

Iestāšanas kursos.

Bez pārrunām tiek uzņemti: lietišķajās nodaļās skolēni sākot ar 5.klasi; programmēšanas sākuma un pamatnodaļās olimpiāžu godalgu ieguvēji un skolēni ar teicamām atzīmēm matemātikā (tas, kurš vēlas iestāties, uzrāda administrācijai diplomu vai licību); programmēšanas sākuma un pamatnodaļās citu nodaļu audzēkņi, kas saņēma pasniedzēju rekomendācijas.

Citi skolēni tiek uzņemti pēc pārrunu vai iepazīšanās programmēšanas nodarbību rezultātiem Vairākas tādas nodarbības notiek visu gadu laikā. Ir jāapmeklē viena no tām. Vienkārši sekojiet reklāmai mūsu mājas lapā. Uz šādām nodarbībām vienmēr ir iepriekš jāpierakstās. Lai to izdarītu, ir jāgriežas pie kursu administrācijas. Tālr.67336035, 26428902, 28605451.

BOI'2017

<http://www.boi2017.org/>

No 25. līdz 30. aprīlim Norvēģijas pilsētā Bergen norisinājās Baltijas olimpiāde informātikā BOI'2017. Baltiādē piedalījās 56 skolēni no Vācijas, Dānijas, Islandes, Latvijas, Lietuvas, Norvēģijas, Polijas, Somijas, Zviedrijas un Igaunijas. Katrā komandā maksimāli varēja būt 6 skolēni.

Kārtējo reizi vislabāk uzstājās komanda no Polijas: 3 – zelta medaļas, 3 – sudraba medaļas. Zviedrijas skolēnam Dāvidam Vernam (David Wärn) arī absolūti labākais rezultāts. Polijas skolēnam Mariušam Trelam (Mariusz Trela) ir otrs rezultāts, bet trešais rezultāts ir mūsu Ingum Jānim Pretkalniņam, kurš īpašu labu rezultātu sasniedza otrajā dienā. Zviedrijas komanda ieguva 1 zelta, 2 sudraba medaļas un 3 bronzas medaļas. Attiecībā uz mūsu kaimiņiem, Igaunijas komanda izcīnīja 1 sudraba un 3 bronzas medaļas, Lietuvas komanda – 1 bronzas medaļu.

Mūsu komandas rezultāti ir uzrādīti tabulā. “Prg” nozīmē – mūsu kursu audzēknis, abiturients vai gatavošanās olimpiādēm grupas dalībnieks. Skolēni tabulā ir sakārtoti alfabēta secībā.

Balžins Jegors	Rīgas 96. vsk.	9	Prg	
Jefimovs Stanislavs	Daugavpils Krievu vsk - licejs	11		
Kriķis Raitis Rūsiņš	R.V.1. ģim.	11		
Pretkalniņš Ingus Jānis	R.V.1. ģim.	12	Prg	zelts.
Svarinskis Roberts Leonārs	Pumpurū vsk	11	Prg	bronza
Zajakins Aleksandrs	R. 89. Vsk.	12	Prg	sudrabs

Pēc šajā olimpiādē un Latvijas informātikas olimpiādē iegūto rezultātu summas Latvijas izlasē, kas uzstāsies starptautiskajā informātikas olimpiādē IOI'2017, iekļuva: Ingus Jānis Pretkalniņš, Aleksandrs Zajakins, Roberts Leonārs Svarinskis, Raitis Rūsiņš Kriķis. Visus medaļu ieguvējus un Jegoru trenē vadošais mūsu kursu pasniedzējs S.Meļņiks.

Novēlēsim skolēniem veiksmi!

KSIM “Cēsis 2017” .

Kopš 1996. gada Ugālē, bet kopš 2016. gada Cēsīs notiek komandu sacensības informātikā un matemātikā KSIM.

<http://ksim.esy.es/httpksim-esy-es-1/>

Šogad sacensības notika 5. maijā

Pēc nolikuma katra komanda trīs cilvēku sastāvā saņem programmēšanas, matemātikas un datu datoraprādes uzdevumus. Šogad pusfinālā startēja 100 komandas. Finālā iekļuva 12 labākās komandas, tajā skaitā mūsu divās komandas Progmeistars SVD (Aleksandrs Zajakins, Daniels Keziks, Vladimirs Ščiģaļevs) un Progmeistars RES (Eduards Gaņkins, Roberts Leonārs Svarinskis, Sergejs Protčenko). Finālā startēja arī ārpus konkursa viena komanda no Rīgas Valsts 1.ģimnāzijas.

Visi rezultāti dilstošā secībā izskatās šādi:

1. Rīgas Valsts 1.ģimnāzija, Tfoe Oveft
2. Rīgas Valsts 1.ģimnāzija, Kvass
3. Progmeistars, SVD
4. Daugavpils Krievu vidusskola-licejs
5. Cēsu Valsts ģimnāzija
6. Rīgas Zolitūdes ģimnāzija
7. Progmeistars, RES
8. Rīgas 13.vidusskola
9. Ventpils Valsts ģimnāzija
10. Rīgas 40.vidusskola
11. Siguldas Valsts ģimnāzija
12. Valmieras Valsts ģimnāzija

Apsveicam visus fināla dalībniekus! Īpašas uzslavas balvu ieguvēju trijniekam

Datorspēļu izstrāde Latvijā.

Andrejs Peļipenko

Andrejs – talantīgs mūsu 2002.gada sponsoru grupas beidzējs, strādāja par kursu pasniedzēju. Pasaules informātikas olimpiādes IOI'2002 zelta medaļas ieguvējs, uzņēmuma MadSword izpilddirektors.

Bērībā es izmēģināju daudz dažādu sekciju. Programmēt sāku ar 5.klasi, un mani ievilka! Es „kaifoju” no programmu rakstīšanas. Mēs lielījamies viens otra priekšā ar uzrakstīto programmu skaitu – pat visai vienkāršu, tādu kā vienādojumu risināšana. Skaitis bija mērāms simtos.

Problēma bija ar pieeju datoram. Mājās tāda nebija, bet skolā varēja palikt pēc nodarbībām uz pāris stundām. Vislielākā problēma bija vasarā. Kādu reizi es slepeni ielavījos datorklasē, bet mani ātri izdzina. Tas taču ir tik interesanti – uzdot sev uzdevumus un izpildīt tos. Un vēl sacensties ar citiem. Īpaši forši bija veidot spēles – vienkārši savāc interesantas mehānikas no mīļākajām spēlēm. Piemēram, uz viena koda es reiz izveidoju 3 spēles: kuģīšu kauja, GTA un Worms.



No kreisās puses uz labo izstādē MadSword dibinātāji un māksliniece:
Leonards Kvjatkovskis, Renāte (māksliniece),
Andrejs Birzgals, Andrejs Peļipenko.

Guvu uzvaras konkursos nominācijās „labākā spēle”. Un tas viss Paskālā. Apguvu 320x200 256 krāsās. Pat mēģināju izveidot savu 3D atveidotāju. Manas spēles var apskatīties <http://kindex.lv>.

Taču, neskatoties uz to visu, līdz 11.klasei mani ne reizes nepaņēma uz informātikas olimpiādi. Protams, bija skumji, ka manī neredzēja programmētāju un visus laurus guva trīs vecāko klašu skolēni. 11.klasē es tiku Progmeistara kursu padziļinātas apmācības (sponsoru) grupā pie Sergeja Meļņika. Jau pēc dažiem mēnešiem es ieguvi pirmo vietu rajona olimpiādē. Es biju tik priecīgs, ka visu ceļu uz mājām skrēju lēkšus. 12.klasē es gatavojos vēl cītīgāk un ieguvi 2.vietu Latvijā, 3.vietu Baltijā un zeltu pasaules olimpiādē Korejā.

Tāpat kā visi olimpiāžu godalgu ieguvēji, aizgāju mācīties LU. Piedalījies ACM olimpiādēs. Strādāju par pasniedzēju Progmeistara kursos. Paralēli vācu komandu spēles izveidei. Regulāri pulcējamies un apspriedām visvisādus sīkumus, taču, tikko lieta nonāca līdz programmēšanai, visi zaudēja interesi un „atkrita”. Pirmais secinājums: **komandu pārbauda darbā**. Nevajag sākt veidot lielu spēli – sāciet ar to, ko var paveikt dažū dienu laikā.

Es saistīju spēles izveidi ar diplomdarbu rakstīšanu universitātē. Pirms izveidot spēli ir jāuztaisa bīdnis. Viss laiks aizgāja bīdņa uzrakstīšanai, kurš vienalga nebija salīdzināms ar citiem. Bet spēles kā nebija, tā nebija. Otrs secinājums: **pirmām kārtām veidojiet pašu spēli**. Nevis reģistrāciju, ne galveno izvēlni, bet tieši spēles procesu. Tas ļaus gūt atgriezenisko saiti ar spēlētājiem uzreiz, un tas paaugstina motivāciju.

Pēc tam es iepazinos ar spēles izstrādes vidi Unity. Veidot spēles Unity vidē ir ļoti efektīvi. Mans bīdnis Steel Engine arī būtu līdzīgs Unity, bet, ar maniem tempiem, pēc gadiem 20.

5 gadus pēc universitātes beigšanas es apmeklēju vairākas konferences par spēļu izveidi. Starp citu, iesaku visiem, kas nodarbojas ar spēļu izstrādi, apmeklēt Gamedev meetups, ko rīko Latvijas Spēļu izstrādātāju asociācija (facebook.com/gamedev.lv).

Es sapratu, ka spēles ir ne tikai hobijs, ar to var pelnīt. Atradu partnerus, kas jau strādāja gamedev. Nolēmām izstrādāt spēli Steam Defense, action strategy, skats no sāna. Sākumā uz sava rēķina izveidojām prototipu: strādājām paši un maksājām māksliniekam no savas kabatas. Atradām investoru, saņēmām finansējumu, taču nepaspējām līdz galam pabeigt spēli noteiktajā termiņā. Pēc tam pus gadu strādājām bez maksas, taču neviens izdevējs tā arī nepiekrita palaist mūsu spēli.

Rādās iespēja strādāt ārpalpojumu jomā – vai slēgt savu spēļu studiju un uz visiem laikiem aizmirst par savu sapni. Nācās “pārdot dvēseli nelabajam” un “nolaisties” līdz kauzālo

spēļu kлона izveidei... Pēc tam sekoja citi pasūtījumi. Un es atklāju, ka man ir interesanta ne tikai programmēšana, bet arī pasūtījumu meklēšana, efektivitātes uzskaitē, uzņēmuma finanšu shēma, t.i., pakāpeniski es kļuva par uzņēmuma izpilddirektoru.

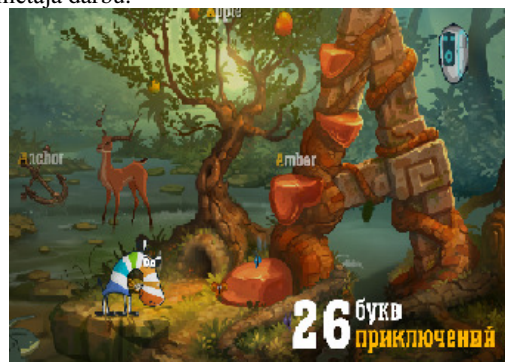
Tagad es jau maz programmēju pats – vairāk darbojos kā mūsu programmētāju konsultants. Trešais secinājums: **pirms veidot kaut ko savu, iemācies darīt tā, kā dara citi**. Daudzi Latvijas uzņēmumi, kas veidoja unikālas spēles, aizvērās.

Tādā veidā 2 gadu laikā uzņēmums izauga līdz 15 darbiniekiem. Sarunājām ar mūsu lielāko pasūtītāju par partnerattiecībām. Vēl viena gada laikā palielinājām darbinieku štatu jau līdz 45 cilvēkiem, un sākām vairāk domāt par mūsu spēļu kvalitātes uzlabošanu. Tagad mēs veidojam 2 spēles nedēļā.

Veidojam kauzālas spēles mobilajām ierīcēm (tādas kā Curse of the Pharaoh, Solitaire Adventures), izglītojošas spēles bērniem (Zebrainy), lielas stratēģijas un pat programmu, kas palīdz noteikt vislabāko laiku bērniņa ieņemšanai. Pašlaik sākam veidot spēles VR (virtuālā realitāte – medības, zveja, kvesti), MMORTS. Mūsu spēles spēlē miljoniem cilvēku. Rīkojam meistarklases spēļu izveidē. Pašlaik plānojam jaunu kursu.

Galvenais padoms, ko varu dot: **visā sīki iedziļinieties, izpētiet nišas, nemeklējiet attaisojumus**. Tas padarīs jūs par speciālistu. Bieži notiek tā, ka pie mums atnāk cilvēki, kas vēlas strādāt par spēļu dizaineriem, bet viņiem nav nekādas pieredzes. Es parasti viņiem jautāju, kāpēc viņi netaisa kartes esošajām spēlēm, tādām kā Heroes un Counter-Strike, neraksta modus, neliek savus serverus, neveido savas galda spēles. Piemēram, ir atvērts pat Doom 3 izejošais kods! Unity Asset Store var atrast gatavo projektu avotus. Staigājiet uz gamedev mītapjiem, iepazīstieties ar cilvēkiem, apmainieties ar idejām. Tas dos jums motivāciju un palīdzēs atrast partnerus.

Ja esat pieredzējis programmētājs jebkurā programmēšanas valodā (vēlams C# vai Java, bet bez zināšanām Unity), esat ieinteresēts strādāt gamedev, uz jums var paļauties un jūs varat patstāvīgi apgūt zināšanas, mēs varam jums piedāvāt programmētāja darbu.



Zebrainy – izglītojoša spēle bērniem (alfabēta apgušana)

Ja jūs vienmēr sapņojāt izveidot savu Fallout, esat veidojis savas galdenes, veidojāt līmeņus, modus, čitus, mainījāt konfigurācijas vai ķidājāt svešas spēles ar mērķi uzzināt, kā tās darbojas, mēs varam jums piedāvāt spēļu dizainera darbu.

Ja esat talantīgs cilvēks, sapņojat veidot spēles, bet neprotat programmēt vai zīmēt – jūs varat izmēģināt sevi izstrādātāja-iesācēja lomā pie mums un pētīt spēļu izstrādes industriju no iekšpuses. Jūs izvirzīsiet savas idejas, ievietosiet bildes, skaņas, papildināsiet GUI, veidosiet efektus, pēc iespējas – programmēsiet kādus sīkumus.

Tāpat mēs pieņemsim darbā 3D-modelētājus, animatorus un projektu menedžerus.