

*Презентация на тему:
«Выдающиеся личности в истории ВТ»*

*Работу составил :
студент КСПГУТИ
группы 2ПКС-11
Ключко М.Д.*

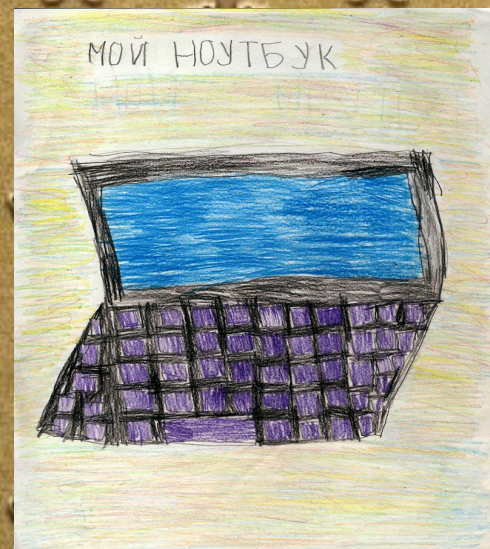
Вступление:

В нашей жизни мы привыкли учиться, работать и развлекаться, постоянно перемещаясь на новые места, стараясь избавиться от хвоста прошлого.

Такой подход к жизни совершенно естественен, но не стоит забывать о людях, чьи труды в различных сферах дали свои плоды, благодаря которым наша жизнь имеет столь, относительно, беззаботный оттенок.

Принадлежность народу.

Трудно удержаться, делая что-то важное, от того, чтобы поделиться этим с окружающими. Сначала, будучи детьми, мы показываем свои рисунки родным, ожидая получить положительную оценку своих творческих трудов, а к взрослому возрасту это превращается в хобби, работу или обязанность, но кто сказал, что при всем при этом потуги человека к прогрессу не могут оставаться творчеством?



Они были нужны в свое время.

О таких людях, способных разглядеть в своей работе хобби, развлечение или истинную цель пойдет сегодня речь, они отдали многое и пожертвовали временем, что бы сэкономить его всему человечеству, совершая прогресс своими руками и головой.





Откровение.

Тема презентации очень скучная, потому что история не интересна ни одному уважающему себя адекватному человеку, а тем более, история людей, пусть даже, относящихся не косвенно к нашей специальности. Поэтому придумать, из чего будут состоять over куча слайдов на эту тему гораздо проблематичнее, чем казалось изначально.



Блез Паскаль.

Блез Паска́ль - французский математик, механик, физик, литератор и философ.

Классик французской литературы, основатель математического анализа, теории вероятностей и проективной геометрии, создатель первых образцов счётной техники, автор основного закона гидростатики.

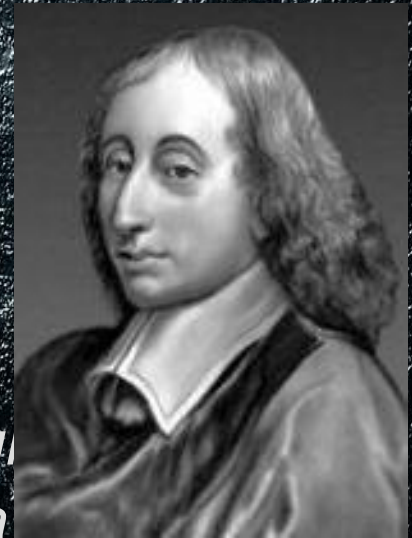


Паскаль родился в городе Клермон-Ферран в семье председателя налогового управления Этьена Паскаля и Антуанетты Бегон, дочери сенешаля Оверни.

Блез рос одарённым ребёнком. Его отец Этьен самостоятельно занимался образованием мальчика. Этьен и сам неплохо разбирался в математике — дружил с Мерсенном и Дезаргом, открыл и исследовал неизвестную ранее алгебраическую кривую, с тех пор получившую название «улитка Паскаля», входил в комиссию по определению долготы, созданную Ришельё.



Труды Паскаля, содержащие изложенный в геометрической форме интегральный метод решения ряда задач на вычисление площадей фигур, объёмов и площадей поверхностей тел, а также других задач, связанных с циклоидой, явились существенным развитием анализа бесконечно малых. Теорема о характеристическом треугольнике послужила одним из источников для создания Г. Лейбницем дифференциального и интегрального исчисления.



19 августа 1662 года после мучительной продолжительной болезни Блез Паскаль скончался.

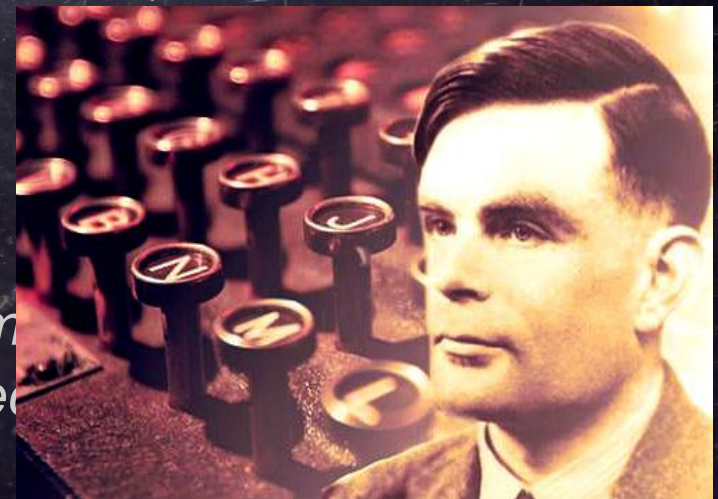
Алан Тьюринг.

*Алан Мэ́тисон Тью́ринг — английский математик, логик, криптограф, оказавший существенное влияние на развитие информатики. Научные труды А. Тьюринга —
Общепризнанный вклад в основания информатики.*



Алан Тьюринг и родился 23 июня 1912 года. У него был старший брат Джон. Государственная служба Юлиуса Тьюринга продолжалась и родителям Алана приходилось часто путешествовать между Гастингсом и Индией, оставляя двоих своих сыновей на попечение отставной армейской пары. Признаки гениальности проявлялись у Тьюринга с раннего детства.

Предложенная им в 1936 году абстрактная вычислительная «Машина Тьюринга», которую можно считать моделью компьютера общего назначения, позволила формализовать понятие алгоритма и до сих пор используется во множестве теоретических и практических исследований.



Во время Второй мировой войны Алан Тьюринг работал в Правительственной школе кодов и шифров, располагавшейся в Блетчли-парке, где была сосредоточена работа по взлому шифров и кодов стран оси. Он возглавлял группу Hut 8, ответственную за криптоанализ сообщений военно-морского флота Германии. Тьюринг разработал ряд методов взлома, в том числе теоретическую базу для Bombe — машины, использованной для взлома немецкого шифратора Enigma.

После войны Тьюринг работал в Национальной физической лаборатории, где по его проекту был реализован первый в мире компьютер с хранимой в памяти программой — ACE. В 1948 учёный присоединился к вычислительной лаборатории Макса Ньюмана в Университете Манчестера, где ассистировал при создании Манчестерских Компьютеров, а позднее заинтересовался математической биологией.

В 1952 году Алан Тьюринг был признан виновным по обвинениям в совершении «грубой непристойности» в соответствии с «поправкой Лабушера», согласно которой преследовали гомосексуальных мужчин. Тьюрингу был предоставлен выбор между принудительной гормональной терапией, призванной подавить либидо, или тюремным заключением. Учёный выбрал первое. Алан Тьюринг умер в 1954 году от отравления цианидом. Следствие установило, что Тьюринг совершил самоубийство, хотя мать учёного считала, что произошедшее было случайностью. Алан Тьюринг был признан «одной из самых известных жертв гомофобии в Великобритании».



24 декабря 2013 года Тьюринг был
посмертно помилован королевой
Великобритании Елизаветой II.

Джон Кармак.

У каждого уважающего себя современного геймера обязаны проступить капельки пота от одной только мысли о Джоне Кармаке, ведь он написал движок для более чем известной игры «Doom», которая обзавелась великим множеством поклонников, а так же приобрела сиквелы, спинофы и спинофы различного уровня качества.

Ныне серия игр Doom возведена в статус культовой и весь мир с нетерпением ждет выхода в этом году(2016) новой части игры, которая обещает подарить множество первобытных эмоций во врем



Джон Д. Кармак II — американский программист, соучредитель и совладелец компаний id Software и Armadillo Aerospace (англ.). В 1991 году Кармак стал одним из основателей компании id Software, которая прославилась разработкой основополагающих игр в жанре FPS — *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake*, — ведущим программистом которых был Кармак.

Его революционные методы программирования и уникальные дизайнерские решения Джона Ромеро способствовали огромной популярности этого жанра в 1990-х годах.

Сейчас же он р...
реальностью во главе разработки Oculus.





*Да, вообще, он чертовски
крутой кодер, ребят ;)*

У меня все.

QUAKE
ARENA



Конец.

Презентация была посвящена именно тем людям, достижениями которых я восхищаюсь или просто не могу их обделить вниманием, спасибо за просмотр.