

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ «БЕЗПАПЕРОВОГО СУСПІЛЬСТВА»

Згідно ГОСТ 7.0-99 «Інформаційно-бібліотечна діяльність, бібліографія. Терміни і визначення» [1], інформаційні ресурси – це сукупність даних, організованих для ефективного отримання достовірної інформації. До складу інформаційних ресурсів входять документи, дані, інформаційні масиви [3].

Винятково прогресивний розвиток засобів обчислювальної техніки, засобів зв'язку, збереження й подання інформації дозволив здійснити перехід до «безпаперової» технології й «безпаперового суспільства», у якому інформаційний обмін між людьми здійснюється за допомогою електронних засобів (відеотелефона, факсимільної передачі документів, відеотекстових систем, електронної пошти, телеконференцій, мережі передачі даних), а збереження і обробка інформації – за допомогою засобів обчислювальної техніки, в цифровому виді на персональних комп'ютерах (об'єднаних розвиненою телекомунікаційною мережею).

«Безпаперове суспільство» отримало назву електронного або інформаційного у зв'язку з методами оброблення інформації та способом отримання та передачі документів, а їхні ресурси відповідно стали електронними та інформаційними.

Поняття «електронні» можна узагальнити як подання інформації в цифровому вигляді (текст, звук, зображення статичне або те, що рухається у цифрових форматах), необхідність програмних та апаратних засобів для її сприйняття людиною (тобто, комп'ютерного обладнання та програмного забезпечення), необхідність телекомунікаційних засобів для отримання або розповсюдження інформації.

Електронні ресурси – це нові й специфічні об'єкти, які відрізняються від інших об'єктів, перш за все – документів на паперових носіях. Нова природа електронних ресурсів породила й нові джерела відомостей для опису. Типи носіїв, режими доступу, системні вимоги, динаміка інформаційного вмісту та специфіка взаємодії з користувачем – це ті нові, особливі характеристики, які зумовлюють специфіку електронних ресурсів [2].

Електронні документи фіксуються на відносно нових фізичних носіях. Основними засобами збереження та розповсюдження інформації у цифровій формі сьогодні є: по-перше, найпопулярніші починаючи з початку ХХІ століття флеш-накопичувачі – компактні носій інформації, які підключається практично до будь-якого персонального комп'ютеру або

іншого портативного пристрою (принтера, сканера, факса) через стандартний роз'єм USB; по-друге, засоби віддаленого доступу, такі як комп'ютерні мережі з відповідним програмно-технічним обладнанням для збереження електронної інформації та засобами візуального відображення (браузери, редактори, спеціалізовані програми для перегляду та друкування) (у міжнародних стандартах, наприклад UNIMARC, визначаються як інтерактивні системи або системи оперативного доступу).

Перехід від традиційних методів збереження, пошуку і поширення інформації (бібліотек, ручних методів пошуку й аналізу, пошти, телеграфу) до нових безпаперових (баз даних, інформаційно-пошукових систем, комп'ютерних мереж, супутникового зв'язку, волоконно-оптичним кабелям, системам обробки текстів, локальним обчислювальним мережам, автоматизованим робочим місцям) привело до кращої орієнтації в міжнародних подіях, явищах, економічних процесах, торгових операціях, нових технічних рішеннях.

Розвиток світових інформаційних ресурсів і інформаційних технологій на сьогодні дозволили:

- формувати нові ІР на базі ефективніших методів і засобів автоматизації і інформатизації;
- перетворити діяльність по наданню інформаційних послуг в глобальну людську діяльність;
- сформувати світовий і внутрішньодержавний ринок інформаційних послуг;
- утворити всілякі бази даних по ресурсах регіонів і держав;
- ефективніше використовувати наявні ІР для підвищення обґрунтованості і оперативності рішень, що приймаються, по управлінню як в технічних і організаційно-економічних системах, так в соціальній і інших сферах.

Література

1. *Межгосударственный стандарт ГОСТ 7.0-99 СИБИД. Информационно-библиотечная деятельность, библиография. Термины и определения*
2. *Бахтурина Т.А. Проблемы стандартизации библиографического описания электронных ресурсов / Т.А. Бахтурина // Науч. и техн. б-ки. – 2000. – № 7. – С. 16-21.*
3. *Ларін М.В. Управління документацією і нові інформаційні технології / М.В. Ларін. – М: Наукова книга, 2001. 137 с.*

*Т.М. Деркач, к.т.н., доцент,
Т.А. Дмитренко, к.т.н., доцент,
Д.М. Кривицький, студент 402-ТН,
Полтавський національний технічний
університет імені Юрія Кондратюка*

C++ ВЧОРА І СЬОГОДНІ

Спочатку C++ був просто C з де-якими фішками об'єктно-орієнтованого програмування. По мірі того, як зростала мова, вона збагачувалась і ставала більш авантюрною, адаптувала ідеї, особливості і стратегії програмування, відмінні від «C з класами» [1].

Сьогодні C++ – це багатопарадигмальна мова програмування, одна мова, яка поєднує в собі комбінацію процедурної, об'єктно-орієнтованої, функціональної, загальної функцій і функції метапрограмування. Ця сила і гнучкість роблять C++ інструментом, який не має конкурентів, але може викликати деяку плутанину.

Найпростіший спосіб – це сприймати C++ не як одну мову, а як федерацію пов'язаних мов. У межах певної підмови, правила прості і легко запам'ятовуються. Коли ми переміщуємось з однієї мови до іншої, правила можуть змінюватися. Щоб зрозуміти C++, потрібно визначити її основні підкласи:

- C++ все ще базується на C.
- Об'єктно-орієнтований C++.
- Шаблони C++.
- Стандартна бібліотека шаблонів (STL) [1].

C++ широко використовується в фінансових системах, розробці ігор, наукових обчисленнях, створення серверної частини веб-додатків та комплексних систем, вбудованих систем і т. д. [2] На сьогоднішній день C++ асоціюється перш за все з іграми.

Розробка ігор (Game development). На сьогоднішній день ця область займає величезну частину сучасного світу ІТ технологій. Крупні студії, такі як Ubisoft, Blizzard, Crytek, Epic Games мають ресурси для створення власних гральних рушіїв (Game Engine), в проектуванні яких обов'язково використовується C/C++ мови програмування. Цими мовами реалізуються окремі механізми грального рушія: прикладний прошарок гри, ігрова логіка та ігрові види.

В індустрії розробки ігор виділяють наступні спеціалізацій в програмуванні:

- Програміст штучного інтелекту (AI programmer).
- Програміст звука (Sound programmer).
- Геймплей-програміст (Gameplay programmer).
- Програміст користувачького інтерфейсу (UI programmer).
- Мережевий програміст (Network programmer).
- Інтерфейс інструментів розробника (Game tools programmer) [3].