

Публикации

Лучшие за сутки	За неделю	За месяц	За всё время
-----------------	-----------	----------	--------------

вчера в 14:54



dreepp


Блог компании IlkFinKom, Game Development*, Программирование*



Программирование сейчас очень популярно. По всему миру 36 миллионов детей принимают участие в мероприятиях движения «Час программирования». Цель этих мероприятий – помочь детям стать активными, а не пассивными пользователями технологий, а также получить знания, которые в будущем могут помочь устроиться на хорошую работу в нашем все более и более техническом мире.

Даже если ваши дети не хотят в будущем зарабатывать на жизнь программированием, базовое понимание принципов программирования развивает мышление и, в дальнейшем, ребенок лучше справляется с решением возникающих задач. Билл Гейтс когда-то сказал: «Если вы учитесь создавать программы, это развивает ваш разум, помогает вам лучше мыслить и создает образ восприятия вещей. В целом, я думаю, что человеку это будет полезно вне зависимости от сферы его деятельности».


Такие платформы, как Scratch и Alice позволяют детям (и взрослым) создавать собственные игры и анимации, используя упрощенные методы программирования. Однако не всем детям это интересно. И вот для таких детей существует множество игр, которые обучают базовым принципам программирования в веселой и доступной форме.

Читать дальше →



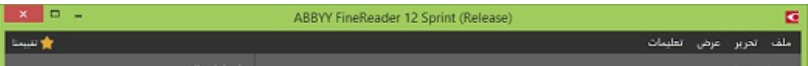

 28193
  461
  [Dan Crawley](#)
 m14 62,4
  15

вчера в 17:37

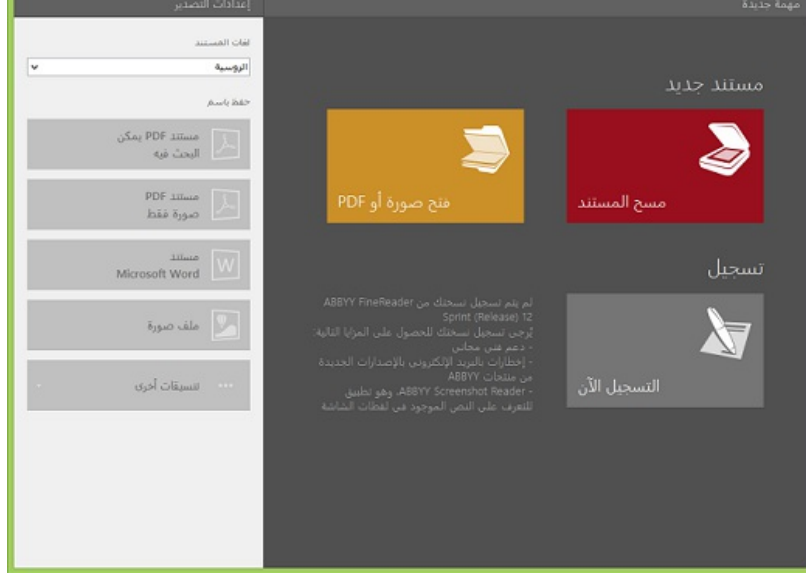


la i rotut


Локализация продуктов*, Разработка под Windows*, Блог компании ABBYY



Однажды в очередную версию ABBYY FineReader Sprint (программа для



распознавания текста, которая поставляется вместе с МФУ и сканерами) потребовалось добавить арабский язык интерфейса. И все заверте...

Обычно локализация на «новый» язык – дело (для разработки) нехитрое: завести константу-другую, поднастроить билдовую систему, и, в общем-то, все. Остальное ложится на плечи техписов и переводчиков. Но в арабском пишут справа налево, а это влечет за собой множество изменений и в интерфейсе. Об этом опыте я и расскажу в статье.

[Читать дальше →](#)



сегодня в 08:49



Разработка*, Тестирование IT-систем*

Все имена сохранены, все совпадения имеют под собой злой умысел.

Привет! Меня зовут Саня, и я вижу будущее. Вы только не подумайте: я не какой-нибудь там маг-экстрасенс пятой категории гильдии Ардуины второго пришествия. Я действительно вижу будущее, когда сосредоточусь. Я не знаю, кто посылает мне эти видения: бородатый дядька на небе, аццкий сцотона, или дух Ричарда Фейнмана просачивается сквозь швы пространства-времени и подсовывает мне в голову эти картинки. Я также не знаю, как вся эта бодяга согласуется с многомировой теорией, принципом неопределённости Гейзенберга и пророчеством Ванги.

Многие спросят: «Эй чувак! Если ты действительно видишь будущее, то какого чёрта ты тратишь время на пост в хабр вместо того, чтобы спасать мир?!» Проблема в том, что я не вижу глобальных событий. Я не могу предсказать эпидемию или войну; не могу знать о том, что Северная Корея запустит ядерную ракету; даже вымирание популяции бородатых хомячков в африканских саваннах я не могу предотвратить. Вот я и решил устроиться на работу, где мои скромные умения точно пригодятся.

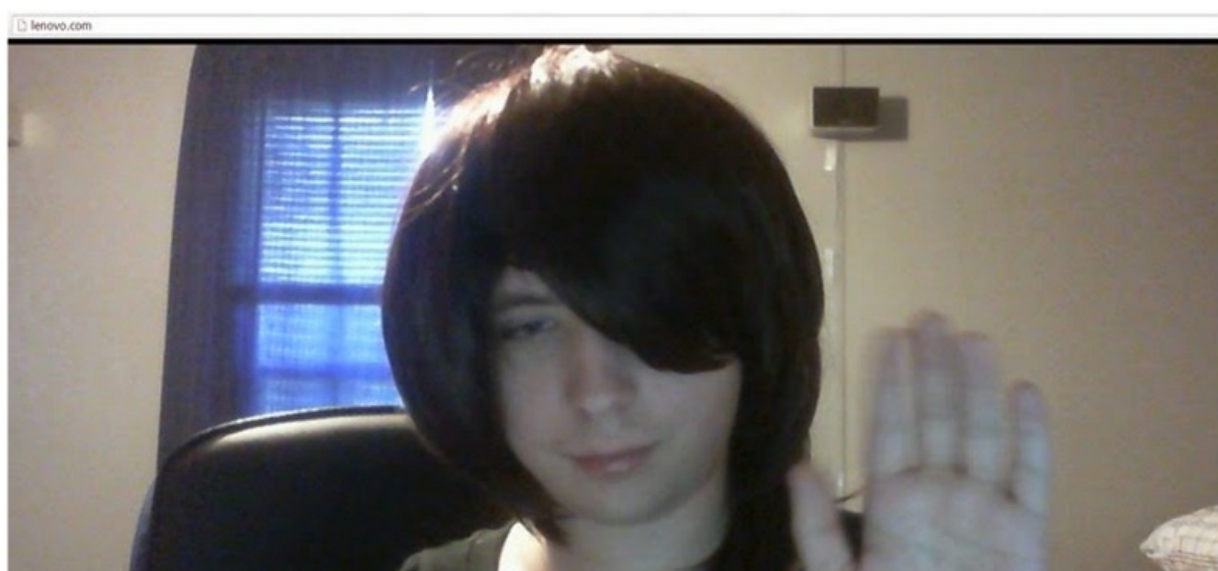
[Читать дальше →](#)



вчера в 17:24



Блог компании Positive Technologies, Информационная безопасность*





В полночь на главной странице Lenovo.com появилось слайд-шоу с изображениями подростков, явно не предназначенное для рекламы ноутбуков и смартфонов компании. При открытии страницы начинала играть песня «Breaking Free» из кинофильма «Классный мюзикл» (High School Musical). В 7 утра (мск) на сайте висела заглушка, а восстановили его работу только через несколько часов.

Читать дальше →



сегодня в 02:37



Assembler*, Ненормальное программирование*

В прошлом, найдя интересное решение при написании демки, я тихо его использовал или же хвастался узкому кругу друзей на демосcene. Но теперь мои возможности достигнуть чего-либо на демосcene подошли к концу, а турниры по минималистскому программированию не проводятся, поэтому я решил написать в блог о своём достижении: генераторе лабиринтов объёмом всего в 13 байт машинного кода x86.

Чтобы понять суть достижения, вам надо знать о команде 10 PRINT. Это строчка кода Commodore 64 BASIC, которая при запуске создаёт бесконечный лабиринт. Конечно, её вывод – это не настоящий лабиринт, входа и выхода там нет, и полно закрытых помещений и тупиков. Но выглядит он как лабиринт. Поражает то, как простая команда выдаёт бесконечно сложный шаблон.

Читать дальше →



вчера в 15:32



Хранение данных*, Блог компании Fujitsu, Big Data*, Серверное администрирование*, ИТ-инфраструктура*

Сегодня многие компании работают с огромным количеством данных. Нет, я сейчас не о паттернах BigData, а просто о том, что удивить десятком-другим терабайт данных на серверах отдельно взятой компании никого уже нельзя. Но многие идут дальше – сотни терабайт, петабайты, десятки петабайт... Конечно, хорошо, когда ваши данные и задачи по их обработке попадают под идеологию mapreduce, но намного чаще все эти данные представляют собой либо «просто файлы», либо тома виртуальных машин, либо уже структурированные и шардированные своим образом данные. В таких случаях компания приходит к идее необходимости развертывания системы хранения данных.





Добавляет популярности СХД сегодня и системы, подобные OpenStack – ведь приятно управлять своими серверами не заботясь о том, что в одном сервере не работает диск, что одна из стоек обесточена. Не заботиться о том, что железо на одном Самом Важном Сервере устарело и для его апгрейда необходимо деградировать ваши сервисы до минимального уровня. Конечно, такие случаи могут быть ошибкой проектирования, но будем честны – все мы можем допустить такие ошибки.

В итоге компания встаёт перед непростым выбором: создать СХД самостоятельно на основе открытого ПО (Ceph, MuseFS, hdfs – есть из чего выбрать с минимальными затратами на интеграцию, но придется потратить время на дизайн и развертывание) или купить готовую проприетарную СХД и потратить время и силы на её интеграцию (с риском того что СХД со временем достигнет лимита своей ёмкости или производительности).

Но что если взять за основу Ceph, для которого сложно придумать невыполнимую задачу в области хранения данных, заручиться поддержкой какого-нибудь Ceph-вендора (например Inktank, которые его и создали), взять современные серверы с большим количеством SAS-дисков, написать web-интерфейс для управления, добавить дополнительные возможности для эффективного развертывания и мониторинга... Звучит заманчиво, но сложно для среднестатистической компании, тем более, если это не IT-компания. □

К счастью, обо всём этом уже позаботились в компании Fujitsu, в лице продукта **ETERNUS CD10000** – первой enterprise-СХД, основанной на Inktank Ceph Enterprise, с которой мы вас сегодня и познакомим.

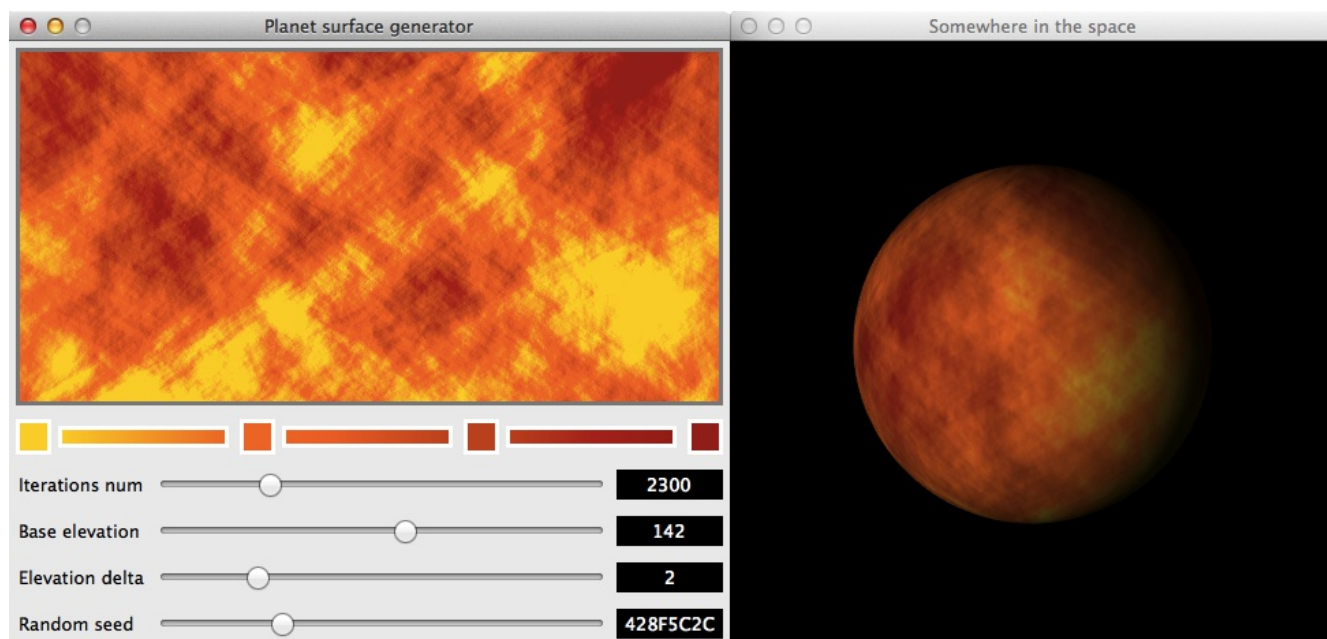
Читать дальше →



вчера в 13:20



Алгоритмы*, Game Development*, Программирование*, Python*, Open source*



Возможно, кто-то помнит замечательную олдскульную космическую игру **Star Control 2**. В свое время меня поразила огромная звездная карта с неизведанными планетами, которые предстояло исследовать на фоне разворачивающейся глобальной катастрофы. С тех пор как авторами были опубликованы исходные коды, игра была портирована под новым именем **The Ur-Quan Masters** на большинство современных платформ.

Покопавшись в исходниках, я обнаружил простой алгоритм, генерирующий текстуры планет, и написал программу на Python, позволяющую генерировать аналогичные текстуры.

Читать дальше →



вчера в 14:53



Хранение данных*, ИТ-инфраструктура*, Блог компании НР, Системное администрирование*

При выборе сетевого оборудования нужно обращать внимание на альтернативных поставщиков. Это позволит получить функциональное сетевое решение за разумную цену и снизить совокупную стоимость владения.



Какой подход лучше выбрать при построении сети передачи данных: использовать оборудование одного производителя или решения разных вендоров? Кажется очевидным, что первый вариант поможет избежать проблем несовместимости, да и расходы на эксплуатацию однородной сетевой инфраструктуры должны быть меньше. Идея унификации сети, ее построения на оборудовании единственного производителя, продвигается ведущими вендорами в качестве способа упрощения эксплуатации, повышения надежности и снижения общей стоимости владения сетевой инфраструктурой (ТСО). Да и российские системные интеграторы нередко заявляют, что использование продукции одного вендора позволяет добиться наиболее эффективного, гармоничного взаимодействия всех компонентов системы, что особенно актуально для крупномасштабных интеграционных проектов, где ставка делается на производительность и отказоустойчивость.

Читать дальше →



9595

50

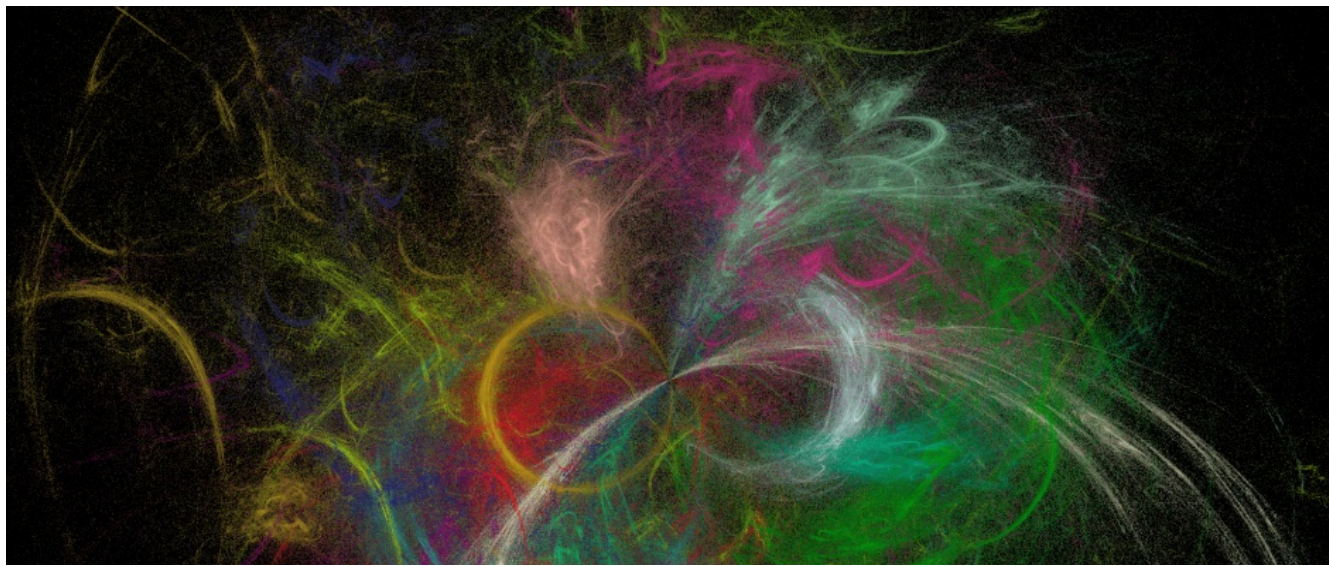
Rovena 18,8

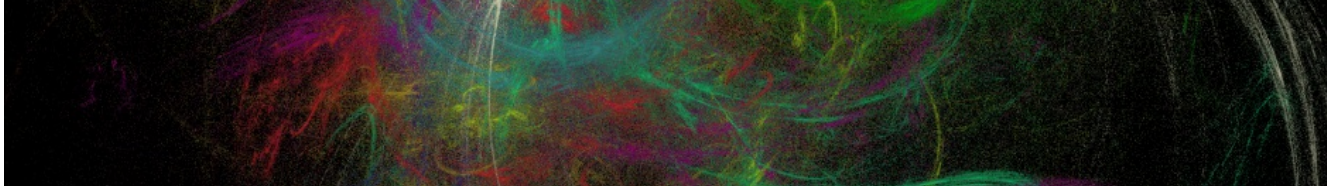
13

вчера в 13:45



Математика*, Алгоритмы*





Фрактальное пламя (или фрактальные искры, англ. fractal flame) – алгоритм, предложенный Скоттом Дрейвсом (Scott Draves) и использующий для построения изображений системы итерируемых функций (СИФ). Благодаря разным значениям seed для генератора псевдослучайных чисел можно получить множество разнообразных «картин». Хотя фрактальность в них просматривается далеко не всегда, результаты получаются очень интересными.

Под катом – краткое описание основных моментов реализации алгоритма.

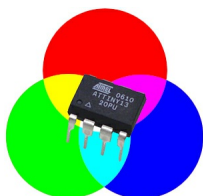
[Читать дальше →](#)



вчера в 19:22



Программирование микроконтроллеров*, Алгоритмы*, Assembler*, C++*



Моя новая идея посвящена использованию цветовых пространств в микроконтроллерах. То что моя новость кому-то таковой не покажется, я нисколько не удивлюсь. Однако я предлагаю метод и его реализацию, подобных которому я не встречал.

[Читать дальше →](#)



← сюда **туда** →

1 2 3 4