

Systemy Zarządzania

Bogactwo opcji, nowe podejście do zarządzania zbiorami danych!

Zarządzanie - PodrecznikiJesienna Promocja Podręczników !
Ekspresowa Realizacja Zamówień 24hSzukaj : OK

STUDENT

NAUCZYCIEL

NAUKOWIEC

AUTOR

KSIĘGARNIA

Mp3

Zawartość

Strona główna

Biuletyny

Katalog pozycji

Twórczy nauczyciel

O nas

Czytaj on-line

Fundacje i sto....

Słowniki

Serwis Informacyjny

Nowości wydawnicze

Ogłoszenia

Poleć znajomemu

Forum

Ostatnio na Forum

- « Zła treść lub numer ...
- « Dziecko upośledzone ...
- « Publikacje
- « Aktywność czytelnicz...
- « Twórczy nauczyciel- ...
- « materiały
- « Nazwa użytkownika w ...

Serwis Informacyjny

- « Dolinie Rospudy groż...
- « 50. rocznica "polski...
- « Oryginalne polsko-kr...
- « Kraków - mocny ośrod...
- « Komunikatory interne...
- « Światowy Dzień Osteo...
- « Nowoczesne laborator...
- « Jubileusz torunskieg...
- « Polska siatka ratuje...
- « FNP nagradza profeso...

Informacje - szczegóły« **Dodaj Informację**

Archeologia (133) | Astronomia (84) | Biologia (54) | Biotechnologia (10) | Chemia (16) | Ciekawostki (396) | Ekologia (100) | Ekonomia i Biznes (84) | Etnologia (7) | Filozofia (13) | Fizyka (17) | Fundusze, granty, stypendia (8) | Genetyka (19) | Geografia (18) | Geologia (19) | Gimnazjum (4) | Historia (155) | Historia sztuki (22) | Imprezy kulturalne (12) | Informatyka (73) | Inne (213) | Językoznawstwo i filologie (35) | Konferencje i imprezy naukowe (121) | Konkursy (38) | Kształcenie zintegrowane (3) | Liceum / Technikum (45) | Literatura (4) | Ludzie nauki (17) | Matematyka (6) | Medycyna (230) | Muzyka (4) | Paleontologia (10) | Prawo (28) | Przyroda (121) | Psychologia (46) | Socjologia (56) | Sport (2) | Studia wyższe (69) | Szkoła podstawowa IV-VI (4) | Świat (500) | Targi (3) | Technika i technologie (127) | Uczelnie wyższe (157) | Wszystkie etapy szkolne (36) | Wychowanie przedszkolne (2) | Z życia szkoły (5) | Żywnienie (23)

Jeszcze nigdy programowanie nie było tak proste

2006-10-18 11:04:21

Wiedza i pasja, chęć doskonalenia się i tworzenia czegoś nowego. Między innymi te zalety charakteryzują studenta Wyższej Szkoły Informatyki Stosowanej i Zarządzania WIT w Warszawie – Konrada Szymańskiego. Ten młody człowiek stworzył Koszdek'a - model obiektowego silnika graficznego, który ułatwia programowanie i sprawia, że staje się ono dużo przyjemniejsze.

Koszdek to prosty silnik multimedialny napisany w języku C++ i oparty na bibliotece SDL. Projekt ułatwia tworzenie programów z wykorzystaniem elementów multimedialnych (dźwięk, obraz, obsługa klawiatury i myszki), np. gier. Koszdek jest więc swoistego rodzaju pomostem pomiędzy specjalistycznymi bibliotekami a programistą, ułatwiającym i przyspieszającym pracę projektanta oraz pomagającym mu wejść w świat tworzenia bardziej złożonych programów.

Jak narodził się pomysł Koszdek'a?

Nauka programowania bywa często dla wielu studentów żmudna i męcząca. O wiele ciekawsza staje się ona wówczas, kiedy na bieżąco widać efekty pracy. Z tego właśnie powodu zrodził się pomysł Koszdek'a. „W mojej grupie programowanie nie porywało studentów. Nie dziwię się, bo ile czasu można spędzać patrząc na prawie niezmienną konsolę. O wiele łatwiej jest uczyć się programowania, gdy na bieżąco widać jakieś efekty. Wiele osób chciałoby od razu projektować gry i wyświetlać barwną grafikę. Postanowiłem im to ułatwić i napisałem Koszdek'a.” – mówi Konrad.

Konrad nie prowadzi statystyk dotyczących ilości osób używających Koszdek'a. Wiadomo jednak, że wśród jego kolegów z uczelni silnik cieszy się dużym zainteresowaniem, a studenci WIT często z niego korzystają w swoich projektach.

Na czym polega wyjątkowość Koszdeka?

Koszdek nie jest z pewnością jedynym tego typu projektem. Posiada on jednak kilka znaczących zalet, które przemawiają za jego wyjątkowością. Zaliczyć można do nich łatwość obsługi programu oraz dokumentację napisaną w języku polskim. Dodatkowo wszystko jest w jednym miejscu - grafika, dźwięk, obsługa klawiatury i myszy, timery, skalowanie grafiki, obsługa czcionek itp. „Zazwyczaj trzeba tego szukać po różnych bibliotekach, które są mniej lub bardziej aktualne. Z własnego doświadczenia, wiem jak bardzo jest to zniechęcające. Koszdek eliminuje te trudności, a jeśli czegoś nam brakuje, zawsze możemy to dodać, bo jest to projekt otwarty, dostępny ze źródłami” – podkreśla twórca projektu – Konrad Szymański.

Koszyk jest pusty**Wpisz pobrany kod dostępu:**

OK

Zaloguj się:

adres e-mail:

hasło:

OK

« **Zarejestruj się****Polecamy:**

Statystyki

Liczba odwiedzin : **815483**
Liczba pozycji : **714**
Liczba autorów : **268**

Koszdek i co dalej?

Autor Koszdek'a nie zamierza spocząć na laurach, ale stara się nadal rozwijać swój projekt. W pierwszej kolejności Konrad planuje uprościć obsługę grafiki 3D oraz poprawić dźwięk.

Konrad samodzielnie stworzył Koszdek'a. Jednak w jego upowszechnieniu na uczelni pomógł mu ćwiczeniowiec - Krzysztof Sęp. Młody programista bardzo go ceni i podkreśla - „Pan Krzysztof zawsze wszystkich wspiera i dba o swoich wychowanków. Dzięki niemu wystartowało niedawno koło naukowe dotyczące programowania gier, gdzie studenci mogą doskonalić i rozwijać swoje umiejętności, między innymi przy pomocy Koszdek'a.”

Jak skorzystać z Koszdek'a?

Z projektu Konrada skorzystać mogą wszyscy. Znajduje się on na ogólnodostępnej stronie <http://info.wsisiz.edu.pl/~szybank0>. Oprócz Koszdek'a znaleźć można na niej także ciekawe artykuły i wskazówki autora, choćby na temat programowania.

Wiedza i pasja, chęć doskonalenia się i tworzenia czegoś nowego – te zalety charakteryzują wielu polskich studentów – studentów, którzy jak Konrad Szymański z WSISIZ WIT nie siedzą z założonymi rękami i nie czekają biernie na sukces, ale sami po niego sięgają.

Konrad Szymański, 21 lat

Absolwent 86 Liceum Ogólnokształcącego imienia Batalionu Zośki w Warszawie. Obecnie student Wyższej Szkoły Informatyki Stosowanej i Zarządzania WIT na Wydziale Informatyki – specjalizacja: Inżyniera Oprogramowania.

Dobrze zna się na programowaniu w C/C++/Java/C#. Wykonał kilka projektów, m.in. wykrywanie ruchu na podstawie przechwytywanego obrazu z kamery internetowej, silnik multimedialny do zastosowań grafiki 2D ze wsparciem dla OpenGL, wizytownik w technologii Java.

Współuczestniczył w projekcie Unii Europejskiej Transcat oraz przy kilku innych drobniejszych projektach. Oprócz programowania zajmuje go sztuczna inteligencja, algorytmika, robotyka, a także literatura fantasty i psychologia.

W sieci ukrywa się pod pseudonimem Kosz85.

Urszula Okulska-Deblessem

e: Deblessem@wit.edu.pl

Jeżeli nie znalazłeś tego czego szukasz skorzystaj z poniższej wyszukiwarki.

Reklamy Google



Web www.eduskrypt.pl

		BOSCH TKA 8SL 1 dostępny w 16 sklepach od 540,00 -PLN do 619,00 -PLN	Porównywarka cen <input type="button" value="SZUKAJ"/> AGD
--	--	--	---

Reklamy Goooooogole

Porównanie kredytów

porównajcie Państwo bezpłatnie kredyty 30 banków www.forium.pl

www.topjobs.pl

Oferty pracy
Zarejestruj się!
www.topjobs.pl

schudnij 8 kg w 30 dni

potwierdzona skuteczność ,
szybkie efekty ,
bez wyrzeczeń
www.thermacuts.pl

Serwer WWW i domena

Perfekcyjny Hosting z PHP5 i MySQL Darmowy kreator witryn, domena 5 zł
www.amm-hosting.pl