


Луковка и Хвостатый Марсианец



ФИО участников	Лысиков Вадим Александрович Лысикова Евгения Алексеевна Лысикова Есения Вадимовна
Наименование ОУ	МАОУ СШ №34 г. Липецка
Использованные нейросети	Шедеврум
Контактный телефон	8-962-350-25-33
Электронная почта	molstih@yandex.ru



Литературно-художественное издание
Для младшего и среднего школьного возраста

Лысикова Е.В.
Луковка и хвостатый Марсианец
Сказка

Руководитель проекта В.А. Лысков
Технический редактор Е.А. Лыскова
Художественный редактор Шедеврум

Дата изготовления 31.01.2025
Срок службы (годности): не ограничен.
Условия хранения: в сухом помещении.

Издательская группа «Лысковы» в г. Липецк
Отпечатано в России. Тираж не ограничен.
© Издание на русском языке. +6

Липецк, 2025г.


Луковка и хвостатый Марсианец

Жила-была одна семья, состоящая из мамы, папы, дочери и кота. Маму звали Капустина, папу - Томатыч, девочку - Луковка, а кот носил гордое имя Марсианец.

Маленькая девочка Луковка увлекалась рисованием, лепкой из пластилина, играми на телефоне или со своим котиком, но львиную долю времени съедала учеба в школе и сон. С этим Луковка была категорически не согласна, она считала, что школа никому не нужна, что ее придумали чтобы издеваться над детьми. Из-за этого довольно часто она закатывала капризы и спорила со своими родителями. Ей постоянно казалось, что мама и папа специально постоянно ее обижают, ограничивают в сладостях, не разрешают играть в смартфон целыми днями.

В очередной день вернувшись со школы, она, конечно же, захотела кушать, а на столе стояли вкусные и аппетитные пирожные с вареной сгущенкой и желе.

— Мамочка, я хочу кушать, можно мне пироженку? – спросила девочка.



— Сначала нужно съесть суп, — категорически отрезала мама.

— Но я не хочу суп, опять суп, все время суп. Я хочу пироженку!!! — запротестовала дочь.

— Сначала суп, потом пироженку. Много сладкого есть нельзя. Суп это полезно.

— Я не хочу суп!!! Я не люблю суп!!! Сами суп не едите, а меня заставляете! Суп не вкусный!!! — начала возмущаться Луковка, но, потом, поняв, что не удастся переубедить родителей, она все-таки съела суп и получила пирожное.

— Мама, ну я еще хочу пироженку — снова начала клянчить дочь. Капустина ответила, что новую порцию сладкого Луковка получит только после того, как выполнит все уроки. Снова прошли по кругу все стадии принятия неизбежного от отрицания, я не хочу делать уроки, до принятия, ну ладно, так и быть, сделаю я ваши уроки. Луковка ушла в свою комнату, под грустное бурчание:

— Ну кому нужна эта ваша математика, где она мне пригодится? Ну, папа, ну тебе хотя бы раз в жизни понадобились дроби? Ты хотя бы в чем-нибудь применял те знания, что ты получил в школе на уроке математике?

— Да, каждый день, на работе мне приходится применять полученные в школе, а затем и в универе знания.

— Ну, тебе просто повезло, что у тебя работа такая. А вот я хочу стать грумером, зачем мне математика? Я люблю животных и мне этого достаточно.

— Нет, солнышко, этого, к сожалению, недостаточно. Для профессии грумера нужно чуть больше, чем любить животных. А математика тебе нужна каждый день в магазине, во время обустройства жилья, при планировании дня, при готовке еды и еще по мелочам. Математика нужна каждый день.

— Ну ладно, папа, допустим, математика нужна, но зачем нам русский? я говорить умею и мне этого достаточно, зачем мне писать и читать? Это все придумали, чтобы издеваться над нами.


— Давай так, ты сейчас делаешь уроки, потом я проверяю, ты исправляешь допущенные ошибки. А завтра ... тебя будет ждать сюрприз.

— Какой сюрприз?!

— Ну ты очень сильно удивишься.

— Ну скажи, папа

— Завтра увидишь! Всему свое время.



Остаток дня прошел безо всяких эксцессов. Луковка выучила уроки. Папа проверил.

На следующий день Луковка со школы домой бежала, ей было очень интересно, что же удивительного приготовили родители. Когда она пришла домой, там все было без изменений. И папа, и мама сидели, уткнувшись в свои компьютеры, и только клацанье клавиатуры нарушало тишину.

— Папа, я пришла, отдавай мне сюрприз!!!

— Привет, Луковка! Смотри, — и с этими словами папа достал свой старый телефон. Он разблокировал его и показал экран дочери, и она увидела в нём своего Марсика.

— Фото и я могу сделать. Сюрприз в чем?

— А ты коснись своего котика, — предложил папа. Луковка ткнула пальцем в экран и тут же раздалось «МЯЯЯУУУ!!!», идентичное тому, как возмущенно мяукал Марсианец, когда ему что-то не нравилось. Этот звук был настолько громким, что живой котик подскочил на шкафу от резкого звука и устоялся на Томатыча удивленным взглядом, как бы говоря:

— Хозяин, ты чего творишь?!

— Марсик, все в порядке спи дальше.

— И это все?

— Нет, а теперь проведи по котiku пальцем.

— Дочь послушалась папу и в результате этого действия услышала ровное и спокойной мурчание своего питомца.

— Ничего себе, папа! А как ты это сделал? А можно мне так же? Это настоящее волшебство?


— Почти, солнышко, это техномагия, а по-научному программирование. В данном конкретном случае GameDev.

— Звучит интересно, а что такое геймдев?

— Это разработка компьютерных игр, смежная дисциплина с тем, чем зарабатываем на жизнь. А теперь иди кушать. Потом уроки, а после попробую погрузить тебя в мир магии и волшебства.

Вечером того же дня состоялся следующий разговор.

— А давайте разработаем игру про нашего Марсика? — предложила Капустина. — Игру для мобильных телефонов.



— А как ее сделать? – спросила Луковка.

– Я не умею.

— Тут надо подумать, какую игру нужно разработать. Вы какую хотите?

— Что-нибудь развивающее с заданиями на логику, направленное на получение новых знаний, – сказала Капустина

— Чтобы можно было ухаживать за котиком!!! – восторженно закричала Луковка.

— Можно объединить, – сказал папа. – Мама, помнишь в нашем детстве были виртуальные питомцы, за которыми нужно было ухаживать?

— Да, конечно, я об этом помню. У меня был такой. Я растила лягушонка. Это было довольно интересно. За ним нужно было убирать, его нужно было кормить, с ним нужно было играть, – ответила мама. – Эта игрушка называлась тамагочи.

— У меня в телефоне будет свой виртуальный питомец?

— Мяу! – встрял в разговор Марсик.

— Ну вот и славно, – сказал папа. – Завтра начнем проектирование.

— А что это такое? – поинтересовалась Луковка.

— Завтра узнаешь. А теперь спать, – ответила мама.

На следующее утро дочь как можно раньше начала будить отца, чтобы побыстрее почувствовать себя в роли игродела.

— Вставай скорее, папочка! Вставай! Вставай! – трясла она Томатыча за плечо. Папа с трудом раскрыл глаза:

— Что случилось, доченька?

— Ты обещал мне проектирование! Я хочу сделать себе электронную версию Марсика.

— Зачем?


— Чтобы его кормить и играть с ним! Папа, ты обещал!!! А то Марсик со мной играть не хочет!

— А ты живого Марсика покормила?

— Нет.

— А как он голодный с тобой играть будет? Он хочет кушать. Иди покорми его, я сейчас встану. А еще пожарь мне и себе яишницу-глазунью. Покушаем и приступим.

— Хорошо, – ответила маленькая девочка и ураганчиком унеслась на кухню, напевая детскую песенку из мультфильма:



Сковородка - лучший друг.
Право, друга нет вернее,
Грею друга на огне я
И кладу на друга масла из маслёнки.
Два яйца над лучшим другом
Разбиваю друг за другом
И солю всё это солью из солонки.
Ах, глазунья, ты глазунья,
Твои глазки хороши,
Мы яичницу - глазунью,
Мы яичницу - глазунью
Полюбили от души!
Разговор со сковородкой
Был серьезный и короткий.
Мы глазунью одолели сообща.
До нее мы были слабы,
А теперь у нас хотя бы
Есть надежда продержаться до борща.

Луковка очень любила глазунью, и совсем не любила омлет. Она покормила своего серого котяру, пожарила под песенку яишницу, разложила на две тарелки и позвала папу. С яичницей разделились довольно быстро, потом благодарный Марсик уселся на

коленки девочки, и они вдвоем уставились на папу. Папа неторопливо поставил чайник и начал погружать свою дочь в особенности игровых проектов. Справедливости ради, стоит заметить, что Томатыч не был профессиональным игроделом, он по большей части занимался разработкой программ для промышленных объектов, а про разработку игр знал понемногу из разных источников.

— В центре внимания у нас будет наш кот. Для начала следует ознакомиться с его повадками...


— Папа, я все про него знаю, он любит корм, прыгать за мячиками-попрыгунчиками, охотиться на твой лазер и громко мяукать.

— Лука, доченька, это совсем не то. Есть такое понятие как ООП. Это парадигма, построенная на объектах, в нашем случае вся игра будет крутиться вокруг кота. Его действия должны быть последовательны, должны придерживаться некоего алгоритма.

— А что такое алгоритм и зачем он нужен?

— Алгоритм, если говорить по-простому, это последовательность действий, приводящая к определенному результату.

— А каким у нас должен быть результат?



— Ну давай вместе подумаем? Вот ты в роли игрока какой цели хочешь добиться в игре?

— Чтобы котик со мной играл, и мне было интересно.

— Тогда смотри. Назовем проект, допустим, «Хвостатый Марсианец». Далее у нас есть пользователь, он же игрок, и собственно кот или питомец.

— Но я хочу только кота.

— Родная моя, аппетит приходит во время еды. ты потом захочешь и собаку, и лягушку, и неведому зверушку. Все это будет потом. И так. Кот.

— Мяу, — сказал кот, вытянув лапки.

— Слова — это, безусловно, хорошо, но хорошая программа обязательно должна содержать документацию. Так что бери ручку и тетрадь и начинай записывать, — продолжил Томатыч. Затем он сделал не большую паузу, ожидая дочь, и только после того, как она буркнула: «Я готова.», продолжил: — Игровая система будет иметь клиент-серверную архитектуру. Это значит, что будет некий облачный шкаф в интернете, и морда приложения в твоём телефоне. Этот шкаф будет принимать запросы от разных мобильных телефонов,

адресовать их к базу данных и возвращать ответ обратно телефонам. Рисуи два прямоугольника и цилиндр.

— Папа, что такое цилиндр?

— У тебя сегодня математика есть?

— Да.

— Ну вот на уроке и узнаешь.

— Ну почему? — захныкала дочь.


— Потому что мы только слегка затронули тему проектирования, а уже нам понадобились и русский язык и математика, а именно геометрия. Нам понадобится многое изучить, особенно тебе, причем многое самостоятельно, с моей или маминой помощью. Ну, а некоторые вещи из школьной программы возможно стоит спросить у учителя, он сможет их объяснить гораздо понятнее меня.

— Ну, папа, ну скажи, ну скажи.

— Я не знаю, как это объяснить попроще, геометрическое тело, которое очень похоже на кастрюлю, банку кока-колы, палку, пенек, понимаешь?

— Не совсем.

— Давай сделаем так. То, что я не могу объяснить, ты спросишь в школе у учителя, а все остальное я попробую тебе объяснить.



Но, в общем, все будет выглядеть так, — и папа быстро нарисовал два прямоугольника и цилиндр в тетради девочки. — Вот этот цилиндр — это база данных. В ней мы будем хранить виды

животных, их породы, корма, занятия, список игр и все остальное. Вот этот прямоугольник — это сервер — часть программы, которая отвечает за взаимодействие клиентов-смартфонов игроков с базой данных и между собой.

— Между собой? А зачем это? — удивилась Луковка.

— Ну ты же наверняка захочешь делиться своим прогрессом со своими друзьями? Для этого нужно будет научить телефоны общаться друг с другом в рамках нашего «Хвостатого Марсианца». Серверную часть будет разрабатывать наша замечательная мама, а мы с тобой сосредоточимся на твоём смартфоне.


Время за разговорами и набросками в тетради пролетело незаметно, чуть позже к ним присоединилась Капустина, они увлеченно спорили, рисовали, писали. После обеда Луковка, увлеченная новым и интересным проектом, впервые за последние годы окрыленная отправилась в школу за новыми такими необходимыми знаниями. Впервые за долгое время ее глаза горели огнем

и жаждой новых знаний. Она знала, что сегодня вечером, сразу после приготовления уроков, она начнет делать первые наброски дизайна. Имбирь Лимонович, как настоящий профессионал в области обучения детей, конечно же удивился такому изменению вчерашней хулиганки, но уделил время на перемене, чтобы дать Луковке ответы на все ее вопросы, не касающиеся темы уроков. Все учителя всегда любят детей, тянущихся к новым знаниям.

Но не только с учителем обсуждала свои планы девочка, она конечно же поделилась своей новой интересной жизнью игродела с подругами и друзьями в классе, и они выразили желание ей в этом помочь.

Дни сменялись ночами, увлеченные дети рисовали своих питомцев в разных ракурсах, фотографировали, снимали на видео для создания анимаций и делились в мессенджерах с Луковкой, а она присылала их папе.

Томатыч каждый день после основной работы запускал среду разработки и добавлял все новые ассеты в папку с игрой, а затем начинал дополнять блок-схему, строить разные диаграммы. Идея обростала подробностями с каждым днем. У команды уже были наброски головоломок, варианты работы питомца для получения игровой валюты, которая потребуется для приобретения корма питомцу. За месяц дети стали лучше рисовать,



грамотнее писать, быстрее считать четырех и семизначные числа, подтянули окружающий мир.

И вот в один прекрасный день Томатыч сказал дочери:

— Наш проект готов, теперь пора приступать к написанию кода. Пора научить наших котиков есть, пить, играть, работать и отдыхать. Пора оживлять наши картинки.

— УРААААА!!! — закричала довольная дочь. — А как писать код? Это сложно?

— Ну, как говорил Альберт Эйнштейн, все относительно. Сразу оживить кота не получится, сначала надо научиться работать со строки и выучить основы языка программирования. А это значит, что пора уделить внимание и английскому языку.

— Я НЕНАВИЖУ АНГЛИЙСКИЙ!!! — закричала Луковка. — Я его не понимаю, его невозможно выучить!!! Папа, ты надо мной издеваешься?

— Нет, конечно, я над тобой не издеваюсь. Но, увы, это необходимо. Вы с ребятами целый месяц работали, чтобы потом сложить лапки? Чтобы все это было зря?

— Нет, будем учить. — понуро и твёрдо ответила девочка.

— Да не грусти ты так, это тоже будет очень интересно. Вот увидишь. А когда мы начнем оживлять дизайн приложения, ты будешь просто счастлива!

И папа с дочкой начали долгий путь игродела, они просмотрели разные видео про игровые движки, про архитектуру компьютеров и смартфонов, о том, как компьютер понимает команды. От объёма новых знаний у дочери кружилась голова, каждый день она чувствовала себя усталой, но в то же самое время понимала, что сегодня она еще на шаг приблизилась к результату, но этот результат маячил на горизонте.

День за днем, шаг за шагом «Хвостатый Марсианец» близился к завершению.

И вот в один прекрасный день прототип игры был наконец готов. APK-файл был загружен на телефон Луковки, и она наконец его запустила. Восторгу девочки не было предела. Это была победа! Сегодня наконец она сможет поделиться своей игрой с другом Картошкой, подругой Морковкой, и они вместе будут ее тестить. За несколько месяцев дети успели побывать и дизайнерами, и архитекторами программного обеспечения, и разработчиками, а теперь вот еще и тестировщиками.

В школе Картошка и Морковка установили себе Марсианца из пересланного Луковкой APK-файла и запустили игру.

Каждый выбрал себе своего питомца и попытался покормить тестовой пиццей. Питомец съел корм, а сытости при этом не прибавилось. Они снова и снова пытались покормить своих виртуальных друзей кормом, но друзья оставались голодными.

— Это провал! – вздохнул Картошка.

— Это фиаско, братан, – погрустнела Морковка.

— Все было зря, – сокрушалась Луковка. Но в это самое время проходивший мимо Имбирь Лимонович заметил, что ребята грустят. Он подошёл к ним и спросил:

— Морковка, Картошка, Луковка, что случилось? Почему вы грустные такие?

— Игра не работает, мы над ней так долго трудились, а все зря! – хором вздохнули ученики.

— Ничего не зря, – парировал Имбирь Лимонович. – Во-первых, вы многому научились. А во-вторых, у вас просто маленький баг, и вы обязательно его сможете исправить, и тогда все будет работать хорошо. Сейчас давайте изучим новую тему по окружающему миру, а вечером после уроков, я думаю, Томатыч поможет вам исправить этот баг.

Детки согласились с учителем и пошли учиться.

Вечером Луковка рассказала о своей проблеме папе, и Томатыч сказал, что настало время ознакомиться с новым инструментом разработчика трассировкой вызовов функций. Мама, папа и дочь запустили отладку приложения и быстро обнаружили, что забыли изменять значение переменной сытости питомца при поедании корма. Они исправили эту ошибку, и наконец хвостатый Марсианец наелся и светился улыбкой Чеширского кота. Работа над проектом была завершена. Все участники были довольны результатом. Дружной команде никакие сложности не страшны!

