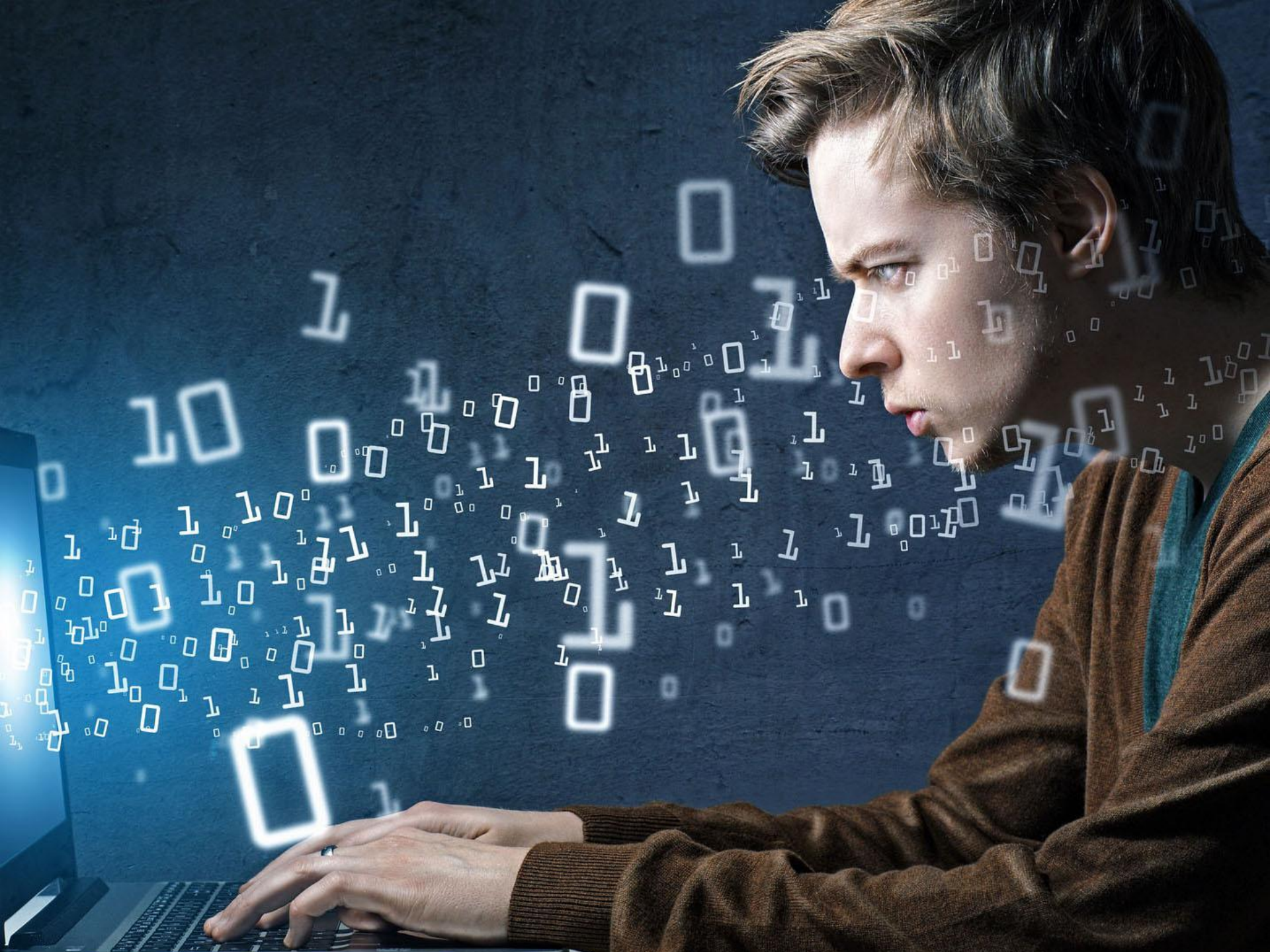


**ПРОГРАММИСТ**

- Программист - это специалист, занимающийся разработкой программного обеспечения (ПО) для персональных, встраиваемых, промышленных и других разновидностей компьютеров, то есть программированием. Это может быть как руководитель крупных проектов по разработке ПО, так и «одиночка», пишущий код конкретной программы.



- Перед большинством предприятий и организаций рано или поздно встает вопрос автоматизации, и многие управленцы стремятся использовать достижения современных информационных технологий, поэтому программист является своего рода консультантом, выполняющим посредническую функцию между тем, чего желает получить руководитель, и тем, что предлагает на данный момент мир высоких технологий.
- В тех разработках, где нужен прежде всего поиск творческих решений, российские профессионалы считаются наиболее сильными во всем мире.



- Различают системных и прикладных программистов. Прикладной - это специалист, который осуществляет разработку и отладку программ для решения различных задач. Системный - специалист, занимающийся разработкой, эксплуатацией и сопровождением системного программного обеспечения.



# ОТРАСЛИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

# - WEB-ПРОГРАММИРОВАНИЕ.

Им занимается специалист, который работает в сфере компьютерных технологий. В его обязанности входит реализация разнообразных проектов, разработанных web-дизайнерами. По сути, они формируют сайт, способный самостоятельно функционировать. Что ему нужно знать: HTML, JAVA, JavaScript, PHP, CGI, Perl. Также важно, чтобы у него были практические навыки работы с такими инструментами, как: Dreamweaver, Flash и ColdFusion. Как правило, они нужны web-разработчикам. За счет этих знаний web-программист может увеличивать список возможностей, которыми обладает готовый портал. За счет этого он может вносить в них разнообразие при помощи следующих приемов: элементов анимации, звуковых эффектов, интерактивных игр, анкет в режиме реального времени и функций виртуальной торговли.



# - РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ.

Осуществляется специалистами, работающими над созданием и поддержанием работоспособности программного обеспечения. Они следят за его качеством и надежностью. При этом ими активно применяются определенные технологии, методологии и практические знания в различных областях, в частности, в информатике, управлении проектами, математике, инженерии и так далее.





# - РАЗРАБОТКА ИГР.

Может выполняться в одиночку. Но чаще проект реализуется группой специалистов, в которую входят: звукооператоры, дизайнеры и тестеры. Сейчас эта отрасль достаточно востребована, так как компьютерные игрушки пользуются все большей и большей популярностью год от года.



# - СИСТЕМНОЕ АДМИНИСТРИРОВАНИЕ.

Подразумевает собой планирование, установку и дальнейшее обслуживание вычислительных систем. За это отвечает системный администратор. Его основанная обязанность заключается в том, чтобы обеспечить информационную безопасность компании.



# 13 СЕНТЯБРЯ ВО ВСЕМ МИРЕ ОТМЕЧАЕТСЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПРАЗДНИК ПРОГРАММИСТОВ

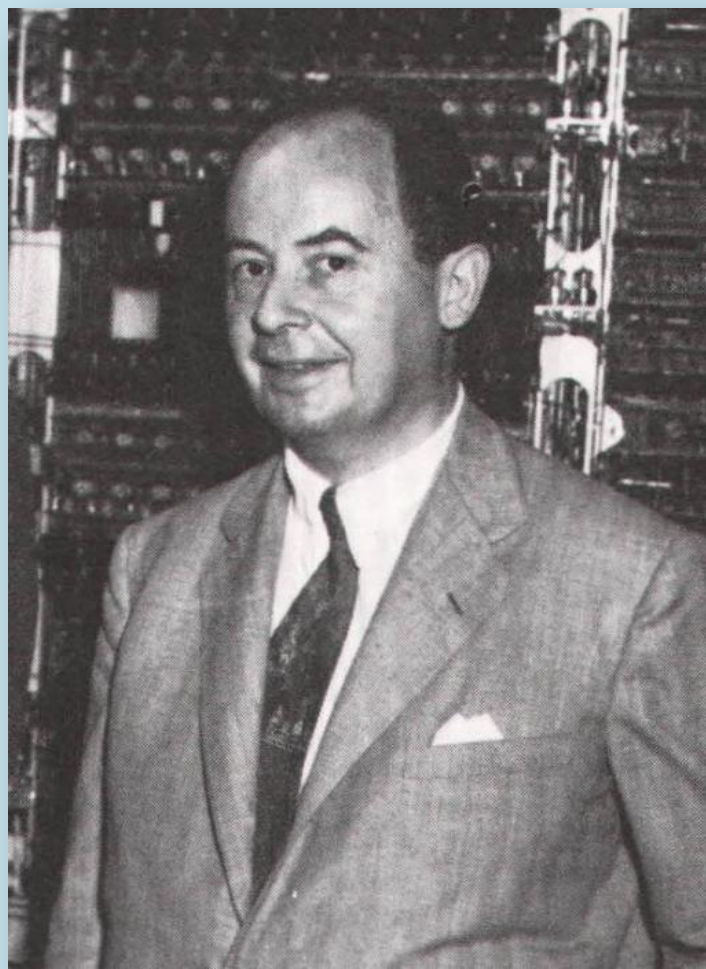


# САМЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ ПРОГРАММИСТЫ МИРА

НА ФОТО: МАТЕМАТИК ИЗ ВЕЛИКОБРИТАНИИ АДА ЛАВЛЕЙС (1815-1852), ДОЧЬ БАЙРОНА, СЧИТАЮЩАЯСЯ СОЗДАТЕЛЬНИЦЕЙ ПЕРВОЙ В МИРЕ ПРОГРАММЫ И ОПИСАНИЯ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МАШИНЫ. САМ ПРОЕКТ В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ БЫЛ РАЗРАБОТАН БРИТАНСКИМ МАТЕМАТИКОМ ЧАРЛЬЗОМ БЭББИДЖЕМ.



ДЖОН ФОН НЕЙМАН, ВЕНГЕРО-АМЕРИКАНСКИЙ МАТЕМАТИК СДЕЛАЛ ВАЖНЫЙ ВКЛАД ВО МНОГИЕ ОТРАСЛИ НАУКИ, ТАКИЕ КАК: КВАНТОВАЯ ФИЗИКА, ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ И ИНФОРМАТИКА. С ИМЕНЕМ ФОН НЕЙМАНА СВЯЗЫВАЮТ АРХИТЕКТУРУ БОЛЬШИНСТВА СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРОВ, ПОДРАЗУМЕВАЮЩУЮ СОВМЕСТНОЕ ХРАНЕНИЕ ПРОГРАММ И ДАННЫХ ДЛЯ НИХ В ПАМЯТИ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МАШИНЫ.



КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ДЕННИС РИТЧИ ИЗВЕСТЕН ПО УЧАСТИЮ В СОЗДАНИИ ЯЗЫКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ BCPL, B, C, РАСШИРЕНИЯ ALTRAN ДЛЯ ЯЗЫКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ FORTRAN. ЯЗЫКИ C И FORTRAN ПОЛУЧИЛИ ШИРОКУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ В ПРИКЛАДНЫХ ЗАДАЧАХ, ТАКЖЕ НА БАЗЕ ЯЗЫКА C БЫЛИ РАЗРАБОТАНЫ МНОГИЕ БОЛЕЕ ПОЗДНИЕ ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ. ТАКЖЕ, РИТЧИ УЧАСТВОВАЛ В РАЗРАБОТКЕ ОПЕРАЦИОННЫХ СИСТЕМ MULTICS И UNIX.



БЬЁРН СТРАУСТРУП — АВТОР ЯЗЫКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ C++ —  
ОДНОГО ИЗ САМЫХ ШИРОКО ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ЯЗЫКОВ  
ПРОГРАММИРОВАНИЯ, РАЗРАБОТАННОГО НА БАЗЕ C. СТРАУСТРУП  
СТАЛ ПЕРВОПРОХОДЦЕМ В ОБЛАСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБЪЕКТНО-  
ОРИЕНТИРОВАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ, КОТОРОЕ ПОЗВОЛЯЕТ  
СОЗДАВАТЬ МАСШТАБНЫЕ ПРОЕКТЫ ЗА КОРОТКОЕ ВРЕМЯ,  
РАСПРЕДЕЛЯЯ ЗАДАЧИ МЕЖДУ УЧАСТНИКАМИ И ИСПОЛЬЗУЯ РАНЕЕ  
РАЗРАБОТАННЫЕ РЕШЕНИЯ. НА БАЗЕ C++ РАЗРАБОТАНО НЕСКОЛЬКО  
СОВРЕМЕННЫХ ЯЗЫКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ.





АЛЕКСЕЙ ПАЖИТНОВ — СОВЕТСКИЙ ПРОГРАММИСТ И ИЗОБРЕТАТЕЛЬ ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНОЙ И ЛЮБИМОЙ ВСЕМИ ИГРЫ "ТЕТРИС". С 1996 ПО 2005 ГОД ПАЖИТНОВ РАБОТАЛ В КОМПАНИИ MICROSOFT, ГДЕ ЗАНИМАЛСЯ РАЗРАБОТКОЙ ГОЛОВОЛОМОК PANDORA'S BOX. В 2007 И В 2009 ГОДАХ БЫЛ УДОСТОЕН НАГРАДЫ GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS FIRST PENGUIN AWARD.



В РЯДУ С ИЗВЕСТНЫМИ ПРОГРАММИСТАМИ И ХАКЕРАМИ — ЛИНУС ТОРВАЛЬДС. ЛИНУС СОЗДАЛ LINUX — ЯДРО ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ GNU/LINUX, ЯВЛЯЮЩЕЙСЯ НА ДАННЫЙ МОМЕНТ САМОЙ РАСПРОСТРАНЁННОЙ ИЗ СВОБОДНЫХ ОПЕРАЦИОННЫХ СИСТЕМ. НА ЯДРЕ LINUX ПОСТРОЕНА ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА ANDROID, ЯВЛЯЮЩАЯСЯ САМОЙ РАСПРОСТРАНЕННОЙ ОС ДЛЯ СМАРТФОНОВ В МИРЕ.



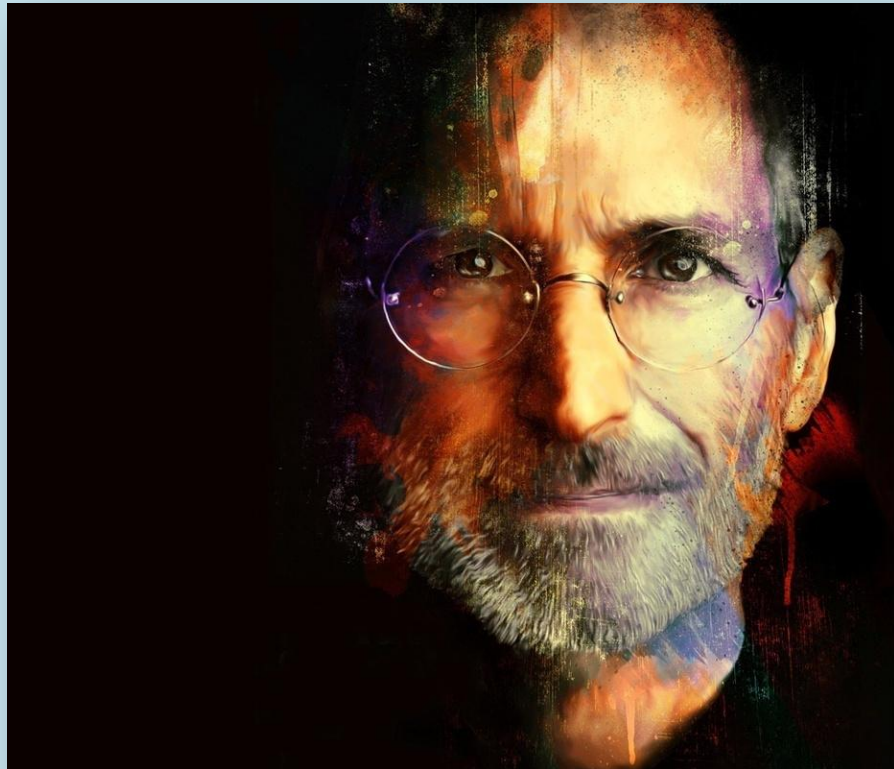
СОУЧРЕДИТЕЛЬ КОМПАНИИ APPLE, РАЗРАБОТЧИК КОМПЬЮТЕРОВ АМЕРИКАНЕЦ СТИВ ВОЗНЯК ПО ПРАВУ СЧИТАЕТСЯ ОДНИМ ИЗ ОТЦОВ РЕВОЛЮЦИИ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ В 1970-Х ГГ. ВОЗНЯК ОСНОВАЛ APPLE COMPUTER ВМЕСТЕ СО СТИВОМ ДЖОБСОМ В 1976 ГОДУ И РАЗРАБАТЫВАЛ ДЛЯ ПЕРВЫХ КОМПЬЮТЕРОВ КАК ПРОГРАММНУЮ, ТАК И АППАРАТНУЮ ЧАСТЬ.



ОДИН ИЗ БОГАТЕЙШИХ ЛЮДЕЙ ПЛАНЕТЫ,  
ИЗОБРЕТАТЕЛЬ, ПРОГРАММИСТ И БИЗНЕСМЕН БИЛЛ  
ГЕЙТС НАВСЕГДА ВОШЕЛ В ИСТОРИЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ КАК ОСНОВАТЕЛЬ И КРУПНЕЙШИЙ  
АКЦИОНЕР КОМПАНИИ MICROSOFT. В ТРИНАДЦАТЬ ЛЕТ  
БИЛЛ НАПИСАЛ СВОЮ ПЕРВУЮ ПРОГРАММУ - ИГРУ  
«КРЕСТИКИ-НОЛИКИ» НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ  
BASIC.



СТИВ ДЖОБС ВОШЕЛ В ИСТОРИЮ КОНЦА 20-ГО НАЧАЛА 21-ГО ВЕКА КАК ПЕРВОПРОХОДЕЦ И НОВАТОР, ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ВИДЕЛ НА ПЯТЬ ШАГОВ ВПЕРЕД. ОН В ОДИНОЧКУ СМОГ СДВИНУТЬ С МЕСТА НЕ ТОЛЬКО КОМПЬЮТЕРНУЮ ИНДУСТРИЮ, ПОРОДИВ APPLE II И MACINTOSH, НО И МУЗЫКАЛЬНУЮ, СОЗДАВ IPOD, ТЕЛЕФОННУЮ, БЛАГОДАРЯ IPHONE, И МУЛЬТИПЛИКАЦИОННУЮ ВМЕСТЕ СО СМЕЛЫМИ ЭКСПЕРИМЕНТАМИ СТУДИИ PIXAR.



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!!!**