

# Спутниковые информационные системы и базы данных



# Transit

**Transit** - первая в мире спутниковая система навигации, также она использовалась как навигационная система надводных судов флота, а также для гидрографических и геодезических исследований.

К настоящему времени система используется лишь для проведения исследований ионосферы.

С помощью спутников  
обеспечивается широкий  
спектр услуг.



Одно из основных направлений работы компании – разработка и производство спутников, обеспечивающих теле- и радиовещание, телевидение, доступ к сети Интернет, видеоконференц-связь, подвижную президентскую и правительственную связь.



```
gameshit = "save_p++";
gameepisode = "save_p++";
ammap = "save_p++";
playngamehit = "save_p++";

// get the times
c = "save_p++";
leveltime = (a<<16) + (b<<8) + c;

// do not let the console
UnArchiveLayers();
UnArchiveWorld();
UnArchiveEntities();
UnArchiveItems();

if ("save_p" != 0x1d)
    Error ("Bad savegame");
Z_Free (savebuffer);

// draw the pattern into the back screen

// This was quite messy with SPECIAL and commented parts
// S_SGUNT0,0,1 (A_NULL),S_SGUN0,0,0) // S_SGUN0
// S_SGUNT1,1,5 (A_NULL),S_SGUN1,0,0) // S_SGUN3
// S_SGUNT2,2,5 (A_NULL),S_SGUN5,0,0) // S_SGUN4
// S_SGUNT3,3,5 (A_NULL),S_SGUN7,0,0) // S_SGUN5
// S_SGUNT4,4,5 (A_NULL),S_SGUN7,0,0) // S_SGUN6
// S_SHTG,1,5 (A_NULL),S_SGUN8,0,0) // S_SGUN7
// S_SHTG,0,0, (A_NULL),S_SGUN9,0,0) // S_SGUN8
// S_SHTG,0,0, (A_NULL),S_SGUN9,0,0) // S_SGUN9
// S_SHTG,2,0, (A_NULL),S_SGUNFLASH2,0,0) // S_SGUNFLASH1
// S_SHTG,2,0, (A_NULL),S_SGUNFLASH2,0,0) // S_SGUNFLASH2
// S_SHT2,0,1, (A_WeaponReady),S_DSGUN,0,0) // S_DSGUN
// S_SHT2,0,1, (A_Lower),S_DSGUNDOWN,0,0) // S_DSGUNDOWN
// S_SHT2,0,1, (A_Raise),S_DSGUNUP,0,0) // S_DSGUNUP
// S_SHT2,0,3, (A_NULL),S_DSGUN2,0,0) // S_DSGUN1
// S_SHT2,0,7, (A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0) // S_DSGUN2
// S_SHT2,1,7, (A_NULL),S_DSGUN4,0,0) // S_DSGUN3
// S_SHT2,2,2, (A_WeaponReady),S_DSGUN5,0,0) // S_DSGUN4
// S_SHT2,3,3, (A_WeaponReady),S_DSGUN6,0,0) // S_DSGUN5
// S_SHT2,4,7, (A_NULL),S_DSGUN7,0,0) // S_DSGUN6
// S_SHT2,5,7, (A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0) // S_DSGUN7
// S_SHT2,6,7, (A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0) // S_DSGUN8
// S_SHT2,6,7, (A_LoadShotgun2),S_DSGUN10,0,0) // S_DSGUN9
// S_SHT2,0,5, (A_ReFire),S_DSGUN,0,0) // S_DSGUN10
// S_SHT2,1,7, (A_NULL),S_DSNR2,0,0) // S_DSNR1
// S_SHT2,0,3, (A_NULL),S_DSGUNDOWN,0,0) // S_DSNR2
// S_SHT2,32776,5, (A_Light1),S_DSGUNFLASH2,0,0) // S_DSGUNFLASH2
// S_SHT2,32777,4, (A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0) // S_DSGUNFLASH2
// S_CHGG,0,1, (A_WeaponReady),S_CHAIN,0,0) // S_CHAIN
// S_CHGG,0,1, (A_Lower),S_CHAINDOWN,0,0) // S_CHAINDOWN
// S_CHGG,0,1, (A_Raise),S_CHAINUP,0,0) // S_CHAINUP
// S_CHGG,0,4, (A_FireCGun),S_CHAIN2,0,0) // S_CHAIN1
// S_CHGG,1,4, (A_FireCGun),S_CHAIN3,0,0) // S_CHAIN2
// S_CHGG,1,0, (A_ReFire),S_CHAIN,0,0) // S_CHAIN3
// S_CHGF,32768,5, (A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0) // S_CHAINFLASH1
// S_CHGF,32769,5, (A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0) // S_CHAINFLASH2
// S_MISG,0,1, (A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0) // S_MISSILE
// S_MISG,0,1, (A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0) // S_MISSILEDOWN
// S_MISG,0,1, (A_Raise),S_MISSILEUP,0,0) // S_MISSILEUP
// S_MISG,1,8, (A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0) // S_MISSILE1
// S_MISG,1,12, (A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0) // S_MISSILE2
// S_MISG,1,0, (A_ReFire),S_MISSILE,0,0) // S_MISSILE3
// S_MISF,32768,3, (A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0) // S_MISSILEFLASH2
// S_MISF,32769,4, (A_NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0) // S_MISSILEFLASH3
// S_MISF,32770,4, (A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0) // S_MISSILEFLASH4
// S_MISF,32771,4, (A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0) // S_MISSILEFLASH4
// S_SAWG,2,4, (A_WeaponReady),S_SAW,0,0) // S_SAW
// S_SAWG,3,4, (A_WeaponReady),S_SAW,0,0) // S_SAWB
// S_SAWG,2,1, (A_Lower),S_SAWDOWN,0,0) // S_SAWDOWN
// S_SAWG,2,1, (A_Raise),S_SAWUP,0,0) // S_SAWUP
// S_SAWG,0,4, (A_Saw),S_SAW2,0,0) // S_SAW1
// S_SAWG,1,4, (A_Saw),S_SAW3,0,0) // S_SAW2
// S_SAWG,1,0, (A_ReFire),S_SAW,0,0) // S_SAW3
// S_PLSS,0,1, (A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0) // S_PLASMA
// S_PLSS,0,1, (A_Lower),S_PLASMA,0,0) // S_PLASMA
// S_PLSS,0,1, (A_Raise),S_PLASMAUP,0,0) // S_PLASMAUP
// S_PLSS,0,3, (A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0) // S_PLASMA1
// S_PLSS,1,20, (A_ReFire),S_PLASMA,0,0) // S_PLASMA2
// S_PLSF,32768,4, (A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0) // S_PLASMAFLASH1
// S_PLSF,32769,4, (A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0) // S_PLASMAFLASH2
// S_BFG,0,1, (A_WeaponReady),S_BFG,0,0) // S_BFG
// S_BFG,0,1, (A_Lower),S_BFGDOWN,0,0) // S_BFGDOWN
// S_BFG,0,1, (A_Raise),S_BFGUP,0,0) // S_BFGUP
```

# ГЛОНАСС

С 1982 г. по заказу Министерства Обороны РФ на НПО ПМ создана и запущена в работу Единая космическая навигационная система ГЛОНАСС.

Сейчас фирма является ведущим российским разработчиком и производителем спутников связи, телевидения, навигации и геодезии.

# Применение систем навигации

- Геодезия: с помощью систем навигации определяются точные координаты точек
- Навигация: с применением систем навигации осуществляется как морская, так и дорожная навигация
- Спутниковый мониторинг транспорта: с помощью систем навигации ведётся мониторинг за положением, скоростью автомобилей, контроль за их движением

- Сотовая связь: первые мобильные телефоны с GPS появились в 90-х годах. В некоторых странах (например, США) это используется для оперативного определения местонахождения человека, звонящего 911. В России в 2010 году начата реализация аналогичного проекта — Эра-ГЛОНАСС.
- Тектоника, тектоника плит: с помощью систем навигации ведутся наблюдения движений и колебаний плит
- Активный отдых: существуют различные игры, где применяются системы навигации, например, Геокэшинг и др.
- Геотегинг: информация, например фотографии «привязываются» к координатам благодаря встроенным или внешним GPS-приёмникам

# ССЫЛКИ:

- <http://newslab.ru/>
- <https://www.iss-reshetnev.ru/>
- <http://glonass-forum.ru/>
- <https://www.youtube.com>