

BEZPŁATNIE!

Witaj, jest poniedziałek, 4 grudnia 2006

Aktualny numer

Edukacja

eMarketing

Etyka

Felietony

Internet

Kariera

Prawo

Recenzje książek

Robotyka

ROI/TCO

Rozmaitości

Sieci

Trendy

Zarządzanie wiedzą

Z kraju

Kącik PTI

Pro Dialog

Konkursy i nagrody

Kalendarz wydarzeń

Archiwum

Rozmaitości

7 (47) (listopad 2006)

Jeszcze nigdy programowanie nie było tak proste

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 się 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.

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 doskonalить 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

Obecnie Gazetę-IT prenumeruje

004353

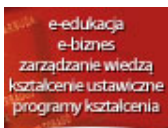
osób

Bezpłatna
prenumerata



zobacz statystykę
oglądalności

pracuj.pl



e-mentor

IT-Consulting

30% B2BPOLSKA



epr

Portal Pomocy Potrzebującym



ogólnodostępnej stronie <http://info.wsisiz.edu.pl/~szymank0>. Oprócz Koszdek'a znaleźć można na niej także ciekawe artykuły i wskazówki autora, choćby na temat programowania.



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.

[Wyślij do przyjaciela](#) |

[wróć](#)

Wydawnictwo Helion



Promocja dnia!

Cena: ~~48.30~~ 69.00

[Dodaj do koszyka](#)



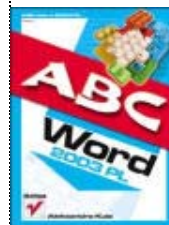
Cena: 34.90 zł

[Dodaj do koszyka](#)



Cena: 34.90 zł

[Dodaj do koszyka](#)



Cena: 18.00 zł

[Dodaj do koszyka](#)



