разрисованной мозаикой асфальтовой дорожке.

Счастливого пути!

КАРТА ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ЭНЦИКЛОПЕДИИ.





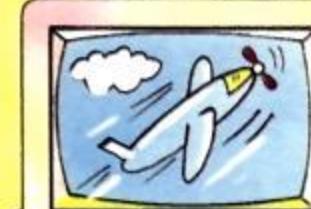
Джойстик

Этот рычажок называется джойстиком.



ДЖОЙСТИК можно наклонять в любую сторону. Если джойстик наклонить вправо, то квадратик на экране будет двигаться вправо, если влево - то влево, если от себя - то вверх, а если к себе - то вниз.

С помощью джойстика можно управлять и другими фигурами на экране дисплея, например самолётиком.

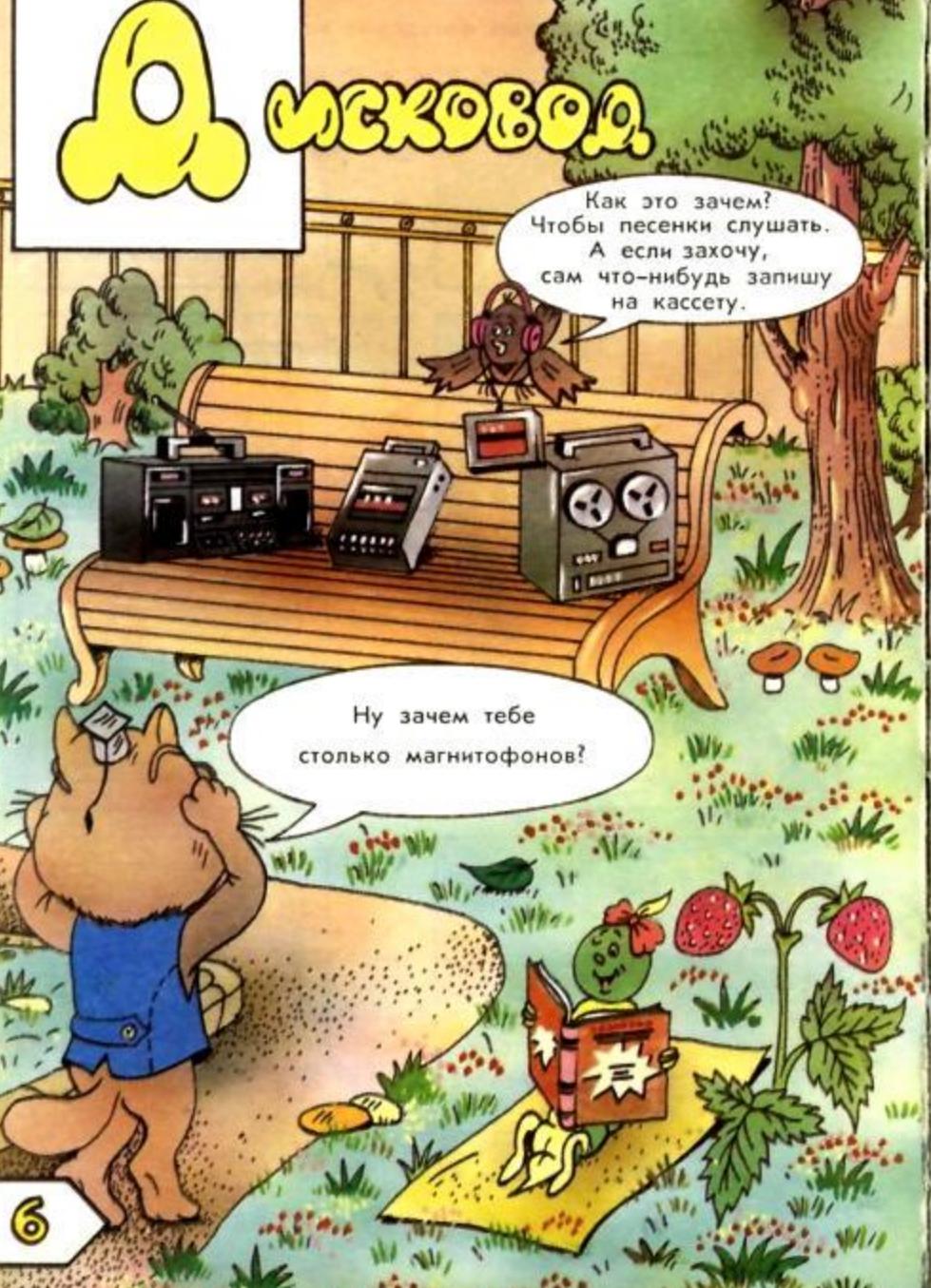


Мы тоже хотим поиграть!

Дисковод.

Как это зачем?
Чтобы песенки слушать.
А если захочу,
сам что-нибудь запишу
на кассету.

Ну зачем тебе
столько магнитофонов?



Дисковод нужен компьютеру для того же,
для чего магнитофон нужен Воробью.

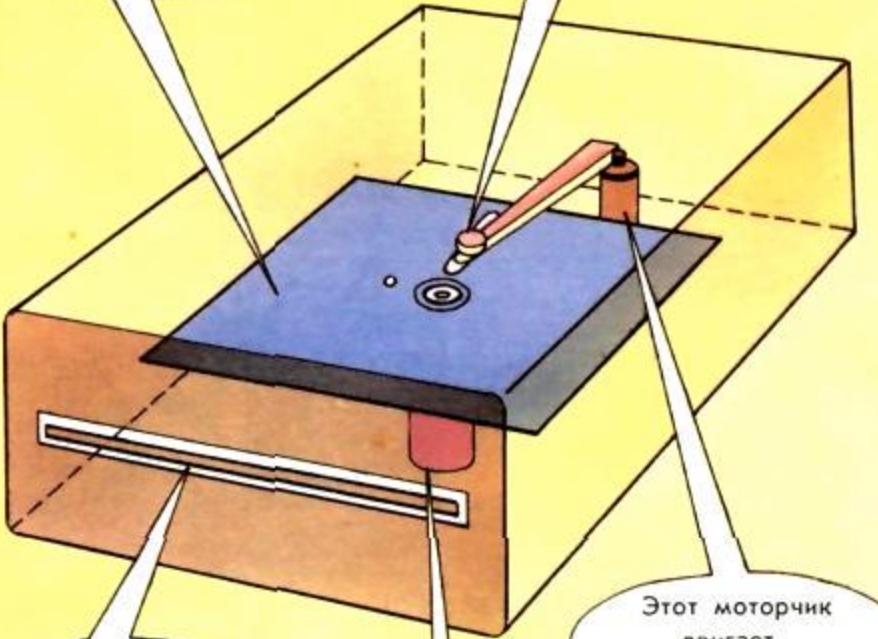
Вот смотри:



ЧЕРТЕЖ ДИСКОВОДА

Это конверт.
В нём находится магнитный диск. Конверт защищает диск от пыли.

Это магнитная головка.
С её помощью происходит запись на магнитный диск.
И воспроизведение тоже.

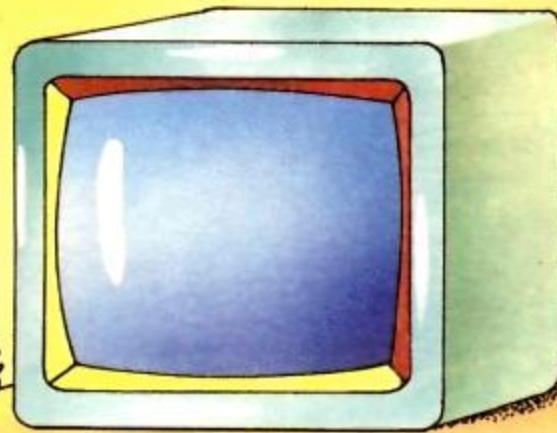


Сюда вставляют дискету.

Этот моторчик вращает магнитный диск.



Дисплей



ДИСПЛЕЙ – это экран,
похожий на телевизионный.
На дисплей компьютер
выводит информацию.







КЛАВИАТУРА



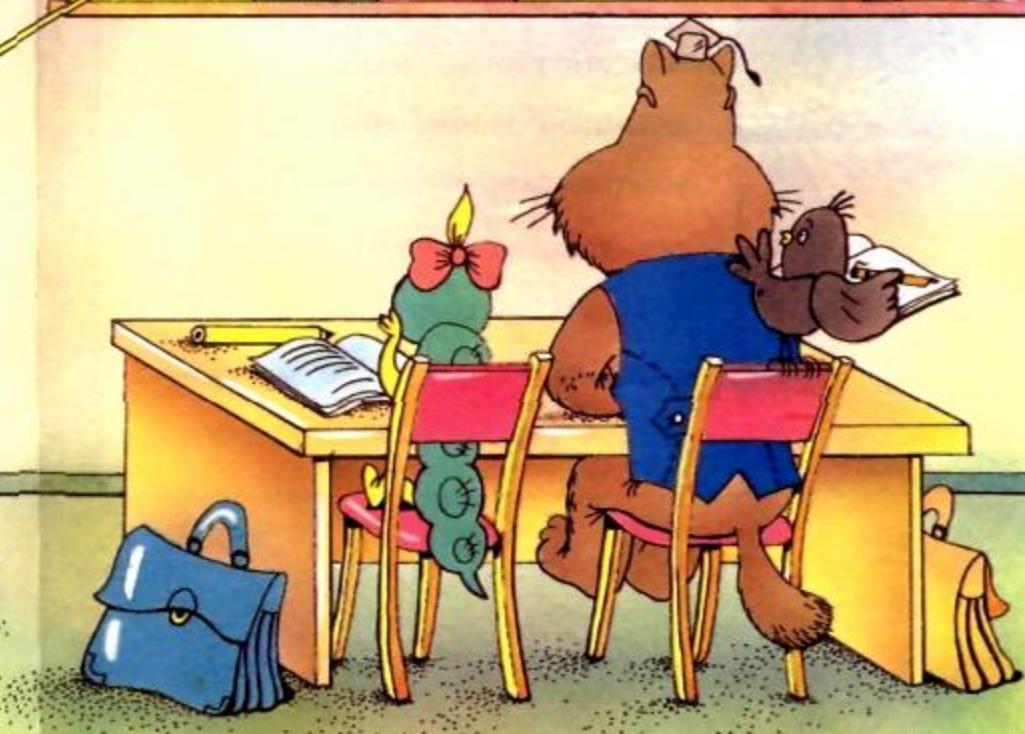
КЛАВИАТУРА нужна
для ввода информации
в компьютер.

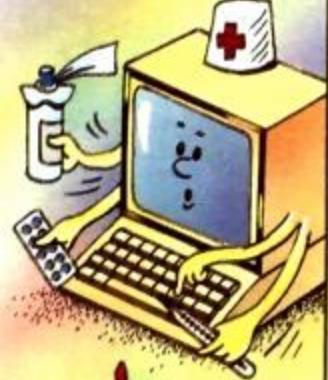


Компьютер

Друзья!
Эта глава в нашей
энциклопедии самая важная.
А поэтому
я вначале прочту вам
небольшую лекцию.

Что такое КОМПЬЮТЕР?
Что он умеет делать,
из чего состоит и как
он работает?





ЛЮДИ ПРИДУМАЛИ КОМПЬЮТЕРЫ,
ЧТОБЫ БЫСТРО ВЫПОЛНЯТЬ СЛОЖНЫЕ
РАСЧЁТЫ. И НЕ СЛУЧАЙНО ВНАЧАЛЕ
ИХ НАЗВАЛИ ЭЛЕКТРОННЫМИ
ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫМИ МАШИНАМИ ИЛИ,
СОКРАЩЁННО, ЭВМ. Но компьютеры
МОГУТ РЕШАТЬ НЕ ТОЛЬКО МАТЕМАТИ-
ЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ. ЧЕЛОВЕК НАУЧИЛ ИХ
УПРАВЛЯТЬ КОСМИЧЕСКИМИ КОРАБЛЯМИ,
РАЗЛИЧНЫМИ МАШИНАМИ, МЕХАНИЗ-
МАМИ И ДАЖЕ ЦЕЛЫМИ ЗАВОДАМИ.



СЕЙЧАС И ДОМА КОМПЬЮТЕРЫ
СТАНОВЯТСЯ НЕЗАМЕНИМЫМИ ПОМОЩ-
НИКАМИ. А СКОЛЬКО РАЗНЫХ СВЕДЕНИЙ
ХРАНЯТ КОМПЬЮТЕРЫ В СВОЕЙ ПАМЯТИ!
ОНИ ВСЕГДА К ВАШИМ УСЛУГАМ И
В ЛЮБОЙ МОМЕНТ МГНОВЕННО ДАДУТ
НУЖНУЮ СПРАВКУ. УЧЁНОМУ И ВРАЧУ,
ИНЖЕНЕРУ И УЧИТЕЛЮ, ПИСАТЕЛЮ
И КОМПОЗИТОРУ, КОНСТРУКТОРУ И
АГРОНОМУ – ВСЕМ МОЖЕТ ПОМОЧЬ
КОМПЬЮТЕР.



КАК ЖЕ УСТРОЕН КОМПЬЮТЕР? ИЗ ЧЕГО ОН СОСТОИТ?

Знаю, знаю. Что я,
компьютер не видел,
что ли?

ДИСПЛЕЙ.

КЛАВИАТУРА.

ДИСКОВОД.

ПРИНТЕР.



Думаю, вы уже сообразили, из чего
состоит компьютер?

А теперь я объясню, как он работает.



Задача

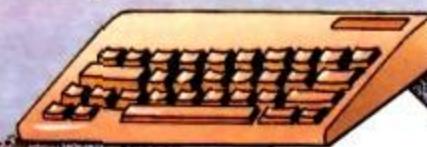
Сложить два числа 2 и 3.
Ответ напечатать на принтере
и высветить на экране дисплея.

Что же для этого
нужно сделать?



СНАЧАЛА НУЖНО НАПИСАТЬ ПРОГРАММУ И НАБРТЬ ЕЁ ТЕКСТ НА КЛАВИАТУРЕ. ПО КОМАНДЕ ПРОГРАММИСТА ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР ЗАПИШЕТ ПРОГРАММУ В ПАМЯТЬ КОМПЬЮТЕРА И ШАГ ЗА ШАГОМ НАЧНЁТ ЕЁ ВЫПОЛНЯТЬ. КОГДА ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР ВЫПОЛНИТ ВСЕ ВЫЧИСЛЕНИЯ, ОН НАПЕЧАТАЕТ РЕЗУЛЬТАТ НА ПРИНТЕРЕ И ВЫСВЕТИТ НА ЭКРАНЕ ДИСПЛЕЯ ОТВЕТ. А ВЕДЬ ЭТО В НАШЕЙ ЗАДАЧЕ "5". ПОНЯТНО? ПРОГРАММУ МОЖНО ЗАПИСАТЬ НА МАГНИТНЫЙ ДИСК ИЛИ МАГНИТНУЮ ЛЕНТУ, ГДЕ ОНА И БУДЕТ ХРАНИТЬСЯ. В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ, КОГДА ВАМ ОПЯТЬ ПОНАДОБИТСЯ ЭТА ПРОГРАММА, ВЫ ЕЁ СМОЖЕТЕ ПЕРЕПИСАТЬ С МАГНИТНОГО ДИСКА В ПАМЯТЬ КОМПЬЮТЕРА И ЕЁ НЕ ПРИДЕТСЯ ЗАНОВО НАБИРАТЬ НА КЛАВИАТУРЕ.

1 СНАЧАЛА НУЖНО НАПИСАТЬ ПРОГРАММУ И НАБРТЬ ЕЁ ТЕКСТ НА КЛАВИАТУРЕ.



Ну как?



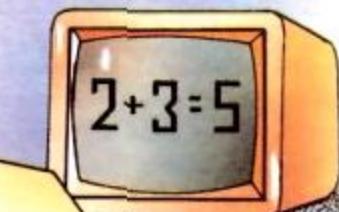
ПАМЯТЬ КОМПЬЮТЕРА

2 ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР ЗАПИШЕТ ПРОГРАММУ В ПАМЯТЬ КОМПЬЮТЕРА И ШАГ ЗА ШАГОМ НАЧНЁТ ЕЁ ВЫПОЛНЯТЬ.

$$2+3=5$$

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР

3 КОГДА ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР ВЫПОЛНИТ ВСЕ ВЫЧИСЛЕНИЯ, ОН ВЫСВЕТИТ РЕЗУЛЬТАТ НА ЭКРАНЕ ДИСПЛЕЯ.



4 ПОТОМ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР НАПЕЧАТАЕТ ОТВЕТ НА ПРИНТЕРЕ.

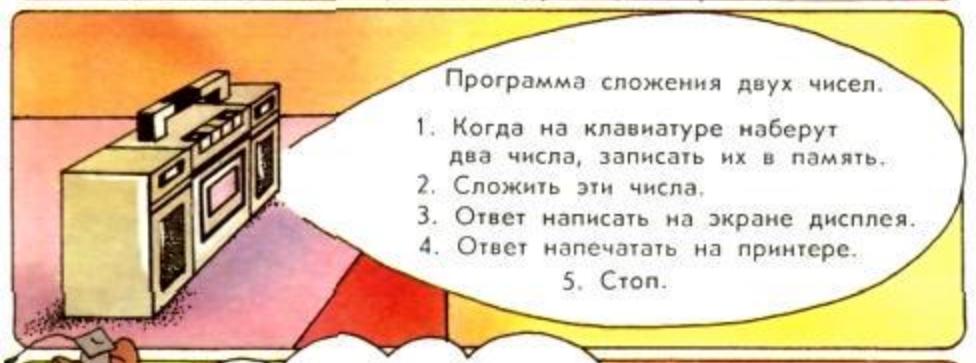
5



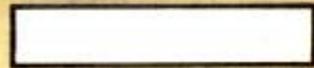
Эй!
Пошли играть
в компьютер!

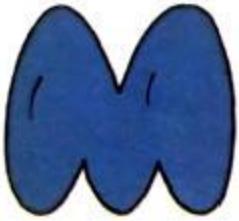


25



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КОМПЬЮТЕРНУЮ СТРАНУ!

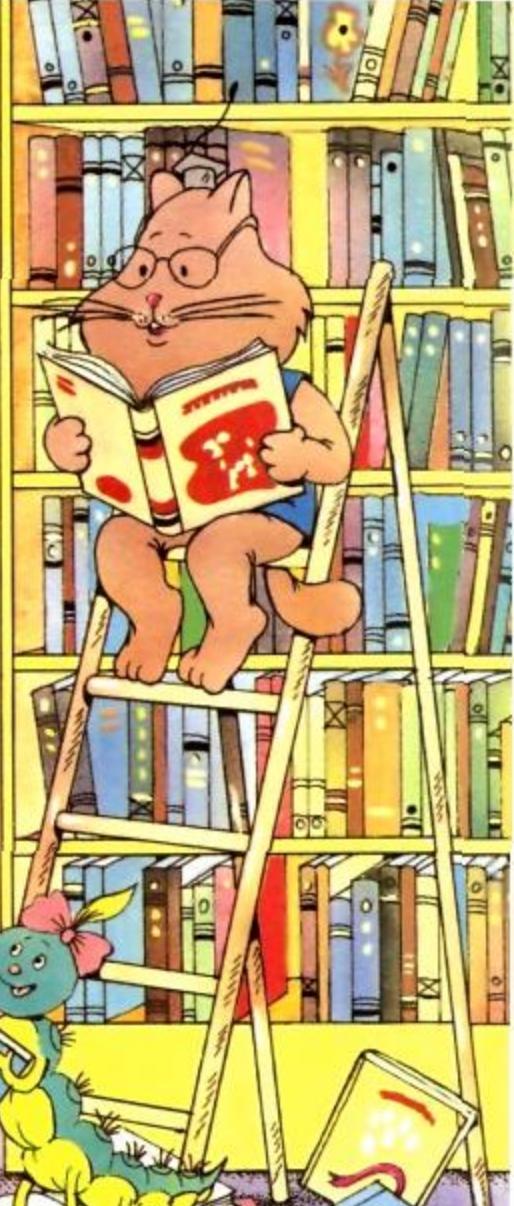
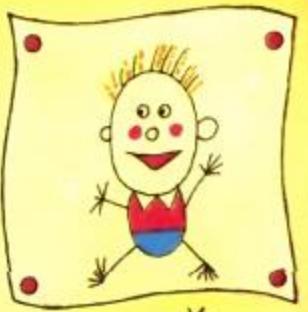




МАГНИТНЫЙ ДИСК

Магнитный диск нужен
для записи и хранения информации.

Сведения из справочников и словарей,
стихи и рассказы, рисунки и песни –
всё это может быть записано
на магнитный диск.



А моя грампластинка
ничуть не хуже ваших
магнитных дисков!



На твоей грампластинке –
только одна песенка, а на магнитном диске
можно сто песенок записать,
и ещё место останется.



Ой, мамочки,
какой же этот диск
большущий, наверное!



Вовсе нет.

Посмотри. Это гибкий магнитный диск.

Он похож на грампластинку и хранится в квадратном конвертике из жесткого пластика.

Такие магнитные диски очень часто называют дискетами.

На одной дискете запросто уместится содержание нескольких школьных учебников.

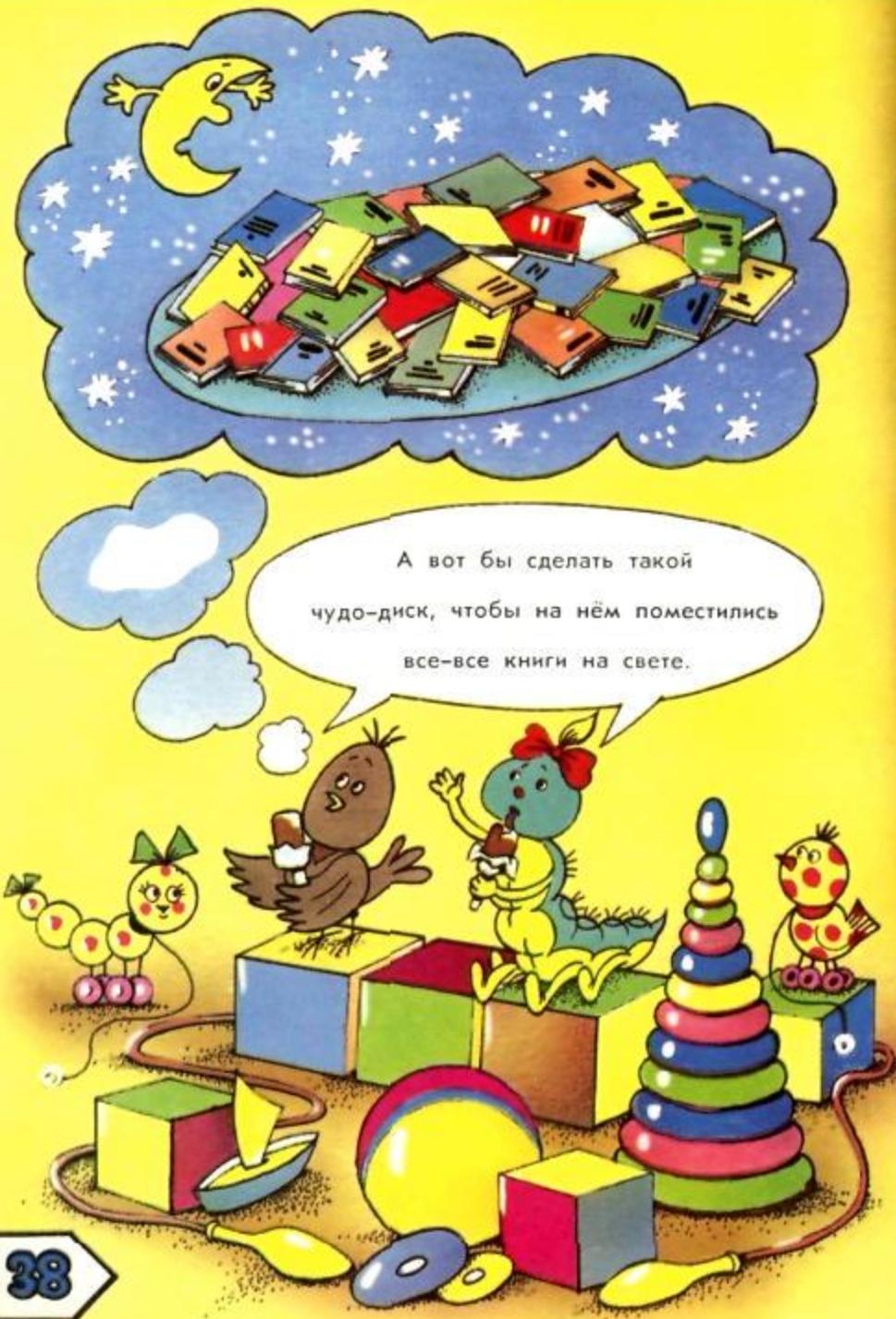
Дискеты можно менять:
вынул одну из дисковода – вставил на её
место другую.



Ребята, знаете, что такое дисковод?
Если нет, посмотрите объяснение
в нашей энциклопедии.

А это твёрдый магнитный диск.
На него можно записать содержание всех
школьных учебников за 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
8, 9 и 10 классы!





М

АШИННЫЙ ЯЗЫК

Чтобы понять, что такое
машинный язык, прочитай главу
"Языки программирования".

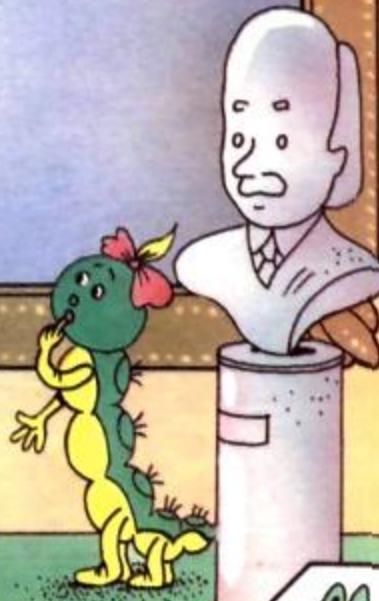


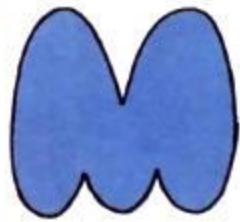
На машинном языке фраза:
"ПРОЧТАЙ ГЛАВУ
"ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ""

будет выглядеть вот так:



1 1 1 0 0 0 0	1 1 1 0 0 1 0	1 1 0 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 0	1 1 0 1 0 0 1	1 1 1 0 1 0 0
1 1 0 0 0 0 1	1 1 0 1 0 1 0	1 1 1 0 1 0 0
1 1 0 0 1 0 1	0 1 0 0 0 0 0	1 1 0 0 1 1 1
1 1 0 1 1 0 0	1 1 0 0 0 0 1	1 1 1 0 1 1 1
1 1 1 0 1 0 1	0 1 0 0 0 0 0	0 1 0 0 0 1 0
1 1 1 0 0 0 1	1 1 1 1 0 1 0	1 1 1 1 0 0 1
1 1 0 1 0 1 1	1 1 0 1 0 0 1	0 1 0 0 0 0 0
1 1 1 0 0 0 0	1 1 1 0 0 1 0	1 1 0 1 1 1 1
1 1 0 0 1 1 1	1 1 1 0 0 1 0	1 1 0 0 0 0 1
1 1 0 1 1 0 1	1 1 0 1 1 0 1	1 1 0 1 0 0 1
1 1 1 0 0 1 0	1 1 0 1 1 1 1	1 1 1 0 1 1 1
1 1 0 0 0 0 1	1 1 0 1 1 1 0	1 1 0 1 0 0 1
1 1 1 0 0 0 1	0 1 0 0 0 1 0	





МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР

Смотри, что я нашёл!
Теперь я что хочешь посчитать могу.
И зачем только нужны ваши
компьютеры, хи-хи!

Ну-ну! Интересно, как
бы ты со своим микрокалькулятором
посадил космический
корабль на Луну!





ЧЕМ ЖЕ ОТЛИЧАЕТСЯ

РАЗЛИЧИЙ МНОГО, НО ГЛАВНОЕ СОСТОИТ В ТОМ, ЧТО МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР НЕ МОЖЕТ РАБОТАТЬ САМ. ПРИХОДИТСЯ ВСЁ ВРЕМЯ НАЖИМАТЬ НА КНОПКИ С НУЖНЫМИ ЦИФРАМИ ИЛИ ЗНАКАМИ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ. А КОМПЬЮТЕР МОЖЕТ РАБОТАТЬ ПО ПРОГРАММЕ, ЗАПИСАННОЙ В ЕГО ПАМЯТИ. ЭТУ ПРОГРАММУ ЛЮДИ СОСТАВЛЯЮТ ЗАРАНЕЕ.

СЛОЖИТЬ ДВА ЧИСЛА УДОБНЕЙ НА КАЛЬКУЛЯТОРЕ, А СЛОЖНЫЕ РАСЧЁТЫ БЕЗ КОМПЬЮТЕРА СДЕЛАТЬ ОЧЕНЬ ТРУДНО, А ИНОГДА И НЕВОЗМОЖНО.

КАЛЬКУЛЯТОР ОТ КОМПЬЮТЕРА?

ЧТОБЫ МЯГКО ПОСАДИТЬ РАКЕТУ НА ЛУНУ, НАДО ВЫПОЛНИТЬ МНОГО СЛОЖНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ВЫЧИСЛЕНИЙ. ПРИЧЁМ НЕ ЗА ДЕНЬ И НЕ ЗА ЧАС, А ЗА СЧИТАННЫЕ СЕКУНДЫ. ТУТ С КАЛЬКУЛЯТОРОМ НИКОМУ НЕ УПРАВИТЬСЯ.

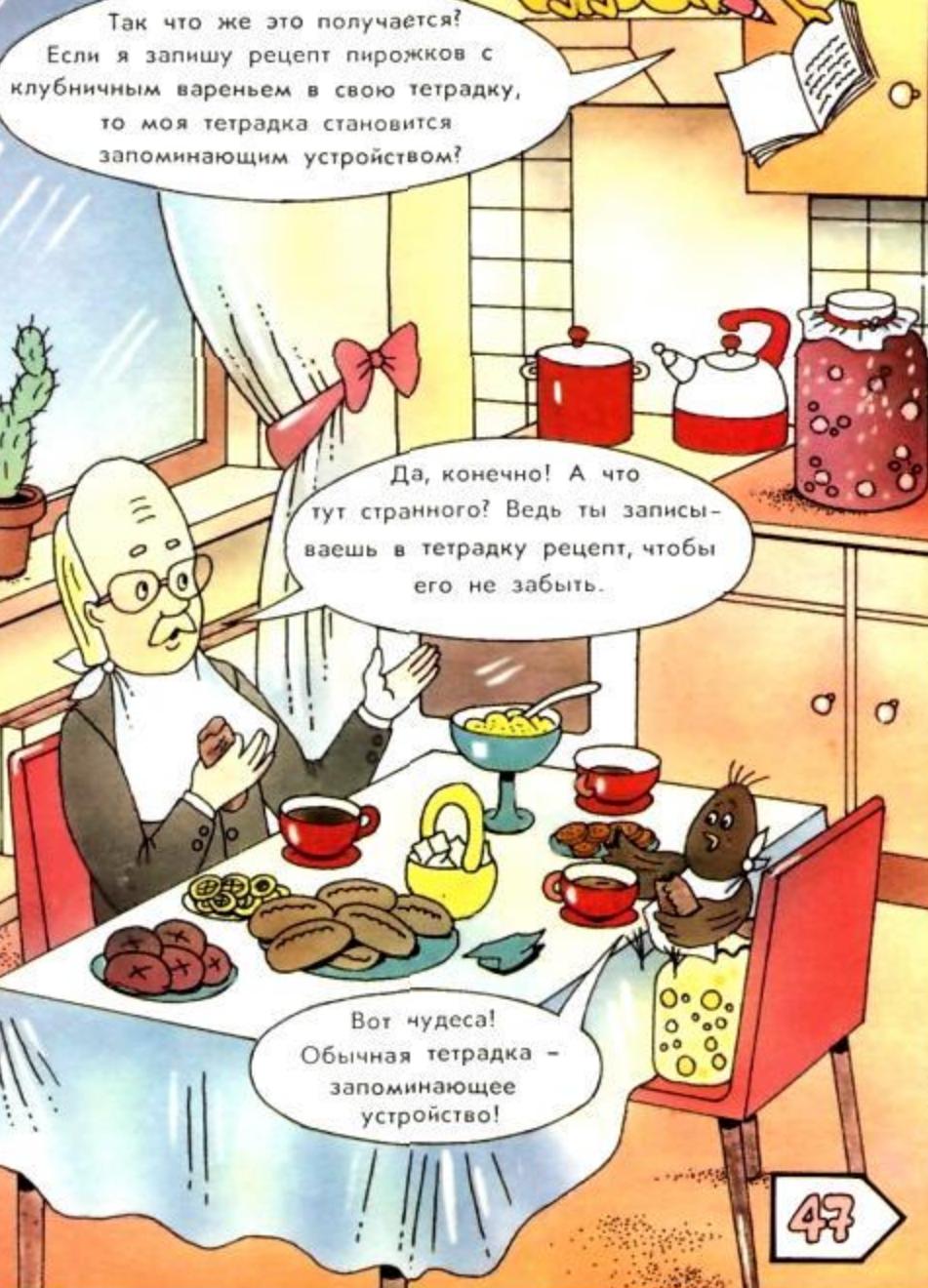
НУ А ПРО ПОЛЁТЫ К ДАЛЕКИМ ЗВЕЗДАМ И ГОВОРить не приходится. ведь первые экспедиции к другим галактикам будут проходить без космонавтов, и некому будет нажимать на кнопки калькулятора. УПРАВЛЯТЬ ПОЛЁТОМ БУДЕТ КОМПЬЮТЕР.

Память компьютера

Советую
помеще заглядывать
в карту нашей Энциклопедии.
Тогда ты никогда не запутаешься.



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР
РАБОТАЕТ ПО ПРОГРАММЕ, СОСТАВЛЕННОЙ ЛЮДЬМИ.
ЭТА ПРОГРАММА ЗАПИСАНА И ХРАНИТСЯ В СПЕЦИАЛЬ-
НОМ УСТРОЙСТВЕ. ЕГО НАЗЫВАЮТ ЗАПОМИНАЮЩИМ
УСТРОЙСТВОМ, А ИНОГДА И ПРОСТО ПАМЯТЬЮ
КОМПЬЮТЕРА.





А если программа становится ненужной?

Что с ней центральный процессор делает?



Он сотрёт её
из памяти, а на её месте
запишет другую.

Вряд ли! Сама подумай. Ты записала в тетрадку новый

рецепт пирога, а пекь его ни сегодня,
ни завтра не будешь. Ты что,
его сотрёшь, что ли?



Вот ещё чего выдумал! Я уберу тетрадочку
в шкаф. А перед приходом гостей достану её
из шкафа и начну пекать пирог.



А если сейчас про-
грамма не нужна, а потом может пригодиться? Что,
центральный процессор её сотрёт, а затем
программисты опять эту программу при-
думывать будут??!



И центральный процессор
поступает точно так же. Если какая-нибудь
программа пока ему не нужна, он её перепи-
сывает на магнитный диск или на магнитную ленту.
А когда понадобится – опять запи-
сывает в память компьютера.



Если память компьютера испортится, то испортится программа работы компьютера, перепутаются цифры в расчётах и буквы в словах.



Даже если заменить всего одну букву в слове – смысл слова изменится, а если одну цифру в расчётах – то ответ получится неверным.



КОГДА КОМПЬЮТЕР РАБОТАЛ БЕЗ ОШИБОК,
ВСЕ БЫЛО ХОРОШО.

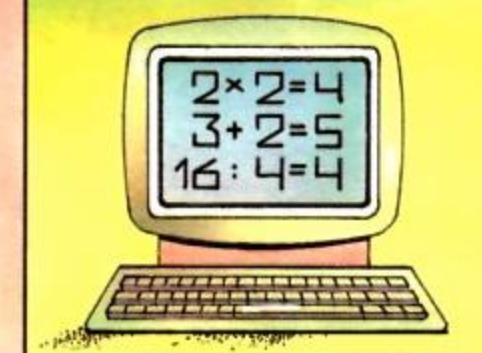
Отличное прилунение!



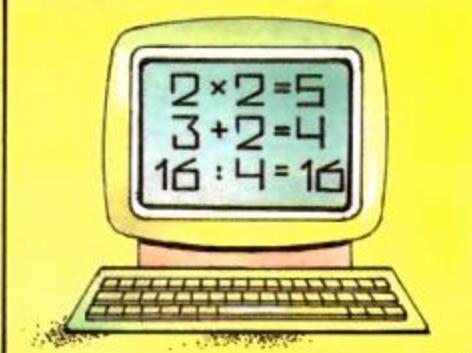
И ВОТ ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ,
КОГДА ПАМЯТЬ
КОМПЬЮТЕРА ИСПОРТИЛАСЬ.



$$\begin{array}{l} 2 \times 2 = 4 \\ 3 + 2 = 5 \\ 16 : 4 = 4 \end{array}$$



$$\begin{array}{l} 2 \times 2 = 5 \\ 3 + 2 = 4 \\ 16 : 4 = 16 \end{array}$$



дядя Миша



дядя МАША



М

ПРИНТЕР



ПРИНТЕР

НЕОБХОДИМ

КОМПЬЮТЕРУ, ЧТОБЫ ПЕЧАТАТЬ
НА БУМАГЕ. ИНОГДА ПРИНТЕР
НАЗЫВАЮТ ПЕЧАТАЮЩИМ
УСТРОЙСТВОМ.

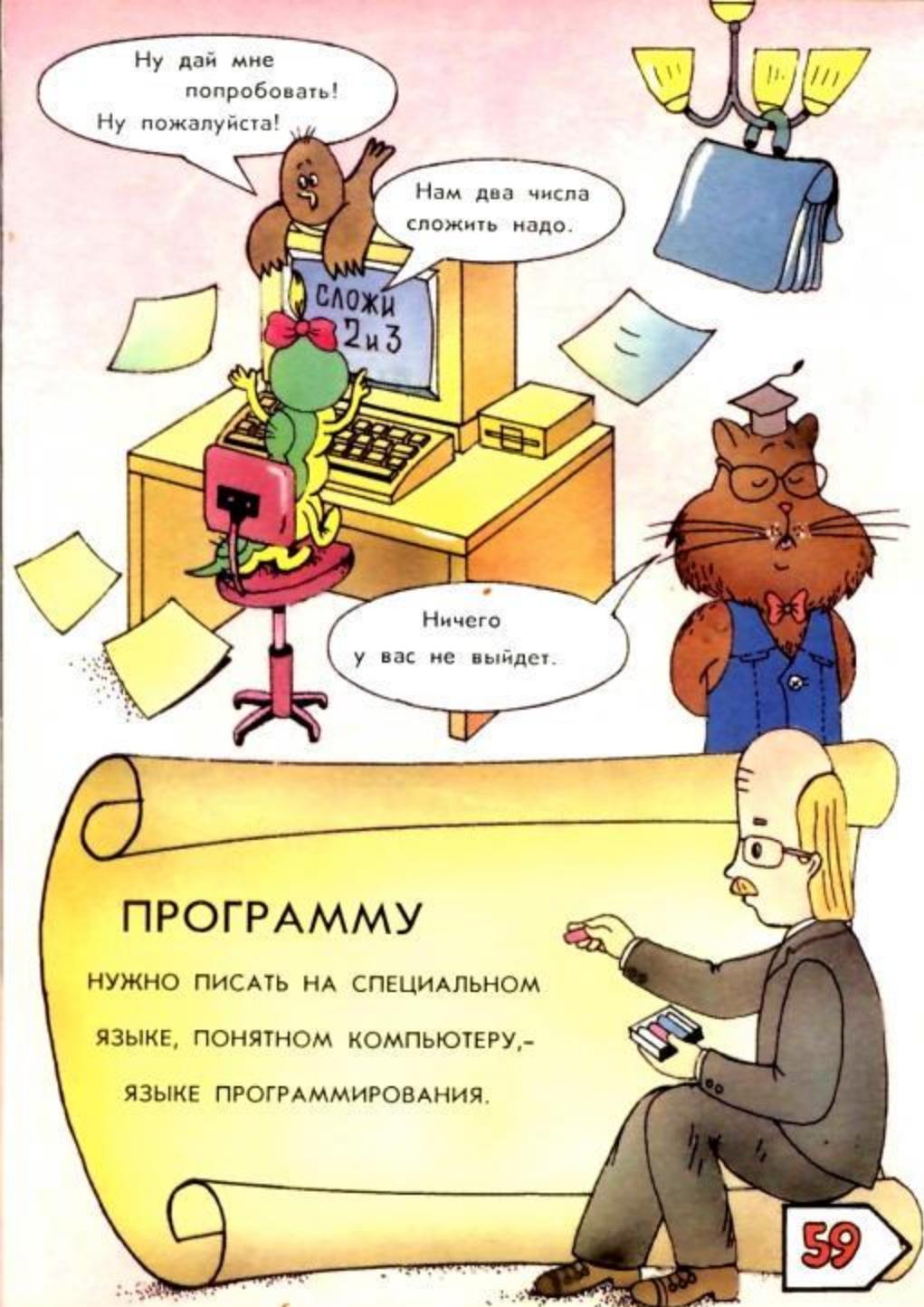
РАЗ, ДВА, ТРИ,
ЧЕТЫРЕ, ПЯТЬ,
ВЫШЕЛ ЗАЙЧИК

ПОГУЛЯТЬ



ПРОГРАММА-

ЭТО ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА.





Роботы

Эх!
Работа бы сюда!

Он бы в два счёта и дров напилил,
и картошку почистил,
и за водой сходил.

А мы бы...



Роботы – помощники людей.

Они могут вытачивать любые детали, переносить тяжёлые контейнеры, собирать автомобили, раздавать коровам на ферме корм и делать многое другое.

А управляют роботами компьютеры?

Да-а,
роботы бывают самые
разные.

Вот бы
посмотреть на других
роботов.



Телевизионные
камеры – это глаза робота.

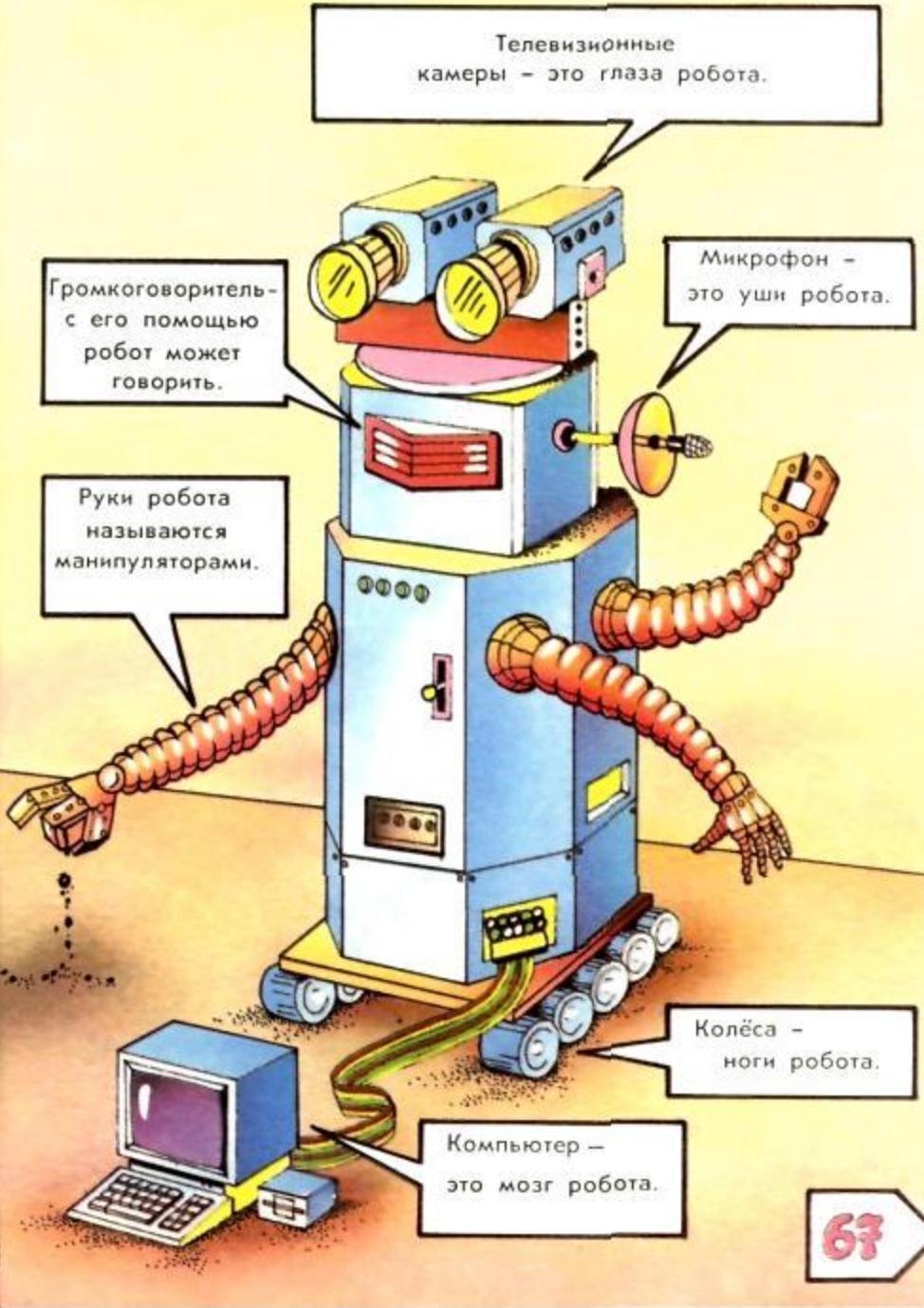
Громкоговоритель –
с его помощью
робот может
говорить.

Руки робота
называются
манипуляторами.

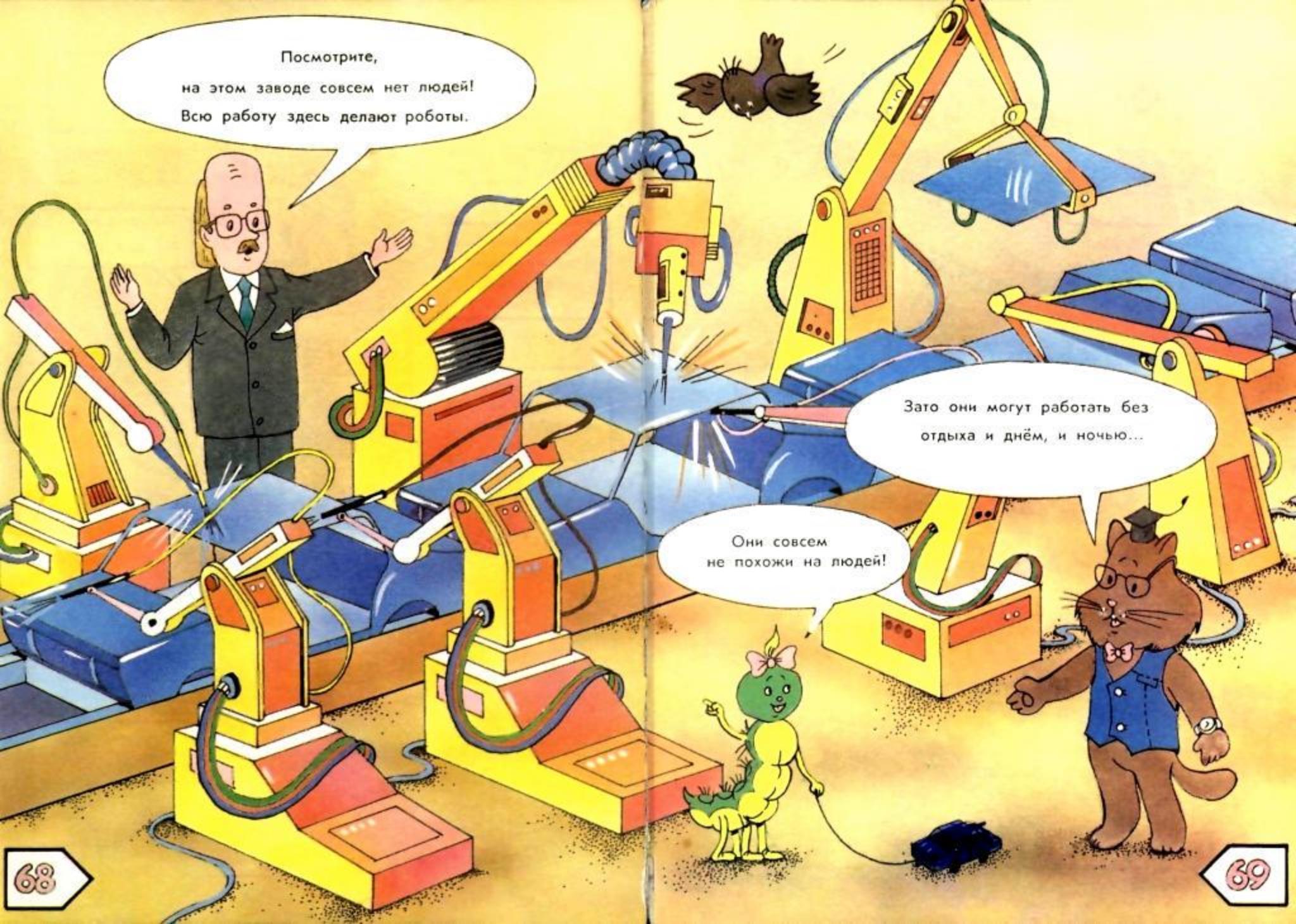
Компьютер –
это мозг робота.

Микрофон –
это уши робота.

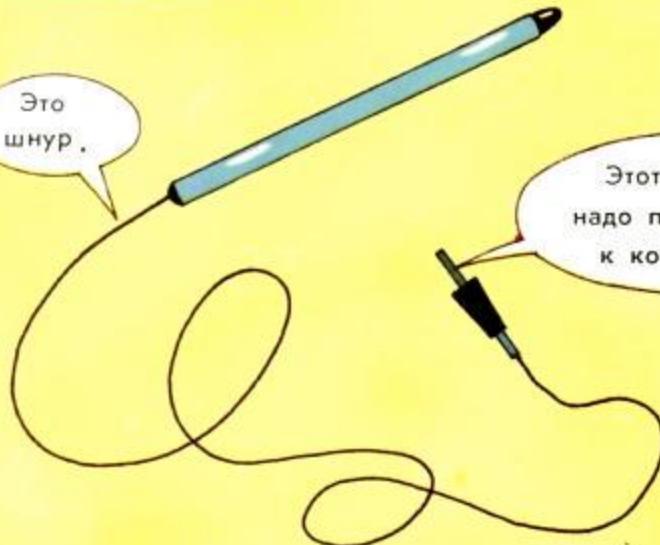
Колёса –
ноги робота.



Посмотрите,
на этом заводе совсем нет людей!
Всю работу здесь делают роботы.

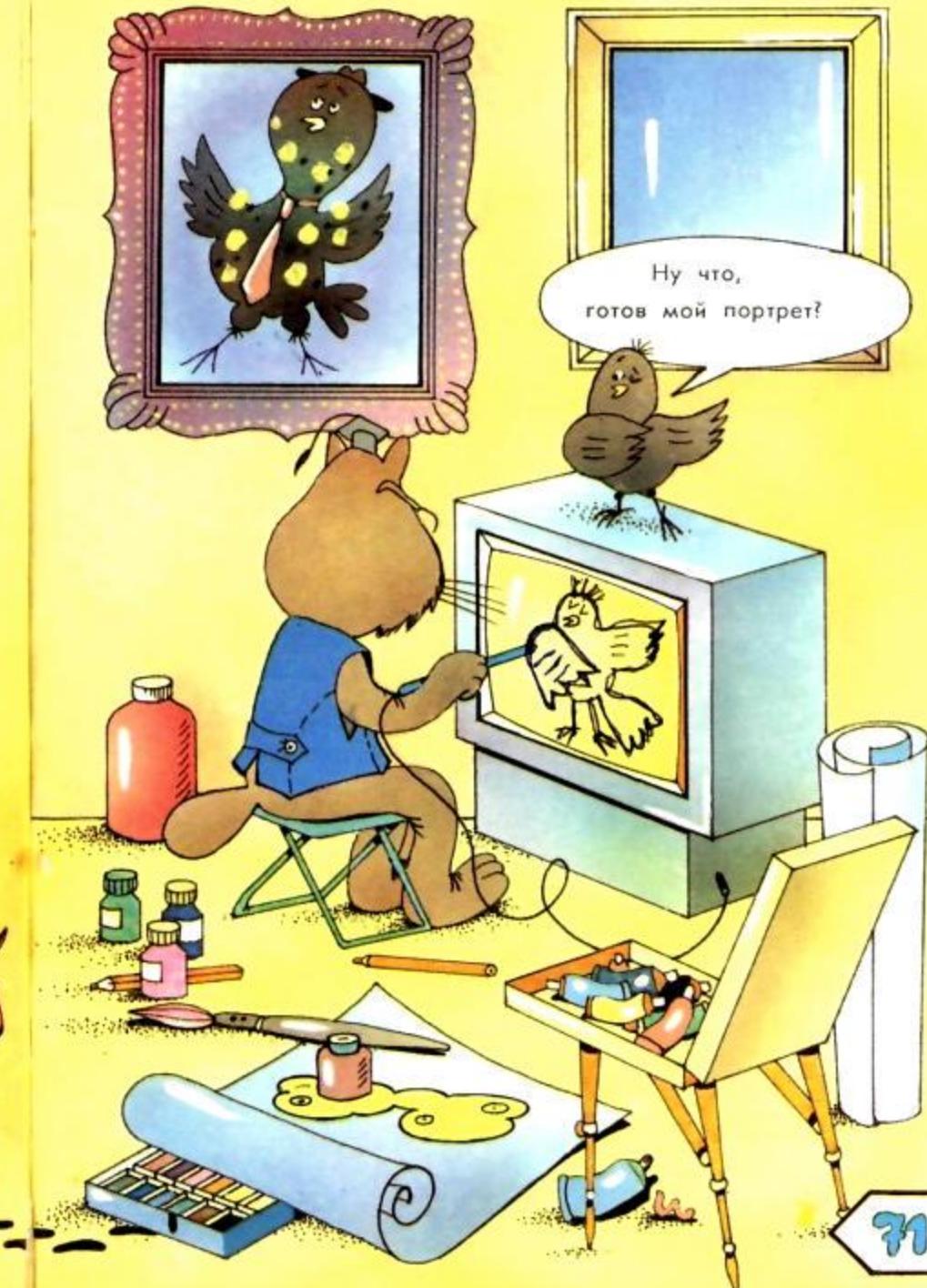
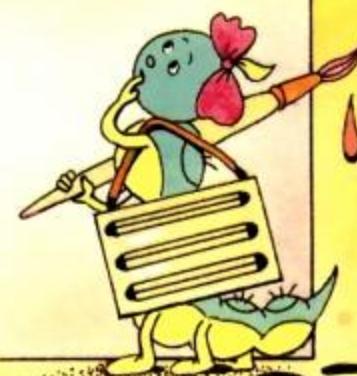


С ВЕТОВОЕ ПЕРО



СВЕТОВЫМ ПЕРОМ

МОЖНО РИСОВАТЬ НА
ЭКРАНЕ ДИСПЛЕЯ.



Ц

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР –
САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ В
КОМПЬЮТЕРЕ. ОН УПРАВЛЯЕТ ВСЕМИ
ЕГО УСТРОЙСТВАМИ.

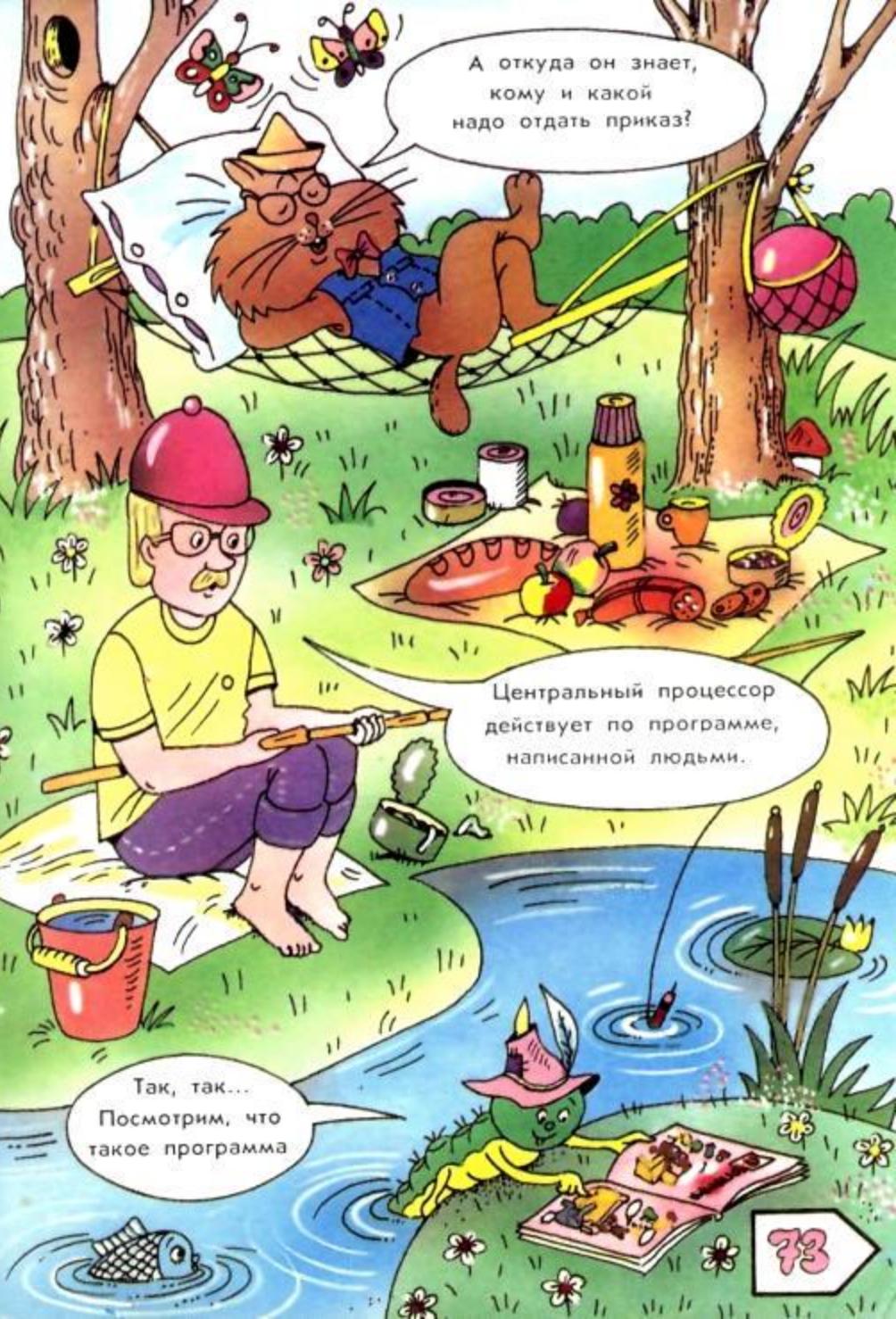


Управляет?
Управлять и я могу!



Так, так...
Посмотрим, что
такое программа

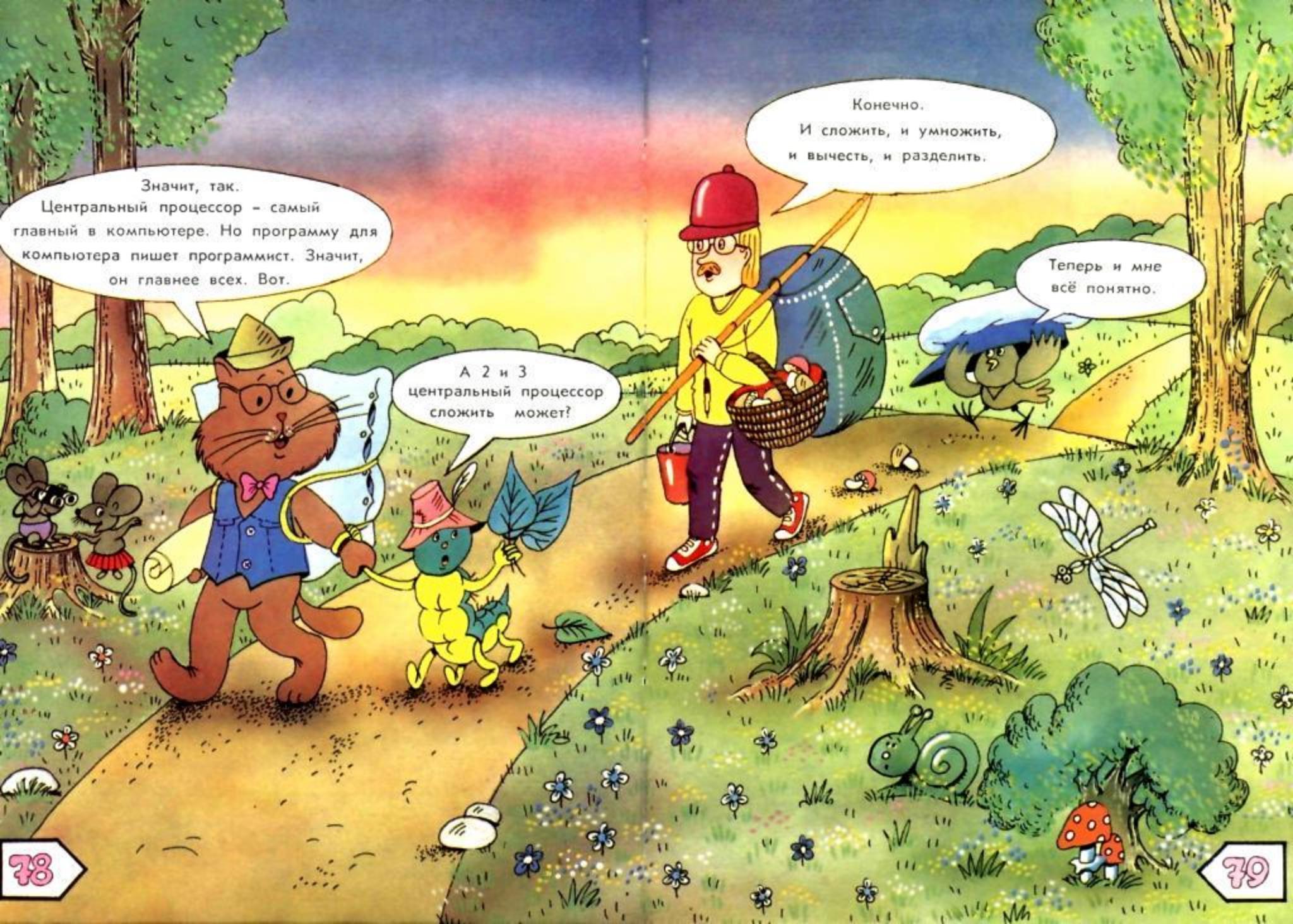
А откуда он знает,
кому и какой
надо отдать приказ?



Центральный процессор
действует по программе,
написанной людьми.







Значит, так.

Центральный процессор – самый главный в компьютере. Но программу для компьютера пишет программист. Значит, он главнее всех. Вот.

А 2 и 3
центральный процессор
сложить может?

Конечно.
И сложить, и умножить,
и вычесть, и разделить.

Теперь и мне
всё понятно.

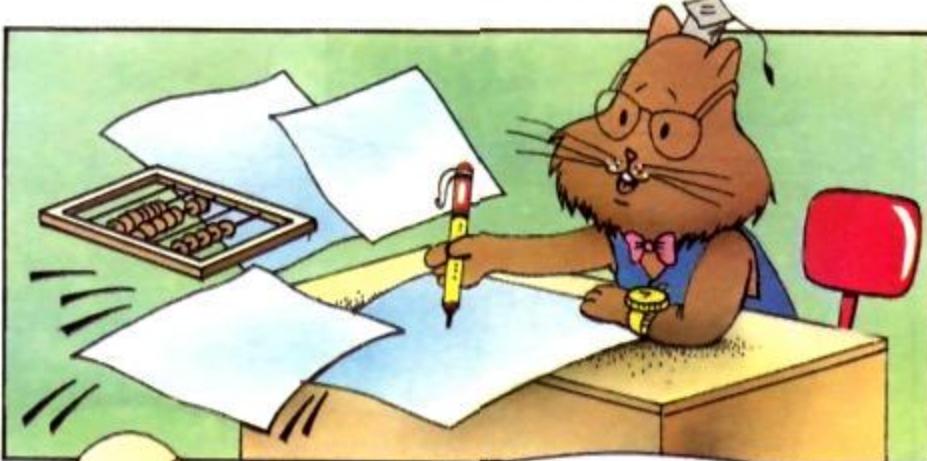
Э ЭВМ

ИНГОДА КОМПЬЮТЕРЫ
НАЗЫВАЮТ
ЭЛЕКТРОННЫМИ
ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫМИ
МАШИНАМИ ИЛИ,
СОКРАЩЁННО,
ЭВМ.

Самая первая ЭВМ была
очень большой, а считала в сто
раз медленнее, чем наш компьютер.

А во сколько раз
быстрее меня считает
наш компьютер?





Вычисления, на которые ты потратишь несколько месяцев, наш компьютер выполнит всего за одну секунду.



А это очень мощный компьютер. Такие компьютеры называют суперкомпьютерами. Они решают сразу много задач и делают это очень быстро.



СУПЕРКОМПЬЮТЕР ЗА 1 СЕКУНДУ РЕШАЕТ СТОЛЬКО ЗАДАЧ, СКОЛЬКО ОБЫЧНЫЙ КОМПЬЮТЕР МОЖЕТ РЕШИТЬ ЗА ДЕНЬ, А ИКСУ С ТАКИМИ РАСЧЁТАМИ НЕ СПРАВИТЬСЯ И ЗА СТО ЛЕТ



Эту задачу начал решать ещё наш дедушка.



Просто не понимаю, как бы мы жили без компьютеров?
Прочитаю ещё разок главу "Компьютер".



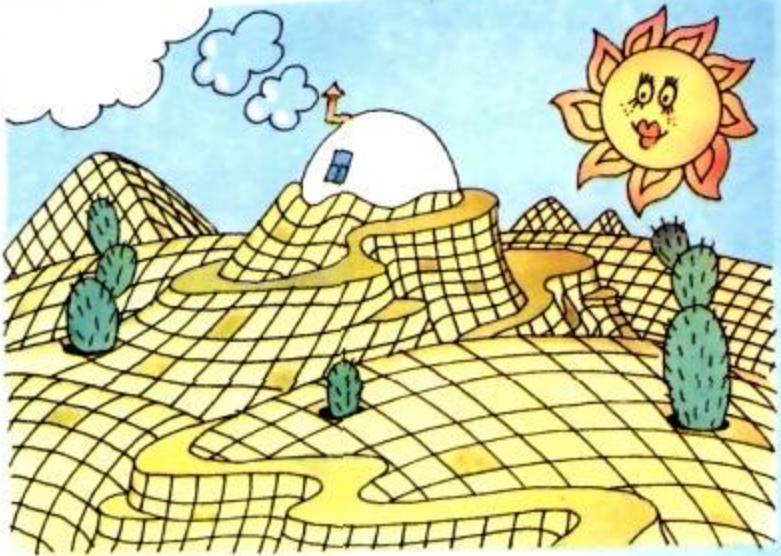
Я

зыки программирования

Сейчас я
прочитаю вам сказку.
Слушайте.

языки, на которых
пишут программы для
компьютеров, называются
**языками
программи-
рования.**





В одной далёкой стране жил всемогущий добрый волшебник. Он знал все языки на свете и мог одинаково легко разговаривать и с людьми, и с птицами, и со зверями. Он знал даже машинный язык — язык компьютеров. А это очень необычный язык. В нём все слова состоят только из ноликов и единичек. Вот, например, слово "ФЕЯ" на машинном языке записывается так:

1 1 0 0 1 1 0 1 1 0 0 1 0 1 1 1 1 0 0 0 1

ВОТ КАКОЙ ЭТО НЕОБЫЧНЫЙ ЯЗЫК!
ВЫУЧИЛИ И ЛЮДИ МАШИННЫЙ ЯЗЫК.
СТАЛИ НА НЁМ РАЗНЫЕ ПРОГРАММЫ ПИСАТЬ.
НО НЕПРОСТОЕ ЭТО ДЕЛО. ОТ НОЛИКОВ И ЕДИНИЧЕК В ГЛАЗАХ РЯБИТ — НЕДОЛГО И ОШИБИТЬСЯ.
ТРУДНО БЫЛО ЛЮДЯМ, А ЧТО ДЕЛАТЬ? ВЕДЬ НЕ ПОНИМАЮТ КОМПЬЮТЕРЫ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ЯЗЫК. РЕШИЛ ВСЕМОГУЩИЙ ДОБРЫЙ ВОЛШЕБНИК ПОМОЧЬ ЛЮДЯМ И СТАЛ ДУМАТЬ. ДЕНЬ ДУМАЛ, ДВА ДУМАЛ, А НА ТРЕТИЙ ДЕНЬ ПРИДУМАЛ ОСОБЫЙ ЯЗЫК И НАЗВАЛ ЕГО ПЕРВЫМ ЯЗЫКОМ ПРОГРАММИРОВАНИЯ.

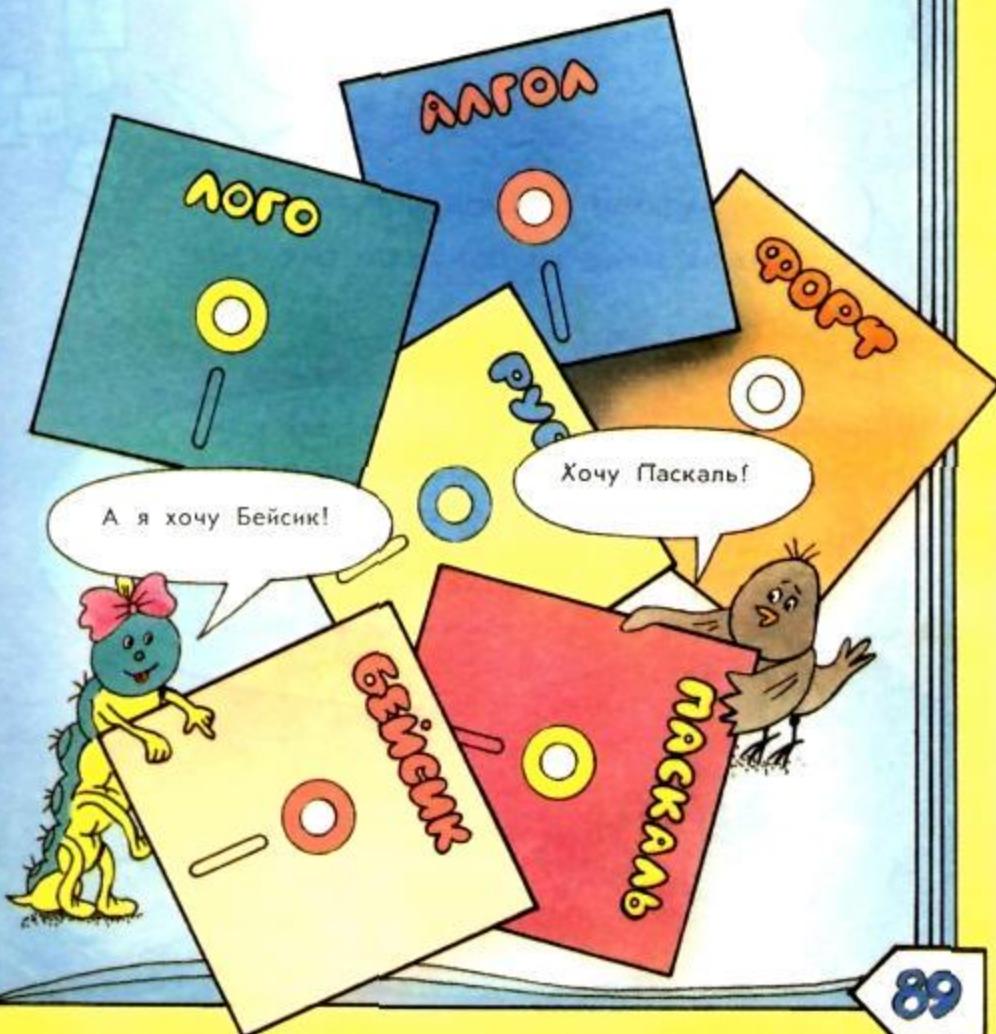




ПОХОЖ ОН НА ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ЯЗЫК, ХОТЯ ОН И НЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ. НО ЛЮДЯМ ПИСАТЬ ПРОГРАММЫ НА ЭТОМ ЯЗЫКЕ – ОДНО УДОВОЛЬСТВИЕ. И ПРОСТО, И БЫСТРО. А ПЕРЕВЕСТИ ПРОГРАММУ С ЭТОГО ЯЗЫКА НА МАШИННЫЙ – ПАРА ПУСТЯКОВ. ЭТО И САМ КОМПЬЮТЕР СДЕЛАТЬ МОЖЕТ. КРАСОТА, ДА И ТОЛЬКО. С ТЕХ ПОР ПРОШЛО МНОГО ЛЕТ. СКОРО ЛЮДИ И САМИ НАУЧИЛИСЬ ПРИДУМЫВАТЬ ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ И ПРИДУМАЛИ ИХ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО. НЕПОХОЖ ОДИН ЯЗЫК НА ДРУГОЙ – И ИМЕНА У НИХ РАЗНЫЕ. ВОТ КАКИЕ: ФОРТРАН, АЛГОЛ, ПАСКАЛЬ,

ЛОГО, БЕЙСИК, АССЕМБЛЕР, КОБОЛ, ПЛ-М, ФОРТ, ПОП-11, ПРОЛОГ, ЛИСП, ПЛЭНЕР, МОДУЛА, СИМУЛА, ФОКАЛ, РУБИК, СИ, ПЛ-1, АПЛ, АДА... И МНОГО-МНОГО ДРУГИХ.

ВЫБИРАЙ ЛЮБОЙ – КАКОЙ ТЕБЕ БОЛЬШЕ НРАВИТСЯ!



КРОССВОРД



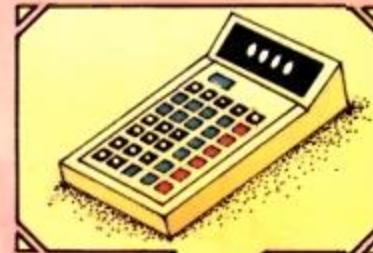
П О

ГЛАВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ В КОМПЬЮТЕРЕ

ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА,
НАПИСАННОЕ НА ПОНЯТНОМ ЕМУ ЯЗЫКЕ

Мы придумали для тебя
викторину-кроссворд.

Попробуй ответить на наши вопросы и
угадать, что изображено на фотографиях.
Ответы впиши в клеточки кроссворда,
как это делает Икс.



К А



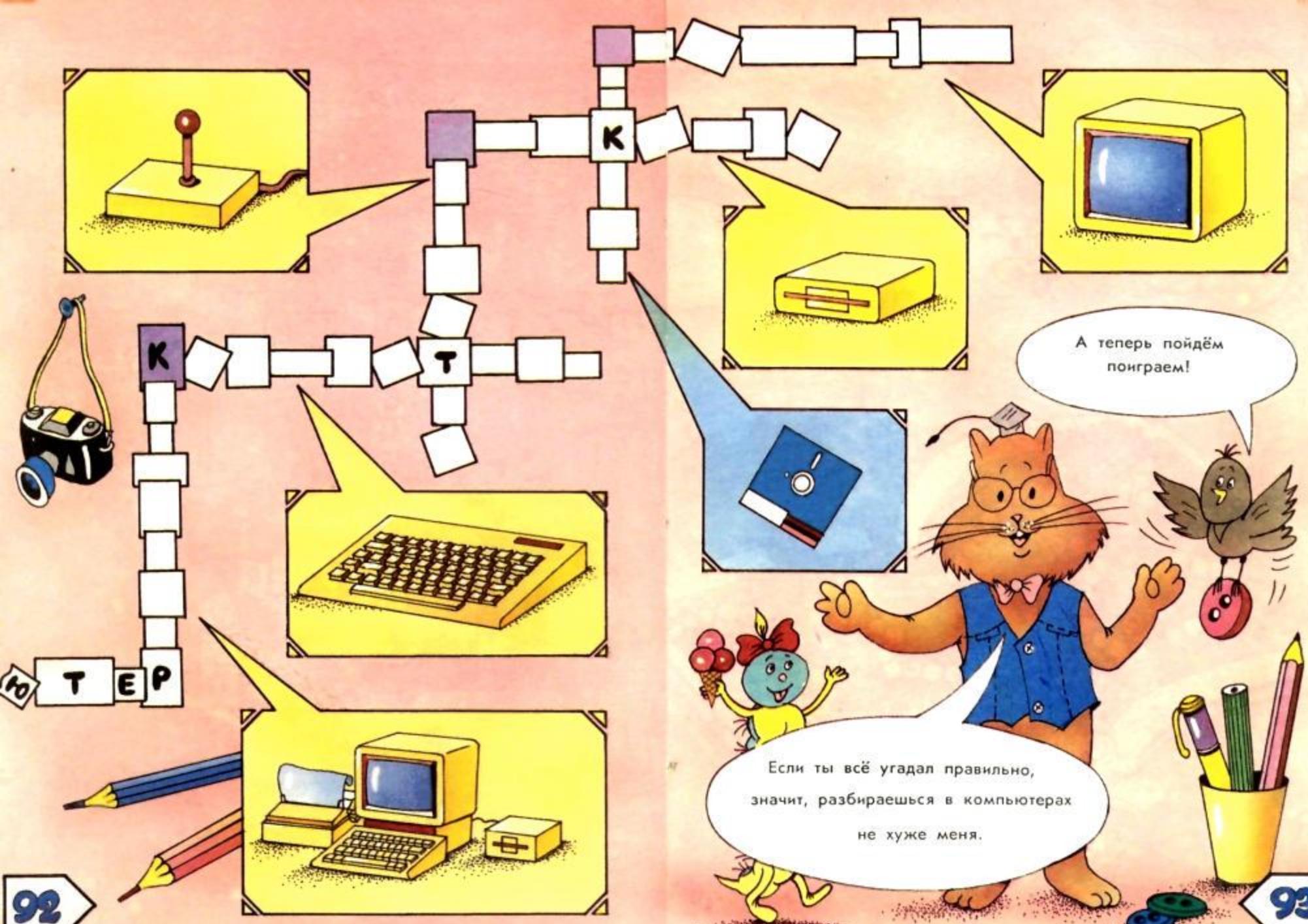
Р



К О М П Ъ

Там продолжение
Кроссворда.







НАДЕЮСЬ, ТВОЁ

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЭНЦИКЛОПЕДИИ ЗАКОНЧИЛОСЬ
УДАЧНО И ТЫ УЗНАЛ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО О
КОМПЬЮТЕРАХ. НУ А ТЕПЕРЬ МОЖНО ПОИГРАТЬ!

ИГРАТЬ МОЖНО И ВДВОЁМ, И ВТРОЁМ, И
ДАЖЕ ВДЕСЯТЕРОМ. ТЫ МОЖЕШЬ ПРИГЛАСИТЬ НЕ
ТОЛЬКО СВОИХ ДРУЗЕЙ, БРАТА ИЛИ СЕСТРУ, НО И
МАМУ, И ПАПУ, И ДАЖЕ БАБУШКУ С ДЕДУШКОЙ.

ВОЗЬМИТЕ КУБИК И ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОЙ
ФИШКЕ- ПУГОВКЕ. УСТАНОВИТЕ ИХ НА СТАРТОВОЙ
ПЛОЩАДКЕ И НАЧИНАЙТЕ ИГРУ. ЕСЛИ ЧЬЯ-ТО
ФИШКА ОКАЖЕТСЯ НА УСЛОВНОМ ЗНАКЕ, НАДО
ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЫПОЛНИТЬ ЕГО УСЛОВИЕ.

ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ДОБЕРЁТСЯ ДО
ДОРОГИ, ВЕДУЩЕЙ В КОМПЬЮТЕРНУЮ СТРАНУ.

ИГРА



● - ДВИГАЙТЕСЬ ВПЕРЁД ИЛИ НАЗАД НА СТОЛЬКО КЛЕТОК, НА СКОЛЬКО УКАЗАНО НА СТРЕЛКЕ.
● - КЛЕТОК, НА СКОЛЬКО УКАЗАНО НА СТРЕЛКЕ.

● - ПРОПУСТИТЕ ХОД.
● - НАЧИНАЙТЕ ИГРУ СНАЧАЛА.

КОНЕЦ



ВОТ И ЗАКОНЧИЛАСЬ ЭТА КНИГА.
ВСЕМ НАМ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНО УЗНАТЬ,
ПОНРАВИЛАСЬ ЛИ ОНА ТЕБЕ.

А МОЖЕТ БЫТЬ, ТЕБЕ БЫЛО ЧТО-ТО
НЕПОНЯТНО И ТЫ ХОЧЕШЬ ЗАДАТЬ ВОПРОС
ПРОФЕССОРУ ФОРТРАНУ И ЕГО ДРУЗЬЯМ?
НЕ СТЕСНЯЙСЯ, ВОЗЬМИ ЛИСТОК БУМАГИ И
НАПИШИ ПИСЬМО.

МИКРОШИ ТОЖЕ С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДУТ ТВОЁ
ПИСЬМО. ИМ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ УЗНАТЬ,
ПОНРАВИЛСЯ ЛИ ТЕБЕ СИМПЛЕКС. ВОТ АЛЁШЕ
В СИМПЛЕКСЕ ОЧЕНЬ ПОНРАВИЛОСЬ. ЕЩЁ БЫ!
ВЕДЬ ОН ПОМОГАЛ ЛОВИТЬ ВЕЛИКОГО ПОКУСАТЕЛЯ.
А ЕСЛИ БЫ ТЫ ОЧУТИЛСЯ В СИМПЛЕКСЕ В ТОТ ДЕНЬ,
КАК БЫ ТЫ ПОМОГ МИКРОШАМ? НАПИШИ ОБ ЭТОМ
АЛЁШЕ.

ВСЕ МЫ БУДЕМ ЖДАТЬ ТВОЁ ПИСЬМО - И АВТОРЫ, И
ХУДОЖНИКИ, И ИЗДАТЕЛИ, И АЛЁША С КОТЕНКОМ, И
ПРОФЕССОР ФОРТРАН СО СВОИМИ ДРУЗЬЯМИ, И
ТОЧКА С ПОПУГАЕМ, И ДРУГИЕ МИКРОШИ, И... КОНЕЧНО,
КАДАБРА.



Авторы



Художники



Издатели



Алёша



Котёнок



Точка



Попугай



Центральный процессор



Тестик



Вопля и Рифмочка



Строчка и Буковка



Бейсик



Библик



Кашля



Профессор Фортран и его друзья



Кадабра