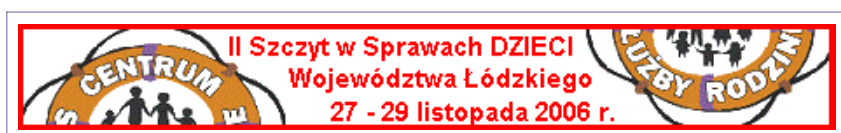




REKLAMA


 Szukaj

[Strona główna](#)[Recenzje](#)[Wiadomości](#)

Jeszcze nigdy programowanie nie było tak proste

[Zapowiedzi](#)

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.

[Recenzje](#)[Gorący temat](#)[Felieton](#)[Publikacje](#)[Ekspertyzy](#)[Klinika](#)[Ogłoszenia](#)[Archiwum](#)

Foto: Konrad Szymański

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.

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 wszystkim 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/~szymank0> 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.

Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania WIT

Uczelnia powstała w 1996 roku z inicjatywy Władz Polskiej Akademii Nauk.

W bieżącym roku WSISiZ WIT zainicjowała ponownie drugą edycję ogólnopolskiego konkursu wiedzy informatycznej – „ Pierwszy Hacker Rzeczypospolitej”.

W kwietniu 2005 roku Uczelnia, jako jedna z pierwszych w kraju, wprowadziła bezprzewodowy Internet. W 24 laboratoriach, jakie oddaje do użytku przyszłym informatykom, znajduje się 550 komputerów. Każde laboratorium jest podłączone do sieci lokalnej oraz Internetu. WSISiZ WIT dysponuje dziewięcioma niezależnymi łączami do Internetu, których łączna przepustowość wynosi ponad 100 Mb/s. Jest to jedno z najszybszych łączy uczelnianych w Polsce. Co więcej, sieć komputerowa obsługiwana jest przez 36 serwerów o łącznej pojemności dysków 10 TB, a serwer FTP jest dwudziesty co do wielkości w Polsce.

Joanna Józefiak

Heureka

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.

Data publikacji: 2006-11-06

Komentarze: 0 :: Zobacz komentarze (Dodaj swój komentarz)