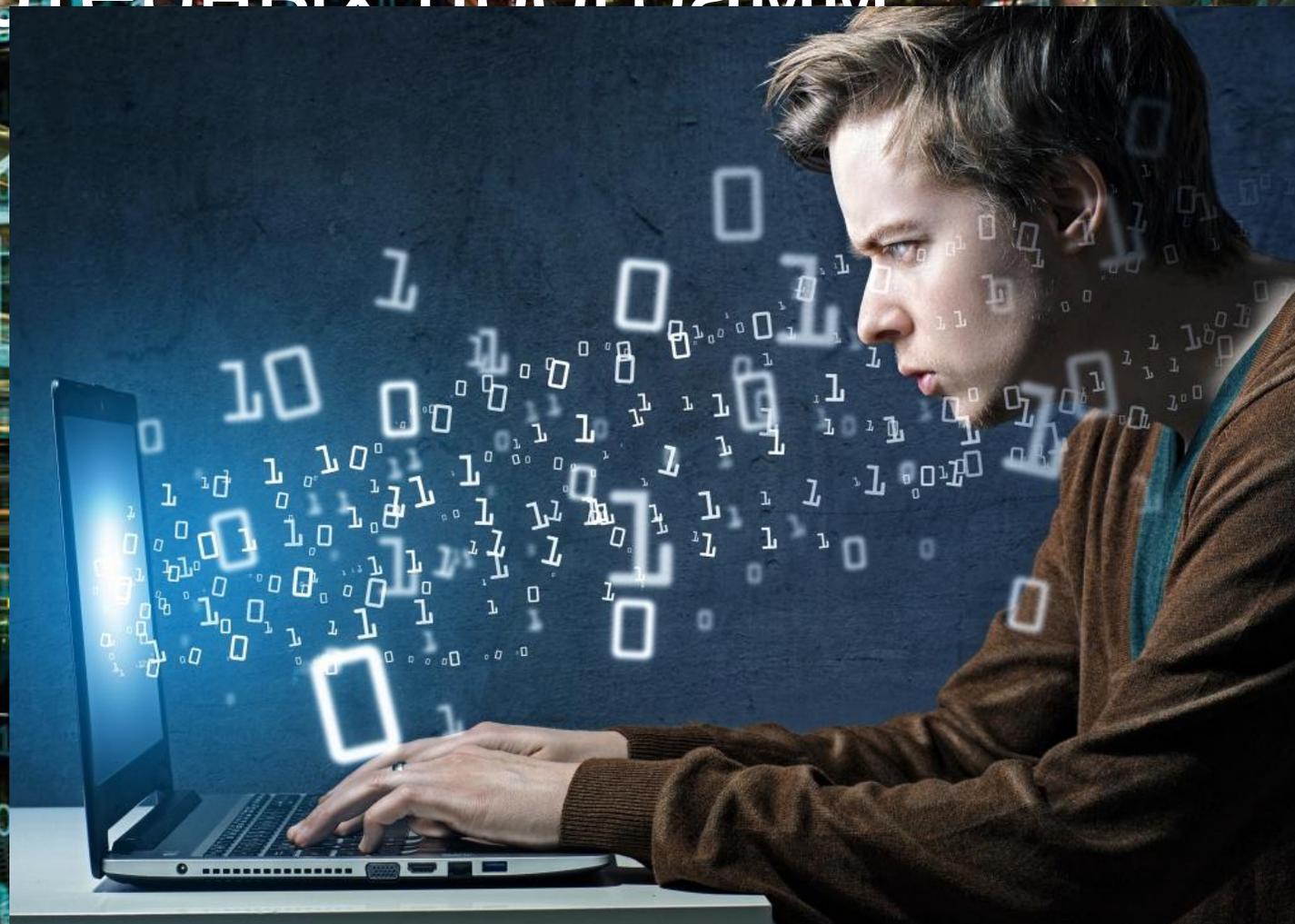


Программирование

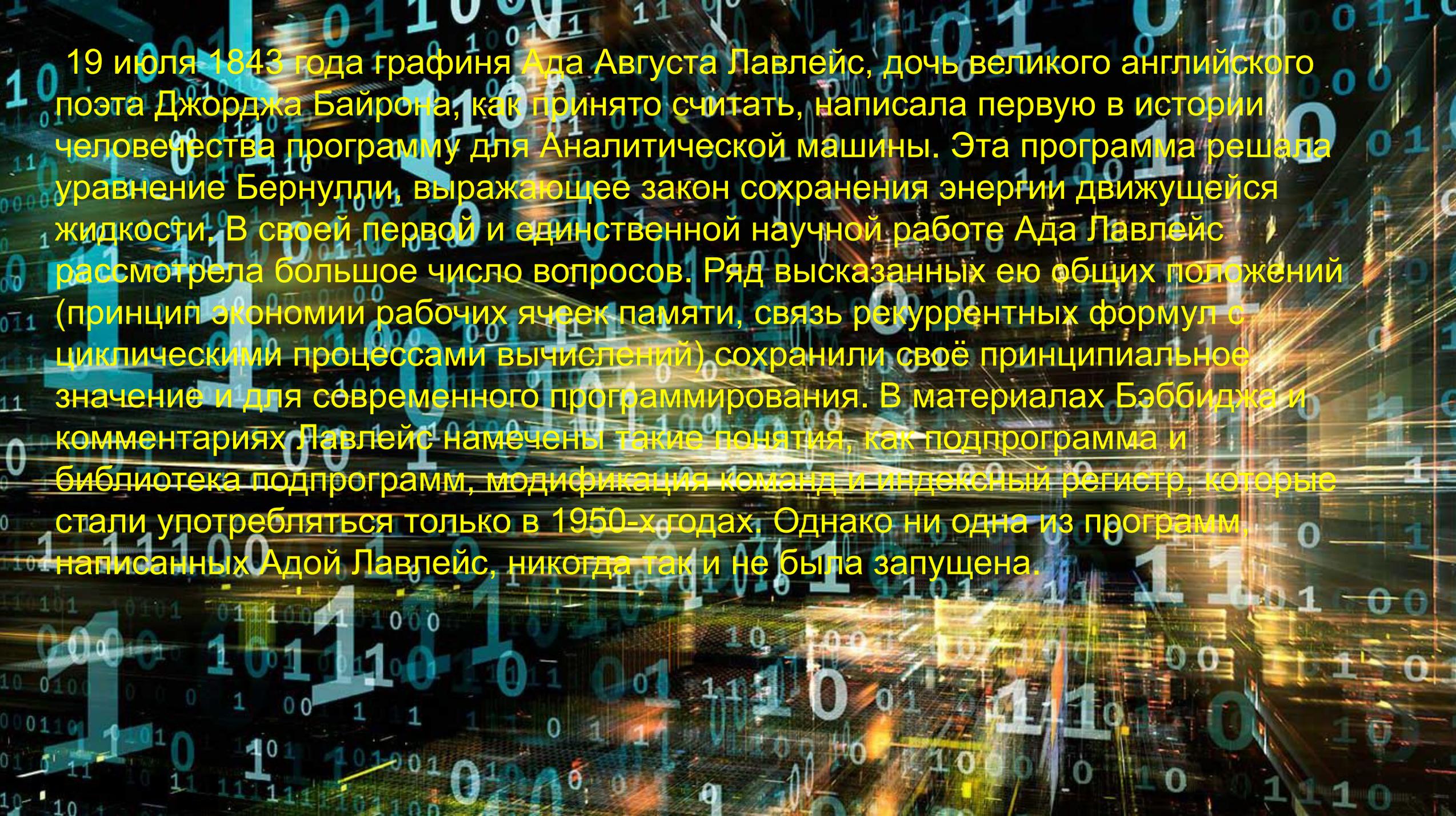
*Подготовил:
Ученик 8-В класса
МБОУ "СОШ №8"
Фандеев Артем*

Программирование — процесс создания компьютерных программ



• Часто первым программируемым устройством принято считать жаккардовый ткацкий станок, построенный в 1804 году Жозефом Мари Жаккардом, который произвёл революцию в ткацкой промышленности, предоставив возможность программировать узоры на тканях при помощи перфокарт.





19 июля 1843 года графиня Ада Августа Лавлейс, дочь великого английского поэта Джорджа Байрона, как принято считать, написала первую в истории человечества программу для Аналитической машины. Эта программа решала уравнение Бернулли, выражающее закон сохранения энергии движущейся жидкости. В своей первой и единственной научной работе Ада Лавлейс рассмотрела большое число вопросов. Ряд высказанных ею общих положений (принцип экономии рабочих ячеек памяти, связь рекуррентных формул с циклическими процессами вычислений) сохранили своё принципиальное значение и для современного программирования. В материалах Бэббиджа и комментариях Лавлейс намечены такие понятия, как подпрограмма и библиотека подпрограмм, модификация команд и индексный регистр, которые стали употребляться только в 1950-х годах. Однако ни одна из программ, написанных Адой Лавлейс, никогда так и не была запущена.

Языки Программирования

• Большая часть работы программистов связана с написанием исходного кода, тестированием и отладкой программ на одном из языков программирования. Исходные тексты и исполняемые файлы программ являются объектами авторского права и являются интеллектуальной собственностью их авторов и правообладателей:

- JavaScript;

- Java;

- Python;

- Ruby;

- PHP;

- C++;

- C#;

- И т.д.

Где Применяется Программирование

- Сейчас существует практически любой софт, для любых целей. Есть множество программ для офисной работы, для создания сайтов, для работы с графикой, видео и звуком. Поэтому пользователь компьютера всё реже сталкивается с необходимостью вообще уметь программировать, чтобы сделать "что-то свое", ибо всё уже есть. Сравните с прошлым веком: в то время многие пользователи компьютера более или менее разбирались в программировании, поскольку программ для первых компьютеров было не так много, и приходилось писать эти программы самим.

И тем не менее, программирование необходимо в любое время и для разных целей. Это нужно и при создании сайтов, и в организации работы офиса, и еще много когда и где. **Основное место где используется программирование это создание игр/программ/сайтов.**

Почему я выбрал эту профессию

- В наше время развивается много машин, роботов, технологию значительно растут вверх, интернет является главной частицей нашей жизни.

Поэтому в мире нужно все больше людей которые смогут управлять этими машинами, роботами, и интернетом. И каждую вещь надо программировать, создавать программы для остальных пользователей интернета .и компьютера.

В данное время я хожу в “**малую академию наук**” на кружок по программированию и изучаю язык с#.

Ниже я могу показать скрины написанных мной программ:

Эта программа работает так: мы записываем текст, и добавляем его в массив list, после чего можем так сделать несколько раз и вывести все на экран. Что-то типа базы данных.



Калькулятор



ДВОИЧНЫЙ МАССИВ

Эта программа выводит случайные числа, и мы выбираем границу этих чисел от 0 – 2 случайные числа 0,1.

А также выбираем количество чисел в ширину и длину.

Двумерный Массив

ВВЕДИТЕ РАЗМЕР M
34

ВВЕДИТЕ РАЗМЕР N
25

ВВЕДИТЕ ГРАНИЦУ ЧИСЕЛ
0

2

ВЫВЕСТИ

CLEAN РАЗМЕР

CLEAN ТЕКСТ

CLEAN ГРАНИЦА

CLEAN

```
0100000011100111011010011
0110010001000010100110110
1111010000100011011000000
1101100111100010110001000
0010110110101001001000110
1111101110101010100010001
1010001010000110100001011
000110011000001011111001
0001000011100011101110111
0101110011011001011001000
0000110100000111001001111
10010101111101101011110
```

Двумерный Массив

ВВЕДИТЕ РАЗМЕР M

ВВЕДИТЕ РАЗМЕР N

ВВЕДИТЕ ГРАНИЦУ ЧИСЕЛ

ВЫВЕСТИ

CLEAN РАЗМЕР

CLEAN ТЕКСТ

CLEAN ГРАНИЦА

CLEAN